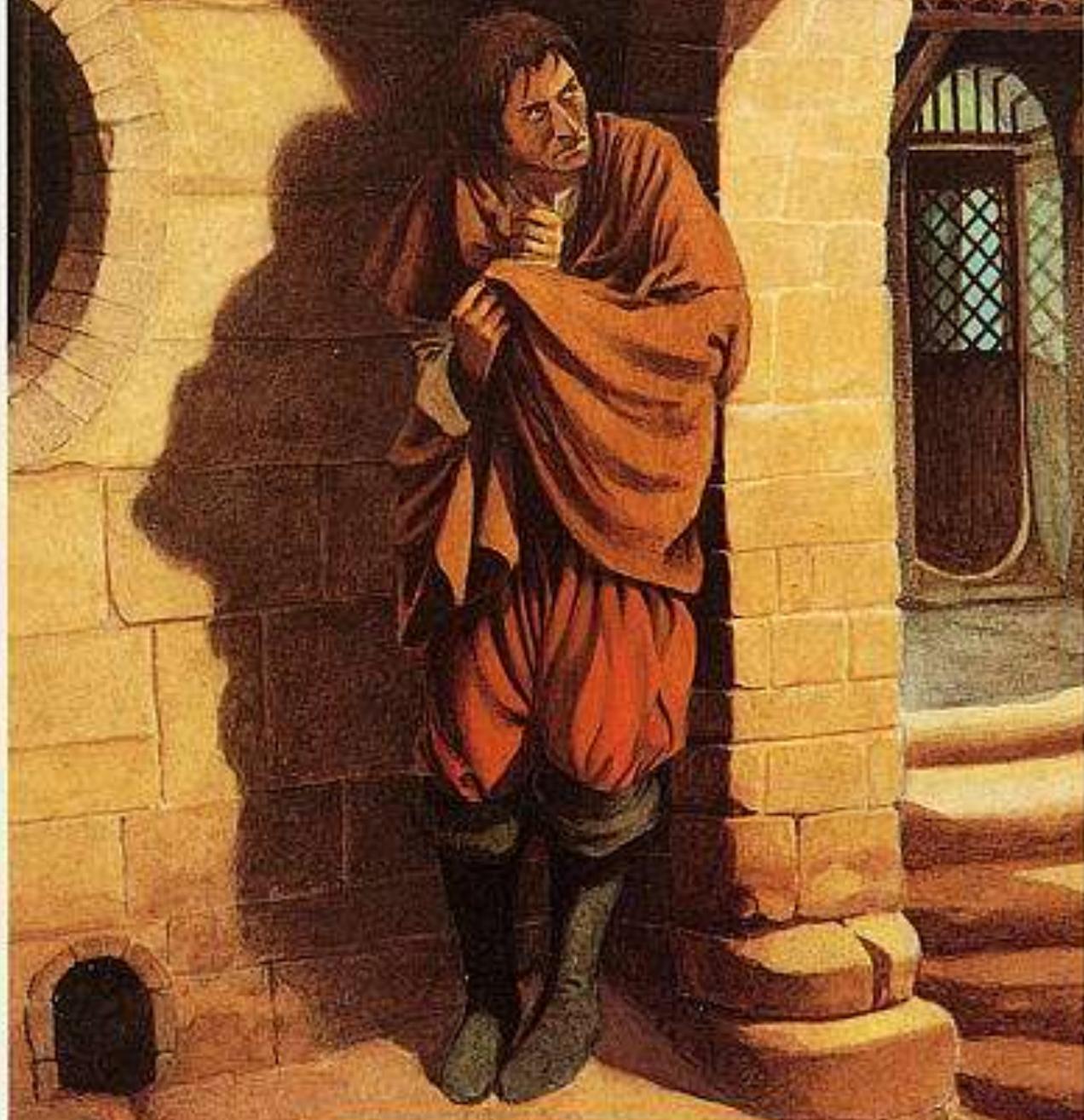


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Simon Farrell et Jon Sutherland

Bardik le Voleur



Double Jeu



folio
junior

Double Jeu

Avant de vous lancer dans cette aventure, le héros que vous êtes doit savoir que ce livre offre deux possibilités : soit, comme de coutume, jouer en solitaire, soit en compagnie d'un autre héros, Coréus, qui devra disposer du livre jumeau de celui-ci, *Coréus le Prince*. Dans ce cas, chacun de vous continuera de vivre sa propre aventure et restera maître de son destin mais, bien que vos buts soient différents, vous évoluerez dans le même univers hostile où vous ne pourrez manquer de vous rencontrer, pour le meilleur ou pour le pire. Car vous pourrez alors être l'un pour l'autre le plus précieux et fidèle des alliés face aux dangers qui vous menaceront aussi bien que l'ennemi le plus implacable ! Selon le cours que prendront vos aventures communes, votre confiance mutuelle - si elle existe ! - sera mise à rude épreuve car vous pourrez tous deux être amis, ennemis, selon les choix que vous ferez dans le déroulement du jeu. Si donc vous choisissez de vivre cette aventure en solitaire, contentez-vous d'observer les règles générales sans tenir compte de celles qui ont trait au « Double Jeu ». Dans le cas contraire, examinez-les bien sùr attentivement.

Titre original : *Bardik the Thief*

© Simon Farrell et Jon Sutherland, 1987, pour le texte

**© Paul Bonner, 1987, pour les illustrations © Editions Gallimard, 1989, pour la
traduction française**

Simon Farrell et Jon
Sutherland
Bardik le Voleur

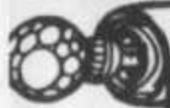
Double Jeu/4

Traduit de l'anglais par Yannick Surcouf

Illustrations de Paul Bonner

Gallimard





La Feuille d'Aventure

HABILETE

*Total
de départ =*

ENDURANCE

*Total
de départ =*

AGILITE

*Total
de départ =*

POUVOIRS MAGIQUES

**SORTILEGES
ET
INCANTATIONS**

**EQUIPEMENT
ET
OBJETS SPECIAUX**



Chaque fois que vous serez appelé à l'un de vos talents, notez-les dans votre journal.

CASES DE COMPTE RENDU DE COMBAT

<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =
<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =
<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =
<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =

Règles du jeu

La nature et l'expérience d'une existence encore jeune mais fort mouvementée et riche en enseignements vous ont permis de vous forger un corps et un esprit pourvus de tous les attributs nécessaires à l'accomplissement de votre aventure. Ils sont au nombre de quatre : **ENDURANCE**, **HABILETÉ**, **AGILITÉ**, Pouvoir Magique. Vous disposez au commencement de cette aventure de 40 points à répartir à votre gré entre ces quatre talents, sachant que vous devez allouer au moins 2 points et au plus 12 points à chacun d'entre eux. Bien entendu, votre aptitude chaque talent sera proportionnelle au nombre de points que vous lui aurez alloué. Répartissez-les donc avec discernement, sans perdre de vue que le succès de votre aventure et votre survie vont dépendre de la justesse de votre choix. Celui-ci fait, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* le nombre de points dont vous aurez doté chacun de vos quatre talents (utilisez de préférence un crayon, de façon à pouvoir reporter aisément les variations en cours l'aventure).

Talents

ENDURANCE : c'est votre force vitale, elle reflète la puissance de vos muscles, votre détermination, votre capacité à encaisser les coups comme à en donner, bref, votre état physique et moral en général. Votre total d'**ENDURANCE** fluctuera au gré de vos péripéties : blessures, fatigue, utilisation de la magie vous feront perdre des points qu'en certaines occasions il vous sera possible de récupérer. Mais en aucun cas leur total ne pourra dépasser votre total de départ.

HABILETÉ : il s'agit de votre habileté au combat, de votre adresse à manier l'épée et la dague. Elle pourra parfois diminuer, par exemple lorsque vous userez d'une arme que vous avez moins l'habitude de manier.

AGILITÉ : vous en aurez grand besoin pour grimper aux arbres, esquiver charges et projectiles de vos adversaires, ou tout simplement prendre la poudre d'escampette lorsque vous aurez affaire à trop forte partie !

Pouvoir Magique : vous êtes familier des pratiques magiques, jalousement gardées, qui font partie du patrimoine de votre tribu. Ces coutumes sont le fruit d'une expérience patiemment accumulée par les générations, façonnée au contact quotidien des forces naturelles et enrichie sous l'influence des tribus voisines... bien souvent à l'occasion de luttes sanglantes ! Les sortilèges et incantations (dont vous prendrez connaissance un peu plus loin) pourront vous être plus qu'utiles au cours de cette aventure en terrain inconnu. Ils font partie des armes d'un guerrier hukor exactement au même titre que sa hache et ses francisques.

Chaque fois que vous devrez faire appel à l'un de vos talents, notamment votre **AGILITÉ**, autrement qu'au cours d'un combat, vous devrez utiliser une paire de dés à six faces. Si, en lançant les dés, vous obtenez un résultat inférieur ou égal au total du talent concerné, vous réussissez. Si les dés donnent un résultat supérieur à votre total, vous échouez. Dans certains cas, vous aurez la possibilité de vous rattraper en effectuant une, voire plusieurs tentatives supplémentaires, mais, dans d'autres, le premier échec sera irrémédiable.

Sortilèges et Incantations

Ils sont au nombre de cinq et, à côté de leurs valeurs respectives en points d'énergie globale (n'oubliez pas dans votre cas de les multiplier par deux), est indiqué le nombre de points d'**ENDURANCE** que vous devrez retrancher de votre total chaque fois que vous les utiliserez. Lorsque vous aurez fait votre choix, inscrivez-le dans la colonne correspondante (Sortilèges et Incantations) de votre *Feuille d'Aventure*.

Résistance des Parois Valeur : 6

Coût : 2 points d'ENDURANCE à chaque utilisation. Grâce à ce sortilège, vous distinguez clairement les failles et les saillies d'une roche ou d'une muraille. Ce pouvoir vous permet d'escalader une paroi ou bien de la détruire en concentrant l'attaque sur ses points faibles.

Sympathie Animale Valeur : 4

Coût : 1 point d'ENDURANCE à chaque utilisation. Ce sortilège permet de modifier l'état d'esprit d'un animal situé à proximité ou de déterminer ses émotions.

Nuage de Stupeur Valeur : 8

Coût : 2 points d'ENDURANCE à chaque utilisation. Le possesseur de ce sortilège invoque l'apparition d'un nuage soporifique autour de la personne de son choix, à condition toutefois qu'il puisse voir sa victime. Ce sortilège peut affecter plusieurs personnes et la durée de ses effets se prolonge quelques heures.

Détection Valeur : 10

Coût : 3 points d'ENDURANCE à chaque utilisation. Ce sortilège, lancé sur une zone définie du sol, permet de connaître le nombre de personnes qui sont passées par cet endroit, ainsi que l'heure de leur passage. Ce sortilège permet aussi de savoir qui a emprunté cet endroit pour la dernière fois.

Embrassement Valeur : 12

Coût : 4 points d'ENDURANCE à chaque utilisation. Grâce à ce sortilège, le lanceur peut enflammer par simple contact tout objet de bois.

Objets spéciaux

Tout au long des rues et des passages qui forment le labyrinthe de la Cité des Brumes, vous aurez la possibilité de trouver des objets de valeur qui s'avéreront utiles pour la suite de votre aventure. N'oubliez pas de noter toute nouvelle acquisition sur votre *Feuille d'Aventure*.

Combats

Au cours de votre aventure, vous trouverez sur votre route plus d'un homme ou d'une créature qu'il vous faudra affronter, et vous devrez alors tuer pour ne pas être tué. Si le numéro où se déroule le combat ne comporte aucune instruction particulière sur son déroulement, votre destin dépendra de votre **HABILETÉ**, de votre **ENDURANCE**, et bien sûr de celles de votre adversaire dont vous découvrirez les valeurs inscrites comme dans l'exemple ci-dessous :

GARDE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 8

Dès que vous en aurez pris connaissance, inscrivez ces chiffres sur votre *Feuille d'Aventure*, dans une case de Compte Rendu de Combat, en face de ceux qui correspondent à vos totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** du moment.

Sauf instruction contraire, vous pourrez généralement attaquer le premier. Pour cela, lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, votre dague touche votre adversaire qui perd 2 points d'**ENDURANCE** (s'il est supérieur, vous le manquez, bien entendu). Lancez alors à nouveau les dés pour votre adversaire (s'il est toujours en vie), si le résultat est inférieur ou égal à son total d'**HABILETÉ**, c'est lui qui vous touche, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un de vous deux succombe, son total d'**ENDURANCE** ayant atteint zéro. N'oubliez pas de retrancher les points d'**ENDURANCE** perdus de vos totaux respectifs à mesure que se déroule le combat.

Si l'un de vous tire un double as, son adversaire reçoit un coup mortel et périt sur-le-champ, ce qui met fin au combat.

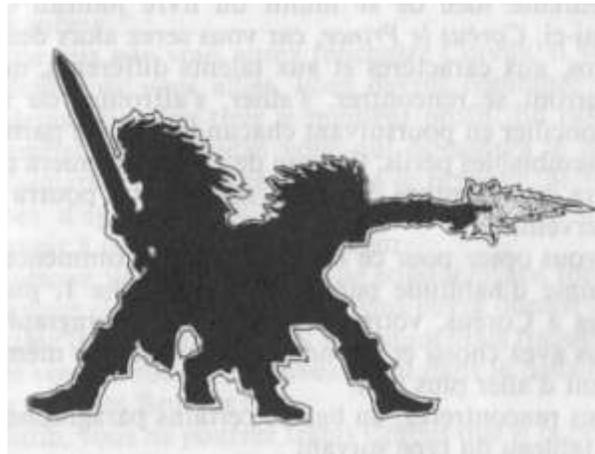
Combat contre plus d'un adversaire

Si vous êtes confronté au même moment à plus d'un adversaire, vous pouvez choisir de diviser votre force d'attaque, donc votre **HABILETÉ**, afin de les frapper simultanément. Vos chances de les

toucher seront bien sûr diminuées, mais vous aurez la possibilité de tous les frapper en un seul Assaut. Si vous optez pour cette méthode, n'oubliez pas d'inscrire votre total d'**HABILITÉ** ainsi divisé sur votre *Feuille d'Aventure*, puis lancez les dés pour chacune de vos propres attaques avant de le faire pour vos adversaires.

Utilisation des Sortilèges d'Attaque

Avant certains combats, on vous indiquera que vous pourrez utiliser vos pouvoirs magiques. Si vous faites ce choix, le sortilège que vous aurez lancé remplacera votre épée ou votre dague au cours de l'Assaut correspondant. Vous devrez bien entendu aussitôt réduire votre total d'ENDURANCE du nombre de points que nécessite l'emploi du sortilège ; si par malheur ce total atteint zéro, vous mourez aussitôt sans que le sortilège ait pu agir.



Et voici Coréus..

Rien ne vous empêche d'utiliser cet ouvrage comme tout autre Livre dont vous êtes le Héros en vous plongeant seul dans sa palpitante aventure. Mais elle le sera encore plus si l'un de vos amis a l'heureuse idée de se munir du livre jumeau de celui-ci, *Coréus le Prince*, car vous serez alors deux héros, aux caractères et aux talents différents, qui pourront se rencontrer, s'allier, s'affronter ou se réconcilier en poursuivant chacun leur quête parmi de semblables périls. Chacun de vous continuera de vivre une aventure distincte, mais l'autre pourra y intervenir.

Si vous optez pour ce « Double Jeu », commencez comme d'habitude par lire le paragraphe 1, puis dites à Coréus, votre partenaire, quel paragraphe vous avez choisi et attendez qu'il ait fait de même avant d'aller plus loin.

Vous rencontrerez, au bas de certains paragraphes, un tableau du type suivant :

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX 34 **156**

CHOIX **123 123 5**

DE CORÉUS **16 87 16**

Les paragraphes qui s'offrent à votre choix y seront inscrits en caractères maigres comme ceux qui s'offrent à celui de Coréus. Chacun de vous ayant fait ce choix et l'ayant communiqué à son vis-à-vis, il ne vous reste qu'à utiliser cette grille comme un simple tableau en faisant se recouper la colonne et la ligne correspondant à chacun des numéros que vous avez l'un et l'autre choisi pour obtenir celui où vous devez vous rendre. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, si vous choisissez de vous rendre au 34 et Coréus au 123, vous devez vous rendre au 123. Si en revanche vous choisissez le 156 et Coréus le 16, vous devez vous rendre au

16. En l'absence de tableau de ce genre, contentez-vous de vous rendre au paragraphe que vous aurez choisi, après l'avoir indiqué à Coréus qui procède de même.

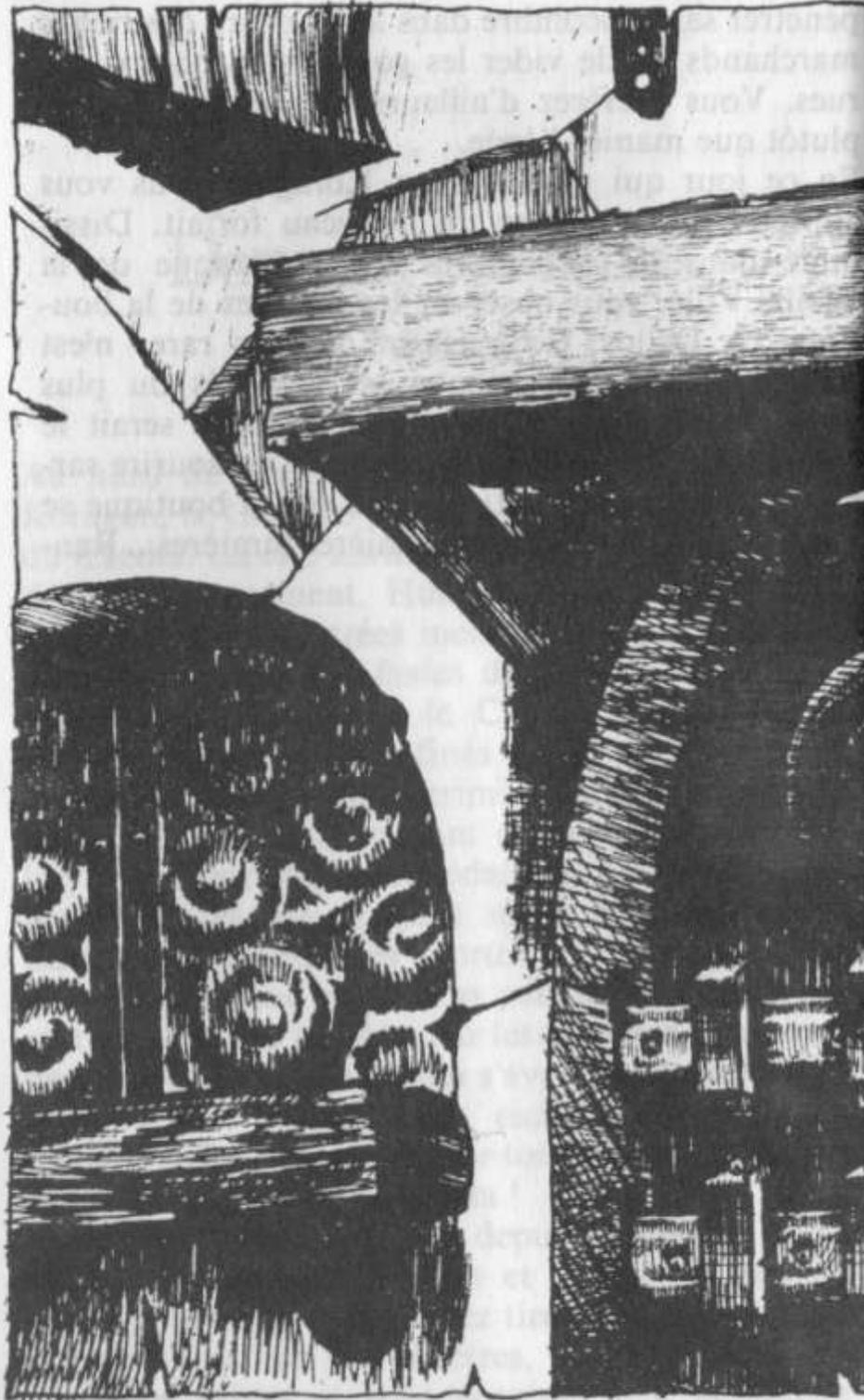
Une fois que vous aurez rencontré Coréus, si vous décidez de vous allier, vous devrez combiner vos talents afin d'en tirer le meilleur profit. En cas de combat, celui d'entre vous qui possédera le total d'**AGILITÉ** le plus élevé frappera le premier. Si vous êtes d'égale **AGILITÉ**, lancez chacun un dé pour savoir à qui reviendra l'honneur. Lorsque vous aurez choisi de combiner vos forces, chaque choix qui s'offrira à vous devra donner lieu à une décision commune, sans quoi vous risqueriez de vous retrouver à nouveau seul dans le dédale de la Cité des Brumes !

Enfin, vous ne pourrez trahir Coréus que si la possibilité vous en est offerte en cours d'aventure.

Dans les bas-fonds de Koragon

Au nord de Belmar se dressent les remparts de Koragon, la Cité des Brumes, baignée par les eaux du Caeder. La cité abrite une foule bigarrée, venue de tout le continent. Humains, centaures et barbares natifs de contrées inconnues vivent dans ses murs, attirés par les fastes de la cité marchande. Koragon est régie par le Conseil des Cinq, de sinistre réputation. Confinés dans leurs quartiers, bourgeois, marchands et criminels de toute sorte se partagent la ville, obéissant chacun à leur propre loi, tour à tour proies et prédateurs. La majorité des marchandises qui circulent sur le continent passe inmanquablement les portes de Koragon. Le Conseil des Cinq prélève sa part sur chaque transaction et ferme les yeux sur les activités douteuses des citoyens. L'étranger qui s'aventure dans la ville devient vite la proie des escrocs et des boni-menteurs et risque de perdre toute sa fortune... s'il vit assez longtemps pour cela ! Vous êtes Bardik, voleur depuis l'enfance, vous avez grandi entre ces murs et la cité n'a pas de secret pour vous. Vous savez tirer profit de chaque circonstance. Par vos ancêtres, du sang elfe coule dans vos veines et vous possédez leur démarche silencieuse et une dextérité qui vous permet de pénétrer sans encombre dans la demeure des riches marchands ou de vider les goussets au hasard des rues. Vous préférez d'ailleurs œuvrer par la ruse plutôt que manier l'épée.

lin ce jour qui s'achève sur Koragon, vous vous apprêtez à commettre un nouveau forfait. Dissimulé dans les décombres d'une baraque de la Vieille Ville, vous observez les fenêtres de la boutique de Dellos. Ce magasin d'objets rares n'est qu'une façade qui masque les activités du plus grand receleur de la ville. Voler Dellos serait le comble de l'ironie et vous esquissez un sourire sar-donique, attendant patiemment que la boutique se vide et que s'éteignent les dernières lumières... Rendez-vous au 1.



1 *La boutique de Dellos, plongée dans l'obscurité, forme un îlot de ténèbres parmi les lueurs de la rue.*

1

La boutique de Dellos, plongée dans l'obscurité, forme un îlot de ténèbres parmi les lueurs de la rue. Le marchand a fermé son échoppe depuis dix minutes, après avoir minutieusement clos les volets de la vitrine. La bâtisse est vide, le temps est venu de passer à l'action. Si vous désirez vous introduire dans les lieux en fracturant la porte principale, rendez-vous au [154](#). Si vous préférez escalader la façade jusqu'à une fenêtre du premier, rendez-vous au [244](#).

2

Vous ouvrez la fenêtre et vous enjambez l'appui. Après un rapide coup d'œil à l'extérieur, vous vous laissez glisser le long de la gouttière et atterrissez doucement sur le sol. Vous vous faufilez sous les fenêtres et, à la faveur de l'ombre, traversez la pelouse jusqu'au couvert des grands arbres. Vous vous tapissez derrière le tronc d'un chêne mais, à cet instant, un aboiement retentit. - Que se passe-t-il ? demande une voix sortie de l'ombre. Aurais-tu flairé un rôdeur ? Comme en réponse, l'animal pousse un long hurlement. Une forme ramassée jaillit alors de l'autre côté de la bâtisse, suivie par la silhouette du gardien. L'homme porte ses doigts à la bouche. Un sifflement strident déchire le silence nocturne. Des aboiements s'élèvent de part et d'autre du jardin et des ombres inquiétantes se faufilent entre les arbres. Le premier chien se rapproche. L'endroit devient malsain ! Vous fuyez à toutes jambes en direction du mur le plus proche. Un autre molosse émerge des fourrés et vous barre le passage en grondant. Ses babines retroussées découvrent une rangée de crocs acérés. Instinctivement, vous dégainez votre épée et fouettez l'air en direction de la bête. Le molosse recule, le poil hérissé, et demeure à distance, menaçant. Alourdi par le butin qui bringuebale dans votre sac, vous plongez à travers les buissons. A peine avez-vous progressé de cent mètres qu'une meute de cinq chiens hurlants se précipite sur vos talons. Vous sentez déjà leur haleine fétide dans votre nuque et vous imaginez leurs puissantes mâchoires prêtes à se refermer sur vous. Le mur est en vue. Vous

n'aurez pas de seconde chance, il vous faut d'un bond atteindre le sommet afin d'échapper aux crocs meurtriers. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**AGiLiTÉ**, rendez-vous au [309](#). S'il est supérieur à votre total, rendez-vous au [298](#).

3

Vous guidez Coréus dans la Nouvelle Ville. L'après-midi s'achève et la foule se presse déjà vers le quartier des Théâtres. L'Amphithéâtre donne ce soir la reconstitution de la bataille de Boyden, avec de véritables esclaves calakars, importés spécialement pour l'occasion. Coréus et vous achetez des places pour *Le Matin du Solstice*, une comédie classique interprétée par le populaire Peare Hakess. Vous vous mêlez à la foule qui se presse dans le foyer et attendez le lever du rideau. Quand les spectateurs gagnent leur place, vous vous faufilez dans les coulisses et accédez aux toits par les cintres. Vous n'auriez pas pu trouver meilleur poste d'observation. Vous surplombez la propriété, dont les dépendances s'étendent le long de la Voie Dorée. La maison est plongée dans l'obscurité mais, de temps à autre, les lanternes des gardes brillent dans les jardins environnants. Il sera facile de vous introduire par l'arrière du jardin, car les gardes ne semblent pas surveiller cette partie du domaine. Satisfaits, vous regagnez les coulisses sans vous faire remarquer et quittez le théâtre afin de préparer l'expédition de ce soir. Rendez-vous au [11](#).

4

La foule s'est dispersée ; vous pouvez quitter votre cachette. Ensemble, vous escaladez le mur et retombez doucement dans l'avenue. Coréus est descendu à l'auberge du Cygne Noir, rue des Tours. Vous gagnez ses appartements par le plus court chemin et dressez ensemble un plan d'action. Rendez-vous au [358](#).



5

Les gardes gisent à terre mais votre compagnon, lui aussi, a succombé à ses blessures. Vous vous penchez sur son cadavre et saluez une dernière fois sa bravoure. Triste fin pour un guerrier valeureux ! L'amertume vous envahit un instant, mêlée à un intense sentiment de solitude. En soupirant, vous vous emparez des précieux Bâtons que votre ami avait dissimulés sous sa tunique. Il vous faut, en sa mémoire, mener à bien sa quête. Les Bâtons, vous en êtes persuadé, détiennent la clef qui permettra de retrouver le Sceptre. Rendez-vous au [322](#).

6

Sans vous laisser le temps d'intervenir, Coréus s'enfuit dans la nuit. Deux gardes s'élancent à sa poursuite. Les autres ont dégainé leur épée et vous dévisagent, l'air soupçonneux. Allez-vous cesser de jouer la comédie et vous amparer de votre arme (rendez-vous au [149](#)) ou tenter de convaincre les gardes de votre bonne foi (rendez-vous au [201](#)) ?

7

La pièce est très ordinaire. Des tables basses et des chaises sont disposées à chaque angle. Aucun objet de valeur à part une collection de grimoires sur une étagère en encoignure près de la fenêtre. Un escalier en spirale conduit à l'étage inférieur, où logent les domestiques. Vous nouez une corde à la rambarde et vous la dissimulez derrière un rideau.

- En cas de retraite précipitée, murmurez-vous.

- Sage précaution, répond Coréus en esquissant un sourire.

Vous dégainez votre épée et avancez à pas feutrés vers la porte. Vous faites jouer le loquet et tirez le battant. Rendez-vous au [345](#).

8

A demi dissimulée dans l'ombre, une silhouette en robe vous observe. A sa tenue et à son port dédaigneux, vous reconnaissez aussitôt Serphan ! Si vous désirez l'attaquer, rendez-vous au [205](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [316](#).

9

Sur le chemin de votre repaire, dans le quartier Sud de la ville, une ruelle obscure offre une vue imprenable sur la Vieille Place. C'est l'endroit idéal d'où observer les passants et repérer l'étranger qui cherche son chemin. Deux heures se sont écoulées. Vous êtes sur le point d'abandonner mais vous apercevez un homme vêtu de fourrures. Il traverse la Vieille Place en regardant les toits. Manifestement, il ne connaît pas la ville. Peut-être est-ce un voyageur ou un marchand égaré. Vous quittez votre cachette en arborant un air satisfait et vous prenez aussitôt l'étranger en filature. Rendez-vous au [177](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [177](#)

CHOIX [299 34](#)

DE CORÉUS Autre [177](#)

10

Une pique vous transperce la jambe. Aussitôt, une douleur fulgurante vous parcourt le corps. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si cette blessure entraîne la mort, Coréus vous regarde agoniser d'un air navré. Si vous êtes encore vivant, réjouissez-vous : la pique n'était pas empoisonnée. Cette blessure vous fait horriblement souffrir, mais, du moins, la plaie est saine. Coréus vous hisse hors de la trappe et vous assoit sur une chaise, puis il confectionne un garrot. Quelques minutes plus tard, vous reprenez vos esprits et vous vous relevez. - Je t'avais prévenu, pourtant ! grommelez-vous. En réponse, Coréus esquisse un sourire contrit. Rendez-vous au [292](#).

11

Une heure et demie plus tard, deux ombres se glissent le long du mur de la demeure de Serphan. Le temps n'est plus aux conjectures, il vous faut pénétrer dans la bâtisse cette nuit même. Puisque vous avez pris du repos, votre total d'ENDURANCE a retrouvé son niveau de départ. Rendez-vous au [169](#).

12

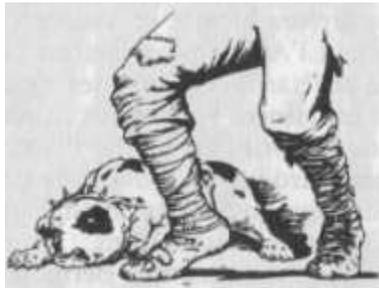
Dépité, vous reprenez la direction de votre demeure. Vous n'avez plus un sou, et la seule] manière d'en obtenir rapidement est de chaparder quelques bourses. La Vieille Place est l'endroit idéal pour de tels larcins. Vous n'avez pas pratiqué depuis longtemps et vous vous demandez si votre dague a encore toute sa dextérité. Jacques le Rat vous en a appris le maniement dans votre jeunesse. Ce gremlin pouvait trancher la ceinture d'un badaud et se trouver trois rues plus loin à l'instant où les pantalons de sa victime lui tombaient aux genoux. Vous n'avez jamais atteint une telle maîtrise, mais, tout en marchant, vous manipulez votre dague et retrouvez vite les réflexes d'antan. Vous espérez que la chasse sera fructueuse : votre estomac crie famine. Rendez-vous au [9](#).

13

Dévoré de cupidité, vous empoignez les Bâtons et les glissez dans votre sac. Il faut partir maintenant ; i le désordre que vous avez laissé en bas risque d'être découvert. Si vous désirez vous enfuir par les escaliers, rendez-vous au [308](#). Si vous préférez enjamber la fenêtre et glisser le long de la gouttière, rendez-vous au [2](#).

14

L'homme que vous suiviez s'est emparé de sa hache et la brandit d'un air menaçant. Le combat est inévitable. L'inconnu n'est autre que Coréus. Demandez-lui ses totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**. Vous avez encore la possibilité de parlementer. Pour cela, refusez de riposter et offrez-lui d'arrêter l'affrontement. S'il refuse le dialogue, il pourra vous frapper librement. Comparez vos totaux d'**AGILITÉ** afin de déterminer qui frappera le premier. Celui de vous deux qui possède le total le plus élevé ouvre le combat. Si vous interrompez le combat pour discuter, rendez-vous au [82](#). Si vous tuez votre adversaire, rendez-vous au [210](#).



15

Vous abandonnez les Bâtons et reportez votre attention sur un cimenterre tarabiscoté dont la garde est incrustée de perles fines. Vous pourrez facilement revendre un tel objet. Serphan n'est pas le seul en ville à faire montre d'un goût douteux. Votre sac est plein, vous devez songer à quitter les lieux. Allez-vous fuir par l'escalier (rendez-vous au [308](#)) ou enjamber la fenêtre et glisser le long de la gouttière (rendez-vous au [2](#)) ?

16

Vous forcez l'allure et disparaissiez au détour d'une ruelle obscure. Du coin sombre où vous vous dissimulez, vous apercevez les gardes s'arrêter et échanger quelques mots. Ils jettent un vague coup d'œil à la ruelle et rebroussement chemin, persuadés de vous avoir perdu. Rendez-vous au [94](#).

17

La voie est libre, vous pouvez rentrer chez vous. Mais cette poursuite a mis vos nerfs à vif. Soudain, un bruit dans votre dos vous fait sursauter. Vous vous retournez, dague en main, prêt à frapper. Un vieux chat de gouttière vous observe un instant puis disparaît. Vous rengainez votre arme et poussez un soupir de soulagement, puis vous reprenez votre route. Vous arrivez bientôt en vue de l'auberge de la Grenouille à l'Ail. L'estaminet est comme toujours bondé de fêtards et d'ivrognes. Quelques individus, dont les visages vous sont connus, discutent sur le pas de la porte. La Vieille Place est animée malgré l'heure tardive. La foule vous rassure, mais vous demeurez sur vos gardes : il est difficile de distinguer les étrangers des citoyens... Dans la Vieille Rue, vous vous retournez une dernière fois avant de vous engouffrer sous le porche qui mène à votre repaire. Rendez-vous au [321](#).

18

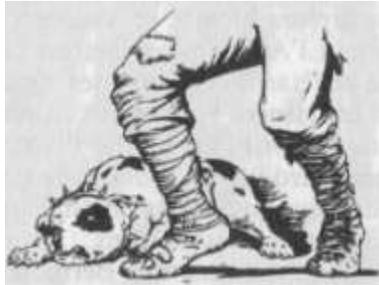
Ensemble, vous explorez la pièce où vous avez abouti. C'est une vaste salle à manger au centre de laquelle trône une gigantesque table de chêne massif en forme de pentagone dont chaque côté est occupé par une chaise munie d'un haut dossier gravé de motifs tarabiscotés. Chacune porte l'emblème d'un Conseiller. Vos déductions et la chance vous ont menés dans la partie du palais qui abrite les quartiers des membres du Conseil. Rendez-vous au [115](#).



17 *L'auberge de la Grenouille à l'Ail est comme toujours
bondée de fêtards et d'ivrognes.*

19

Vous rampez hors du monte-charge, jusque dans une vaste salle à manger dont les murs sont ornés de bas-reliefs, mais vous avez à peine le temps de repérer les lieux. Un homme vêtu en cuisinier se penche sur la dépouille inanimée de Coréus. Il tient à la main un couteau à découper dégouissant de sang. A votre vue, l'homme bondit en brandissant sa lame. Pour connaître l'**HABILETÉ** et l'**ENDURANCE** du cuisinier, demandez-les à Coréus. Il a pu infliger certains dommages à cet homme avant de succomber. Si vous parvenez à vaincre le cuisinier, rendez-vous au [276](#).



20

Une minute plus tard, vous êtes tous les deux dans la chambre. Cette pièce est la bibliothèque de Serphan, mais manifestement les Bâtons ne s'y trouvent pas. Prenez ensemble une décision. Si vous choisissez de monter à l'étage, rendez-vous au [68](#). Si vous préférez inspecter d'abord le rez-de-chaussée, rendez-vous au [206](#).

21

Vous vous faufilez sous le couvert d'un épais buisson et jetez un regard circulaire. Un instant, la panique vous gagne : vous croyez apercevoir un gardien à quelques pas de vous, mais, à y mieux regarder, il s'agit seulement d'une statue ! Aucun signe d'une patrouille : profitez de ce répit pour gagner l'arrière de la bâtisse. Rendez-vous au [176](#).

22

Transpercé de part en part, le corps du premier garde s'affale sur le sol, mais ses trois acolytes se bousculent pour vous affronter. Le couloir où vous vous trouvez n'est pas large et deux adversaires seulement peuvent s'y affronter. Si vous tuez l'un il'eux, le troisième prendra immédiatement la place de la victime.

HABILETÉ ENDURANCE

[Premier GARDE 6 3](#)

[Deuxième GARDE 8 3](#)

[Troisième GARDE 5 2](#)

Si vous remportez ce combat difficile, rendez-vous au [79](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[79](#)

Choix

[24 249](#)

DE CORÉUS

Autre [79](#)

23

A l'instant d'empoigner les Bâtons, vos sens en alerte détectent une présence derrière la porte. En une brusque volte-face, vous vous emparez de votre ôpée. L'homme qui vient de pénétrer dans la pièce brandit une lourde hache. Il s'avance et, aussitôt, vous bondissez à l'attaque, résolu à le réduire au silence dans les plus brefs délais. L'inconnu n'est autre que Coréus. Demandez-lui ses totaux d'**HA-HIILETÉ** et d'**ENDURANCE**. Vous avez encore la possibilité de parlementer. Pour cela, refusez de riposter et offrez-lui d'arrêter l'affrontement. S'il refuse le dialogue, il pourra vous frapper librement. Comparez vos totaux d'**AGILITÉ** afin de déterminer qui frappera le premier. Celui qui possède le total le plus élevé ouvre le combat. Si vous interrompez le combat

pour discuter, rendez-vous au [284](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [148](#).

24

Vous ouvrez la porte, votre dague dissimulée dans le dos. Les trois hommes semblent surpris de votre audace.

- Que voulez-vous ? demandez-vous.

- Toi ! répond l'un d'eux.

Aussitôt, l'homme à l'arbalète lève son arme et vous couche en joue. Il vous fait signe de reculer. Vous obéissez, mais resserrez votre prise sur votre arme. L'homme suit le moindre de vos gestes, prêt à tirer. Aussi décidez-vous de le calmer en lâchant! votre arme. Mais, à l'instant où il l'aperçoit, l'homme décoche un carreau meurtrier. Vous êtes trop prêt pour l'éviter. Votre vision se brouille, votre aventure se termine ici...

25

Vous commencez l'escalade de la façade, une corde autour de la taille. Coréus tient l'autre extrémité et attend patiemment au pied du mur. Cette situation ne vous plaît guère ; s'il vous arrivait malheur à l'intérieur ou si la garde venait à passer, chacun i devrait se défendre seul. Vous atteignez la fenêtre et pénétrez dans le palais. Après vous être assuré que tout est en ordre, vous tirez sur la corde pour signifier à Coréus qu'il peut grimper à son tour. Coréus se montre excellent grimpeur et, quelques minutes plus tard, il atteint la fenêtre et, après un dernier regard dans le vide, enjambe l'appui en arborant un sourire satisfait. Rendez-vous au [7](#).

26

Vous vous approchez du cadavre boursoufflé. Une multitude de tuyaux partent de la stèle pour aboutir dans la bouche du mort. Une odeur effroyable empuantit l'atmosphère. Les tuyaux

drainent un liquide rougeâtre, et vous réprimez un frisson nerveux en reconnaissant la substance : on nourrit cette créature avec du sang frais... Elle n'est donc pas morte ! Vous reculez à l'instant où - horreur ! - la chose entrouvre les paupières et pose sur vous un regard vitreux. A chaque gorgée, le monstre est secoué de spasmes. Tout à coup il se redresse, arrachant les tuyaux, qui déversent sur le sol des giclées écarlates. Le mort vivant ouvre la bouche et son haleine vous fait défaillir ; l'odeur de pourriture et de chair putréfiée vous arrache un haut-le-cœur. La chose s'avance inexorablement. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [333](#). Si vous préférez affronter le monstre, armé de votre seule dague, rendez-vous au [264](#).

27

Vous poursuivez votre progression le long du couloir ; soudain, les Bâtons dans votre sac se mettent à vibrer. Que se passe-t-il ? Mû par une brusque inspiration, vous poussez la porte qui s'ouvre sur votre gauche. Vous demeurez un instant dans l'entrebâillement, l'épée haute. Les murs de cette petite antichambre sont recouverts de runes et de symboles ésotériques. Un piédestal y trône. Malgré les tapisseries qui voilent les fenêtres, une étrange luminosité baigne le lieu. Les Bâtons vibrent à tout rompre dans votre sac. Les pulsations s'accélèrent lorsque vous avancez vers le piédestal. Un Sceptre repose sur un coussin, gravé des mêmes motifs que les Bâtons : il est manifestement de la même origine. La force qui vous a guidé jusqu'ici tenait à vous faire découvrir cet objet. Rendez-vous au [75](#).

28

Vous remerciez l'acolyte de vous avoir fait visiter le temple et vous prenez congé de lui. Vous regagnez le parvis inondé de lurhière. Si vous renoncez au pillage du temple du Corpus Nistus, rendez-vous au [12](#). Si vous désirez contourner le temple et vous y introduire par les jardins, rendez-vous au [158](#).



29

Le lendemain, vous décidez de visiter le quartier des Temples. Si nécessaire, ramenez votre total d'**ENDURANCE** à son niveau de départ. Vous demeurez dans l'incapacité de rembourser vos dettes. Avant peu, les créanciers du quartier Sud lanceront leurs hommes de main à votre poursuite. Ces brutes se chargeront de vous rappeler qu'il est bon de tenir ses engagements... Le quartier des Temples compte parmi les plus riches de la cité et l'on murmure que la cave de chaque monument renferme des trésors dignes de ceux du Conseil des Cinq. Cela vaut la peine d'être vérifié. Aussi vous dirigez-vous d'un pas ferme vers le temple du Corpus Nistus, qui se dresse fièrement sur les berges du Caeder, près du pont aux Torches, écrasant de sa magnificence les bâtiments alentour. Ses dômes sont recouverts d'or et ses murs décorés de fresques hautes en couleur. Bien qu'il ne s'agisse que d'un décor, vous marquez un temps d'arrêt devant cette débauche de luxe. Si vous désirez entrer par le portail principal, rendez-vous au [100](#). Si vous préférez contourner la bâtisse et passer par les jardins, rendez-vous au [193](#).

30

Vous poursuivez vers le nord. Bientôt vous parvient le son que vous redoutiez depuis votre entrée dans ce d'îdale. Devant vous, des couinements stridents se répercutent en écho contre les parois. Le sol grouille de rats ! La lueur de vos torches se reflète dans des centaines d'yeux rouges et révèle des dents pointues comme des aiguilles. Si vous osez traverser cette marée de rats, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez rebrousser chemin jusqu'à la précédente jonction et explorer la partie est, rendez-vous au [32](#).

31

Dans votre hâte, vous lâchez la gouttière et vous vous écrasez sur le pavé. Vous tentez de vous relever, mais une violente douleur vous paralyse. Vous retombez lourdement et comprenez alors que vous vous êtes brisé la cheville. Les hommes ont enfoncé votre porte et ils vous observent de la fenêtre. Dans quelques instants, ils vous auront rejoint. Vous rampez sur quelques mètres, mais la douleur insupportable vous fait sombrer dans l'inconscience. Définitivement.

32

A l'est, le couloir se rétrécit ; vous devez tous deux courber le dos. Soudain, Coréus glisse dans la vase et lâche sa torche. Tout en pestant contre le mauvais sort, il en allume aussitôt une autre et vous reprenez votre progression. Le tunnel bifurque bientôt. Après un rapide conciliabule, vous décidez de poursuivre vers l'est. Il vous semble, en effet, que vous n'avez pas été assez loin dans cette direction pour atteindre le palais. Vous avancez, courbés en deux, quand un grondement sourd ébranle les parois. Rendez-vous au [135](#).

33

Vous vous approchez discrètement de l'étranger. Celui-ci interroge l'aubergiste au sujet de la demeure de Serphan. Si vous désirez l'aborder, rendez-vous au [208](#). Si vous préférez obtenir de plus amples informations à son sujet, rendez-vous au [340](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[340](#) [208](#)

CHOIX DE CORÉUS

[194](#) [340](#) [42](#)

Autre

[340](#) [208](#)

34

En suivant l'étranger, vous remarquez qu'un autre homme se rapproche discrètement de lui. Il s'agit de Cob, un vide-gousset qui écume le quartier. Vous le fixez intensément et portez la main à votre dague. Cob marque un temps d'arrêt, courbe la tête et prend la fuite sans demander son reste. Souriant, vous vous rapprochez inexorablement de votre victime. Mais, sans vous laisser le temps d'intervenir, l'homme se retourne et vous apercevez une lourde hache pendue à sa ceinture. Si vous désirez l'attaquer, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez tenter de discuter, rendez-vous au [310](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [141 310](#)

CHOIX [248 141 141](#)

DE CORÉUS [99 141 310](#)

35

Vous calez votre épée le long de votre jambe afin de prévenir tout bruit et vous avancez à pas feutrés vers l'homme, qui ne se doute de rien. A quelques pas de lui, vous dégainez et vous vous préparez à l'attaque. L'homme n'a heureusement pas remarqué votre présence. Il se balance lourdement d'une jambe sur l'autre ; manifestement, la tâche qu'on lui a confiée l'ennuie au plus haut point. Vous bondissez sur lui et le bâillonnez d'une main avec la rapidité d'un fauve, tandis que votre dague s'enfonce profondément entre ses côtes. Il se raidit un instant, mais son corps mollit et s'affale. Vous traînez le cadavre dans un coin sombre et, rengainant votre dague, vous reportez votre attention sur la porte entrebâillée. Vous la poussez doucement et jetez un oeil dans la pièce. Trois hommes assis à une table discutent bruyamment autour d'une partie de cartes. Des bouteilles vides jonchent le sol. Derrière eux, un escalier en spirale monte à l'étage. Sans doute mène-t-il à la collection de Serphan. Si vous

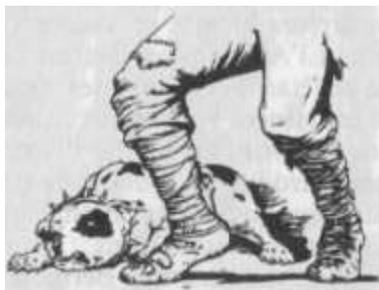
désirez lancer votre dague sur l'un d'eux et attaquer ensuite, rendez-vous au [220](#). Si vous possédez le Sortilège du Nuage de Stupeur et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [222](#).

36

Vous avez éliminé votre rival, mais la bataille a attiré l'attention. Des mouvements rapides se font entendre autour de vous et un carreau d'arbalète vous transperce le cou dans un sifflement... Lors de vos prochaines tentatives, peut-être serez-vous moins bruyant au milieu d'un cambriolage.

37

L'homme que vous venez de rencontrer dans la salle des trésors de Serphan est le Prince Coréus, noble barbare de la région des montagnes. Il est en ville pour retrouver de précieux objets qui appartiennent à son peuple. Les richesses accumulées en ce lieu ne présentent que peu d'intérêt à ses yeux. Il va vous faire une proposition et vous devrez discuter avant de prendre une décision. Si vous souhaitez l'aider dans sa quête, rendez-vous au 96. Si vous préférez continuer le combat, vous devrez vous affronter à mort, puisque aucun de vous n'accorde sa confiance à l'autre. Si vous survivez à ce combat, rendez-vous au [237](#).



38

Vous atteignez bientôt le pont aux Torches et filez à toute allure vers l'île au milieu du fleuve. Les marchands d'offrandes s'y trouvent réunis et leurs échoppes attirent généralement une foule dense. Vous espérez vous échapper à la faveur de la cohue.

Hélas ! L'île n'est guère fréquentée à cette heure et les cris de vos poursuivants attirent l'attention des rares passants. Vous ne pouvez courir le risque d'affronter un badaud ravi d'attraper un voleur, aussi vous faut-il absolument rebrousser chemin. Vous ralentissez quelque peu l'allure et attendez que le premier poursuivant vous rejoigne. Vous l'esquivez facilement et foncez vers les autres. Ils brandissent leurs armes, mais votre brusque volte-face les a pris de court. Vous traversez le pont à vive allure. Derrière vous, la confusion est totale : deux acolytes ont trébuché dans leurs robes, entraînant la chute de toute la troupe. De retour sur la berge, vous foncez en direction du quartier David, la populace à vos trousses. Rendez-vous au [287](#).

39

Le monstre exhale un dernier souffle et retombe lourdement sur le sol, sa chair agitée de spasmes nerveux. Pris de nausée, vous tournez les talons et quittez la tombe. Dans votre hâte, vous bousculez deux gardiens du Corpus Nistus qui se trouvaient près de la porte. Aussitôt, vous vous précipitez vers le mur d'enceinte, que vous franchissez d'un bond. Soudain, une porte s'ouvre dans le mur... Les deux personnages de tout à l'heure vous prennent en chasse sans tarder. Le combat avec le monstre a épuisé vos forces, mais vous trouvez encore l'énergie de fuir. Vous vous dirigez vers le quartier David et les demeures des nobles. Mais vos poursuivants gagnent du terrain ! Eux, ils sont en pleine forme et seule la ruse pourra vous en débarrasser. Vous débouchez dans une avenue bordée de murs. Au premier croisement, vous escaladez une palissade et atterrissez, pantelant, dans un jardin. De l'autre côté du mur, les cris de vos poursuivants s'éloignent. Rendez-vous au [335](#).

40

La chambre est baignée par le clair de lune, un lit occupe l'angle de la pièce. D'un geste, vous imposez le silence à CoréïTs, car de légers mouvements ont attiré votre attention. Coréus demeure immobile, tandis que vous avancez à pas feutrés dans la pièce. A



40 Vous pointez votre dague sur l'oreiller et, d'un geste prompt, vous soulevez les couvertures.

proximité du lit, vous dégainez votre dague et vous la pointez vers l'oreiller. D'un geste prompt, vous soulevez les couvertures. Consultez Coréus. Si vous désirez assommer le dormeur et quitter la chambre avant de gagner l'autre pièce et de prendre la porte à droite, rendez-vous au [293](#). Si vous préférez prendre la porte gauche, non sans avoir assommé l'occupant de la chambre, rendez-vous au [319](#). Vous pouvez aussi réveiller l'homme et le questionner (rendez-vous au [123](#)).

41

A l'extrémité gauche du couloir, un garde est de faction près d'une porte. Il vous tourne le dos et n'a pas remarqué votre présence. Si vous voulez l'attaquer de front, rendez-vous au [252](#). Si vous préférez avancer doucement par-derrière et lui trancher la gorge, rendez-vous au [35](#).

42

Vous abordez l'étranger et vous vous présentez. Il s'appelle Coréus. Vous réprimez un sourire devant un nom aussi peu courant, mais vous faites aussitôt allusion à la demeure de Serphan et à l'intérêt qu'elle présente à ses yeux. Coréus semble persuadé qu'un objet appartenant à son peuple se trouve parmi les richesses que le Conseiller a accumulées. L'étranger souhaite donc s'introduire dans la bâtisse afin de reprendre son bien, mais il recherche pour cela l'aide d'un professionnel. Votre cupidité s'enflamme à l'idée de cambrioler le palais de Serphan. Les rumeurs les plus folles circulent sur les trésors, œuvres d'art et pierres précieuses qu'il renferme. Vous évaluez mentalement les risques d'une telle entreprise. Le coup est périlleux ; néanmoins, s'il réussit, ce cambriolage sera cité en exemple pendant longtemps dans le quartier Sud. Si vous acceptez d'aider Coréus, rendez-vous au [146](#). Si vous préférez agir seul, ne manifestez aucun intérêt pour cette affaire et partez sur-le-champ pour le palais (rendez-vous au [46](#)).

43

La bâtisse semble inoccupée. Vous vous faufilez entre les arbres et comprenez que cette construction est un mausolée. Les ronces et les mauvaises herbes envahissent les murs ; toutefois, l'entrée du tombeau est entretenue et l'allée qui y mène semée de graviers. Une lourde porte noire vous barre le passage mais, à votre grande surprise, elle s'ouvre d'une simple poussée. Si vous désirez explorer le monument, rendez-vous au [200](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin et pénétrer dans le temple, rendez-vous au [347](#).

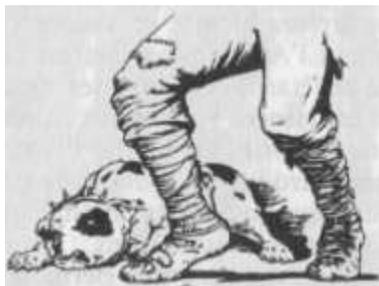
44

La porte au sommet des marches n'est pas verrouillée. Vous l'entrebâillez légèrement et l'ouverture laisse entrevoir un long couloir désert. Non loin de là, une porte ouverte attire votre attention. Vous vous en approchez à pas feutrés et pénétrez dans une pièce. Vous venez de vous introduire dans les quartiers des serviteurs. Rendez-vous au [115](#).

45

Coréus est mort. Vous êtes maintenant seul dans la pièce, le Sceptre à portée de main sur le piédestal.

Vous vous penchez sur le corps de Coréus et prenez les Bâtons dissimulés dans sa tunique. Vous les mettez dans votre sac, ainsi que le Sceptre. Il vous reste à quitter le palais sans donner l'alerte. Rendez-vous au [139](#).



46

La résidence de Serphan se trouve dans le quartier David. Elle est entourée de hauts murs hérissés de piques. Souriant, vous ouvrez votre sac et en sortez des crochets qui faciliteront l'escalade de cette paroi lisse. Vous parvenez rapidement au sommet du mur et enjambez les piques. Prenant votre élan, vous retombez doucement dans le jardin. La demeure s'élève au centre d'un parc à l'abandon qui offre de nombreuses cachettes. L'arrière du palais se découpe au bout du jardin. La bâtisse est plongée dans l'obscurité, exception faite d'une fenêtre du rez-de-chaussée. Vous vous approchez lentement de la bâtisse en esquissant un sourire cupide. Rendez-vous au [207](#).

47

Vous atterrissez sur l'appui de la fenêtre. Par chance, personne n'a remarqué vos acrobaties. Vous assurez alors votre prise et fracturez la fenêtre. Vous êtes maintenant au premier étage de la boutique de Dellos. Le bureau n'est distant que de quelques portes. Rendez-vous au [246](#).

48

Au moment où vous passez devant la porte ouverte, le plancher craque sous vos pieds. L'un des gardes se retourne et vous aperçoit. Aussitôt, lui et son compagnon se lèvent et s'emparent de leurs épées. Vous allez devoir les combattre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	7	8
Second GARDE	8	6

Vous attaquez le premier. Pour affronter vos deux adversaires, vous pouvez concentrer vos Assauts sur l'un d'eux et subir sans répondre les attaques de son compagnon, ou bien diviser par deux votre total d'**HABILETÉ** et les frapper tour à tour à la moitié

de votre puissance. Il vous est également permis de lancer les sortilèges dont vous disposez encore. N'oubliez pas toutefois que le lancement d'un sortilège prend un Assaut. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [282](#).

49

Vous dégainez votre dague d'un air menaçant et vous l'appuyez contre la gorge du garde.

- Qu'allons-nous en faire ? demandez-vous à Coréus. Lui couper la gorge, ou bien lui trancher les poignets et les chevilles ?

- Agis pour le mieux, grogne Coréus. Nous sommes pressés, débarrasse-toi de lui.

A ces mots le garde, pris de panique, se met à bredouiller et vous révèle tout ce qu'il sait. Selon ses dires, Serphan aurait bien acheté les Bâtons et le Sceptre à un voleur de passage, mais il aurait fait don du Sceptre à la ville. Le précieux objet compte-ait maintenant parmi les richesses du Palais du Conseil. Vous échangez un regard surpris et le garde profite de ce moment d'inattention pour prendre la fuite. Au moment où vous alliez lancer votre dague, la francisque de Coréus passe en sifflant au-dessus de votre épaule et va se fichir dans le dos du garde avec un bruit mat. Le Prince s'avance lentement pour récupérer son arme et vous le laissez passer, respectueux. Vous dissimulez le cadavre dans un recoin sombre et décidez de concert d'aller visiter le Palais du Conseil. Rendez-vous au [131](#).

50

Le petit bâtiment est un tombeau. La perspective des richesses qu'il pourrait contenir vous attire invinciblement vers l'entrée. A l'intérieur, il faut quelque temps pour que vos yeux s'habituent à la pénombre, mais bientôt vous contemplez une scène horrible. Une carcasse boursouflée repose sur un linteau de pierre au centre de la crypte. L'odeur de chair putréfiée empuantit l'atmosphère et vous n'avez pas trop de tout votre sang-froid

pour poursuivre vos investigations. Votre regard scrute le moindre recoin, à la recherche de quelque objet de valeur. Rendez-vous au [26](#).

51

I 'acolyte Freelin hoche gravement la tête.

Les fidèles sont les bienvenus en ce lieu, dit-il. Si lu désires prier, recueille-toi en paix.

Il vous indique un petit oratoire et s'éloigne. L'oratoire abrite une cassette d'or posée sur un piédestal.

L'or est véritable cette fois-ci et la cassette renferme une dague incrustée de bijoux. Vous vous assurez que personne ne vous regarde et tentez de vous emparer de l'arme, mais elle refuse de quitter son logement. Seule solution : voler la cassette et son ? contenu. Si vous désirez vous emparer de la cassette et prendre la fuite, rendez-vous au [159](#). Si vous préférez quitter le temple et explorer les jardins environnants à la recherche du trésor, rendez-vous au [158](#).

52

Une petite porte à l'arrière du temple s'ouvre d'une simple poussée. Vous vous faufilez à l'intérieur. La porte se referme aussitôt et il est impossible de l'ouvrir à nouveau ; vous devez donc quitter le temple : par l'entrée principale. L'intérieur est plongé dans t l'obscurité, mais vos yeux aiguisés repèrent bientôt j un petit oratoire où brillent l'or et les bijoux. Vous y découvrez une cassette d'or renfermant une dague sertie de pierres précieuses. D'un geste avide, vous vous emparez du tout et glissez ce butin sous votre tunique. Sans attendre, vous vous dirigez vers la sortie en tâchant d'adopter l'attitude recueillie des adorateurs du Corpus Nistus. La sortie n'est plus j distante que de quelques mètres et vous pensez avoir réussi quand soudain des clameurs s'élèvent dans votre dos. Vous vous élancez à toutes jambes vers la porte baignée de lumière. Une fois dehors, vous

filez vers le pont aux Torches, poursuivi par la foule en furie des adorateurs. Rendez-vous au [38](#).

DOUBLE JEU

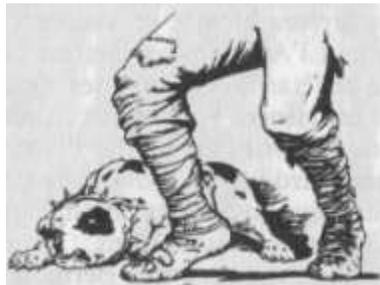
VOTRE PROPRE CHOIX [38](#)

CHOIX [265 324](#)

DE CORÉUS Autre [38](#)

53

Votre instinct vous dicte la prudence. Vous êtes suivi, sans nul doute. Ils sont au moins quatre et vous auront rejoint avant peu si vous ne pressez pas l'allure. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [295](#). S'il est supérieur à votre total, rendez-vous au [332](#).



54

Votre nouveau compagnon de route est mort. Les adorateurs ont gagné en assurance et se rapprochent dangereusement. Pour comble de malchance, la garde du marché, alertée par les cris, fend la foule des badauds et se dirige vers vous. De deux maux, il faut choisir le moindre : vous dégainez votre dague et vous vous élancez au milieu de la troupe des adorateurs, fouettant l'air de votre lame. La manœuvre a réussi, et vous filez sans perdre un instant vers le quartier David. Sur vos talons, la foule de vos poursuivants a reçu le renfort de deux gardes. Rendez-vous au [287](#).

55

Le Nuage de Stupeur s'enroule autour des deux hommes et les paralyse en un instant. Leurs corps inertes s'affalent bientôt sur le sol. D'un pas vif, vous gravissez les dernières marches qui vous séparent de l'étage. Rendez-vous au [322](#).

56

Avec un bel ensemble, vous dégainez vos épées. Les gardes en font autant. Chacun d'entre vous affrontera deux gardes. Si vous parvenez à vaincre vos adversaires, il vous sera possible de prêter main forte à Coréus.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	7	8
Deuxième GARDE	6	4
Troisième GARDE	8	6
Quatrième GARDE	5	6

Si vous survivez tous deux, rendez-vous au [11](#). Si Coréus se fait tuer, rendez-vous au [256](#).

57

L'homme s'appelle Coréus et il a besoin d'un complice pour reprendre un trésor qui lui a été dérobé. Mettez-vous d'accord. Si vous désirez l'aider, rendez-vous au [4](#). Si vous refusez sa proposition, rendez-vous au [255](#).

58

Vous reculez, pantelants et épuisés, tandis que le monstre agonise. Son corps est secoué de spasmes et ses membres fouettent l'air de manière sporadique. Vous demeurez hors d'atteinte de ces derniers soubresauts jusqu'à ce qu'il retombe,

inerte. Vous n'aviez pas averti Coréus que les égouts recelaient de tels dangers. Votre regard embrasse la pièce et repère une échelle de fer scellée dans le mur, qui mène à une grille au plafond. En éteignant vos torches, vous remarquez que l'ouverture laisse filtrer la lumière du jour. Aucun de vous ne tient à demeurer plus longtemps dans les égouts ; vous escaladez donc les barreaux et repoussez la grille. Vous aboutissez dans une cave obscure, transpercée d'un rayon de lumière jailli d'un soupirail. Vous grimpez vivement au sommet d'un tonneau afin d'apercevoir les bâtiments alentour. Reconnaisant les bâtisses, vous constatez avec satisfaction que vous vous trouvez dans les caves du palais lui-même ! Vous allumez l'une de vos dernières torches et commencez l'exploration de la cave. Au bout de quelques minutes, vous en venez à la conclusion qu'il existe deux issues : un escalier de pierre menant à une lourde porte de chêne et, à l'autre extrémité de la cave, un monte-charge désaffecté qui conduit aux étages supérieurs. Toutefois, si vous empruntez cet appareil, vous ne pourrez le faire que chacun votre tour. Allez-vous ouvrir la porte (rendez-vous au 44) ou actionner le monte-charge ? Dans ce cas, déterminez ensemble qui passera le premier. Si vous êtes désigné, rendez-vous au [274](#). Si Coréus monte le premier, rendez-vous au [204](#).

59

Pas de faux-fuyants ! Que complotez-vous ? demande à nouveau le garde.

Eh bien, euh... bafouillez-vous. Mais Coréus intervient.

C'est ma faute, j'ai demandé à... mon cousin de me montrer Jp curiosités de la ville.

C'est cela, reprenez-vous. Nous nous rendions à cette auberge du quartier Sud, vous savez, celle où l'on sert l'alcool le plus fort de la ville, un breuvage qui pourrait assommer un bœuf, et puis... Le garde ne vous laisse pas terminer. - C'est bon ! Hors de ma vue,

ou c'est moi qui me chargerai de vous assommer si je vous reprends à rôder dans les parages.

Vous filez sans demander votre reste. Quelques rues plus loin, Coréus vous demande le nom de l'auberge que vous avez mentionnée, mais vous haussez les épaules sans répondre. Rendez-vous au 11.

60

Vous vous élancez vers le mur d'enceinte, mais déjà les gardes accourent de toutes parts. Au moment où vous allez atteindre votre but, trois hommes vous coupent la route. Si vous acceptez le combat, rendez-vous au [266](#). Si vous préférez l'éviter, rendez-vous au [325](#).

61

Vous pénétrez dans une vaste salle à manger coiffée d'un dôme. Les boiseries ouvragées sont couvertes de fresques magnifiques, séparées par les torchères de bronze qui illuminent la pièce. Votre regard d'aigle embrasse les lieux, à la recherche d'une cache ou d'un passage dérobé, mais vous ne remarquez rien. A l'extrémité de la salle s'ouvre une porte, et vous vous en approchez, dans l'espoir de trouver une sortie. Rendez-vous au [226](#).

62

Vous passez devant la porte entrebâillée et poussez un soupir de soulagement lorsque vous atteignez sans encombre l'autre côté. Non loin de là, un escalier mène aux étages. Vous gravissez lentement les inarches, tous les sens en éveil, prêt à déceler le moindre piège. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**AGiLiTÉ**, rendez-vous au [81](#). S'il est supérieur à votre total, rendez-vous au [181](#).

63

Vous gravissez gaillardement les marches, remonté par vos succès de la nuit et rassuré de n'avoir pas été suivi. Dans votre chambre, vous dissimulez votre butin dans une cache ménagée sous le plancher et remettez en place le tapis usé. Vous vous allongez pour jouir d'un repos bien mérité, quand des coups répétés sont frappés à votre porte. Qui peut ainsi venir à cette heure de la nuit ? Rendez-vous au [117](#).

64

Vos assaillants gisent sur le sol de l'Orque au Cimeterre. Les consommateurs se sont tous brusquement souvenus d'un rendez-vous urgent et ont déserté les lieux. Vous êtes maintenant seuls tous deux, face au tenancier. Le pauvre Josif a perdu sa superbe et se terre en tremblant de tous ses membres dans un coin de son auberge dévastée. Coréus s'avance avec une lenteur délibérée, tout en le gratifiant d'un sourire lourd de menaces.

Je vais te poser une question, dit-il, à laquelle je te saurai gré de répondre poliment. Jamais au cours de son existence Josif ne s'était montré aussi disert. Vous apprenez ainsi que Serphan a fait don du Sceptre à la ville et que l'objet compte à présent parmi les trésors du Palais du Conseil. Vous décidez d'aller reconnaître le terrain. Chemin faisant, vous établirez un plan d'action. Rendez-vous au [131](#).

65

Vous atteignez enfin la capitale du royaume, à vrai dire un simple ensemble disparate de huttes et d'enclos. Trois solides barbares, vêtus de fourrures et portant une lourde francisque, s'approchent de votre équipage. Vous mettez pied à terre et l'un des hommes empoigne les rênes de votre monture. Un autre vous tend une gourde d'eau fraîche, que vous acceptez en gage d'amitié.

- Bardik, déclare le chef, tu as rapporté les symboles d'Alrik et nous t'en remercions.

- Comment connaissez-vous mon nom ? demandez-vous, surpris.

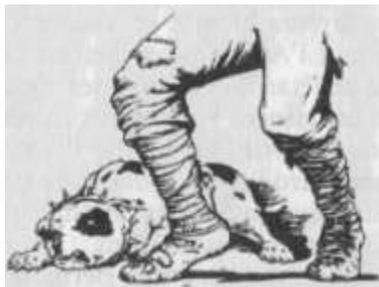
- Ta venue est annoncée depuis des générations, poursuit le chef. Il est dit qu'en ces temps de péril, un homme viendrait de la ville pour rapporter les symboles du pouvoir.

- Que symbolisent-ils ? Quelle est leur fonction ? demandez-vous.

- Ils recèlent le pouvoir d'Alrik, notre héros légendaire, affirme le chef. Lui seul peut sauver notre peuple de la destruction. Maintenant, remets-moi les symboles.

- Que recevrai-je en retour ? demandez-vous brusquement.

- Il est courageux de poser une telle question, avec cent haches autour de toi, prêtes à te mettre en pièces. Mais telle n'est pas notre volonté. Tu seras récompensé... Cadour, apporte le dû de notre ami. Le barbare sort d'une hutte chargé d'un lourd sac d'or. Il vous le remet et vous vous dirigez vers votre monture. L'idée de fuir vous traverse l'esprit, mais en un instant de réflexion vous fait comprendre la vanité d'une telle entreprise. Vous sortez donc le Sceptre et les Bâtons de votre sac et vous les tendez au chef. Vous en auriez tiré un bien meilleur prix en ville... Toute la tribu célèbre le retour des symboles de son pouvoir et tient à vous garder en son sein. Mais, déjà, vous vous languissez de la ville et de ses lumières. Il serait risqué de retourner à Koragon mais l'or que contient vos sacoches vous permettra de vivre comme un prince dans n'importe quelle cité du territoire. Votre vie se terminera dans l'opulence et la gloire.



66

Vous allumez une nouvelle torche et décidez de poursuivre vers le sud. Bientôt, le tunnel s'enfonce vers l'est et vous le suivez encore quelques minutes avant le virage suivant. Vous ne savez pas si chaque coude i quatre-vingt-dix degrés, et une erreur de direction est possible. Vous continuez néanmoins votre chemin. L'égout, après de nombreux autres méandres, aboutit à un carrefour. Si vous désirez prendre le couloir à l'est, rendez-vous au [168](#). Si vous souhaitez emprunter celui au nord, rendez-vous au [290](#). Si vous préférez poursuivre vers le sud, rendez-vous au [174](#).

67

Vous poursuivez en direction du nord, pataugeant dans la vase. Au bout de quelques mètres, le couloir vire à l'est et vous le suivez plusieurs minutes encore jusqu'à une jonction. Si vous désirez continuer vers le nord, rendez-vous au [30](#). Si vous préférez aller vers l'est, rendez-vous au [32](#).

68

Vous vous faufilez hors de la pièce et tournez à droite. Le couloir mène à un petit escalier qui dessert les étages. Suivi de près par Coréus, vous pesez de tout votre poids sur la première marche afin d'en éprouver la solidité. Le bois ne craque pas, et vous entreprenez aussitôt l'ascension. Soudain, vous vous plaquez contre la paroi de l'escalier, alertés par un léger bruit. Tapis dans l'ombre, vous prêtez l'oreille. Le murmure est étouffé, mais vous reconnaissez une voix. Deux gardes font leur apparition et passent à proximité sans remarquer votre présence. Vous demeurez quelques instants immobiles et, certains de leur départ, vous vous introduisez dans le couloir. Brusquement, Coréus s'arrête et vous murmure d'une voix tremblante :

- Je ressens quelque chose, je ne sais pas quoi, c'est la première fois que cela m'arrive !

- Ce doit être la peur, répliquez-vous en haussant les épaules.
- Non, crie-t-il, ce sont les Bâtons ! Je sens leur présence, ils ne sont pas loin.
- Silence ! Moi, je sens les gardes, eux non plus ne sont pas loin.

Prenez ensemble une décision. Si vous souhaitez vous fier à l'instinct de Coréus, rendez-vous au [110](#). Si vous préférez explorer tout l'étage, rendez-vous au [85](#).

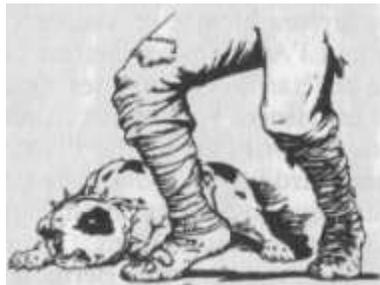
69

Vous faites volte-face : autant en découdre tout de suite, puisqu'il est impossible de distancer vos poursuivants. Chacun de vous devra combattre deux gardes. Si vous parvenez à éliminer vos adversaires, vous pourrez prêter main forte à Coréus.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	7	8
Deuxième GARDE	6	4
Troisième GARDE	8	6
Quatrième GARDE	5	6

Si vous survivez tous deux au combat, rendez-vous au [11](#). Si Coréus succombe, rendez-vous au [256](#).



70

Dans un accès de bonne volonté, vous lui suggérez de se rendre à l'auberge du Débarcadère, passe Hardigan. Il pourra peut-être soutirer quelques informations sur place. Vous prenez congé et vous vous éloignez dans la rue. Vous avez semé vos poursuivants et c'est d'un pas tranquille que vous vous rendez à l'auberge de la Grenouille à l'Ail. Sur place, vous allez de table en table, parvenez à vous faire offrir quelques verres et écoutez au passage les nouvelles échangées par les malfrats qui hantent ce lieu de perdition. Rendez-vous au [198](#).

71

Vous enjambez la fenêtre à votre gauche, mais à peine votre pied a-t-il touché le sol qu'une main vous empoigne solidement et vous repousse dans le vide. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [133](#). Sinon, rendez-vous au [267](#).

72

Dans la tranquillité de votre chambre, vous pouvez enfin contempler les fruits de votre escapade nocturne. Vous étalez tous les objets sur votre lit afin de les examiner à loisir. D'un œil expert, vous évaluez chaque pièce et mettez de côté celles qui seront facilement négociables. La majorité du butin sera vite écoulée, à part ces Bâtons. Vous jureriez pourtant ne pas les avoir pris... Quoi qu'il en soit, ils sont là. De ces objets étranges émane une aura surnaturelle ; vous n'avez jamais ressenti une telle sensation. Les Bâtons semblent renfermer une force magique. Quelle peut être leur fonction ? Bizarrement, vous avez le sentiment qu'ils sont incomplets, simples pièces d'un ensemble qu'il faut reconstituer. Cette énigme occupe vos pensées et vous ne serez pas en paix avant de l'avoir résolue. Il est hors de question cependant de visiter une nouvelle fois la demeure de Serphan. Rendez-vous au [180](#).



71 Vous enjambez la fenêtre, mais une main vous empoigne solidement et vous repousse dans le vide.

La nuit venue, vous guidez Coréus par les rues du quartier David. Bientôt, un malaise vous gagne : dans les rues désertes vous pouvez être appréhendés à tout instant par la patrouille de nuit. Hélas, vos craintes se justifient au moment où vous atteignez la demeure de Serphan. Au détour d'une rue, vous rencontrez les gardes. A votre vue, les soldats se déploient et vous encerclent.

- Qu'est-ce que vous manigancez à cette heure de la nuit ? demande le chef de la patrouille.

- Eh bien... je voulais montrer à mon cousin les curiosités de notre cité, prétendez-vous. En travaillant dur, il est possible d'obtenir tout ce que l'on désire. Ces palais sont un exemple et un but à atteindre.

- Les étrangers ne doivent pas quitter leur quartier à la nuit tombée, reprend le chef des gardes. Votre explication n'est guère convaincante. Vous devez agir vite. Prenez une décision sans consulter votre partenaire. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [187](#). Si vous préférez prouver votre innocence, rendez-vous au [171](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[187](#) [171](#)

CHOIX

[353](#) [318](#) [6](#)

DE CORÉUS

[28](#) [187](#) [171](#)

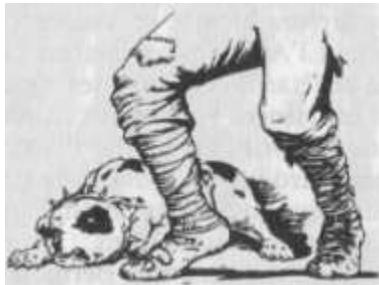
La boutique du prêteur sur gages est fermée, mais vous passez par l'arrière-cour et frappez selon un code convenu. Le battant s'ouvre bientôt. Loomis est aussi un receleur connu et il accepte toujours de travailler en dehors des heures d'ouverture, pour peu qu'il existe une chance de profit. Il esquisse un sourire à la mention du nom de Serphan :

- Ce vieux grigou est d'une avarice rare, sauf en ce qui concerne sa collection d'art religieux. A ce qu'on dit, il posséderait des pièces uniques, objets de culte de toutes les religions, et certaines d'entre elles de provenance douteuse.

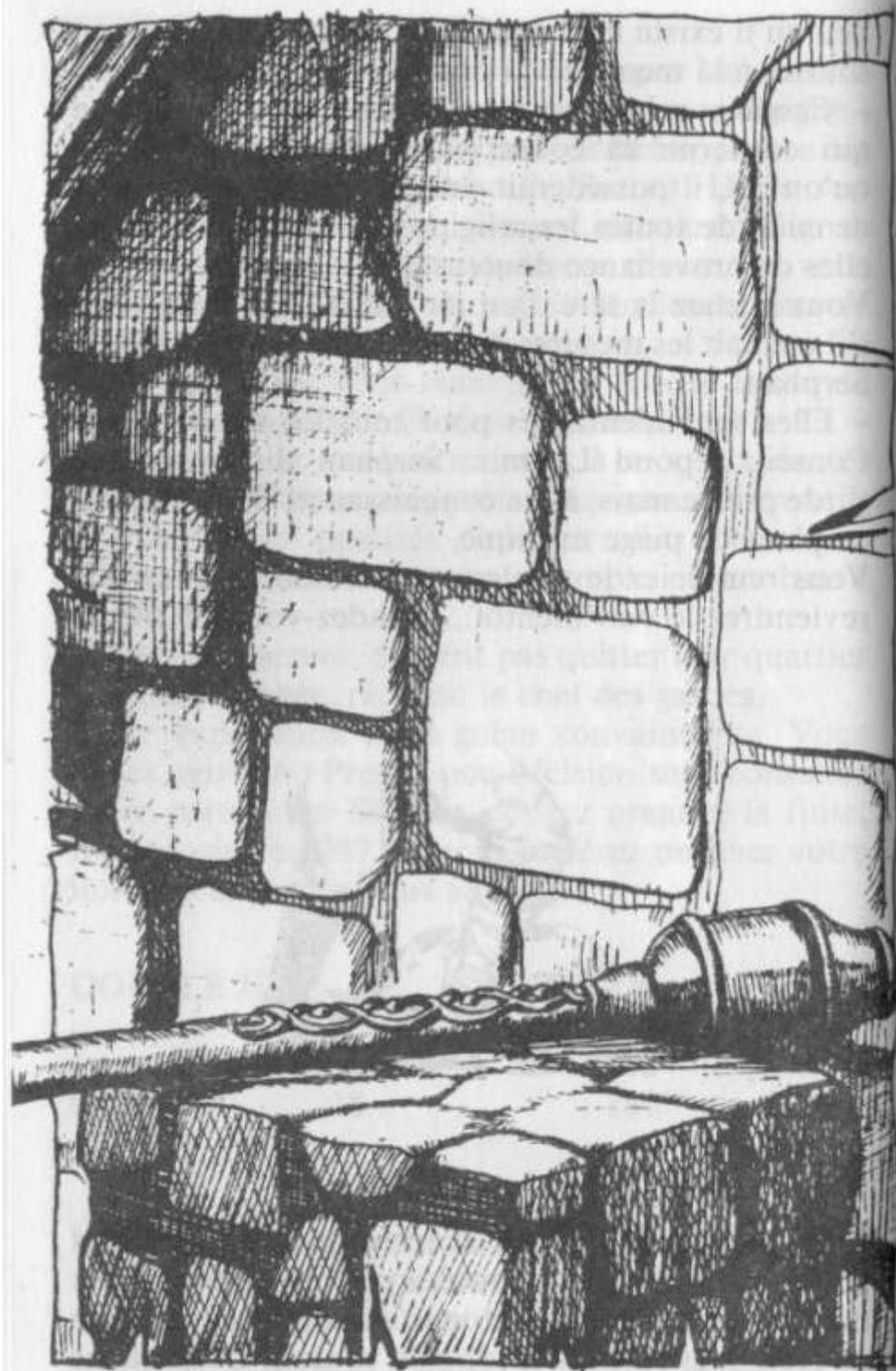
Vous hochez la tête d'un air entendu et demandez s'il connaît les mesures de protection dont s'entoure Serphan.

- Elles sont identiques pour tous les membres du Conseil, répond Loomis. Serphan dispose d'une garde privée mais, à ma connaissance, il n'a pas mis en place de piège magique.

Vous remerciez le receleur et lui assurez que vous reviendrez le voir bientôt... Rendez-vous au [286](#).



Vous vous emparez du Sceptre et le glissez sous votre tunique. Vous ne voulez pas prendre le risque de le mettre avec les Bâtons. Vous quittez la pièce et vous vous faufilez le long du couloir. Le meilleur moyen de quitter les lieux est sûrement de passer par les cuisines, au rez-de-chaussée. A cette heure, l'endroit doit être désert. Rendez-vous au [139](#).



75 *Vous vous emparez du Sceptre et le glissez
sous votre tunique.*

76

La porte s'ouvre sans bruit et vous vous introduisez dans la pièce. L'endroit est plongé dans l'obscurité, mais un rai de lumière vous révèle qu'elle ne contient que des caisses vides. Elle ne comporte pas d'autre issue ; si l'on vous découvrait, vous seriez pris comme un rat dans une cage. Vous quittez donc le débarras pour le couloir éclairé. Rendez-vous au [165](#).

77

Vous vous approchez prudemment de la plateforme et de son horrible occupant. Une sorte de ronflement rythme le silence qui règne dans la pièce. Même en prêtant l'oreille il vous est impossible d'en déterminer la provenance. L'obscurité ne vous permet de distinguer que des masses sombres. (voyant reconnaître des coffres ou des caisses, vous faites un pas en avant. Rendez-vous au [26](#).

78

A distance respectueuse, vous suivez la silhouette vers le Vieux Pont. Vous l'agresserez sur la petite place qui borde le fleuve. Hélas, au moment d'atteindre l'endroit, un fiacre tiré par deux centaures s'arrête au milieu de la place. Sans perdre un instant, l'inconnu s'y engouffre. A peine avez-vous le temps de réévaluer les risques de l'agression que l'équipage est déjà loin. Pestant contre le mauvais sort, vous retournez noyer votre déconvenue à l'auberge de la Grenouille à l'Ail. Quelques verres vous font reprendre courage. Vous portez alors votre attention sur l'étranger qui pénètre dans l'estaminet et s'installe à une table proche de l'entrée. Du comptoir, vous l'observez discrètement. Voilà une proie qui remplacera celle qui vous a échappé sur la place. Ce sont les aléas de la vie nocturne, mais une proie se présente toujours à qui sait attendre. Rendez-vous au [173](#).

La bataille a été rude, mais vous vous êtes débarrassé des trois gardes. Vous pouvez maintenant gravir en toute quiétude les dernières marches qui mènent à la salle du trésor. Ce faisant, une ultime angoisse vous serre la gorge. Qui sait ce que dissimulent ces zones d'ombre ? Un terrible monstre prêt à bondir, ou bien un piège sournois qui vous fera périr dans d'atroces souffrances ? Mais, à mesure que vous vous approchez du trésor, vos craintes s'évanouissent. Ce vieux grigou de Serphan accordait une totale confiance à ses gardes. Vos yeux s'écarquillent devant tant de richesses. La pièce regorge des objets les plus rares, venus des quatre coins du continent. Des vases ouvragés sont disposés sur des tables de marqueterie, de petits talismans pendent aux branches d'un présentoir d'or en forme d'arbre. Des masques rituels accrochés aux murs vous observent de leurs orbites vides. Les vitrines ne sont pas verrouillées, pas plus que les cassettes ; vous êtes au paradis des voleurs ! Vous demeurez un instant interdit, ne sachant que choisir. Quels seront les articles les plus aisément négociables ? Certaines pièces sont trop connues. Serphan retrouverait facilement leur trace, et la vôtre par la même occasion. Ces parures d'or, en revanche, pourront être fondues. Si vous convoitez de gros articles en or, rendez-vous au 87. Si vous préférez de petits objets, rendez-vous au [271](#).

Accoudé au comptoir, vous écoutez d'une oreille distraite les conversations, quand un étranger pénètre dans l'auberge. Aussitôt, les malfrats le laugent discrètement du regard avant même qu'il ait eu le temps de s'asseoir. L'homme est grand, musclé et vêtu de fourrures ; il porte une lourde hache et une francisque est passée à sa ceinture. Son regard farouche ne trahit cependant pas de mauvaises intentions. Les brigands hésitent un instant et s'en écartent ostensiblement. Ce n'est pas une proie facile, mais s'il boit plus que de raison, tous les voleurs de la cité s'agglutineront telles des mouches autour de lui. Sa présence vous intrigue : d'ordinaire, les étrangers ne s'aventurent pas

seuls à l'auberge de la Grenouille à l'Ail. Si vous désirez vous approcher de l'inconnu, rendez-vous au [33](#). Si vous préférez l'observer à loisir du comptoir, rendez-vous au [173](#).



81

Un garde jaillit d'un renforcement du mur ! Vous évitez de justesse le tranchant de son épée. Instinctivement, votre main s'empare de votre dague et, d'un large mouvement, elle siffle dans l'air. Le garde s'écroule comme une masse, la gorge tranchée. D'un geste machinal, vous essuyez votre lame sur la tunique du cadavre et vous jetez un regard circulaire. Vous vous trouvez dans un de ces longs couloirs qui parcourent cette demeure en tous sens. Quelques pas plus loin, le couloir se divise en deux. ; Vous vous approchez de la jonction. Peut-être allez-vous enfin trouver un quelconque objet de valeur ? Rendez-vous au [41](#).

82

L'homme que vous suiviez s'appelle Coréus. Nouveau venu dans la cité, il se prétend investi d'une importante mission et cherche de l'aide pour s'introduire dans la demeure de Serphan. Parlez ensemble de ce projet et évoquez une éventuelle association. Si vous décidez de collaborer, rendez-vous au [146](#). Si vous préférez continuer chacun de votre côté, rendez-vous au [238](#).

83

Vous talonnez vos montures sans leur accorder une minute de répit. Vos poursuivants demeurent en vue, mais ils perdent peu à peu du terrain. Bientôt, vous atteignez la limite des plaines, et la chaîne des montagnes se découpe à l'horizon. Il va être possible de trouver une cachette et peut-être même de . prendre un peu de repos. Le crépuscule vous sur-| prend en pleine escalade des contreforts, et la chevauchée se révèle dangereuse sur ce terrain escarpé. Vous quittez le sentier pour un bosquet voisin qui vous abritera pour la nuit. Une cascade jaillit non loin de là. Vous abreuvez vos montures et dressez votre bivouac. Vous établissez un tour de garde, mais la menace qui plane vous empêche de trouver le sommeil. Dès l'aube, vous reprenez votre périple vers les terres de Coréus. Vous croisez les traces de vos poursuivants, mais tournées vers la ville. Ils ont abandonné la poursuite ! Rendez-vous au [349](#).

84

Vous tournez à droite et avancez à pas de loup dans le couloir. A son extrémité, vous hasardez un coup d'oeil à l'angle du mur. Vous reculez aussitôt, car un garde est de faction devant une lourde porte. C'est la première personne que vous rencontrez depuis votre intrusion, la pièce qu'elle surveille doit donc receler quelque chose d'important. Heureusement, le garde "est à demi assoupi et son épée est au fourreau. En agissant vite, il sera possible de l'éliminer sans qu'il donne l'alerte. Si vous désirez attaquer le garde, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez explorer l'autre extrémité du couloir, rendez-vous au [124](#).

85

En voleur accompli, vous connaissez toutes les ficelles du métier et vous scrutez attentivement les parois, le moindre détail pouvant trahir la présence d'un coffre encastré ou d'une porte secrète. Après de vains efforts, vous allez abandonner quand une pierre attire votre attention. Une légère pression fait apparaître

une poignée. Vous tirez dessus, puis vous la repoussez avec force : le mur pivote. Vous n'avez rien oublié des leçons prodiguées par Outrem ! Rendez-vous au [96](#).

86

Vous reculez à pas feutrés jusqu'à l'angle opposé du couloir. Des voix se font soudain entendre, venant de la gauche. Sur la droite, une porte s'ouvre d'une simple poussée. Si vous désirez savoir qui parle ainsi, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez vous dissimuler derrière la porte, rendez-vous au [118](#).

87

Vous sortez de votre besace un vieux sac de toile et vous le déployez devant la statue en or d'une divinité depuis longtemps oubliée. Vous fourrez d'abord l'idole dans le sac, puis tous les objets qui se trouvent sur la table, évaluant au passage leur valeur. Une broche en forme de tête de lion incrustée de bijoux attire votre attention. Cette superbe pièce ira grossir votre collection personnelle. Sur un guéridon reposent trois Bâtons finement ouvragés. Leurs extrémités se touchent de manière à former un triangle. Une force irrésistible vous pousse vers eux. Si vous désirez prendre les Bâtons, rendez-vous au [13](#). Si vous préférez vous emparer d'un autre objet, rendez-vous au [15](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [13 15](#)

CHOIX [120 23 23](#)

DE CORÉUS Autre [13 15](#)

88

Coréus n'est plus. Il vous appartient de décider seul si vous allez poursuivre le voyage. Si vous souhaitez reprendre la route afin de remettre les Bâtons et le Sceptre au peuple de votre défunt

compagnon, rendez-vous au [352](#). Si vous préférez repartir pour la ville, rendez-vous au [150](#).

89

Vous plongez vers la gauche et vous vous pelotonnez dans une faille. Vous avez évité de justesse d'être enseveli sous les éboulis. Vous vous relevez et époussetez vos vêtements. La faille dans laquelle vous vous êtes introduit débouche sur un nouveau couloir. L'atmosphère est chargée d'odeurs de victuailles et une pâle lumière filtre par la paroi du fond. Au bout de quelques pas, vous découvrez une grille de ventilation. Les gonds rouillés cèdent à la première poussée et vous pénétrez dans une vaste cuisine voûtée. Heureusement, les serviteurs l'ont désertée à cette heure. Vous prélevez au passage quelques mets odorants, préparés sans doute pour le déjeuner du lendemain, et gravissez l'escalier de service jusqu'au troisième étage. Quatre portes s'ouvrent sur chaque palier, sûrement des débarras et des placards. Les marches s'interrompent devant une porte fermée. Rendez-vous au [122](#).

90

Vous sortez de l'auberge et hasardez un coup d'œil dans la ruelle adjacente. A votre grande surprise, Jik le Surin et son complice gisent sur le pavé. L'étranger, penché sur leurs cadavres, s'apprête à ranger sa hache de guerre, mais, à votre vue, il la brandit de nouveau. Vous lui présentez vos mains nues :

- Tout doux, l'ami ! Je ne cherche pas querelle. L'homme vous observe un instant, sur ses gardes, puis sourit à son tour. Vous lui demandez aussitôt la raison de sa visite dans ce lieu de perdition. L'étranger déclare s'appeler Coréus et être venu à Koragon à la recherche d'objets sacrés qu'il sait cachés dans la demeure de Serphan, membre du Conseil des Cinq. Il rôde dans le quartier Sud en quête d'un complice. Interrogez-le afin d'en savoir plus avant de prendre une décision. Si vous choisissez de

l'aider, rendez-vous au [146](#). Si vous préférez refuser sa proposition, rendez-vous au [302](#).

91

Ce couloir possède moins de portes que les précédents. Vous vous approchez de chacune d'elles avec précaution, quelqu'un pouvant apparaître d'un instant à l'autre. Cette situation accroît votre nervosité, et vous vous surprenez à lancer de fréquents regards par-dessus votre épaule. Vous tentez d'ouvrir chacune des portes, mais elles sont toutes verrouillées. A l'extrémité du couloir, votre main se pose sur le dernier bouton quand des voix s'approchent. Si vous désirez avancer avec précaution, rendez-vous au [313](#). Si vous préférez vous cacher dans la pièce à votre gauche qui, curieusement, n'est pas fermée à clef, rendez-vous au [76](#).

92

Celui de vous deux qui manque son lancer d'AGIUTÉ marche sur une latte disjointe du plancher. Un craquement sec résonne comme une détonation dans le silence feutré de la maison. Les quatre hommes qui venaient de tourner l'angle du couloir réapparaissent aussitôt, l'épée haute. Chacun d'entre vous devra affronter deux adversaires. Si vous parvenez à vaincre vos adversaires, vous pourrez prêter main forte à Coréus.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME	5	6
Deuxième HOMME	7	4
Troisième HOMME	8	8
Quatrième HOMME	4	2

Si vous survivez tous deux, rendez-vous au [166](#). Si Coréus se fait tuer, rendez-vous au [143](#).

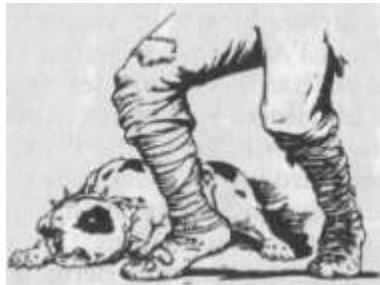
La porte résiste à vos efforts et vous finissez par abandonner avec une moue de dépit. La porte du petit bâtiment est scellée par la rouille. Vous ne pourrez pénétrer dans le temple du Corpus Nistus, il est préférable de rebrousser chemin. Vous décidez de retourner dans le quartier Sud. Chemin faisant, vous concluez que la seule manière d'obtenir quelque argent est de détrousser un passant. Aussi vous dissimulez-vous sous un porche de la Vieille Place et attendez-vous que se présente une victime. Bientôt, une silhouette revêtue de fourrures traverse la place. L'homme avance, le menton levé, observant les bâtiments, preuve qu'il s'agit d'un étranger. Vous esquissez un sourire satisfait et prenez discrètement l'inconnu en filature. Rendez-vous au [177](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [177](#)

CHOIX [299 34](#)

DE CORÉUS Autre [177](#)



Si Coréus est encore en vie, il vous rejoint et vous poursuivez votre chemin (rendez-vous au [11](#)). Si Coréus est mort, rendez-vous au [202](#).

95

Fendant la foule qui se presse dans la Nouvelle Ville, vous vous précipitez vers le labyrinthe de ruelles qui entoure les entrepôts. Malgré vos tours et détours, les adorateurs du Corpus Nistus demeurent sur vos talons. Arrivé à l'extrême limite des entrepôts, vous vous engouffrez dans une venelle : là, vous êtes temporairement hors de vue. Une paroi longe la ruelle et vous rassemblez vos dernières forces pour l'escalader. Vous retombez lourdement de l'autre côté, haletant. A distance, les exclamations de dépit des adorateurs vous parviennent, étouffées. Vous esquissez un sourire épuisé, la poursuite est enfin terminée. Soudain, une ombre se profile ; relevant la tête, vous apercevez un étranger. Il vous observe, mais sans mauvaises intentions apparentes. L'homme s'appelle Coréus et cherche de l'aide pour récupérer un trésor qui lui a été dérobé. Interrogez-le et prenez votre décision. Si vous choisissez de lui prêter main forte, accompagnez-le à l'auberge du Cygne Noir afin de mettre sur pied un plan d'action (rendez-vous au [358](#)). Si vous refusez sa proposition, rendez-vous au [70](#).

96

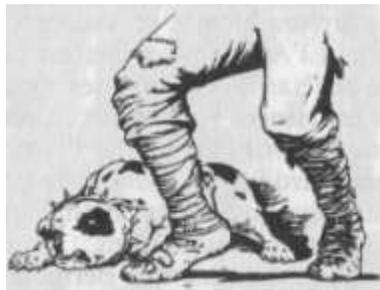
La pièce est plongée dans l'obscurité. Vous allumez un chandelier qui éclaire bientôt une véritable caverne d'Ali Baba. La chambre est remplie d'objets étranges où l'or se mêle à l'ivoire et à l'ébène, l'argent aux pierreries. Vous n'avez jamais vu tant de richesses accumulées. Coréus, quant à lui, se désintéresse de cet amoncellement de trésors (cette attitude vous paraît incroyable !) et fouille frénétiquement la salle, à la recherche de ses Bâtons. Rendez-vous au [254](#).



96 Vous allumez un chandelier, qui éclaire une chambre remplie d'objets étranges.

97

Vous vous débarrassez de vos adversaires et foncez vers le mur d'enceinte. D'un bond, vous atteignez le sommet de la paroi et, sans perdre un instant, vous disparaissiez dans la nuit. De crainte que d'autres gardes ne vous donnent la chasse, vous maintenez votre folle allure par les ruelles obscures. Quelques minutes plus tard, vous faites halte sous un porche j et vous vous congratulez joyeusement. La première phase de votre mission est un succès. Rendez-vous au [242](#).



98

Vous rebroussez chemin à travers le corridor en direction de l'escalier. Du sommet des marches,] vous jetez un coup d'oeil en contrebas afin de vous assurer que la voie est libre. Personne en vue : vous descendez rapidement. A mi-chemin, un craquement vous fait sursauter. Vous dévalez les dernières I marches et prenez position dos à dos, prêts à ; combattre. Le bruit venait de la droite, et la sortie se trouve à gauche. Si vous désirez regarder d'où vient le bruit, rendez-vous au [205](#). Si vous préférez vous mettre à couvert, rendez-vous au [8](#).

99

Trois heures plus tard, une servante de la Grenouille à l'Ail se présente à la Guilde des Artisans, porteuse d'un message de son patron.

- Le maître dit qu'une cassette vous attend à l'auberge.
- Qui l'a apportée ? demandez-vous.



99 « Assez ! coupe Serphan, donne-moi les Bâtons
et le Sceptre ! »

- Serphan lui-même, répond la servante. Mais il n'est pas venu seul. Nous avons craint que ses sbires ne fouillent l'auberge. Vous savez, les caves sont pleines de tonneaux de bière de contrebande ! Vous souriez à la pensée des ennuis que vous avez causés.

- Serphan a-t-il pris le message que je lui avais laissé ? demandez-vous.

- Oui, confirme la servante, il l'a lu puis il est parti sans dire un mot.

Vous remerciez la jeune fille et lui donnez deux pièces d'argent. Après son départ, vous vous préparez à quitter la cité pour la clairière où vous êtes convenus du rendez-vous. Vous avez fixé l'heure de la rencontre quelques heures après l'aube, mais vous serez sur place bien avant. Lorsque le soleil pointe à l'horizon, vous scrutez les alentours de la clairière, dissimulé dans les branches d'un arbre. A l'heure convenue, un cavalier apparaît au loin ; ce doit être Serphan. Vous attendez patiemment qu'il se rapproche. Le Conseiller a suivi vos instructions à la lettre, il est venu seul. Au centre de la clairière, il met pied à terre et tire de ses fontes un sac pesant. Vous quittez votre cachette, mais demeurez à distance.

- Alors, jeune voleur, as-tu ce que je cherche ? demande-t-il.

- Je l'ai, Serphan. Et toi, as-tu l'argent ?

- Bien sûr, mais je suis étonné que tu n'aies pas récupéré le sac d'or que j'avais déposé à cette maudite auberge.

- Je ne suis pas fou, répondez-vous. Je me doutais bien que tu allais placer l'endroit sous surveillance. De toute manière, l'or que tu m'apportes et tous les objets que je t'ai dérobés me suffisent amplement.

- Assez ! coupe Serphan. Donne-moi les Bâtons et le Sceptre !

« Chaque chose en son temps », pensez-vous tout en traversant la clairière. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**AGiLiTÉ**, rendez-vous au [161](#). Sinon, rendez-vous au [334](#).

100

Vous franchissez l'immense portail d'or du temple. L'intérieur est plongé dans une bienveillante pénombre. Vous scrutez les lieux, feignant d'être aveuglé par la soudaine obscurité. Un personnage en robe vient à votre rencontre et s'incline.

- Je suis l'acolyte Freelin, dit-il. Que puis-je pour votre service ?

Vous sortez de votre poche une poignée de pièces et annoncez au prêtre que vous désirez faire une offrande à son ordre. L'homme accepte votre obole avec gratitude et vous guide dans le temple. Tout en marchant, il fait l'éloge du dieu Nistus et énumère les miracles qu'il a prodigués. Vous ne prêtez qu'une faible attention aux propos de l'acolyte, occupé que vous êtes à l'examen attentif des lieux. Tous les couloirs se ressemblent et il est impossible de deviner lequel conduit au trésor. Si vous abandonnez l'idée de piller le temple, rendez-vous au [28](#).

Si vous préférez demander à l'acolyte l'autorisation de vous recueillir pour prier, rendez-vous au [51](#).

101

Vous dévalez à toute allure vers le rez-de-chaussée, poursuivis par les quatre gardes. Coréus repère une large fenêtre et la fracasse d'un coup d'épaulé. Au moment où vous alliez plonger à l'extérieur, deux gardes brandissent leurs javelots et les projettent dans votre direction. Lancez chacun deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**AGiLiTÉ**, vous mourez sur-le-champ. Si, pour chacun de vous, il est inférieur ou égal à votre total d'**AGiLiTÉ**, rendez-vous au [268](#). Si vous seul obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total, rendez-vous au [103](#).



100 *Lorsque vous franchissez le portail d'or du temple,
l'acolyte Freelin vient à votre rencontre et s'incline.*

102

Quelle tactique adopter ? Vous pourriez attaquer les hommes ; ils ne s'attendent pas à vous voir et vous auriez l'avantage de la surprise. Vous pouvez aussi tenter un stratagème plus spectaculaire : si l'un de vous possède le Sortilège d'Embrasement, il peut mettre le feu à l'escalier. Prenez ensemble une décision. Si vous choisissez d'attaquer les hommes, rendez-vous au [296](#). Si vous préférez déclencher un incendie, rendez-vous au [164](#).

103

Coréus a succombé, mais vous disposez de quelques instants de répit. Penché sur le cadavre de votre compagnon, vous vous emparez des Bâtons avant de vous enfuir dans le jardin. Les hurlements des gardes et les aboiements furieux des chiens s'élèvent derrière vous. Vous ne comptez que quelques mètres d'avance sur vos poursuivants et vous tenez à les conserver ! En vue du mur, vous prenez votre élan et vous vous agrippez à la paroi, ignorant les éclats de verre qui vous entaillent douloureusement les paumes. D'un brusque coup de reins, vous vous rétablissez au sommet du mur, évitant de justesse les crocs hargneux d'un molosse. Sans perdre un instant, vous vous laissez choir dans la ruelle. Vous ne disposez que de quelques secondes pour établir un plan d'action. Si vous décidez de rentrer directement chez vous, malgré la certitude que des patrouilles vont être lancées à votre poursuite, rendez-vous au [184](#). Si vous jugez utile un long détour par le quartier Marchand, dans l'espoir de brouiller les pistes, rendez-vous au [258](#).

104

Quelques instants plus tard, une patrouille apparaît au détour d'une ruelle. Vous poussez un soupir de soulagement à la vue de leurs tabards frappés aux armes de la cité ; au moins ne sont-ils pas à la solde de Serphan !

- Que fais-tu dehors à cette heure tardive ? demande le chef des gardes. Si vous désirez répondre que vous avez perdu votre chemin, rendez-vous au [273](#). Si vous préférez raconter que vous êtes poursuivi par une bande de brigands qui en veut à votre vie, rendez-vous au [279](#).

105

Vous vous rendez à l'auberge de la Grenouille à l'Ail, constamment aux aguets, prêt à saisir la moindre occasion de vous remplir un peu les poches. Sur la rive droite de la cité, aux abords du Vieux Pont, vous vous accordez une partie de bonneteau. Le jeu se pratique avec trois tasses retournées. Il faut découvrir laquelle dissimule une petite balle après que le bonimenteur a déplacé rapidement les tasses. Bien sûr, lors des trois premiers tours, les déplacements permettent au joueur de repérer facilement la bonne tasse. Attiré par les gains faciles, il mise alors ce qu'il possède. Dès lors, le bonimenteur déplace les tasses à une vitesse surprenante et le pauvre joueur perd inmanquablement. Naturellement, vous abandonnez la partie après le troisième tour et vous vous éloignez sous les quolibets de l'escroc, mais plus riche de quelques pièces. La Grenouille à l'Ail est bondée, comme à son habitude. Vous remarquez cependant un étranger attablé près de la sortie. Il est surveillé de près par Jik le Surin et Durk, deux canailles de solide réputation. A l'instant où l'étranger quitte l'auberge, ils lui emboîtent le pas. Une algarade se prépare. Vous posez votre verre et décidez d'aller y voir de plus près. Rendez-vous au [188](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX	188
CHOIX	167 299
DE CORÉUS	Autre 188

106

Hélas, vous avez mal évalué la distance ! Votre jambe dérape sur l'appui de la fenêtre. Vous vous rattrapez de justesse au linteau, évitant de peu une chute fatale. Vous perdez tout de même 2 points d'ENDURANCE. Vous retrouvez votre équilibre et, que'ques secondes plus tard, vous pénétrez dans les lieux après avoir fracturé la fenêtre. Vous êtes au premier étage, et seul un escalier vous sépare de la boutique. Rendez-vous au [246](#).

107

Vous examinez les murs du palais et concluez rapidement que la seule voie d'accès passe par les fenêtres du premier étage. Concertez-vous et prenez une décision. Les abords du palais étant placés sous étroite surveillance, une patrouille pourrait vous surprendre et vos chances de récupérer le Sceptre seraient à jamais compromises. Si vous désirez que Coréus lance un Sortilège de Résistance des Parois et vous guide le long de la façade, rendez-vous au [221](#). Si vous préférez compter sur vos seules qualités de voleur pour atteindre une fenêtre, rendez-vous au [25](#).

108

Comme vous vous approchez de l'homme, celui-ci prend conscience de votre présence et se retourne, j Il s'empare alors d'une épée dissimulée sous sa cape et s'avance, menaçant.

ÉTRANGER HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 7

Si vous venez à bout de votre adversaire, rendez-vous au [140](#).

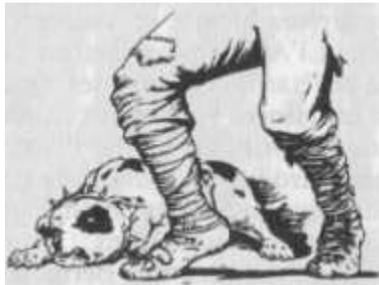
109

Des lumières s'allument dans plusieurs immeubles. Une fenêtre s'ouvre au-dessus de votre tête. - Qui va là ? hurle une voix. Vous retournez vivement vous tapir dans l'ombre et demeurez immobile. Vous espérez qu'en restant silencieux il abandonnera,

mais son appel a réveillé le voisinage. D'autres fenêtres s'illuminent et une porte s'entrouvre non loin de là. La partie est perdue, aussi vous éloignez-vous rapidement par les ruelles obscures. Vous ne pourrez achever votre entreprise ce soir, et vous décidez de retourner rôder dans le quartier Sud en empruntant le Vieux Pont. Rendez-vous au [151](#).

110

Coréus traverse le couloir, comme mû par une force invisible. Un instant, la panique vous gagne : il est en transes, comment réagirait-il s'il lui fallait se battre maintenant ? Il s'immobilise devant un pan de mur. Vous vous approchez, pensant que votre compagnon a perdu l'esprit, mais vous vous dites brusquement que la paroi pourrait dissimuler une porte secrète. Une inspection du panneau vous révèle facilement le mécanisme : une simple pression libère une poignée dans le mur. Vous la tirez puis la repoussez fermement, et la porte laisse apparaître un passage. Vous n'avez rien oublié des années vécues dans l'ombre d'Outrem le Serrurier ! Rendez-vous au [96](#).



111

Vous passez devant deux portes sur votre gauche et suivez le couloir, qui tourne à droite. Vous ne repérez aucune trace de gardes et cela vous inquiète. Votre progression vous mène bientôt devant une cage d'escalier. Lancez chacun deux dés. Si vous obtenez tous deux un résultat inférieur ou égal à votre total **D'AGILITÉ**, rendez-vous au [155](#). Si l'un de vous obtient un résultat supérieur à son total d'**AGILITÉ**, rendez-vous au [119](#).

112

Vous retrouvez le vieux Jonas, attablé comme à son habitude à l'auberge du Débarcadère, passe Hardi-gan. Certains prétendent qu'il aurait investi de l'argent dans la taverne, de manière à ne plus payer ses consommations. Le vieux voleur vous accueille avec un petit sourire et vous désigne un siège placé dos à l'entrée. Vous lui rendez son sourire, mais vous déplacez la chaise afin de pouvoir surveiller toute l'assistance. L'auberge du Débarcadère est un lieu mal famé et vous n'y comptez pas que des amis. Vous expliquez à votre vieux complice le but de votre visite.

- Serphan, dis-tu ? répond Jonas. Je m'en souviens bien. J'ai travaillé pour lui, il y a dix ans de ça. Un travail bien payé. Je ne suis jamais allé chez lui, mais c'est un collectionneur et, d'après les rumeurs, sa maison est remplie d'objets précieux.

- Remplie d'objets précieux, répétez-vous d'un air songeur.

Le vieux voleur acquiesce en souriant et vous souhaite bonne chance. Rendez-vous au [286](#).

113

Le grondement émane d'une masse informe, accroupie au centre de la pièce. Heureusement, la créature est retenue par une chaîne. A votre entrée, le monstre s'avance, tendant ses entraves à se rompre, et fouette l'air de ses griffes acérées. Prenez ensemble une décision. Si vous décidez de combattre le monstre, rendez-vous au [339](#). Si vous préférez contourner la créature pour atteindre la porte du fond, rendez-vous au [213](#).

114

Une douleur insoutenable vous parcourt la jambe. Coréus, lui aussi, a été mordu. Il faut sans tarder neutraliser ce monstre, vos vies en dépendent.

CRAPOSAURE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 15

Si vous survivez tous deux au combat, rendez-vous au [129](#). Si vous êtes seul survivant, rendez-vous au [329](#).

115

Quittant la pièce, vous vous approchez de l'escalier qui monte en spirale vers les quartiers administratifs du palais. Vous gravissez les marches en silence

- le moindre bruit pourrait alerter la garde. L'escalier mène à une antichambre meublée de tables basses et de chaises disposées aux quatre coins. Elle ne renferme aucun objet de valeur, si ce n'est une collection de livres reliés alignés sur une encoignure près de la fenêtre. Vous nouez une corde à la balustrade et dissimulez le filin derrière un rideau.

- En cas de fuite précipitée, dites-vous à Coréus.

- Sage initiative, répond-il en souriant.

D'un même mouvement, vous dégainez votre arme et vous vous approchez de la porte. Vous faites jouer le loquet et vous tirez le battant. Rendez-vous au [345](#).

116

L'Orque au Cimeterre, l'une des plus anciennes auberges de la cité, se niche au cœur de la Vieille Ville. Josif, le tenancier, est connu pour avoir des informateurs au palais. Lui seul peut savoir ce que Serphan a fait du Sceptre, mais voudra-t-il divulguer un tel renseignement ? A l'auberge, vous vous accoudez au comptoir et commandez deux verres. Vous attendez patiemment que Josif n'ait plus de consommateur à servir. Qui va poser les questions ? Si vous décidez de questionner Josif, rendez-vous au [317](#). Si vous laissez Coréus engager la conversation, rendez-vous au [330](#).

117

Une fente vous permet d'observer trois hommes à mine patibulaire. Ils sont manifestement à la solde de Serphan et attendent patiemment une réponse. Leurs épées sont au fourreau, mais l'un d'eux tient une arbalète devant sa poitrine. Si vous désirez ouvrir la porte, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez fuir par la fenêtre, rendez-vous au [211](#).

118

Vous poussez la porte sur votre gauche, qui s'ouvre sur une salle éclairée. Un rapide coup d'œil par l'embrasure vous permet de vous assurer que personne ne s'y trouve. Tout est en ordre, vous refermez le battant derrière vous. Rendez-vous au [61](#).

119

Côte à côte, vous vous approchez du palier. Vous apercevez alors quatre hommes qui conversent paisiblement. Votre apparition les laisse médusés. Profitez de ce bref répit pour agir. Si vous désirez les attaquer, rendez-vous au [191](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [303](#).

120

Coréus est quelque peu décontenancé.

- Je dois avouer qu'il m'est impossible de donner une direction précise.

- Même si les Bâtons te guident, ce dont je doute,

ils ne pourront désigner que la porte en face ou bien celle de droite, répondez-vous. Si vous désirez traverser le couloir et ouvrir la porte qui vous fait face, rendez-vous au [214](#). Si vous préférez essayer celle de droite, rendez-vous au [328](#).

121

Les quatre hommes dégainent leur épée et s'avancent à pas pesants. Chacun devra en combattre deux. Si vous parvenez à vaincre vos adversaires, vous pourrez prêter main forte à votre compagnon.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME	6	8
Deuxième HOMME	7	6
Troisième HOMME	7	7
Quatrième HOMME	8	5

Si vous êtes tous deux vainqueurs, rendez-vous au [224](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [5](#).

122

La porte s'ouvre sur un vaste couloir sans fenêtres. Vous vous trouvez dans les quartiers des domestiques. Vous poussez une à une les portes du couloir ; elles sont toutes verrouillées de l'intérieur. Au moins êtes-vous sûr de ne pas vous faire surprendre par leurs occupants. Le couloir tourne à gauche, puis à droite sur une centaine de pas. A chaque angle, un rapide coup d'oeil vous assure de l'absence de toute garde. Il règne un silence absolu. Une lourde porte de chêne sculptée s'ouvre sur votre gauche. Plus loin, le couloir s'estompe dans l'obscurité. Si vous désirez ouvrir la porte, rendez-vous au [234](#). Si vous préférez poursuivre l'exploration du couloir, rendez-vous au [27](#).

123

Vous maintenez l'homme allongé, votre dague sur sa gorge. Coréus se place au pied du lit et, brandissant sa hache, exécute un large moulinet, manquant de peu les jambes du prisonnier.

- Pitié ! s'exclame-t-il. Je dirai tout ! Je ne suis qu'un pauvre clerc, employé au palais !

- Où se trouve mon Sceptre ? demande Coréus.

- Réponds vite ! menacez-vous en appuyant un peu plus votre lame.

- Je ne sais pas ce que vous cherchez, mais un Bâton en or est conservé dans l'antichambre voisine. Vous n'allez pas le voler ?

- Je veux reprendre ce qui m'appartient, rétorque Coréus.

Déjà, votre compagnon se dirige vers la sortie. Vous ne pouvez laisser l'homme ainsi ; dès que vous aurez tourné les talons, ses hurlements réveilleront tout le palais. L'idée de vous en débarrasser vous traverse un instant l'esprit, mais tuer un homme de sang-froid vous répugne. Aussi empoignez-vous la lame de votre dague et assenez-vous un bon coup de pommeau sur le crâne du gratte-papier, qui s'évanouit aussitôt.

- Fais de beaux rêves, murmurez-vous.

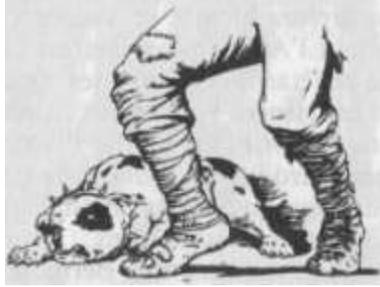
Vous rejoignez Coréus ; votre ami est immobile, les yeux perdus dans le vide.

- Il en sera quitte pour un bon mal de crâne au réveil, dites-vous.

Coréus ne répond pas, toutes ses pensées concentrées sur un unique objet : son Sceptre. Rendez-vous au [153](#).

124

Vous rebroussez chemin vers l'autre extrémité du couloir. Vous tentez d'ouvrir les portes que vous voyez, mais elles sont toutes verrouillées. Vous poursuivez votre progression. Dans combien de temps serez-vous découvert ? Rendez-vous au [86](#).



125

Penché sur les cadavres des trois hommes, vous vous emparez de tous les objets de valeur qu'ils possèdent, plus par habitude que par malice ; de toute manière, d'autres se seraient chargés de les dépouiller ! Le butin est maigre : quelques piécettes et un pendentif en argent. L'un des hommes possédait en revanche un parchemin frappé du sceau de Serphan. Au moins, vous savez maintenant avec certitude le nom de leur patron. Soudain, dans votre dos, un bruit étouffé vous fait sursauter. Vous vous retournez brusquement, l'épée à la main. Le chat, surpris par votre réaction, vous dévisage un instant et disparaît dans un recoin sombre. Vous rengainez votre épée en soupirant. Les derniers événements ont mis vos nerfs à vif. Sans plus perdre de temps, vous reprenez votre route. Vous passez devant la Grenouille à l'Ail, pleine, comme à l'accoutumée, d'ivrognes et de malfrats. Quelques individus complotent à l'extérieur, à l'ombre des portes cochères, mais ils sont tous de connaissance. La Vieille Place est encore animée malgré l'heure tardive. La foule vous rassure certes un peu, il serait toutefois difficile de prévenir une attaque dans une telle cohue. Dans la Vieille Rue, vous faites un dernier détour et attendez un moment, dissimulé dans un renfoncement. Tout va bien, personne ne vous a suivi. Vous regagnez votre immeuble et vous vous engouffrez dans l'escalier qui mène à votre repaire. Rendez-vous au [321](#).

126

Il faut reconsidérer la situation. Peut-être un verre ou deux vous aideront-ils à réfléchir ? Vous quittez le quartier David et vous vous dirigez vers la Grenouille à l'Ail. Rendez-vous au [105](#).

127

Vous faites un pas en avant, la main sur le pommeau de votre épée. Sobourg recule précipitamment, mais il n'est pas homme à se laisser impressionner aussi vite.

- Je veux être payé ! Je dois gagner ma vie et ces renseignements valent de l'argent, dit-il sans baisser les yeux.

Vous estimez préférable de rémunérer le vieil homme plutôt que de le menacer. Rendez-vous au [189](#).

DOUBLE JEU

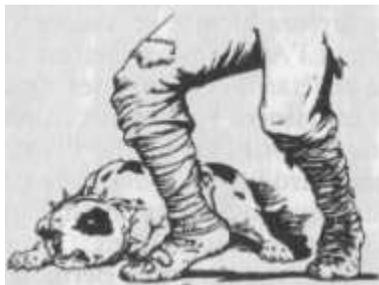
VOTRE PROPRE CHOIX [189](#)

CHOIX [211 356](#)

DE CORÉUS Autre [189](#)

128

Vous pataugez bientôt jusqu'aux genoux dans une vase nauséabonde. Non loin de là, le couloir se divise en deux. Un embranchement continue vers l'est, l'autre se dirige vers le nord. Si vous désirez poursuivre vers l'est, rendez-vous au [147](#). Si vous préférez explorer la partie nord, rendez-vous au [297](#).



Le craposaure retombe lourdement sur le sol, le corps ensanglanté, et exhale un dernier râle. Vous contournez la carcasse, d'où suinte un liquide ver-dâtre, et vous avancez vers la porte. Le monstre gardait une vaste pièce, la salle de réunion du Conseil. Une immense table, entourée de chaises richement sculptées, occupe tout l'espace. Vous n'y découvrez rien d'intéressant et vous gagnez sans tarder la pièce suivante. Là encore, c'est la déception. Cette salle est l'exacte réplique de la précédente. Irrité de ces contretemps, vous remarquez néanmoins quelques objets de valeur sur la table. Coréus, lui, aura son Sceptre et ses Bâtons ; il est juste que vous emportiez vous aussi quelques souvenirs.

- Par ici ! ordonne soudain Coréus.

- J'arrive ! répondez-vous en empochant vivement un presse-papier en or.

- Le Sceptre est par ici, je le sens, affirme Coréus avec fièvre.

- Fort bien, répondez-vous, enthousiaste. Voyons ce que dissimule cette porte. Plus vite nous serons partis, mieux cela vaudra.

Rendez-vous au [153](#).

Quelques interminables secondes plus tard, quatre ; hommes armés émergent de l'obscurité. Ils ne portent pas d'uniforme et sont sûrement à la solde de Serphan. Pestant contre vous-même, vous vous plaquez contre la porte. Vous ne pouvez plus fuir **j** maintenant, et les hommes s'approchent de votre cachette. Immobile, la dague prête à frapper, vous j les regardez passer en retenant votre souffle.

- C'est un type du coin, j'en suis sûr. Il faut aller dans le quartier Sud, dit l'un des hommes.

- Non, crois-moi, répond son compère, il connais- I sait les lieux. Ce doit être un ancien de la maison.] Le patron n'est guère apprécié de ses employés mis à la porte.

- C'est le sort qui nous attend si nous ne trouvons pas le cambrioleur, grommelle un troisième. Il ! aurait pu attendre demain pour agir, c'est mon jour de repos.

La troupe s'éloigne sans remarquer votre présence et disparaît dans la nuit. Rendez-vous au [17](#).

131

Vous guidez Coréus par la Vieille Ville, jusqu'à la rivière qui borde le palais. Sur place, vous longez le mur d'enceinte, dépassant la rue de la Monnaie et les bâtiments des Guildes, jusqu'à la rivière. Cette reconnaissance vous a permis de repérer trois portes donnant accès à la cour du palais. Le palais lui-même n'est en fait qu'un des nombreux bâtiments ceints par la muraille. Les gardes qui surveillent les portes sont des professionnels et vous n'avez aucune chance de tromper leur vigilance.

- Est-il possible de passer par la rivière ? demande Coréus.

Vous secouez la tête avec une moue dubitative :

- Des barques circulent en permanence et les berges sont sous la surveillance de gardes et de chiens. De plus, l'accès aux berges est truffé de pièges et il n'existe pas de ponton où arrimer un bateau.

- Il va donc falloir escalader la muraille, dit votre compagnon.

- Oui, à moins de passer par les égouts, déclarez-vous. Ils circulent sous le palais et se déversent près du Vieux Pont. Nous

y trouverons sûrement un accès au bâtiment, mais l'endroit est infesté de rats, et ils sont énormes.

- Comment sont les gardes à l'intérieur ? demande Coréus.

Vous fouillez votre mémoire et tentez de vous rappeler les histoires entendues à la Grenouille à l'Ail.

- L'endroit est sous la garde d'une troupe d'élite. Le Conseil ne plaisante pas quand il s'agit de sa sécurité.

Choisissez ensemble une manière de procéder. Si vous décidez de passer par les égouts, rendez-vous au [229](#). Si vous préférez escalader la muraille, rendez-vous au [107](#).

132

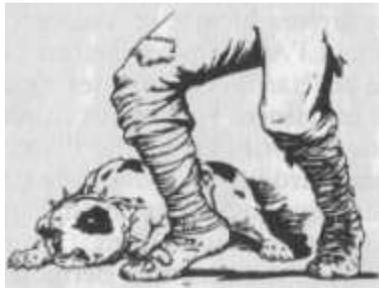
Vous avez vaincu les démons de Karaza. Hélas ! Votre compagnon a succombé à leurs attaques empoisonnées. Serphan se montre atterré par la perte de ses petits monstres. Il regarde, le regard vide, leurs cadavres se sublimer progressivement, ne laissant derrière eux qu'un mince trait de fumée. A la faveur de ce répit, vous vous penchez sur Coréus, vous vous emparez des Bâtons et prenez la fuite à travers le jardin. Il s'ensuit un silence étonné, mais bientôt des ordres fusent et des aboiements féroces s'élèvent des buissons. Des gardes accourent de toutes parts. Vous disposez d'une faible avance, mais le mur n'est plus qu'à quelques mètres. D'un bond vous vous agrippez au sommet, sans prendre garde aux morceaux de verre qui vous entaillent douloureusement les paumes. D'un coup de reins, vous vous rétablissez, manquant de vous faire happer le mollet par la mâchoire furieuse d'un molosse. Vous vous laissez retomber dans l'avenue, tout en réfléchissant à ce que vous allez faire. Si vous souhaitez prendre le risque de rentrer directement chez vous, sachant que des patrouilles vont vous traquer dans toute la ville, rendez-vous au [184](#). Si vous préférez emprunter des chemins détournés et traverser le quartier Marchand, rendez-vous au [258](#).

133

Sûr de son coup, l'homme se penche légèrement. Aussitôt, vous l'empoignez et l'attirez vers l'extérieur. D'un coup sec, vous l'agrippez par les pieds et le projetez dans le vide. Vos jambes, bloquées de part et d'autre de la balustrade, vous ont empêché de le suivre dans sa chute. Sans perdre un instant, vous vous glissez dans la pièce ; vous êtes sans aucun doute dans les quartiers des serviteurs. La chambre est chichement meublée d'une paillasse et d'une armoire. Les chambres du Conseil se trouvent sûrement dans les étages supérieurs. Vous dégainez votre épée et vous ouvrez en silence la porte de la chambre. Discrètement, vous risquez un œil dans le couloir. Rendez-vous au [122](#).

134

Approchez-vous de l'escalier, puis lancez chacun deux dés. Si vous obtenez tous deux un résultat inférieur ou égal à votre total d'AGILITÉ, rendez-vous au [288](#). Si l'un de vous obtient un résultat supérieur à son total, rendez-vous au [92](#).



135

Au détour d'un couloir, vous aboutissez dans une caverne naturelle. Là, une vision d'horreur s'offre à vous : une créature à trois têtes est accroupie au centre de la pièce. Le monstre, gigantesque, semble occuper tout l'espace. Vous aviez déjà entendu des histoires à propos d'un monstre rôdant dans les égouts, mais vous n'aviez jamais prêté attention à ces contes destinés à effrayer les enfants. Maintenant, vous voilà confronté à une créature haute de plus de deux mètres, munie de trois bras



135 Vous voici confronté à une créature haute de plus de deux mètres, munie de trois bras et de trois jambes !

et de trois jambes. La bouche s'ouvre, telle une plaie horrible, au milieu du ventre. A l'instant où le monstre vous aperçoit, un filet de salive s'en échappe. La créature s'ébranle, faisant trembler le sol sous ses pas et avance vers vous en levant trois bras menaçants.

MONSTRE INNOMMABLE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 14

Coréus et vous-même pouvez l'attaquer ensemble. Vous avez l'avantage du premier Assaut. Chaque blessure provoquée par la créature vous coûte 3 points d'ENDURANCE, au lieu des 2 habituels. Vous pouvez user de la magie, mais la créature est insensible au feu. Si vous remportez tous deux le combat, rendez-vous au [58](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [167](#).

136

Le garde se dirige vers la rue des Malandrins et emprunte le dédale de ruelles obscures qui sillonne le quartier. La foule s'éclaircit peu à peu et vous vous retrouvez seuls avec votre proie. Alors qu'il s'engage dans une impasse, vous l'encadrez et le poussez à l'abri des regards. Coréus le plaque contre le mur, tandis que vous le tenez sous la menace de votre épée.

- Nous voulons des informations, dit Coréus en l'empoignant fermement par la gorge. Malgré cette fâcheuse posture, l'homme ne semble guère effrayé. Il élude vos questions et jure ses grands dieux qu'il ne sait rien du Sceptre. Les mercenaires tels que lui connaissent un seul langage, celui de la violence. Prenez ensemble une décision. Si vous désirez lui rafraîchir la mémoire en le malmenant davantage, rendez-vous au [225](#). Si vous préférez vous en débarrasser, rendez-vous au [49](#).

137

Vous reposez votre chope en haussant les épaules et vous vous apprêtez à partir. Au moment où vous sortez de l'auberge, le fracas d'une échauffourée vous parvient de la ruelle adjacente.

Vous risquez un regard, curieux de connaître le vainqueur. Rendez-vous au [280](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [280](#)

CHOIX [51 90](#)

DE CORÉUS Autre [280](#)

138

Si Coréus est encore en vie, il vous rejoint et vous poursuivez votre chemin (rendez-vous au [11](#)). Si Coréus s'est fait tuer, rendez-vous au [202](#).

139

Vous vous glissez dans la fosse d'évacuation des cuisines et descendez jusqu'aux égouts. Vous avez maintes fois utilisé par le passé ce réseau souterrain, quand la situation au-dehors devenait par trop périlleuse. Vous pataugez dans une vase épaisse et nauséabonde et partez à la recherche de la grille qui vous mènera hors de l'enceinte du palais. Vous vous sentez mal à l'aise et légèrement fiévreux. Ce n'est pourtant pas la puanteur de l'endroit qui vous incommode ; vous y êtes habitué de longue date. Ce n'est pas non plus la fatigue... Vous atteignez enfin la sortie et vous vous arrêtez un instant pour considérer la situation. Il serait beaucoup trop risqué de retourner chez vous maintenant ; il faut trouver une cachette. Les gardes ne penseront jamais à vous chercher à proximité du palais. De plus, vous pourrez observer à loisir le remue-ménage provoqué par votre larcin. Vous connaissez le vieux Jervan, le concierge de la Guilde des Artisans. Il vous doit une faveur depuis que vous l'avez aidé à restituer, en partie, l'argent du Grand Maître, qu'il avait perdu aux cartes l'an dernier. Le vieil homme est surpris et quelque peu effrayé de vous voir, mais vous lui affirmez qu'il ne court aucun danger. Vous voulez juste passer une nuit ou deux

dans les greniers de la Guilde. Rassuré, Jervan accepte de bonne grâce. Après que le vieil homme vous a installé une paille et apporté quelques provisions, vous vous allongez, votre épée à côté de vous et votre dague sous l'oreiller. Vous sombrez bientôt dans un sommeil réparateur. Le lendemain, vous vous réveillez en pleine forme : votre total d'ENDURANCE retrouve son niveau de départ. Vous descendez chez Jervan et partagez avec lui une bouteille de vin et des œufs brouillés. Une heure plus tard, vous prenez congé de lui et retournez dans votre refuge sous les toits afin d'y réfléchir en paix. Vous êtes maintenant en possession du Sceptre et des Bâtons, mais qu'en faire ? Allez-vous tenter d'en découvrir l'utilité (rendez-vous au [350](#)) ou chercher à les revendre (rendez-vous au [236](#)) ?

140

Votre adversaire est mort. Vous vous agenouillez près de lui et vous le fouillez rapidement. Dans une poche, vous trouvez un morceau de parchemin plié. Malgré la faible lumière, vous reconnaissez un sauf-conduit signé de la main de Ridveet. Ce personnage est à la tête de la principale association de malfaiteurs de la cité. Le parchemin garantit la libre circulation dans le quartier Sud sous peine de représailles sanglantes. Vous voilà en fâcheuse posture ! Des bruits de pas vous font relever la tête. Un groupe de truands à la solde de Ridveet tourne l'angle de la Vieille Rue et débouche sur la place. Sans perdre un instant, vous vous enfuyez vers le nord. Derrière vous, des cris s'élèvent : le cadavre vient d'être identifié. Vous pressez l'allure, mais il sera difficile de semer ces gaillards, ils connaissent la cité aussi bien que vous et vont en explorer les moindres recoins. Vous espérez cependant que la pénombre leur aura dissimulé votre identité. La poursuite commence. Vous avez recours à toutes vos ruses pour brouiller les pistes, mais ces hommes sont des professionnels et, plusieurs fois, vous n'êtes pas loin de tomber entre leurs mains. Votre fuite éperdue vous conduit, à bout de souffle, aux premières allées du quartier David. Rendez-vous au [335](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX	335
CHOIX	333 355
DE CORÉUS	Autre 335

141

L'étranger brandit sa hache et s'avance vers vous. Vous venez de rencontrer Coréus. Demandez-lui son total d'ENDURANCE ainsi que son total d'HA-BILETÉ. Il vous est encore possible de parlementer. Pour cela, refusez de riposter et offrez d'arrêter le combat. S'il refuse, il pourra vous frapper librement. Comparez vos totaux d'AGILITÉ afin de déterminer qui débutera l'Assaut. Si vous parvenez à dialoguer, rendez-vous au [310](#). Si, à l'issue de l'affrontement, vous êtes seul survivant, rendez-vous au [230](#).

142

L'ascension par le monte-charge s'avère longue et épuisante. C'est à bout de souffle que vous atteignez l'étage supérieur. Rendez-vous au [243](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX	243
CHOIX	226 243
DE CORÉUS	Autre 19

143

Coréus est mort, mais le temps n'est pas aux lamentations. Une idée jaillit dans votre esprit : vous vous emparez de la hache de votre défunt compagnon et frappez à plusieurs reprises les cadavres des gardes que vous avez tués. De cette manière, la patrouille qui les découvrira pensera que Coréus les a éliminés à lui seul avant de succomber à ses blessures. Rendez-vous au [282](#).

144

Le garde est mort. Vous essuyez votre lame sur son tabard et la replacez à votre ceinture. Vous demeurez aux aguets, mais le fracas des armes n'a, semble-t-il, alerté personne. La bâtisse est plongée dans le silence le plus absolu. Vous reprenez votre progression le long du couloir. Chaque porte est verrouillée et, peu à peu, l'inquiétude vous gagne. Qu'advierait-il si le cadavre du garde venait à être découvert ? Le corridor oblique vers la gauche et des éclats de voix vous parviennent. Vous vous plaquez contre la paroi. Si vous désirez tenter une inspection, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez vous engouffrer dans la pièce dont la porte vient de s'ouvrir sous votre poids, rendez-vous au [118](#).

145

Vous fracturez la fenêtre et pénétrez sans encombre dans la pièce ; elle est vide. Vous vous approchez en silence de la porte et prêtez l'oreille. La voie est libre ! Les pièces qui renferment le trésor doivent se trouver deux étages plus haut. Vous ouvrez doucement la porte et débouchez dans un couloir recouvert de tentures ornées de scènes montrant la cité en des temps anciens. Cet étage ne semble pas gardé. L'escalier qui prolonge le couloir n'est pas surveillé non plus. Rendez-vous au [175](#).

146

La demeure de Serphan se trouve dans le quartier David, le plus cosu de la ville. Cette partie de la cité est placée sous haute surveillance, et il est rare de s'y promener sans être contrôlé par une patrouille. Vous expliquez tout cela à Coréus, mais le Prince ne veut rien entendre et maintient son projet de dévaliser Serphan. C'est bien votre chance que l'un des citoyens les plus influents de la ville soit en possession d'objets volés à la famille de votre compagnon ! Prenez ensemble une décision. Allez-vous vous diriger vers le quartier David et établir un plan lorsque vous aurez atteint la Marche des Nobles (rendez-vous au [73](#)) ou chercher un bâtiment voisin de la demeure de Serphan afin d'observer à loisir les mouvements de troupes (rendez-vous au [3](#)) ?

147

Le tunnel se rétrécit. La construction, vieille de plusieurs siècles, n'a guère été entretenue depuis longtemps. Soudain, un grondement sourd agite le sol ; des pierres se détachent du plafond et s'abattent près de vous. Le tunnel s'effondre sous votre poids !

Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'**AGiLiTÉ**, rendez-vous au [89](#). Sinon, vous allez périr sous les éboulis... Un sort que personne ne vous enviera.

148

Le cadavre de Coréus gît sur le sol de la salle du trésor. Vous devez vous hâter d'emporter votre butin avant l'arrivée des gardes, alertés par le fracas du combat. Si vous désirez vous emparer des Bâtons, qui exercent sur vous une étrange fascination, rendez-vous au [13](#). Si vous convoitez autre chose, rendez-vous au [15](#).

149

D'un geste large, vous dégainez votre épée et vous tombez en garde. Surpris, les deux hommes reculent d'un pas et s'emparent à leur tour de leur arme.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE 7 6

Second GARDE 6 4

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [138](#).

150

Vous ne connaîtrez jamais le secret des Bâtons. L'appel de la ville l'a finalement emporté sur votre désir de résoudre cette énigme. Que pourriez-vous faire à présent de ces objets ? Rendez-vous au [250](#).

151

Tout en pestant contre vous-même, vous traversez le Vieux Pont en direction de la Vieille Ville. Si seulement vous aviez un comparse. Il aurait pu créer une diversion susceptible de permettre votre entrée dans la boutique. Il ne vous reste plus d'argent, et le seul moyen de s'en procurer serait de détrousser un passant, mais les proies sont rares dans le quartier Sud. Au bout d'une heure de vaines recherches, vous vous résignez à rentrer chez vous. Rendez-vous au [29](#).

152

Vous quittez l'auberge de la Grenouille à l'Ail pour la Vieille Place et votre demeure. Comme vous atteignez la place, une silhouette ramassée se dirige vers le Vieux Pont en rasant les murs. Intrigué par ce manège, vous la suivez quelques instants du regard. Méfiance ! Il s'agit peut-être d'un piège destiné à attirer les

curieux dans un traquenard. Si vous désirez tout de même suivre cet étrange personnage, rendez-vous au [78](#). Si vous préférez reprendre la route sans y prêter attention, rendez-vous au [289](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [78](#) [289](#)

CHOIX [315](#) [178](#) [289](#)

DE CORÉUS Autre [78](#) [289](#)

153

Coréus tourne lentement la poignée et tire la porte. Le battant aux gonds parfaitement huilés s'ouvre en silence sur une antichambre uniquement meublée d'un piédestal qui trône en son centre. Le Sceptre y repose sur un coussin. Coréus se précipite, mais vous le retenez aussitôt par l'épaule : - Prenons garde ! Tout cela me paraît trop simple. Serphan est un vieux renard, il n'aurait jamais laissé un objet d'une telle valeur sans protection.

- Que veux-tu dire ?

- Je pense à des trappes. Nous sommes allés trop loin, il serait stupide de commettre une erreur si près du but.

Prenez ensemble une décision. Si vous choisissez de prendre d'emblée le Sceptre, rendez-vous au [231](#). Si vous préférez inspecter les lieux avant de traverser la pièce, rendez-vous au [351](#).

154

Bien que la rue soit éclairée, il n'y a plus guère de passants à cette heure et vous pourrez opérer en toute tranquillité. Accroupi près de la porte, vous sortez un pied-de-biche de votre tunique. Vous le coincez dans le chambranle et, d'un mouvement sec, faites

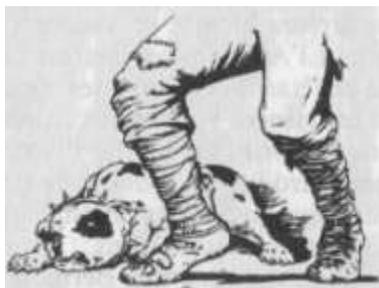
sauter la serrure. Le bois éclate dans un craquement qui retentit comme une détonation dans la rue déserte. Vous vous plaquez aussitôt contre le mur, tous les sens en alerte. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**AGILITÉ** , rendez-vous au [304](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [109](#).

155

Vous vous arrêtez peu avant le couloir qui s'ouvre à gauche. Plaqué contre la paroi, vous hasardez un regard. Quatre gardes veillent paresseusement au bas d'un gigantesque escalier. Tous ont le dos tourné et aucun n'a remarqué votre approche. Prenez ensemble une décision. Si vous choisissez de les attaquer, rendez-vous au [241](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [293](#).

156

Votre fuite éperdue à travers le quartier David vous mène aux abords de la propriété d'un riche marchand. Vos poursuivants sont hors de vue. Sans perdre une seconde, vous bondissez au sommet du mur qui entoure le parc et, d'un coup de reins, vous vous élancez de l'autre côté. Le sommet est hérissé de piques. Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'**AGIUTÉ**, vous parvenez à les éviter de justesse. Sinon, vous vous entaillez la jambe et perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Quoi qu'il en soit, vous retombez dans le parc à l'instant où vos poursuivants s'engouffrent dans la rue. Rendez-vous au [337](#).



157

Lentement, avec une extrême prudence, vous faites un pas vers la masse grouillante. Aussitôt, les couinements redoublent de violence. Pour passer, il vous faudra compter sur la vitesse et la chance, alliées à une âpre volonté de survivre. Balayant l'air de vos torches et de vos épées, vous vous élancez côte à côte au centre de la mer de rats. Le vacarme de leurs cris stridents se répercute sur les parois. Vous piétinez avec hargne ce tapis vivant, mais des dizaines de crocs acérés vous lacèrent les mollets, tandis que d'autres bêtes, de la taille d'un chien, bondissent sur vous, visant la gorge. Lancez deux dés pour votre **AGILITÉ** et votre **HABILETÉ**. Pour chaque résultat supérieur au total du talent correspondant, vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Si, par malheur, votre total d'**ENDURANCE** atteint zéro, vous périrez, engloutis par la multitude affamée qui ne laissera derrière elle qu'un squelette aux os blanchis. Si vous parvenez tous deux à survivre, rendez-vous au [135](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [203](#).

158

Le mur qui ceint le temple vous assure une parfaite tranquillité pour explorer le jardin. L'arrière du temple est désert. Une petite bâtisse se dresse au centre d'un bosquet. Quel bâtiment allez-vous visiter en premier ? Si vous désirez chercher l'entrée du temple, rendez-vous au [52](#). Si vous préférez explorer d'abord la petite construction du jardin, rendez-vous au [50](#).

159

Vous empoignez la cassette et la plongez vivement sous votre tunique, puis, adoptant une attitude recueillie, vous vous dirigez vers la sortie. A peine vous êtes-vous éloigné de quelques pas qu'un cri déchire le silence du temple. Une silhouette encapuchonnée accourt dans votre direction. Rendez-vous au [354](#).

160

Vous allez affronter le cuisinier au corps à corps.

CUISINIER HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous parvenez à le vaincre, vous pourrez retourner au monte-charge et aider Coréus à se hisser. Rendez-vous au [18](#).

161

Des mouvements furtifs se devinent à l'orée de la clairière. Serphan n'est distant que de quelques mètres, il a trahi sa parole, vous le savez maintenant, mais vous n'en laissez rien paraître. Vous vous précipitez brusquement sur lui tout en dégainant votre épée. Aussitôt, quatre hommes jaillissent des fourrés. Trop tard ! Serphan est déjà à portée de vos coups.

SERPHAN HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 3

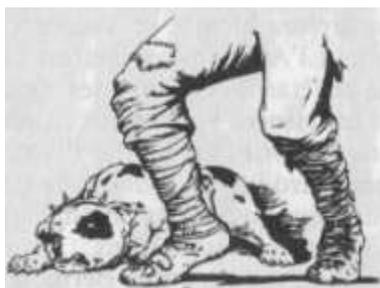
Si vous parvenez à vaincre Serphan en l'espace de 3 Assauts, ses sbires ne vous inquiéteront pas. Sinon, il faudra les combattre.

HABILITÉ ENDURANCE

Premier SBIRE	6	5
Deuxième SBIRE	5	4
Troisième SBIRE	4	3
Quatrième SBIRE	7	4

Si vous remportez le combat, ou si vous parvenez à éliminer Serphan en 3 Assauts, rendez-vous au [217](#).

L'étranger que vous vouliez aider vient de succomber à ses blessures, mais ses deux agresseurs sont morts eux aussi. Ce n'est pas vous qui pleurerez la mort de Jik le Surin ; quant à son compère, Durk, il était aussi stupide et borné qu'un centaure. Accroupi près de l'étranger, vous fouillez ses poches. Elles ne contiennent rien d'intéressant, si ce n'est un parchemin que vous dépliez aussitôt : une liste d'objets d'art avec, en en-tête, le nom de Serphan en lettres capitales. A la lecture de cette liste, une lueur de convoitise s'allume dans votre regard. Vous saviez que Serphan était riche, mais cet inventaire dépasse vos espérances. La vente de ces objets vous permettrait de vivre comme un prince pour le restant de vos jours. Il serait intéressant d'aller rôder près de sa propriété afin d'observer ses défenses. Si la résidence est trop bien gardée, vous abandonnerez le projet. Rendez-vous au [46](#).



- Que faire ? demandez-vous, désireux de changer de conversation. Il faut savoir où se trouve le Sceptre, n'est-ce pas ? Pour cela, je ne vois que deux moyens : aller à l'auberge de l'Orque au Cimeterre. Josif, le tenancier, est bien informé des agissements du Conseil - ou soutirer des informations à un valet de Serphan.

Prenez ensemble une décision. Si vous choisissez d'aller à l'auberge, rendez-vous au [116](#). Si vous préférez questionner un garde de Serphan, rendez-vous au [182](#).

164

Vous gravissez les marches quatre à quatre sans vous inquiéter du bruit. A peine avez-vous atteint le haut de l'escalier que les quatre gardes font leur apparition. Votre sortilège ne va pas tarder à agir. Inconscients du danger, deux hommes s'élancent à l'instant même où l'escalier s'embrase, les transformant en torches vivantes. Les deux autres, effrayés, reculent précipitamment. Coréus traverse le couloir au pas de course, guidé par une force inconnue. Son état vous inquiète : comment réagi-rait-il s'il vous fallait combattre maintenant ? Brusquement, il s'arrête, comme pétrifié, devant un pan de mur vide. Il a perdu l'esprit ! Cependant, en vous approchant, vous constatez que le mur dissimule une porte secrète. Une poussée sur la paroi fait apparaître une poignée sur la gauche. Vous connaissez ce mécanisme pour l'avoir déjà rencontré au cours de votre apprentissage chez Outrem. Vous tirez la poignée, puis vous la repoussez d'un coup sec. La porte s'ouvre. Rendez-vous au [96](#).

165

Au moment où vous quittez la pièce, les voix se sont tues. Les gardes sont-ils partis alors que vous étiez dans la remise ? Vous avancez prudemment jusqu'à l'angle du couloir. Vous venez d'atteindre l'entrée principale. Une large porte de chêne s'ouvre sur une antichambre. Sur la gauche, un escalier d'honneur mène aux étages. L'entrée est déserte mais, dans le couloir qui y donne accès, vous repérez une porte ouverte sur votre droite. Du recoin où vous vous dissimulez, vous observez deux hommes tranquillement assis, leurs épées posées sur une table. Pour atteindre l'escalier, vous devrez passer devant eux. Si vous désirez vous faufiler à leur insu, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez les attaquer de front, rendez-vous au [197](#).

166

Dans la confusion du combat, un garde a renversé une lampe à huile. Le liquide enflammé se déverse sur le tapis, menaçant d'embraser l'escalier. Coréus vous empoigne alors par le bras et vous tire vers les marches.

- Par là ! s'écrie-t-il. Je sens leur présence, ils sont en haut !

Il s'élançe dans l'escalier, mû par une force invincible. Vous avez peine à le suivre. Au sommet des marches, il se précipite dans le couloir et s'immobilise devant un pan de mur. Vous pensez qu'il a définitivement perdu l'esprit, mais il s'avère que votre compagnon s'est arrêté devant une porte secrète. Le mécanisme en est simple : une légère pression sur la paroi révèle une poignée sur la gauche. Vous la tirez, puis la tournez vers la droite... Le panneau coulisse. Vous n'avez rien oublié des années d'apprentissage avec le vieil Outrem. Rendez-vous au [96](#).

167

Votre compagnon gît, à demi écrasé par la carcasse du monstre. Vous contemplez la scène d'un regard désabusé. La masse inerte de la créature occupe tout l'espace, mais, en la contournant, vous vous apercevez que le tunnel se prolonge. Pour comble de malchance, la torche que vous aviez abandonnée sur le sol durant le combat s'éteint après quelques dernières étincelles. Pendant un instant, vous ne distinguez plus rien, mais vos yeux s'adaptent à la pénombre ; un mince rai de lumière filtre à l'extrémité du tunnel. La sortie ne doit pas être loin ! Rendez-vous au [346](#).

168

Bientôt, le bruit que vous redoutiez depuis votre entrée dans les égouts se fait entendre. Des couinements stridents emplissent l'espace du tunnel. A votre approche vos torches éclairent des dizaines d'yeux rouges et de petits crocs acérés. Le sol grouille de rats ! Si vous désirez poursuivre votre progression, rendez-vous au 157. Si vous préférez rebrousser chemin et partir au nord à la

dernière bifurcation, rendez-vous au [32](#). Vous pouvez également retourner sur vos pas et poursuivre en direction du sud. Rendez-vous au [174](#).

169

Le plus sûr moyen de pénétrer dans la demeure de Serphan est de passer par le jardin. Aussi escaladez-vous le mur d'enceinte et vous laissez-vous tomber en souplesse à l'ombre des taillis. Le jardin, envahi par les mauvaises herbes et les ronces, offre de nombreuses cachettes. Vous vous faufilez d'arbre en arbre jusqu'à la demeure sans être inquiété. Rendez-vous au [285](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [285](#)

CHOIX [263](#) [283](#)

DE CORÉUS Autre [285](#)

170

Vous ralentissez l'allure, laissant les acolytes gagner du terrain. Soudain, l'étranger vêtu de fourrures brandit sa hache et se dirige vers vous d'un pas résolu. Vous vous arrêtez, la main sur votre dague et le défiez du regard.

- Ne sois pas stupide ! tranche-t-il. Cette hache ne t'est pas destinée.

Un large sourire éclaire votre face : vous comprenez que l'homme se fait votre allié. Vous vous rangez à son côté face à vos poursuivants.

- Je suis Bardik, dites-vous.

- Coréus, répond-il avec insouciance.

- Nous allons voir comment tu manies la hache, murmurez-vous, tandis que la foule hurlante arrive sur vous. Le gros de vos poursuivants marque un instant d'hésitation en vous voyant, mais deux solides gaillards sortent des rangs et se ruent à l'attaque.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GAILLARD	6	5
Second GAILLARD	7	6

Vous affronterez le second gaillard, tandis que Coréus s'occupera du premier. Vous avez l'avantage, vous entamerez donc le combat. Si Coréus succombe aux coups de son assaillant, vous devrez combattre les deux hommes. Pour cela, vous pouvez en affronter un sans répliquer aux attaques de l'autre, soit diviser votre **HABILETÉ** entre les deux hommes et les frapper tous deux à chaque Assaut à la moitié de votre puissance. Il vous est également permis d'avoir recours à tous les sortilèges dont vous disposez. N'oubliez pas toutefois que le lancement d'un sort prend un Assaut. Si Coréus se fait tuer, rendez-vous au [54](#). Si vous remportez tous deux la victoire, rendez-vous au [186](#).

171

Vous adoptez tous deux la même mine impassible. L'un des soldats perd patience et s'écrie :

- Que faites-vous ici ? Répondez ! Adoptez une attitude commune. Si vous désirez plaider votre innocence, rendez-vous au 59. Si vous préférez passer à l'attaque, rendez-vous au 56.

172

Dans le plus grand silence, vous vous approchez de l'angle du couloir et de la porte principale ; en face, un vaste escalier mène au premier étage. L'endroit est surveillé. Par la porte ouverte de la salle des gardes, sur votre droite, vous apercevez deux hommes



173 *L'étranger est abordé par deux individus que vous connaissez bien : Jik le Surin et Durk.*

174

Les canaux de la partie sud des égouts n'ont pas été entretenus depuis longtemps ; votre progression est ralentie par les gravats qui jonchent le sol. Quelques minutes plus tard, un éboulement obstrue le passage. En soupirant, vous rebroussez chemin et retournez à la précédente bifurcation. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [290](#). Si vous optez pour la partie est, rendez-vous au [168](#).

175

La cage d'escalier s'enroule autour du vide et la rambarde ajourée permet de suivre tous les mouvements, quel que soit le poste d'observation. Vous vous plaquez donc contre la paroi pour gravir les marches en silence. Votre prudence était justifiée ! En effet, les voix de deux hommes vous parviennent de l'étage supérieur. Ils surveillent l'accès à l'étage et sont trop proches de l'escalier pour que vous puissiez passer à leur insu. Le temps presse, et vous ne pouvez plus reculer, votre présence dans ce palais n'a que trop duré. Vous disposez de deux moyens pour résoudre ce problème. Si vous possédez le Sortilège du Nuage de Stupeur et que vous souhaitez en faire usage, rendez-vous au [55](#). Si vous préférez attaquer par surprise, rendez-vous au [291](#).

176

Au détour d'un fourré, une patrouille, accompagnée d'un chien, se dirige vers vous. La panique vous gagne. Pourvu que le molosse ne flaire pas votre présence ! Heureusement, vous êtes contre le vent ; la patrouille passe sans vous remarquer et disparaît à l'angle de la demeure. Rendez-vous au [207](#).

177

La Vieille Place est déserte à cette heure et vous comblez rapidement la distance qui vous sépare de votre proie. Vous prenez garde de ne pas courir, car l'homme pourrait prendre peur et s'enfuir. Vous faites donc de longues enjambées

silencieuses. A quelques pas de l'homme, vous dégainez votre épée. Rendez-vous au [108](#).

178

Légèrement en retrait, vous suivez la silhouette qui se dirige vers le Vieux Pont, mais, comme vous atteignez les quais, votre victime se retourne et vous fixe attentivement. Vous êtes à distance respectueuse de votre adversaire et vous vous accordez un temps d'observation. Une énorme hache pend à sa ceinture et il la tapote lentement. Si vous désirez lui parler, rendez-vous au [82](#). Si vous préférez combattre, rendez-vous au [14](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [14 82](#)

CHOIX [183 14 82](#)

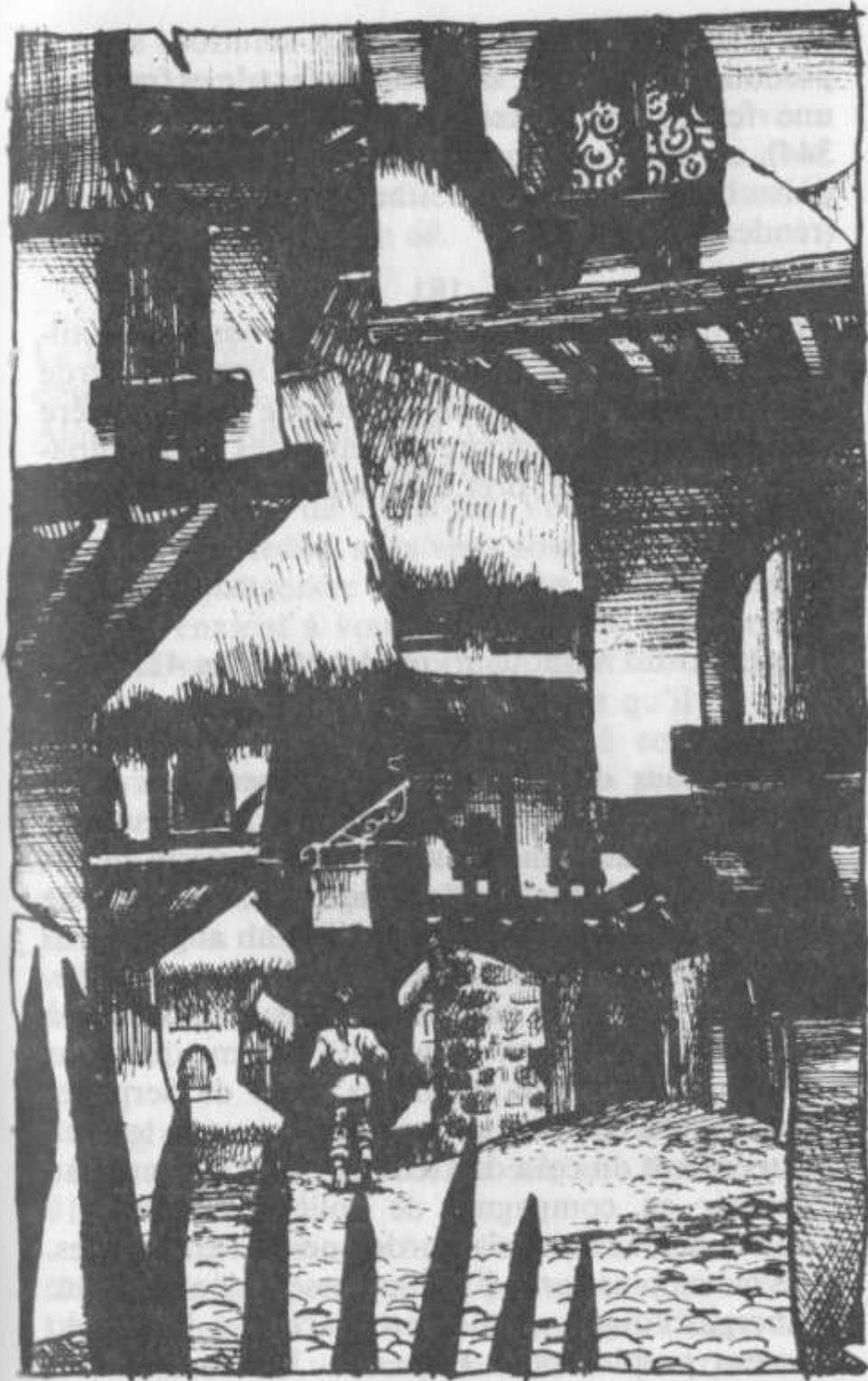
DE CORÉUS [213 14 14](#)

179

Coréus se relève à l'instant où vous atterrissez lourdement sur la pelouse, à quelques mètres de l'allée pavée. Vous avez manqué de peu vous fracasser le crâne sur les dalles. Coréus ne vous accorde aucun répit et vous hisse aussitôt sur vos pieds. - Vite ! s'écrie-t-il, il faut atteindre le mur ! Vous vérifiez rapidement que vous ne vous êtes rien cassé et vous emboîtez le pas à votre compagnon. Rendez-vous au [325](#).

180

Vous décidez de rester chez vous toute la journée suivante (ce répit vous permet de retrouver votre total de départ d'**ENDURANCE**). Il serait beaucoup trop dangereux de s'aventurer en ville en plein jour, les hommes de Serphan doivent sillonner la cité et, sans nul doute, ils font circuler votre signalement. De toute manière, ils ne songeront jamais à vous chercher à l'endroit



180 *Aux abords du palais, vous vous postez dans l'ombre d'un porche et vous détaillez les voies d'accès.*

que vous comptez visiter cette nuit. Vous êtes persuadé que la solution de l'énigme se trouve dans le Palais du Conseil. Pour tromper cette longue journée d'attente, vous aigüisez méthodiquement vos armes en prévision du soir. Le crépuscule descend bientôt sur la cité. Cette nuit est le sommet de votre vie de rapines, mais elle est aussi la plus dangereuse. Un an plus tôt, vous n'auriez jamais songé un instant à dévaliser le Conseil ! Vous revêtez vos habits les plus sombres et vous vous barbouillez le visage de suie. Vous enveloppez soigneusement les Bâtons dans des linges que vous placez dans votre sac. Vous vous ceignez d'une large ceinture de flanelle dans laquelle vous glissez trois longues dagues affûtées comme des rasoirs. Vous vérifiez une dernière fois le tranchant de votre épée avant de la glisser dans un fourreau de cuir parfaitement huilé. La traversée de la ville s'effectue sans incident. Aux abords du palais, vous vous postez à l'ombre d'un porche et vous détaillez une à une les voies d'accès. Deux solutions se proposent. Vous pouvez escalader la façade et fracturer une fenêtre du deuxième étage (rendez-vous au [344](#)), ou bien passer par les égouts et vous introduire dans le palais par une trappe d'évacuation (rendez-vous au [301](#)).

181

Une vive douleur à l'épaule gauche vous fait défaillir : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Un garde vient de surgir d'un panneau dérobé juste derrière vous. Si vous êtes encore vivant, vous vous emparez de votre dague, prêt à combattre. Vous frappez le premier.

GARDE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [41](#).

182

Les hommes de Serphan ne prennent pas leurs quartiers dans la demeure du Conseiller. Leur service terminé, ils vont souvent boire un verre à l'auberge voisine. Vous décidez d'attendre en ce lieu et vous vous installez à une table dans un angle. Ainsi placé,

vous pouvez observer à loisir toute la salle. Quelques heures se passent et vous commencez à désespérer, quand arrive enfin un homme que vous reconnaissez comme étant à la solde de Serphan. Aussitôt, vous baissez le nez sur votre verre tout en le surveillant du coin de l'oeil. Le garde plaisante au comptoir en compagnie de collègues affectés à d'autres demeures et s'accorde une partie de cartes. Une heure plus tard, il salue l'assemblée et quitte l'auberge. Vous le prenez en filature, à l'affût du moment propice pour l'agresser. Rendez-vous au [136](#).

183

Serphan demeure stupéfait de la perte de ses chers démons de Karaza. A la faveur de ce répit, vous vous ruez vers la fenêtre que vous pulvérisez d'un coup d'épaule avant de filer à toutes jambes dans le jardin. Rendez-vous au [60](#).

184

Le sac sur l'épaule, vous vous enfuyez par les rues désertes ; vous atteignez bientôt la Nouvelle Ville. Alourdi par votre fardeau, vous vous arrêtez quelques instants pour reprendre votre souffle, mais il serait dangereux de s'attarder. Vous reprenez donc votre fuite éperdue, sans vous soucier du butin qui s'entrechoque contre votre hanche. Si les gardes de la ville venaient à vous arrêter, votre capture leur vaudrait une belle promotion ! Tout en trotinant par les ruelles obscures, vous songez qu'il est vraiment temps de mettre un terme à cette vie de voleur. Le contenu de votre sac vous permettra de vous retirer sans crainte pour l'avenir. Cette pensée réconfortante a pour effet de vous calmer et vous ralentissez l'allure pour adopter un pas élastique. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'AGILITÉ, rendez-vous au [218](#). Sinon, rendez-vous au [275](#).

185

Vous glissez aisément le long de la gouttière, mais, à l'instant où vous touchez le sol, une tête apparaît à la fenêtre.

- C'est lui ! Arrêtez-le ! s'écrie l'homme. Hélas pour lui, personne ne peut plus vous arrêter. Deux carreaux d'arbalète tirés au jugé sifflent dangereusement à vos oreilles, mais en quelques secondes vous avez disparu dans la nuit. Vous plaignez ces hommes quand ils devront avouer à leur maître que vous leur avez échappé. Après une courte errance, vous trouvez une cachette sûre. Votre logeur ne parlera pas, quelques pièces d'or et la menace de représailles vous ont assuré de son silence. De toute manière, vous retournerez chez vous à l'aube, avec l'espoir que le trio lancé à votre poursuite aura quitté les lieux. Dans la quiétude relative de votre refuge, vous inventoriez le contenu de votre sac. Tous les objets dérobés seront facilement revendables, sauf ces trois Bâtons. Vous ne vous souvenez plus de les avoir pris. Ils sont étranges et une aura presque palpable en émane. Leur magie n'est pas maléfique, vous en êtes sûr, mais ils recèlent une force latente qui ne demande qu'à se manifester. A quoi servent-ils ? Par quel maléfice se trouvent-ils en votre possession ? Vous avez la soudaine intuition qu'ils sont incomplets, qu'ils ne constituent que la partie d'un tout. Vous ne pouvez détourner votre esprit de cette énigme ; il vous faut la résoudre, bien qu'il soit hors de question de visiter une nouvelle fois la demeure de Serphan. Rendez-vous au [180](#).

186

Vous avez défait vos adversaires, mais des gardes fendent la foule.

- L'alerte est donnée, dites-vous, vite, il faut fuir ! D'un même élan, vous foncez vers la place du Marché. Vous traversez l'espace découvert, mêlés à la populace, vous efforçant de marcher pour ne pas attirer l'attention. A l'angle de la rue des Tours, vous repartez au pas de course. Quelques minutes plus tard, vous

faites halte, haletants, dans une ruelle déserte. Adossés à un mur, vous reprenez votre souffle.

- Nous les avons semés, je crois, dites-vous. Merci de ton aide.

- Pourquoi te poursuivaient-ils ? demande l'étranger.

Vous grimacez et, d'un geste, lui enjoignez le silence.

- Ne parlons pas de ça ici, ils nous cherchent peut-être encore. Nous devons nous cacher quelques heures. Connais-tu un endroit ? Je suis un peu loin de mon terrain de chasse habituel.

L'inconnu n'est manifestement pas un citadin. Il vous suggère l'auberge du Cygne Noir. Vous vous y rendez aussitôt et vous vous attablez bientôt tranquillement devant une pinte de bière. L'étranger s'appelle Coréus. Il se dit Prince et vient des montagnes. Un long voyage l'a mené à Koragon et, d'après ses propos, vous comprenez que l'enjeu est d'importance. Tâchez d'obtenir de plus amples détails sur la nature de sa quête et estimez ensuite si le jeu en vaut la chandelle ; si c'est le cas, rendez-vous au [358](#). Si vous refusez de coopérer, suggérez-lui de se rendre à l'auberge du Débarcadère, passe Hardigan. Il y trouvera facilement un complice. Vous le conduisez sur place et décidez de poursuivre votre tournée des auberges par la Grenouille à l'Ail. Rendez-vous au [198](#).

187

Toute explication est inutile, aussi vous tournez brusquement les talons et dévalez la rue à toutes jambes. Surpris par la vivacité de votre réaction, Coréus et le garde vous regardent vous éloigner, médusés. Après un instant de flottement, deux gardes vous prennent en chasse sans conviction. Lancez deux dés pour savoir si vous parvenez à les distancer. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total C'ENDURANCE, rendez-vous au [16](#). Sinon, vous n'aurez d'autre issue que de les affronter (rendez-vous au [326](#)).

Lorsque vous sortez de l'auberge, le combat est terminé. L'étranger gît sur le pavé et Jik et son complice lui fouillent les poches. Ils ont tiré le cadavre dans un recoin sombre à l'entrée de l'impasse. A votre approche, Jik lève la tête et vous lance un coup d'œil suspicieux. Vous soutenez son regard et avancez de quelques pas. Les deux compères s'éloignent de mauvaise grâce, emportant ce qu'ils ont déjà trouvé. Ils savent que vous êtes le plus fort - Jik en particulier, qui a gardé de votre dernière rencontre une longue cicatrice sur l'avant-bras. La vie est ainsi faite dans le quartier Sud, le faible s'incline devant le fort qui, à son tour, trouve son maître. La jungle se montre parfois plus bienveillante. Vous vous penchez sur l'étranger et achevez la sinistre besogne de vos collègues, mais ils ne vous ont laissé qu'un parchemin plié. Une liste d'objets d'art y est consignée. Le nom de Serphan, un membre du Conseil, est mentionné et vous comprenez que ces objets font partie de la collection qu'il garde dans sa demeure. Votre regard s'allume de convoitise à la pensée de ces richesses ; vous ne croyiez pas Serphan à ce point prospère. Il y a là de quoi vivre comme un prince pendant cinq longues années ! Vous décidez d'aller reconnaître les lieux sur-le-champ. Si la vigilance des gardes se révèle trop difficile à tromper, vous abandonnerez le projet. Rendez-vous au [46](#).

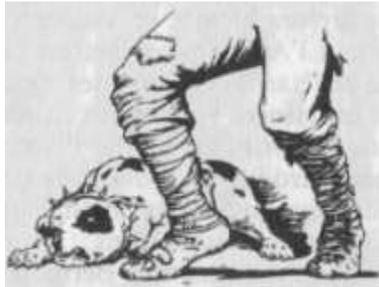
A peine avez-vous sorti quelques pièces que la main rapace de Sobourg s'en empare.

- Voilà enfin une manière loyale de traiter les affaires, déclare-t-il, réjoui. Que cherchez-vous ?

- Trois Bâtons et un Sceptre, répondez-vous. Sobourg feint de réfléchir et déclare, visiblement gêné :

- Je... je crois les avoir entrevus, en effet. Un certain Ashrok, ou Bashork, me les a proposés voici quelque temps, mais je ne les ai pas achetés.

- Pourquoi cela ? demande Coréus.
- Trop chers pour moi, répond Sobourg, évasif.
- Tu savais plutôt qu'ils étaient volés, vieux grigou, rétorquez-vous.
- Je suis un homme honnête ! s'indigne-t-il. A votre place, je m'informerai sur Serphan. Il est friand de ce genre de reliques et ne s'inquiète guère de leur provenance.
- Un membre du Conseil ! vous exclamez-vous. Par Nistus, je me suis mêlé à une sale affaire ! Rendez-vous au [146](#).



190

Les récents événements vous ont donné soif, un gorgeon à l'auberge de la Grenouille à l'Ail serait le bienvenu. A la taverne, vous discutez brièvement avec le tenancier pour obtenir un crédit. Bientôt, une chope à la main, vous vous adossez au comptoir et observez la salle. L'auberge est, comme à l'accoutumée, remplie de truands de toutes sortes, mais ils sont ici en terrain neutre et totalement inoffensifs. Quand vous aurez vidé votre chope, allez-vous renouveler votre consommation (rendez-vous au [198](#)) ou rentrer chez vous (rendez-vous au [152](#)) ?

191

Les quatre hommes s'avancent d'un pas lourd. Vous devez chacun en affronter deux. Si vous parvenez à vaincre vos assaillants avant Coréus, vous pourrez lui prêter main forte.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME	6	8
Deuxième HOMME	7	6
Troisième HOMME	7	7
Quatrième HOMME	8	5

Si vous survivez tous deux, rendez-vous au [224](#). Si vous êtes seul survivant, rendez-vous au [5](#).

192

- Tu as peut-être raison. Après tout, c'est toi le spécialiste, malgré Coréus. Et maintenant ?

- Nous pouvons suivre ce couloir, ou bien voir ce que cache cette porte, sur la droite, répondez-vous. Prenez ensemble une décision. Si vous désirez poursuivre l'exploration du couloir, rendez-vous au [111](#). Si vous préférez ouvrir la porte, rendez-vous au [353](#).

193

D'une démarche nonchalante, comme si vous vous promeniez, vous vous dirigez vers le fleuve et longez le mur d'enceinte qui isole le temple de la rue. Comme vous atteignez les berges, vous repérez un pan de mur facilement franchissable. Un rapide coup d'oeil aux alentours pour vous assurer que personne ne regarde, et vous escaladez le mur. Vous atterrissez en souplesse dans un jardin désert, à l'arrière du temple. Une petite bâtisse est à demi dissimulée par un bosquet. Si vous désirez rejoindre le temple, rendez-vous au [357](#). Si vous préférez explorer d'abord la petite construction, rendez-vous au [43](#).

194

Coréus s'avance, l'air menaçant, vers le vieil homme. Vous réprimez un sourire en l'entendant demander avec son fort accent des montagnes :

- Donne-moi cette information sur les Bâtons et le Sceptre de mon peuple, ou je te jette dans le fleuve et je brûle ton bouge !

- Hors de chez moi, péquenot ! Tu ne sauras rien. Ne crois pas me faire peur, j'en ai maté de plus durs que toi ! s'écrie-t-il en se dressant du haut de son mètre et demi.

Si vous laissez Coréus affronter seul ce colosse, rendez-vous au [356](#). Si vous souhaitez intervenir, rendez-vous au [253](#). Si vous préférez vous joindre à Coréus pour effrayer davantage le vieillard, rendez-vous au [233](#).

195

Si vous survivez à la chute, rendez-vous au [223](#). Sinon, votre aventure s'achève ici. Coréus contemple d'un air navré votre carcasse disloquée.

196

Vous chevauchez tous deux à bride abattue vers les portes de la cité. Dans le silence de la ville retentit le hennissement des montures lancées à votre poursuite ; le vol des chevaux a été découvert. Vous guidez Coréus par les rues désertes jusqu'à la porte de la Tour. Les gardes, surpris dans un demi-sommeil, ne peuvent s'opposer à votre passage et assistent, impuissants, à votre fuite dans la nuit. Sans ménager vos montures, vous vous enfoncez dans la campagne, changeant constamment de direction, mais vos poursuivants ne perdent pas vos traces. Rendez-vous au [342](#).



197 *Vous faites irruption, la dague à la main, dans l'antichambre où se reposent les deux gardes.*

197

Vous faites irruption, la dague à la main, dans l'antichambre où se reposent les deux gardes. Vous avez l'avantage de la surprise, vous pouvez donc frapper à deux reprises l'un des gardes avant qu'ils ne s'emparent de leurs armes.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	7	8
Second GARDE	8	6

Pour combattre ces deux adversaires, vous pouvez concentrer toutes vos attaques sur l'un d'eux sans répliquer aux Assauts de l'autre, ou bien diviser votre total d'**HABILETÉ** entre vos deux adversaires et les frapper tout à tour à la moitié de votre puissance. Il vous est également possible d'user de la magie, mais n'oubliez pas que le lancement d'un sort dure un Assaut et que vous ne pouvez répliquer pendant ce temps. Si vous parvenez à vaincre les deux gardes, rendez-vous au [227](#).

198

Vous appelez le tavernier et, après quelques tractations, vous repartez, triomphant, avec une pinte de bière. Vous errez de table en table d'un pas nonchalant, à l'écoute des derniers ragots. Rendez-vous au [80](#).

199

Un bruit suspect vous fait sursauter : quelqu'un vient de franchir le mur du jardin. L'inconnu vous aperçoit et, sans un bruit, se rapproche de vous. Il s'appelle Coréus et a, lui aussi, l'intention de cambrioler la demeure de Serphan. Mettez-vous d'accord. Si vous décidez de joindre vos forces, rendez-vous au [285](#). Si vous préférez opérer seul, il vous faudra le combattre dans le plus grand silence pour ne pas alerter les gardes (rendez-vous au [248](#)).



199 Vous sursautez lorsqu'un inconnu franchit
le mur du jardin.

200

La crypte comporte une seule porte. Vous y pénétrez en silence et descendez les quelques marches qui vous séparent de la salle. A votre grande surprise, le lieu est éclairé. La lueur vacillante d'une lampe à huile révèle une énorme carcasse boursouflée, affalée sur un autel de pierre. Cette vision d'horreur vous fait défaillir et vous songez un instant à rebrousser chemin mais, comme toujours, la cupidité l'emporte sur le dégoût. Rendez-vous au [77](#).

201

- Je ne comprends pas pourquoi il s'est enfui ainsi, vous étonnez-vous en toute innocence.

- Donne-moi une bonne raison de ne pas terminer la nuit au trou, tranche le capitaine des gardes.

- Je suis innocent, mais... à dire vrai, cet individu possédait certaines herbes...

- Comment ? Il avait des feuilles d'havo sur lui ? Je croyais que, depuis leur interdiction, il était

impossible de s'en procurer, s'étonne le garde, brusquement intéressé.

- Je sais où en trouver, mais jurez de ne pas mentionner mon nom. Dites seulement que vous venez de la part de Veswa, murmurez-vous d'un air conspirateur.

- Quelle adresse ? demande le soudard en vous projetant une haleine avinée au visage.

- C'est au numéro 23 de l'impasse Caleb, dans le quartier Étranger, soufflez-vous sur un ton de confidence.

- C'est bon ! conclut le garde. Tu peux partir. Rendez-vous au [138](#).

202

En retournant sur vos pas, vous constatez avec dépit que la patrouille a tué Coréus. Vous le connaissiez depuis peu, pourtant sa mort vous affecte. Quoi qu'il en soit, il vous a fait entrevoir la possibilité d'un cambriolage lucratif. Les gardes n'ont pas eu le loisir de vous observer d'assez près pour faire circuler votre signalement ; vous pouvez donc sans crainte rôder dans le quartier David. Il vous suffira d'attendre minuit pour opérer. Rendez-vous au [286](#).

203

Les rats ont bientôt raison de Coréus. Il disparaît, englouti par la marée vorace. Vous vous arrêtez à quelques pas, et les couinements ont atteint leur paroxysme ; le corps de votre ami n'est bientôt plus qu'un pantin déchiqueté et sanguinolent. Réprimant un frisson d'horreur, vous détournez les yeux. Il vous faut continuer seul, mais vous jurez sur la mémoire de Coréus de mener sa quête à son terme. Rendez-vous au [297](#).

204

Coréus introduit à grand-peine sa large carrure dans l'étroit monte-charge. Conjuguant vos forces, vous tirez sur la corde et le plateau s'ébranle lentement. Quelques instants plus tard, la corde tourne à vide. Votre compagnon a dû aboutir dans une autre pièce. Vous renvoyez rapidement le monte-charge et vous vous glissez à l'intérieur. Rendez-vous au [142](#).

205

Serphan fait irruption, flanqué de plusieurs gardes, mais, à votre grande surprise, il ne leur ordonne pas d'attaquer.

- Mes beautés vont se charger de ces voleurs, ricane-t-il en écrasant deux œufs sur le sol. Sous vos yeux ébahis, les œufs libèrent une substance grisâtre qui s'élève dans les airs. Au sommet de chaque volute se forme une tête diabolique aux

mâchoires ornées de trois rangées de dents acérées. Un corps prend forme et des membres apparaissent, terminés par des griffes d'où suinte un liquide visqueux. Brusquement, ils bondissent à l'attaque !

HABILETÉ ENDURANCE

Premier DÉMON DE KARAZA	10	8
Second DÉMON DE KAZARA	9	8

Chaque fois que le monstre vous touche, lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'AGILITÉ, vous êtes paralysé et votre aventure se termine aussitôt. S'il est inférieur ou égal à ce total, vous parvenez à vaincre ce monstre, et vous pouvez aider Coréus à combattre le sien. Si vous remportez tous deux le combat, rendez-vous au [183](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [132](#).

206

Vous vous penchez avec précaution par la porte entrouverte et inspectez le couloir désert. Aucune menace ne se profile. Coréus derrière vous comme votre ombre, vous avancez à pas de loup. Bientôt le couloir se coude, mais votre instinct de voleur vous avertit d'un danger. Vos sens ne vous avaient pas trompé : quatre hommes conversent au pied d'un escalier, mais ils s'éloignent tout à coup et disparaissent par un couloir qui s'échappe à côté des marches. Vous vous retournez vers Coréus. Prenez ensemble une décision. Si vous désirez créer une diversion, rendez-vous au [102](#). Si vous préférez gravir les marches à la faveur de leur absence, rendez-vous au [134](#).

207

Si vous avez été blessé récemment, rétablissez votre total d'ENDURANCE à son niveau de départ. La fenêtre du premier étage est fermée de l'intérieur, mais cela ne vous pose aucune difficulté. Vous sortez votre jeu de crochets et, en quelques

secondes, vous avez raison du mécanisme. Le battant s'ouvre en silence et vous enjambez l'appui. La pièce est plongée dans l'obscurité, mais les rayons qui recouvrent les murs indiquent que vous êtes dans la bibliothèque de Serphan. Vous refermez la fenêtre derrière vous et, en cinq pas, vous atteignez la porte. Elle s'ouvre sur un couloir désert. La maisonnée semble endormie, mais vous n'oubliez pas la fenêtre éclairée que vous avez vue du jardin. Si vous désirez explorer le couloir en partant vers la droite, rendez-vous au [84](#). Si vous préférez aller à gauche, rendez-vous au [278](#).

208

Vous vous asseyez en face de l'inconnu et adoptez une mine joviale, mais vous prenez soin de garder vos mains sous la table. L'homme s'appelle Jed ; ancien garde au service de Serphan, membre du Conseil des Cinq, il était affecté à la surveillance extérieure de la demeure. Serphan l'a renvoyé sans solde après l'avoir surpris à dormir pendant son service. Il a juré de se venger de son ancien maître et cherche un complice pour cambrioler les richesses accumulées dans la maison, tout particulièrement les collections d'art et les bijoux. Après cinq minutes de conversation, vous concluez que cet homme est un parfait imbécile. Bien qu'il ne soit à l'auberge que depuis un quart d'heure, il est déjà ivre, grossière erreur pour un étranger dans un nid de brigands tel que la Grenouille à l'Ail. De plus, il apparaît vite qu'il ne connaît pas la disposition des lieux, ayant été affecté à la garde des jardins. Vous déclinez poliment son offre, prétextant votre manque d'expérience, et regagnez le comptoir. Quelque temps plus tard, vous quittez l'auberge. La nuit fraîche ravive vos esprits et vous vous éloignez d'un pas guilleret par les rues désertes. Jed ne pourra jamais mettre à exécution le projet qu'il médite, mais vous, vous en êtes parfaitement capable. Vous retournez à votre repaire pour y prendre vos outils de travail, et repartez sur-le-champ pour le quartier David et la résidence de Serphan. Rendez-vous au [46](#).

209

- Ces Bâtons sont la propriété de mon peuple, répond Coréus. Je ne puis en disposer. Vous faites un pas en avant, l'air menaçant. Si vous décidez de réitérer votre demande, rendez-vous au [307](#). Si vous préférez abandonner cette idée, comprenant que Coréus sera inflexible, rendez-vous au [312](#).

210

Votre adversaire est mort, mais la lutte a été rude. Vous chancelez quelques instants avant de reprendre vos esprits. Sans attendre, vous vous agenouillez près du cadavre et fouillez ses poches. A part deux ou trois piécettes, vous ne trouvez rien d'intéressant. Tout en pestant contre la malchance, vous prenez le chemin du quartier Sud, où vous habitez. Rendez-vous au [289](#).

211

Vous vous emparez d'une chaise que vous calez derrière la porte. Cette disposition vous accordera une minute de répit. Vous retirez le tapis, soulevez vivement une latte de bois et vous vous emparez de votre butin. Puis vous vous précipitez vers la fenêtre, l'ouvrez et passez au-dehors. Pendant un instant, votre jambe s'agite dans le vide, mais vous trouvez vite l'appui de la gouttière et entamez la descente. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'AGILITÉ, rendez-vous au [185](#). S'il est supérieur à votre total, rendez-vous au [31](#).

212

La vitesse de votre réaction a pris les gardes de court, mais leur surprise est brève et ils s'élancent à votre poursuite. Une course éperdue s'engage à travers les rues. Vous multipliez les détours et, après plusieurs centaines de mètres, ils abandonnent. Vous vous arrêtez, haletants, à l'ombre d'une porte cochère avant de reprendre d'un pas tranquille le chemin de la demeure que vous comptez cambrioler. Rendez-vous au [11](#).

213

Vous longez les murs de la salle, hors de portée du monstre. La bête s'élançe vers vous, tendant sa chaîne à se rompre. Finalement, elle parvient à arracher le crochet qui la maintenait prisonnière et se dresse de toute sa hauteur. Lancez chacun deux dés afin de savoir si le monstre parvient à vous mordre. Si vous obtenez tous deux un chiffre inférieur ou égal à votre total d'AGIUTÉ, rendez-vous au [359](#). Si vous obtenez tous deux un chiffre supérieur à votre total, vous perdez chacun 2 points d'ENDURANCE (rendez-vous au [114](#)). Si vous seul obtenez un chiffre supérieur à votre total, vous perdez 2 points d'ENDURANCE (rendez-vous au [311](#)). Si seul Coréus obtient un chiffre supérieur, rendez-vous au [311](#), mais sans perdre de points.

214

La porte que Coréus vient d'ouvrir donne sur une pièce plongée dans l'obscurité. Vous passez devant lui pour inspecter l'endroit, prétextant votre habitude à vous mouvoir dans la pénombre. Soudain, votre genou heurte un objet invisible. Tout en réprimant un juron, vous reculez précipitamment. - Quel endroit pour placer une table ! maugréez-vous. Coréus, prend une torche, c'est préférable. Votre compagnon s'empare d'une des torches qui éclairent le couloir et vous la passe, puis referme la porte derrière lui. La lueur vacillante éclaire la table contre laquelle vous vous êtes cogné. Au passage, vous lui lancez un coup de pied rageur. La pièce ne compte pour tout mobilier que cette table et quelques chaises. Une porte s'ouvre dans chaque mur. Laquelle allez-vous ouvrir ? Celle de gauche (rendez-vous au [319](#)), celle de droite (rendez-vous au [153](#)) ou celle qui vous fait face (rendez-vous au [40](#)) ?

215

Si Coréus a mis le feu à l'escalier, il vous faudra fuir par la fenêtre (rendez-vous au [251](#)). Si vous préférez quitter la demeure par le rez-de-chaussée plutôt que de risquer un saut dans le vide, rendez-vous au [98](#).

216

Les pieux plantés au fond du piège vous transpercent tous deux les jambes. La douleur est effroyable et vous perdez chacun 4 points d'ENDURANCE. Si Coréus succombe à ses blessures, rendez-vous au [45](#). Si ces blessures vous coûtent la vie, demandez à Coréus de vous offrir une sépulture décente. Sinon, si vous survivez, examinez vos plaies. La blessure est certes douloureuse, mais les pieux n'étaient pas empoisonnés. Vous vous accordez quelques minutes de répit pour panser vos blessures avant de repartir en claudiquant. - Je t'avais prévenu ! grognez-vous. Pour toute réponse, votre compagnon esquisse un sourire contrit. Rendez-vous au [292](#).

217

Serphan est mort ; tout danger est écarté. Vous vous emparez du sac d'or et le placez dans les sacoches de votre monture. Vous décidez de laisser les Bâtons dans le trou où vous les avez cachés. Ils ne serviront plus et il est préférable de les oublier. Vous ne pouvez courir le risque de retourner en ville. Serphan aura sûrement laissé des directives pour vous rechercher et vous savez par expérience que la vindicte des puissants ne s'éteint pas avec leur mort. Qui plus est, les gardes qu'il employait vont se retrouver sans travail et se chargeront de vous faire payer leur infortune. Vous êtes maintenant très riche, mais vous serez à jamais un fugitif. C'est le cœur gros que vous vous éloignez pour toujours de la ville qui vous a vu naître. Votre aventure se termine ici, dans l'amertume.

218

Mû par une brusque intuition, vous vous cachez à l'ombre d'un porche et vous dressez l'oreille. Votre instinct ne vous a pas trompé : non loin de votre cachette, des bruits de pas résonnent dans la nuit. Si vous désirez attendre l'arrivée de cet intrus, rendez-vous au [130](#). Si vous préférez distancer vos poursuivants, rendez-vous au [235](#).

219

Coréus disparaît dans la trappe et s'embroche une jambe sur les piques. La douleur lui arrache un cri et lui fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Si la blessure a raison de votre compagnon, rendez-vous au 45. S'il est encore en vie après sa chute, vous le hissez hors de la fosse et examinez la plaie. Heureusement, les piques n'étaient pas empoisonnées ; la blessure, bien qu'extrêmement douloureuse, n'est pas infectée. Vous lui bandez la jambe et, après quelques instants de repos, votre compagnon peut de nouveau marcher. - Je t'avais prévenu ! dites-vous.

Coréus ne répond pas, mais vous gratifie d'un sourire contrit. Rendez-vous au [292](#).

220

Vous visez soigneusement l'homme qui vous tourne le dos. Votre dague fend les airs en sifflant et va se ficher entre ses omoplates. Le garde, la bouche ouverte de stupeur, s'écroule la tête la première sur la table. Vous dégainez votre épée et faites irruption dans la pièce. Ses compagnons cherchent aussitôt leurs armes. L'un d'eux s'empare de son épée, mais l'autre, dans la précipitation, arrache votre dague du dos de son collègue et se prépare au combat.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE 3 3

Second GARDE 5 2

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [79](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [79](#)

CHOIX [24 249](#)

DE CORÉUS Autre [79](#)

221

Coréus se concentre et prononce le sortilège. En quelques secondes, les failles et les aspérités de la paroi apparaissent distinctement. Coréus suit des yeux le chemin ainsi tracé et entreprend l'escalade. Vous n'aimez guère cette situation, habitué que vous êtes à opérer seul, mais c'est la première fois depuis de longues années que vous accordez votre confiance à quelqu'un. Un peu plus tard, Coréus atteint la fenêtre. D'un geste, il vous enjoint de le suivre et disparaît dans la pièce. Rendez-vous au [7](#).

222

Vous vous concentrez et psalmodiez les paroles de l'incantation tout en désignant la salle. L'effet est instantané : les trois hommes se raidissent un instant avant de sombrer dans un profond sommeil. L'aura du sortilège flotte mystérieusement au-dessus de leurs têtes, elle se dissipera au bout d'une heure, ce qui vous laisse amplement le temps de trouver la salle du trésor. Rendez-vous au [79](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [79](#)

CHOIX [24 249](#)

DE CORÉUS Autre [79](#)

223

Coréus est mort alors que sa quête était presque accomplie ! Mais l'heure n'est pas aux lamentations, vos poursuivants vous talonnent. Agenouillé au chevet du cadavre de votre compagnon, vous vous emparez prestement des Bâtons avant de vous élancez vers le mur d'enceinte. Vous atteignez l'endroit par où vous avez pénétré et vous l'escaladez sans perdre un instant. Quelques secondes plus tard, vous atterrissez en souplesse dans la rue déserte. Allez-vous courir le risque de retourner directement à votre repaire, sachant qu'une enquête va s'ouvrir pour vous rechercher (rendez-vous au [184](#)) ou prendre des chemins détournés dans l'espoir de brouiller les pistes (rendez-vous au [258](#)) ?

224

Les hommes gisent à présent tout autour de vous. Ils se sont bien défendus, mais vous vous êtes montrés les plus forts. Vous échangez un bref regard et unissez vos forces pour cacher les cadavres. Désormais, chaque minute perdue augmentera le risque qu'ils soient découverts. Rendez-vous au [228](#).

225

Contre l'avis de Coréus, vous décidez d'utiliser des moyens plus persuasifs, mais, malgré la goutte de sang qui perle sur sa gorge, le garde jure ses grands dieux qu'il ne sait rien. Lassé, vous le relâchez et il s'enfuit sans demander son reste. Le personnel ne sait rien des agissements du maître. Seul l'aubergiste de l'Orque au Cimeterre, dans la Vieille Ville, pourra vous fournir des

informations, mais il sera difficile de le questionner sans dévoiler vos intentions. Rendez-vous au [116](#).

226

Vous atteignez l'autre porte et l'ouvrez avec précaution, mais, au même instant, un bruit d'étoffe se fait entendre derrière vous. Aussitôt, vous plongez sur le côté. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**AGiLiTÉ**, rendez-vous au [81](#). S'il lui est supérieur, rendez-vous au [181](#).

227

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**AGiuTÉ**, rendez-vous au [81](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [181](#).

228

Vous retournez vers la pièce qui vous a permis d'accéder à cet étage, désormais convaincu que le Sceptre ne se trouve pas dans cette partie du bâtiment. Il doit être caché à proximité des Salles du Conseil. Prenez ensemble une décision. Si vous désirez explorer la pièce du fond, rendez-vous au [328](#). Si vous préférez entrer dans celle de gauche, rendez-vous au [214](#).

229

Le lendemain à la première heure, vous gagnez avec Coréus les berges proches du Vieux Pont. La rivière et les égouts qui s'y déversent ont déposé une couche d'alluvions d'où s'exhale une odeur nauséabonde. Quelques minutes de marche dans cette vase fétide vous conduisent à une bouche d'égout plus haute qu'un homme. Un mince filet d'eau sau-mâtre s'en échappe et une puanteur effroyable vous prend à la gorge. Vous allumez l'une des nombreuses torches préparées pour l'occasion et pénétrez dans ce tunnel humide et sombre. Bientôt, la lumière de l'entrée s'estompe et vous pataugez dans une boue glissante. Seul l'écho de vos pas résonnant sur les parois vient troubler le

silence. La lueur de vos torches dessine des ombres étranges sur les murs lépreux, enduits d'un limon visqueux. Le tunnel s'enfonce vers le nord le long de la rivière, en direction des sous-sols du palais. Vous le suivez une demi-heure jusqu'à un coude vers l'est. Quelques minutes plus tard, vous finissez par une bifurcation. Choisissez ensemble une direction. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [67](#). Si vous préférez explorer la partie sud, rendez-vous au [66](#).

230

Votre adversaire a succombé sous vos coups répétés. Vous le dépouillez aussitôt de ses biens, mais le butin est maigre. Il suffira tout juste à vous offrir quelques verres à l'auberge de la Grenouille à l'Ail. Les armes, en revanche, pourront être revendues un bon prix à un receleur de votre connaissance. Vous abandonnez le cadavre derrière une pile de caisses et repartez d'un air détaché vers l'auberge. Rendez-vous au [190](#).

231

Vous avancez vers le centre de la pièce quand brusquement, à deux pas du piédestal, le sol se dérobe sous vos pieds. En un éclair, vous entrevoyez des piques acérées, plantées au fond d'une fosse. Pour parvenir à vous agripper au rebord et éviter de vous empaler, lancez deux fois deux dés pour votre **AGILITÉ** et pour votre **HABILETÉ**. Si vous obtenez des résultats inférieurs ou égaux à chacun de vos totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [292](#). Si vous obtenez un résultat supérieur à l'un de ces totaux, rendez-vous au [216](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [292](#) [216](#)

CHOIX [323](#) [292](#) [10](#)

DE CORÉUS [265](#) [219](#) [216](#)

232

Vous voilà repus, le temps est venu de parler affaires. Les Bâtons sont en possession de Coréus et vous songez à votre récompense. Vous l'avez assuré de votre participation pour récupérer le Sceptre, mais vous pensez qu'il serait juste de percevoir un petit acompte.

- Je veux bien t'aider à reprendre ton Sceptre, dites-vous, mais je dois être sûr d'être payé en retour. J'exige la moitié des Bâtons. Coréus, surpris par votre demande, marque un temps d'hésitation. Rendez-vous au [209](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [209](#)

CHOIX [37 209](#)

DE CORÉUS [314 300](#)

233

D'un pas lent, vous vous avancez vers le vieillard et vous l'acculez contre un mur. Coréus le toise d'un air implacable et lui dit d'une voix glaciale :

- Tu parleras, je te le promets, même si je dois te torturer toute la nuit.

- Allons, sois raisonnable, ajoutez-vous. Ta vie vaut-elle une information ?

Le vieil homme perd brusquement contenance et se met à trembler.

- Que... que voulez-vous savoir ? bafouille-t-il.

- Nous sommes à la recherche d'un Sceptre et de trois Bâtons, dites-vous.

- Je les ai vus ! répond-il aussitôt. Un individu suspect me les a proposés la semaine dernière, mais je les ai refusés.

- Et pourquoi ? l'interrompez-vous. D'ordinaire, tu ne te montres pas si regardant avec les objets volés.

Le vieillard sursaute, offusqué :

- Je suis un honnête commerçant ! A la vérité, ces objets m'ont fait peur, mais je sais que Serphan les a acquis pour sa collection. Sa position lui permet de ne pas s'inquiéter de la provenance de ses trouvailles.

A ce nom, vous fronchez les sourcils. Serphan est membre du Conseil des Cinq et il dispose de moyens puissants. Cette affaire prend des proportions imprévues. Rendez-vous au [146](#).

234

Vous vous glissez dans la pièce et refermez doucement la porte derrière vous. La salle est curieusement dépourvue de tout mobilier ; seule une rangée de lampes à huile, accrochées au plafond, éclaire l'endroit. Le mur du fond est percé d'une porte.

Vous traversez la pièce quand, brusquement, un cliquetis résonne dans votre dos. Deux scorpions géants viennent de surgir d'une cache dans la paroi ! Lentement ils avancent, leurs pinces claquant avec un bruit sinistre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SCORPION	6	4
------------------	---	---

Second SCORPION	5	4
-----------------	---	---

Après chaque Assaut, lancez deux dés pour savoir si vous parvenez à éviter les dards empoisonnés. Si le résultat est supérieur à votre total d'AGILITÉ, vous serez tué sur le coup.



234 *Un cliquetis résonne dans votre dos : deux scorpions géants viennent de surgir d'une cache de la paroi !*

Sinon, vous réussissez à vaincre les scorpions (rendez-vous au [306](#)).

235

Le bruit de pas se rapproche dangereusement. Épuisé, alourdi par votre fardeau vous ne pourrez distancer longtemps vos poursuivants. Vous songez un instant à sortir de l'ombre, mais vous n'avez aucune idée du nombre d'adversaires qu'il vous faudra affronter. Si vous désirez vous enfuir, ren-dez-vous au [265](#). Si vous préférez tendre une embuscade, rendez-vous au [327](#).

236

Vous enveloppez soigneusement les Bâtons dans un linge et vous cachez le Sceptre sous votre tunique. La boutique d'Engerard est proche de la Guilde des Artisans, et c'est d'un pas nonchalant que vous traversez le quartier Marchand, jusqu'à l'échoppe de votre ami. Vous passez comme à l'accoutumée par la porte de l'arrière-cour. Engerard, occupé à examiner un assortiment de bijoux barbares qu'il vient d'acquérir, ne dissimule pas sa surprise :

- Bardik ! Je suis heureux de te revoir, je croyais que Serphan t'avait tranché la gorge.

- Merci de ta sollicitude, répondez-vous. Mais pourquoi Serphan désirerait-il ma mort ?

- Je ne suis pas stupide, Bardik. Qui donc, sinon toi, a pu cambrioler sa demeure ainsi que le palais ? Tu devais avoir désespérément besoin d'argent pour commettre une telle folie.

Pour toute réponse, vous haussez les épaules et sortez votre butin.

- J'ai là quelques objets qui devraient te plaire, dites-vous.

A la vue des Bâtons et du Sceptre, Engerard sursaute sur son siège.

- Par Nistus ! s'exclame-t-il d'une voix blanche. C'était donc vrai ! Crois-moi, Bardik, jette ces maudits objets et quitte la ville au plus vite.

- Pourquoi ? répondez-vous, intrigué. J'ai risqué ma vie pour m'en emparer, sans raison aucune. J'étais comme envoûté.

- Tu connais l'intérêt que je porte aux anciennes religions et aux reliques, mais jamais je n'achèterai ceux-là, je tiens à la vie !

- Que veux-tu dire ? demandez-vous, de plus en plus perplexe.

- Serphan a fait écorcher vif les dix hommes qu'il avait lancés à ta poursuite ! s'exclame-t-il d'une voix tremblante.

- Il en écorchera dix autres avant de m'attraper, affirmez-vous avec suffisance.

Une idée germe dans votre esprit. Serphan semble vraiment très attaché à ces reliques. Allez-vous prendre le risque de lui proposer un marché (rendez-vous au [315](#)) ou vous débarrasser de ces objets compromettants et reprendre votre vie habituelle (rendez-vous au [250](#)) ?

237

Le sang de Coréus imbibe le tapis de la salle du trésor. Sans vous en soucier, vous regardez les richesses accumulées tout autour de vous. Il faut choisir votre butin avant que la garde ne vous trouve, alertée par le fracas des armes. Vous ne pourrez, hélas, emporter qu'une fraction de ce trésor ! Quels objets pourrez-vous écouler avec le plus de facilité ? Il faudra, de plus, que Serphan ne puisse pas retrouver leurs traces. Cette collection de timbales en or pourra, par exemple, être fondue sans difficulté. Allez-vous jeter votre dévolu sur de gros objets d'or (rendez-vous au [87](#)) ou remplir vos poches de petits articles (rendez-vous au [271](#)) ?

238

Solitaire vous êtes, solitaire vous demeurerez. Vous prenez congé et, non sans vous assurer que Coréus ne vous a pas suivi, vous vous rendez à l'auberge de la Grenouille à l'Ail. Après quelques pintes de bière, vous portez votre attention sur les clients de la salle. Un étranger est attablé près de la sortie, et vous l'examinez avec soin sans qu'il vous aperçoive. Voilà une proie facile qui compensera la dernière occasion manquée. Rendez-vous au [173](#).

239

Accroché à la gouttière, vous examinez avec soin les deux fenêtres qui vous entourent. Si vous choisissez celle de gauche, rendez-vous au [71](#). Si vous préférez ouvrir celle de droite, rendez-vous au [145](#).

240

Fendant la foule qui se presse dans le quartier des Temples, vous foncez vers le labyrinthe de ruelles qui entoure les entrepôts. Les adorateurs du Corpus Nistus ne perdent pas vos traces et de multiples détours ne parviennent pas à vous en débarrasser. A l'extrémité sud des entrepôts, vous les semez enfin au détour d'une allée. Pantelant, vous vous accordez un instant de répit pour observer les environs. Un mur d'enceinte longe l'allée. Vous regroupez vos dernières forces et grimpez au sommet. Vous retombez de l'autre côté, à l'instant même où vos poursuivants arrivent. Plaqué contre le mur, immobile, vous écoutez les bruits de pas s'éloigner. Rendez-vous au [190](#).

241

D'un geste, Coréus vous désigne la porte. Vous acquiescez de la tête et, en un bond félin, traversez le couloir. Plaqué contre le mur, vous avancez vers l'ouverture. Les hommes n'ont rien remarqué. Coréus quitte sa cachette et avance à pas feutrés. Après avoir échangé un dernier regard, vous faites irruption dans la salle. Les quatre gardes sont pris par surprise et vous pourrez

les frapper avant qu'ils ne s'emparent de leur arme. Chacun d'entre vous devra affronter deux gardes.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	6	8
Deuxième GARDE	7	6
Troisième GARDE	7	7
Quatrième GARDE	8	5

Si vous remportez tous deux ce combat, rendez-vous au [224](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [5](#).

242

Vous retournez tous deux à l'auberge du Cygne Noir et commandez un somptueux repas. Si vous avez subi des blessures, vous retrouvez votre total de départ d'ENDURANCE. Après le dîner, vous vous enfermez dans la chambre de Coréus afin d'établir en paix un nouveau plan d'action. Rendez-vous au [232](#).

243

Le monte-charge conduit à une vaste salle. Coréus est penché devant le cadavre d'un homme vêtu en cuisinier. Sa hache pend à son côté, maculée de sang, mais il semble ne pas souffrir de blessures. Vous pénétrez dans une grande salle à manger, au centre de laquelle trône une gigantesque table de chêne en pentagone, entourée de cinq sièges dont les dossiers sculptés sont ornés chacun du blason d'un membre du Conseil. Vous venez d'aboutir dans la partie du palais où se trouvent les bureaux des Conseillers. Rendez-vous au [115](#).

244

Dans votre métier, il est toujours préférable d'emprunter des voies détournées, mais l'escalade du mur se révèle périlleuse. Heureusement, la gouttière offre des prises assez sûres pour parvenir à hauteur des fenêtres, mais pour atteindre la rambarde, il vous faudra vous élaner dans le vide. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'AGILITÉ, rendez-vous au [47](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [106](#).

245

Vous traversez le quartier David à toutes jambes, passant devant les hauts murs qui ceignent les résidences du Conseil et débouchez dans la Voie Dorée. Quelques passants se retournent, mais personne n'ose vous barrer le chemin. Les cris des adorateurs résonnent à vos oreilles et la foule des poursuivants ' se grossit de quelques badauds. Rendez-vous au [287](#).

246

La porte du bureau est verrouillée mais votre jeu de passe-partout, en quelques secondes, a raison de la serrure. Vous pénétrez dans la pièce obscure avec un sourire satisfait. Les tiroirs du bureau ne comportent pas de serrures et vous les fouillez méthodiquement. Vous mettez la main sur une bourse de pièces d'or qui vous permettra de rembourser une partie de vos dettes. Le reste de la pièce ne présente pas grand intérêt. Vous ouvrez la fenêtre du bureau et, après un rapide regard à l'extérieur, vous glissez le long de la gouttière. Vous atteignez bientôt le sol et vous disparaîsez dans la nuit, en route pour le quartier Sud. Rendez-vous au [29](#).

247

Le mécanisme d'ouverture est simple et vous forcez rapidement la serrure. Vous vous glissez à l'intérieur et refermez le battant derrière vous, mais, au dernier moment, vous remarquez que la porte ne comporte pas de poignée à l'intérieur. Il vous faudra quitter le temple par l'entrée principale. A travers la pénombre,

vous percevez une lueur au fond de la salle, jaillie d'une autre pièce. Vous vous en approchez à pas feutrés ; c'est un oratoire éclairé par une unique lampe. Au centre se trouve un piédestal sur lequel repose un coffret ouvragé. Attiré par le scintillement de l'or, vous vous en emparez. La cassette renferme une dague sertie de bijoux.

Vous la glissez sous votre tunique et, adoptant une attitude recueillie, vous quittez la pièce. Vous vous éloignez dans le couloir, sûr d'avoir réussi, mais un cri s'élève dans votre dos. Sans vous retourner, vous vous élancez vers la sortie. Une course éperdue dans les couloirs, vous mène enfin à la porte principale. Vous débouchez en pleine lumière, une troupe d'adorateurs furieux à vos trousses. Si vous désirez vous enfuir vers le quartier David, où résident les nobles de la cité, rendez-vous au 245. Si vous préférez traverser le pont aux Torches, rendez-vous au 38.

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

38 245

CHOIX

3 324 245

DE CORÉUS

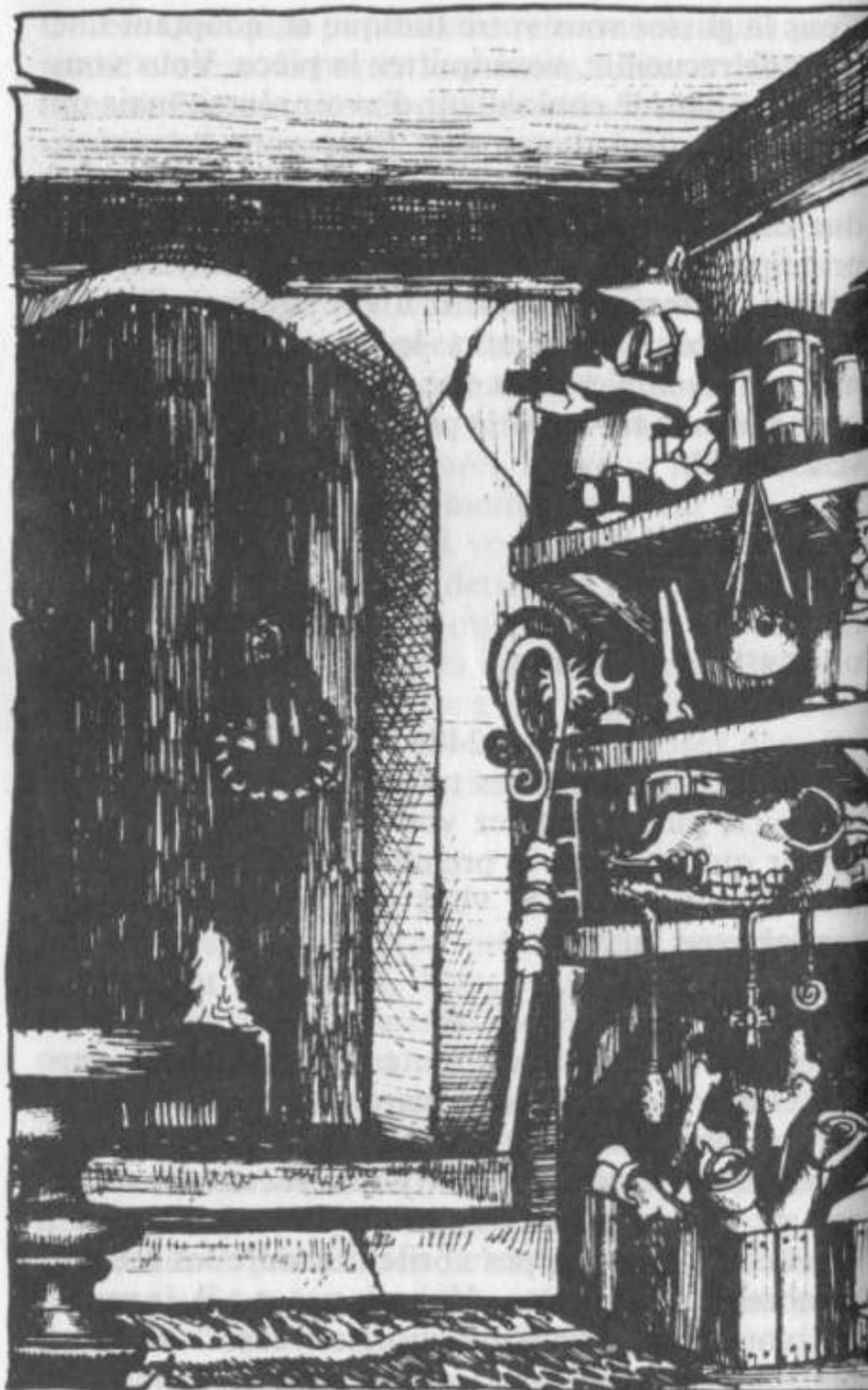
Autre **38 245**

248

Demandez à Coréus ses totaux d'**HABILETÉ** et d'**EN-DURANCE**, puis comparez vos totaux d'**AGILITÉ** pour savoir qui frappera le premier. Vous pouvez faire usage de la magie. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **36**.

249

Vous pouvez gravir en toute tranquillité les dernières marches qui vous séparent encore de la salle du trésor. Malgré votre succès à déjouer les défenses de Serphan, vous vous sentez nerveux. Qui sait ce que le vieux grigou a maintenant prévu ? Quelles chausse-trappes abritent encore les recoins sombres ?



249 *Vous ne pouvez réprimer un cri de stupeur à la vue
des richesses contenues dans cette salle.*

Quel piège démoniaque a-t-il inventé, qui vous fera périr d'une mort affreuse ? Vous ne pouvez réprimer un cri de stupeur à la vue des richesses contenues dans cette salle. Des masques fabuleux, issus des quatre coins du continent, tapissent les murs, disposés selon une ordonnance parfaite. Des vases précieux trônent au sommet de piédestaux sculptés. Vous remarquez aussi un petit arbre en or pur dont les branches croulent sous les colliers de pierrerie. Aucun coffre, aucune serrure, tout ce fabuleux butin est à portée de main ! Subjugué par tant de merveilles, vous n'avez pas remarqué que vous n'êtes pas seul ! A l'angle opposé, un barbare vêtu de fourrures vient de se retourner. A votre arrivée, il s'empare de sa hache avec un grognement farouche. Vous dégainez votre épée et bondissez sur lui. Demandez à Coréus ses totaux **d'HABILETÉ** et **d'ENDURANCE** - car c'est lui qui se trouve avec vous dans la pièce. Vous avez encore la possibilité de discuter, le butin étant suffisant pour contenter deux voleurs ! Pour ce faire, omettez de riposter à votre tour et proposez le partage. S'il refuse, Coréus pourra vous frapper. Comparez vos totaux **d'AGILITÉ** afin de savoir qui débute le combat. Si vous parvenez à vous entendre, rendez-vous au [37](#). Si vous éliminez votre rival, rendez-vous au [237](#).

250

Ces Bâtons ont occasionné assez d'ennuis. Aussi décidez-vous de les enterrer et d'oublier leur existence. De toute façon, le reste du butin va vous permettre d'abandonner le métier de voleur. Pendant cinq longues années, vous vivez dans la crainte perpétuelle que Serphan retrouve votre trace, jusqu'au jour où vous apprenez qu'il s'est fait assassiner alors qu'il complotait pour s'emparer du pouvoir. Ce n'est qu'à partir de cette date que vous pouvez enfin couler des jours paisibles. Votre aventure s'achève ici.

251

D'un geste, vous désignez la fenêtre. Coréus répond par un hochement de tête et, sans prendre la peine de l'ouvrir, il s'élance au travers, dans une pluie d'éclats de verre et de bois. Vous lui emboîtez le pas et sautez dans le vide. Lancez chacun deux dés. Si l'un d'entre vous obtient un résultat supérieur à son total d'AGILITÉ, rendez-vous au [195](#). Si vous obtenez tous deux un résultat inférieur ou égal à votre total d'AGILITÉ, rendez-vous au [179](#).

252

La lame de votre épée glisse lentement hors du fourreau huilé. Vous avancez à pas lents en direction du garde mais, au moment où vous allez l'atteindre, il perçoit votre présence et se retourne, prêt à combattre.

GARDE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 4

A l'instant où vos lames se croisent des bruits étouffés s'élèvent de la salle. Quelle que soit la menace qu'ils annoncent, vous devez d'abord en finir avec ce garde. Si vous remportez le combat, vous pouvez vous enfuir (rendez-vous au [263](#)) ou, si vous en avez le courage, affronter les trois gardes qui viennent de surgir de la salle (rendez-vous au [22](#)).

253

Vous vous emparez d'une statuette de plâtre. Sobourg vous lance un regard inquiet :

- Vous devez payer la casse ! gronde-t-il. Vous lui fracassez alors la statuette sur la tête.

- C'est ton crâne qui vient de la casser, répondez-vous. Je n'y peux rien.

- Je ne t'avais pas dit de le tuer ! proteste Coréus.

- Ne t'inquiète pas, le vieux Sobourg a la tête dure.

Ses livres nous en apprendront plus que lui. On y trouve, j'en suis sûr, le nom d'un amateur d'objets maléfiques.

- Les Bâtons et le Sceptre ne sont pas maléfiques, s'indigne Coréus, ce sont des reliques sacrées !

- D'accord, grommelez-vous d'un air las. Excuse-moi. Ces choses ne m'intéressent pas, je préfère l'or.

- Tu en auras plus que tu n'en veux, fais-moi confiance, affirme-t-il.

« Faire confiance ? Certainement pas ! » pensez-vous. Le livre de comptes vous révèle l'existence de deux clients réguliers. Le premier est le Collège des Arts Mystiques mais, pour l'avoir cambriolé l'année dernière, vous savez qu'il ne conserve pas d'objet de grande valeur. Le deuxième est Serphan, membre du Conseil des Cinq, connu pour sa fantastique collection.

- Serphan ! vous exclamez-vous. Nous nous attaquons à du gros gibier...

Rendez-vous au [146](#).

254

Coréus découvre enfin les précieux emblèmes de son peuple. Il les enveloppe avec soin et déférence et les place sous sa tunique. Pendant ce temps, vous remplissez votre vieux sac de toile de toutes les richesses qui passent à votre portée. Il est vite plein à craquer et vous vous reprochez de ne pas en avoir emporté de plus grand. Cette pensée vous ramène aussitôt à la réalité.

- Le temps presse, Coréus, il faut fuir. Rendez-vous au [215](#).

255

La foule en furie a maintenant dépassé le mur et s'éloigne dans le quartier David. Coréus escalade à nouveau la paroi. Pendant ce temps, vous demeurez au couvert d'un bosquet et attendez quelques instants pour vous assurer de son départ. Vous pouvez maintenant inspecter en toute tranquillité le jardin où vous avez atterri. Vous reconnaissez la demeure : c'est celle de Serphan, un membre du Conseil. Si vous désirez profiter de l'occasion pour explorer les lieux, rendez-vous au [270](#). Si vous préférez escalader le mur en sens inverse et retourner chez vous, rendez-vous au [320](#).

256

Les gardes sont morts, mais Coréus gît, lui aussi, sur le sol. Vous vous précipitez à son secours... Hélas ! Il est déjà trop tard. Vous le connaissiez depuis peu, et pourtant sa disparition vous affecte. Vous décidez de poursuivre seul malgré les risques que comporte l'expédition. Apparemment, le fracas des armes n'a pas alerté le voisinage ; un silence paisible plane sur le quartier. Vous quittez le théâtre du combat d'un pas tranquille. Minuit approche et vous vous préparez pour votre cambriolage. Rendez-vous au [286](#).

257

Pour passer devant la porte à l'insu des gardes, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'AGILITÉ, rendez-vous au [62](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [48](#).

258

Sans perdre un instant, vous filez par les ruelles obscures en direction du pont Marchand. Le quartier est désert, mais vous savez que la patrouille surveille en permanence le pont et ses voies d'accès. Vous traversez le quartier Marchand d'un pas vif, évitant cependant de courir pour ne pas éveiller l'attention des rares passants. Serphan a sûrement lancé des hommes à votre

poursuite, et ils doivent quadriller le quartier. Quand allez-vous les rencontrer ? Avant peu, vous le craignez. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'AGILITÉ, rendez-vous au [53](#). S'il est supérieur à votre total, rendez-vous au [104](#).

259

Comme prévu, les hommes font bientôt leur apparition. Ces mercenaires à la solde de Serphan ont l'allure d'une bande de brigands. Après avoir traversé le pont, la bande se déploie sur toute la largeur de la rue et entame une fouille systématique des moindres recoins. La garde embusquée surgit soudain et les entoure.

- Jetez vos armes ! hurle le sergent. Vous êtes cernés.

Les cinq hommes obéissent à contrecœur en reconnaissant l'uniforme de la patrouille urbaine.

- J'ai de bonnes raisons de croire que vous vouliez assassiner cet homme, dit le sergent en désignant la porte cochère sous laquelle vous vous cachiez. Mais voilà longtemps que vous avez disparu, bénissant la bonne fortune et le zèle de la garde à protéger les honnêtes gens... Rendez-vous au [321](#).

260

Le cuisinier gît sur le sol de la pièce. Pendant que Coréus se hisse à son tour par le monte-charge, vous examinez les lieux. Rendez-vous au [18](#).

261

Seul et recueilli au centre du Cercle des Anciens, Autor, le père de Coréus, dépose le Sceptre et les Bâtons de part et d'autre du tombeau légendaire d'Alrik le Héros. Les yeux fermés, il entonne d'une voix grave les mots sacrés de l'Invocation. Bientôt, au rythme de la litanie, une lueur apparaît au-dessus du tombeau. Une gigantesque figure nimbée de lumière s'élève de la stèle et se

redresse. Elle tient le Sceptre de la main gauche et les trois Bâtons d'or de la droite. Un halo de lumière bleue entoure le premier, et un arc d'énergie crépitante relie les deux autres. Subjugué, Coréus tombe à genoux tandis que le guerrier, vêtu d'une fine cotte de mailles, s'avance vers Autor.

- Relève-toi, Autor ! tonne une voix caverneuse. Toi, mon fidèle serviteur et gardien de mon peuple. Prends les symboles de mon pouvoir, ils balayeront les périls qui nous menacent. Vous en convenez maintenant, Coréus n'exagérait pas en évoquant la force de ces objets. Qui oserait, à présent, inquiéter cette tribu ? Le rituel marque la fin de l'aventure pour Coréus, qui vivra désormais en paix parmi les siens, toutefois, en ce qui vous concerne, il inaugure une nouvelle vie. Cette quête terminée, vous ne pouvez plus retourner à Kora-gon, mais le pays est grand et l'avenir s'ouvre devant vous.

262

Vous sortez une dague de votre ceinture et vous avancez à pas feutrés vers le garde qui somnole tranquillement. Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'**AGILITÉ**, vous lui tranchez la gorge avant qu'il ne puisse riposter. Si vous obtenez un résultat supérieur à votre total, le garde se défend, mais à mains nues, car il n'aura plus le temps de s'emparer de son épée. De toute manière, vous frappez le premier.

GARDE ENDURANCE : 8

Pour le combat à mains nues, le garde doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total d'**ENDURANCE** pour vous toucher. Ce faisant, il vous inflige une perte de 1 point d'**ENDURANCE**. Votre dague, quant à elle, lui inflige 2 points de dommages chaque fois qu'elle le touche. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [144](#).

263

Votre lame plonge profondément dans le torse du garde. Sans perdre un instant, vous prenez la fuite. Ses confrères, qui surgissent de la salle, trébuchent sur le cadavre de leur camarade, vous laissant quelques précieuses secondes de répit. Vous traversez le couloir à longues enjambées, mais quatre autres gardes débouchent d'une salle adjacente et se déploient en pointant leurs lames sur votre poitrine. Vous êtes cerné de toutes parts. Avec une moue de dépit, vous lâchez votre épée. - Emparez-vous de lui ! ordonne un des hommes. Les gardes vous ligotent sans ménagement. Un quart d'heure plus tard, vous êtes conduit sous bonne escorte jusqu'à la prison où vous terminerez vos jours au fond d'un cachot humide. Votre aventure s'achève ici.

264

Vous dégainez votre épée et vous vous préparez à affronter la répugnante créature. Le mort vivant ouvre la bouche, sur une rangée de crocs acérés. C'est là sa seule arme et s'il se déplace avec peine, sa tête en revanche est animée de mouvements vifs et rapides.

MORT VIVANT ENDURANCE : 12

Pour éviter la morsure du monstre, vous devrez à chaque Assaut lancer deux dés et obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'**AGILITÉ**. Si le résultat est supérieur à votre total, vous devrez réduire votre **ENDURANCE** de 2 points. A chaque coup que vous lui porterez, vous ferez perdre 2 points d'**ENDURANCE** au mort vivant. Si vous parvenez à vaincre le monstre, rendez-vous au **39**.

265

Votre fuite précipitée surprend vos poursuivants. Vous multipliez les détours par les ruelles obscures et les allées. Cette course éperdue a bientôt raison de vos dernières forces. Vous vous arrêtez, haletant, mais déterminé à vous battre jusqu'au bout. Vous dressez l'oreille... Aucun bruit ne vient troubler le sommeil de la ville endormie. Vous repartez lentement, votre regard scrutant les moindres recoins ; cette poursuite a mis vos nerfs à vif et le plus petit bruit vous fait sursauter. Vous arrivez en vue de l'auberge de la Grenouille à l'Ail, lieu de rendez-vous de tous les truands de la ville. Curieusement, la présence de malfrats tout le long de la rue vous apaise, ils sont tous de connaissance et ne vous prêtent aucune attention. Vous traversez la Vieille Place sans encombre. A l'angle de la Vieille Rue, vous vous dissimulez sous un porche. Tout va bien, personne ne vous suit. Vous franchissez les derniers mètres qui vous séparent de votre demeure et vous vous engouffrez dans l'escalier qui mène à votre appartement. Rendez-vous au [321](#).

266

Coréus lance sa francisque, qui va se ficher avec un bruit mat dans le torse d'une sentinelle. Vous devez

encore affronter chacun un garde. Si vous parvenez à vaincre votre ennemi, vous pourrez prêter main forte à Coréus.

HABILETÉ ENDURANCE

Première SENTINELLE	7	6
Seconde SENTINELLE	6	6

Si vous remportez tous deux le combat, rendez-vous au [97](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [103](#).



266 *Coréus lance sa francisque, qui va se ficher avec un bruit mat dans le dos d'une sentinelle.*

267

Au moment où vous allez atteindre le deuxième étage, un fragment de maçonnerie cède sous votre poids : vous aviez surestimé la solidité de la construction. Vos doigts s'agrippent désespérément à la corniche, mais une crampe vous paralyse la main et vous devez lâcher prise. L'atterrissage sur le sol pavé vous laisse à demi assommé. Au moment où vous tentez de vous relever, une bouffée de chaleur se diffuse à travers votre corps, votre vision se brouille et un goût de sang vous remonte à la bouche. Vous êtes étalé sur le sol, incapable du moindre mouvement, la colonne vertébrale brisée, les membres disloqués. Vous êtes seul et vous allez mourir, victime de votre présomptueuse confiance en vos capacités.

268

Heureusement, les gardes n'ont pu vous viser avec précision. Un javelot passe en sifflant entre vos têtes et va se fiché dans la pelouse, un autre ricoche contre le rebord de la fenêtre, détachant un morceau de pierre au passage. Coréus s'élance vers la javeline, décidé à la renvoyer à son expéditeur, mais vous l'empoignez par l'épaule et l'entraînez au pas de course en direction du mur. Il comprend l'inanité de son geste et vous emboîte le pas. Vous couvrez rapidement la distance qui vous sépare de l'enceinte. Mais déjà, des gardes surgissent de toutes parts. D'autres vous attendent peut-être dans la rue, toutefois vous devez courir ce risque. Vous franchissez la muraille avec l'énergie du désespoir et atterrissez sur le pavé désert avant de disparaître dans la nuit. Aucun de vous n'ose se retourner. Vous courez à perdre haleine sur plusieurs centaines de mètres avant de vous arrêter, haletants, à l'ombre d'une porte cochère. Vos poursuivants ont perdu votre trace. Vous vous congratulez : la première phase de votre mission est un franc succès. Rendez-vous au [242](#).

269

Vous traversez la Voie Dorée à toutes jambes et vous vous engouffrez dans le quartier David. Les adorateurs, surpris, vous perdent un instant de vue. Vous venez d'aboutir dans une allée bordée de hauts murs et, sans réfléchir aux dangers, vous escaladez la paroi de droite, vous accrochant aux piques plantées au sommet pour dissuader les intrus. Ces faibles défenses ne sauraient vous arrêter ; vous bondissez par-dessus les pieux avec l'énergie du désespoir et atterrissez lourdement sur la pelouse. Vous vous trouvez dans le jardin d'une somptueuse demeure. C'est la résidence d'un membre du Conseil - celle de Serphan peut-être, bien que rien ne soit moins sûr. Vos poursuivants passent bientôt sans s'arrêter de l'autre côté du mur et s'éloignent dans l'allée. Au moment où vous vous apprêtez à explorer le jardin, un bruit mat vous fait sursauter. Un homme vient à son tour de franchir le mur d'enceinte à quelques pas de vous. Vous vous emparez aussitôt de votre dague, décidé à le réduire au silence mais, lorsqu'il vous aperçoit, l'inconnu place un doigt devant sa bouche et va se poster au couvert d'un buisson. Il vous fait signe. Dérouté par son attitude, vous le rejoignez et vous vous accroupissez près de lui. De toute manière, un combat attirerait l'attention des gardes. Rendez-vous au [57](#).

270

Vous vous approchez prudemment de la maison, mais votre sang se glace : deux gardes viennent de tourner l'angle de la demeure et se dirigent vers le jardin. Il doit y en avoir d'autres dans la place, un cambriolage dans ces conditions serait de la pure folie, mais avec un peu de préparation il est envisageable. Vous attendez patiemment que les gardes aient terminé leur ronde pour retourner au mur. Une rapide escalade, et vous retombez en souplesse dans l'allée. Rendez-vous au [126](#).

Une coupe de vermeil contient des centaines de pièces d'or, venues d'empires lointains ou de civilisations disparues. Vous déversez le tout dans votre sac et vous le remplissez avec tous les objets qui vous tombent sous la main : clefs d'or, dagues incrustées de pierreries, boîtes ornées de miniatures dont l'origine vous est inconnue. Votre sac est bientôt plein à craquer et vous réalisez que d'autres objets auraient pour effet de ralentir votre fuite. Alors que vous allez quitter la pièce, trois Bâtons d'or placés sur un piédestal attirent votre attention. Leurs extrémités se touchent de manière à former un triangle. Ils sont de facture simple, mais leur ciselure est fascinante. Si vous désirez vous emparer des Bâtons, rendez-vous au [13](#). Si vous préférez prendre un autre objet, rendez-vous au [15](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [13 15](#)

CHOIX [120 23 23](#)

DE CORÉUS Autre [13 15](#)

D'un geste brusque, vous repoussez les acolytes et foncez en direction du mur. Vous l'escaladez d'un bond et retombez de l'autre côté. Soudain une porte s'ouvre dans la paroi ; deux hommes en surgissent et s'élancent à votre poursuite. Vous foncez aussitôt en direction du quartier David, lieu de résidence des nobles de la cité. Vous débouchez dans une allée flanquée de hauts murs. Vos poursuivants vous auront rejoint avant peu, la seule solution est de vous cacher. Vous vous élancez vers le mur de droite et vous l'escaladez sans perdre une seconde. A l'instant où vous retombez de l'autre côté, les cris de vos poursuivants retentissent dans l'allée. Vous vous plaquez contre la paroi, attendant qu'ils s'éloignent. Rendez-vous au [335](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX **335**

CHOIX **333 355**

DE CORÉUS Autre **335**

273

- Je crois que je me suis perdu, mon capitaine, prétendez-vous.

- Cela m'étonnerait, répond-il. Je t'ai déjà vu rôder par ici. Gardes, emparez-vous de lui !

Les hommes s'exécutent et confisquent votre sac. Le capitaine l'ouvre et annonce à ses hommes d'une voix satisfaite :

- Nous venons d'appréhender un voleur ; cet acte de bravoure nous vaudra une bonne récompense. Emmenez-le.

Votre aventure se termine au fond d'un cachot.

274

Vous vous accroupissez dans l'étroit monte-charge et vous agrippez la corde. Coréus fait de même et ensemble vous tirez de toutes vos forces, mettant en branle le vieux mécanisme. La plate-forme s'élève en grinçant dans le conduit de pierre. Bientôt, de la lumière filtre au-dessus de vous. Tous les sens en alerte, vous attendez que le monte-charge s'immobilise à la hauteur d'une vaste salle. A peine vous êtes-vous relevé qu'un cuisinier armé d'un tranchoir se rue à l'attaque. Si vous désirez lancer un sortilège, rendez-vous au [260](#). Si vous préférez combattre, rendez-vous au [160](#).

275

Apparemment, personne ne vous poursuit. Vous pourriez rentrer chez vous en toute tranquillité, mais l'expérience vous dicte une certaine prudence. Votre domicile est à cinq minutes de marche. Si vous décidez de presser le pas et de rentrer directement chez vous, rendez-vous au [63](#). Si vous préférez attendre dans un recoin afin de vous assurer que vous n'êtes pas suivi, rendez-vous au [130](#).

276

Coréus a trouvé la mort, mais le temps n'est pas aux lamentations. Vous dissimulez tant bien que mal les cadavres sous la table en espérant qu'ils ne seront pas découverts trop vite. Une petite porte, au fond de la salle à manger, conduit aux cuisines. L'endroit est désert, mais un balai est posé contre le mur. Le cuisinier a été alerté par le grincement du monte-charge alors qu'il s'affairait au ménage. Son absence ne sera pas remarquée avant l'heure du petit déjeuner. Vous inspectez sommairement les lieux avant de vous diriger vers la porte située au fond. Rendez-vous au [122](#).

277

Vous chevauchez à travers la plaine, vous arrêtant toutes les heures pour vérifier si les Bâtons n'indiquent pas une nouvelle direction, mais ils désignent toujours le même point de l'horizon. Votre voyage se poursuit à travers des contrées inconnues ; jamais vous ne vous étiez éloigné de Koragon. Au bout d'une longue semaine de recherches infructueuses, la patience vient à vous manquer. Si vous désirez poursuivre cette quête, rendez-vous au [352](#). Si vous préférez rebrousser chemin et retourner en ville, rendez-vous au [150](#).

278

Vous prenez le couloir sur votre gauche et atteignez bientôt l'angle qu'il forme à son extrémité. Il règne le silence le plus absolu. Vous vous penchez légèrement ; le corridor se prolonge encore sur plusieurs mètres. Rendez-vous au [91](#).

279

- Je suis poursuivi par une bande de malfrats, ils veulent me tuer ! Je ne leur ai rien fait, pourtant ! criez-vous en adoptant l'attitude d'un bourgeois effrayé.

- Quoi ? s'indigne le capitaine des gardes. Où se trouvent-ils ?

- J'ai pu les distancer jusqu'ici mais ils vont arriver dans un instant ! lancez-vous d'une voix blanche.

- Cache-toi sous ce porche et ne crains rien, bourgeois. La garde veille.

Vous obéissez aussitôt, dissimulant avec peine votre joie devant la naïveté de cet homme. La patrouille, pendant ce temps, se prépare pour l'embuscade. Rendez-vous au [259](#).

280

Vous traversez la foule qui se presse au comptoir et sortez de l'auberge, mais, dans la ruelle, le combat est déjà terminé. L'étranger gît sur le sol, les poches retournées. Jik et son complice se sont enfuis depuis longtemps. Vous vous agenouillez pour inspecter le cadavre, mais ces fripouilles ne vous ont rien laissé. Vous remarquez soudain, à côté de lui, un bout de parchemin froissé. Une liste y est inscrite, mais Jik et Durk l'ont abandonnée, ne sachant pas lire. Le nom de Serphan, un membre du Conseil des Cinq, est écrit en lettres capitales. Vous tenez entre vos mains l'inventaire des trésors qu'il garde chez lui, et cette lecture excite votre convoitise. Vous n'imaginiez pas le Conseiller aussi riche. Le tiers de ce butin vous permettrait de

vivre comme un prince pour le restant de vos jours. Aussitôt, vous décidez d'aller rôder autour de la demeure de Serphan. Si la surveillance s'avère trop étroite, il sera toujours temps d'abandonner. Vous traversez le quartier des Entrepôts jusqu'aux abords du quartier David. La propriété de Serphan est ceinte de hauts murs hérissés de pointes. Ce paisible quartier cossu est désert et c'est en toute tranquillité que vous escaladez la paroi lisse, à l'aide de crochets pour assurer vos prises. Au sommet, vous enjambez les piques et les tessons et vous vous laissez choir en souplesse sur le sol meuble. Le parc et les jardins qui entourent le bâtiment sont à l'abandon et offrent de nombreuses cachettes. La maison est silencieuse, mais une fenêtre est allumée au rez-de-chaussée. Les abords ne sont manifestement pas surveillés. « Serphan vieillit, pensez-vous. Il se laisse aller. » Rendez-vous au [207](#).

281

Vous fondez tous deux sur lui et vous l'empoignez d'un air farouche. Le vieil homme se met aussitôt à bredouiller, ses jambes remuant dans le vide.

- Nous ne te ferons aucun mal si tu réponds à nos questions, dit Coréus.
- Que... Que désirez-vous savoir ? s'empresse-t-il de demander.
- Nous voulons des renseignements concernant un lot d'objets de culte, dites-vous. Trois Bâtons et un Sceptre.
- Je les ai vus ! Un homme, un dénommé Ashrok... ou Bashrok, me les a proposés voici quelques jours, mais je ne les ai pas acceptés.
- Pourquoi cela ? s'étonne Coréus.
- Ils étaient trop chers, je m'en souviens, répond le marchand.
- Tu savais qu'ils étaient volés, dites-vous brusquement.

- Ce n'est pas vrai ! s'insurge le vieillard. Allez plutôt voir Serphan, il achète tout ce qu'on lui propose.

- Serphan est membre du Conseil ! Nous nous attaquons à du gros gibier ! vous exclamez-vous. Rendez-vous au [143](#).

282

Le temps presse, car une telle bataille n'a pu passer inaperçue. Vous traversez rapidement le vaste foyer et vous vous précipitez vers la porte la plus proche. Vous l'ouvrez et vous vous glissez à l'intérieur. Rendez-vous au [341](#).

283

Vous vous retournez pour faire signe à Coréus de rester caché tandis que vous explorerez l'arrière du bâtiment, mais il se lève brusquement et court vous rejoindre. Vous lui chuchotez qu'il est trop dangereux de traverser à deux la zone découverte qui vous sépare de la maison, mais il ne veut rien entendre. En soupirant, vous acceptez qu'il vous suive. Malgré vos craintes, vous franchissez sans encombre les derniers mètres. Les fenêtres du rez-de-chaussée sont fermées, mais briser une vitre est un jeu d'enfant pour un voleur confirmé. Vous vous glissez bientôt à l'intérieur, suivi de près par Coréus. Vous venez de pénétrer dans la bibliothèque de Serphan. Coréus cherche partout ses précieux Bâtons, en vain. Le Conseiller a dû les cacher ailleurs - mais où ? Si vous désirez explorer tout de suite les étages, rendez-vous au [68](#). Si vous préférez fouiller le rez-de-chaussée, rendez-vous au [206](#).

284

L'homme s'appelle Coréus, Prince barbare, descendu des montagnes, pour chercher en ville un trésor qui a été dérobé à son peuple. Le reste des richesses accumulées en ce lieu ne présente aucun intérêt pour lui. Votre apparente facilité à vous introduire jusqu'ici l'a impressionné et il vous fait une proposition. Discutez avec lui avant de conclure une alliance. Si

287

En traversant la Voie Dorée, vous jetez un regard par-dessus votre épaule. La foule gagne du terrain et vous comprenez qu'il sera impossible de la distancer. Pourtant, vous devez les semer d'une manière ou d'une autre. Si vous désirez vous enfoncer dans le dédale de ruelles et de passages qui entoure les entrepôts, rendez-vous au [240](#). Si vous préférez tenter de vous cacher dans une maison du quartier David, rendez-vous au [156](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX	156 240
CHOIX	40 269 240
DE	300 156 95
CORÉUS	Autre 156 240

288

Vous vous arrêtez devant la première marche et vous pesez dessus de tout votre poids. Tout va bien, l'escalier est assez résistant pour vous supporter tous deux sans grincer. Vous entamez l'ascension jusqu'au premier étage. Mais, au moment d'atteindre le haut des marches, vous percevez le murmure d'une conversation. Aussitôt, vous vous plaquez contre la paroi. Quelques secondes plus tard, deux gardes passent devant le palier et continuent dans le couloir sans même regarder vers vous. Vous attendez encore un instant avant de quitter votre cachette. Soudain, Coréus vous empoigne par le bras et vous murmure :

- Je ressens quelque chose, je ne sais pas de quoi il s'agit, je n'ai jamais éprouvé une telle sensation.

- Ce doit être la peur, répondez-vous en haussant les épaules.

- Non ! reprend-il d'une voix tremblante. Ce sont les Bâtons, je sens leur présence, ils sont tout près d'ici !

- Silence, tu vas donner l'alerte ! vous inquiétez-vous.

Prenez ensemble une décision. Si vous vous fiez à l'instinct de Coréus, rendez-vous au [110](#). Si vous préférez explorer systématiquement tout l'étage, rendez-vous au [85](#).

289

Comme vous débouchez dans la rue du Haquet, une voix sourde, jaillie de l'ombre, vous interpelle. Aussitôt, votre main se porte à votre dague, mais vous reconnaissez la silhouette altière de Rose Doigts de Fée. La jeune femme vous rejoint de sa démarche chaloupée. Doigts de Fée passe ses journées dans le quartier Étranger, où elle séduit de riches voyageurs. Elle les promène dans la ville avant de les emmener à l'auberge de la Grenouille à l'Ail. Le tenancier, de connivence, leur sert un vin spécial qu'elle se garde bien de boire et, après quelques verres, ils sont tellement engourdis que les délester de leur bourse devient un jeu d'enfant. Les femmes ne sont guère appréciées dans votre métier, mais Doigts de Fée s'est acquis une solide réputation et sa dextérité n'a rien à envier aux meilleurs vide-goussets. Une histoire circule d'ailleurs à son propos : un soir, un étranger de forte corpulence résista plus que de coutume au vin soporifique et aux avances de Rose. Il insista pour retourner à son auberge du quartier Étranger. Furieuse de voir échapper un client, Rose le poursuivit par les rues et lui trancha la gorge sous les yeux d'une dizaine de badauds, mais elle exécuta son crime avec une telle adresse que personne ne put témoigner de la scène. Rose est, depuis ce jour, considérée avec respect dans le quartier Sud.

- Comment vas-tu, Bardik ? vous demande-t-elle en souriant.

- Et comment vont les affaires ? répondez-vous d'un ton badin.

Pour toute réponse, la jeune femme hausse les épaules et vous prend le bras. Aussitôt, vous portez la main à votre bourse. Rose

n'a pas la réputation de voler ses confrères, mais il existe toujours une première fois.

- J'ai appris ta mésaventure du temple, dit-elle. Je connais un meilleur moyen de gagner de l'argent. Un étranger rôde dans le quartier depuis ce soir, et il pose toutes sortes de questions concernant Serphan. Le Conseiller posséderait, selon lui, des objets volés. Nous pourrions peut-être inviter cet homme à la Grenouille à l'Ail et tenter d'en apprendre davantage.

- Quelle sorte d'objets ? demandez-vous par curiosité.

- Des objets magiques, de grande valeur, répond-elle en baissant la voix. Nous pourrions nous associer, Bardik, et rendre une petite visite à Serphan. Vous refusez la proposition de Rose, prétextant la fatigue, et prenez congé de la jeune femme. Rendez-vous au 286.

290

Le tunnel s'enfonce en serpentant dans le sous-sol de la ville. Soudain, un grondement sourd ébranle le sol. Curieux de connaître l'origine d'un tel bruit, vous avancez, sur vos gardes. Rendez-vous au [135](#).

291

Les deux hommes n'ont pas remarqué votre présence, trop occupés à discuter des qualités d'un nouveau type de bouclier. A l'instant où vous dégainez votre épée, l'un d'eux prend conscience de votre approche. Aussitôt, le combat s'engage.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME	7	4
Second HOMME	6	4

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [322](#).

292

Coréus s'empare du Sceptre et le place avec précaution sous sa tunique.

- Filons, maintenant ! ordonnez-vous.

Sans perdre un instant, vous retournez dans la pièce où vous aviez laissé une corde. Pendant que Coréus surveille le couloir, vous ouvrez la fenêtre et déroulez le filin.

- Passe le premier, lui enjoignez-vous.

Coréus fronce les sourcils, mais le temps n'est pas à la discussion et il s'exécute. A peine a-t-il atteint le sol que vous enjambez l'appui. Vous sautez les derniers mètres qui vous séparent du sol et courez vous placer à couvert. Coréus jette un dernier regard circulaire et rengaine sa hache avant de vous suivre. A l'angle du bâtiment des affaires commerciales, deux chevaux sellés sont prêts à partir.

- La chance nous sourit, murmurez-vous.

Une minute plus tard, un bruit de cavalcade résonne sur le pavé de la cité endormie, en direction des portes de la ville. Rendez-vous au [196](#).

293

Prenez ensemble une décision. Si vous choisissez la pièce située à l'extrémité du couloir, rendez-vous au [328](#). Si vous préférez explorer la pièce sur votre gauche, rendez-vous au [214](#).

294

Votre bonne humeur est de courte durée ! Trois brutes se lèvent au fond de la salle et accourent vers vous. Ce sont les hommes de

main du tavernier. - Les ennuis commencent ! dites-vous à Coréus, en lui donnant un coup de coude. Votre compagnon relâche Josif et s'empare de sa hache. Déjà, vous jonglez avec votre dague, la faisant glisser d'une main à l'autre pendant que les consommateurs s'égayent. Les hommes s'arrêtent à quelques mètres et s'accordent un temps d'observation. Ils ne sont armés que de couteaux et d'un gourdin, mais ce sont des colosses, et ils combattront à mort.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SBIRE	7	8
Deuxième SBIRE	8	8
Troisième SBIRE	7	10

Le premier homme attaquera Coréus, tandis que vous vous occuperez du deuxième. Le troisième vous frappera alternativement, en commençant par Coréus. Vous avez l'initiative de l'Assaut. Pour combattre deux adversaires en même temps, vous pouvez soit concentrer vos attaques sur un seul sans répliquer aux coups de l'autre, soit diviser votre **HABILETÉ** en deux et les frapper tour à tour à la moitié de votre puissance. Il vous est permis d'user de la magie, mais n'oubliez pas que le lancement d'un sortilège prend un Assaut. Si Coréus se fait tuer au cours du combat, vous devrez affronter victorieusement ses adversaires (rendez-vous au [348](#)). Si vous survivez tous deux à cet affrontement, rendez-vous au [64](#).

295

Vous puisez dans vos dernières forces et parvenez finalement à distancer vos poursuivants. Vous espérez qu'un autre groupe ne surveille pas les environs, car un fuyard attirerait immanquablement leur attention. Vous débouchez dans une ruelle déserte et plongez sous une porte cochère. Tapi dans l'ombre, vous cherchez à reprendre votre souffle. Rendez-vous au [17](#).

296

Vous dégainez votre épée tout en couvrant d'un bond la distance qui vous sépare de vos adversaires. L'issue de ce combat sera décisive pour la suite de votre mission. A votre grande surprise, deux gardes s'écroulent comme des masses, frappés par les francisques de Coréus. Vous avez à peine eu le temps de les voir partir. Tout en croisant le fer, vous accordez à Coréus un regard admiratif.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE 6 6

Second GARDE 6 6

Si vous éliminez votre assaillant avant Coréus, vous pourrez lui prêter main forte. Si vous survivez tous deux au combat, rendez-vous au [166](#). Si vous sortez seul vainqueur, rendez-vous au [143](#).

297

Dans le tunnel au nord, le niveau de l'eau baisse progressivement. Les parois sont percées à distance régulière de canaux de ventilation qui insufflent des bouffées d'air frais dans cette atmosphère fétide. Soudain, une plainte terrifiante se répercute sur les parois. Vous vous immobilisez, tous les sens en alerte, mais vous ne percevez rien. Le son venait de derrière, il a pu se propager sur des kilomètres dans le silence moite de ce labyrinthe. Quoi qu'il en soit, vous redoublez d'efforts et pressez l'allure. Le tunnel s'élargit et un fumet appétissant vous flatte les narines. L'odeur émane d'une grille d'aération. Auriez-vous atteint les cuisines du palais ? Rendez-vous au [346](#).

298

D'un bond désespéré, vous vous agrippez à la paroi. Vos doigts saisissent un moellon en saillie mais, malgré tous vos efforts, vous restez bloqué à quelques centimètres des crocs meurtriers.

Un solide dogue noir et blanc recule en aboyant et se lance vers votre jambe. La violence de votre réflexe pour lui échapper descelle la pierre qui vous maintenait et vous retombez au milieu de la meute enragée. Des mâchoires voraces se referment sur votre gorge... Votre vision se brouille, votre aventure est terminée.

299

Lorsque vous sortez de l'auberge, le fracas des armes résonne déjà dans la ruelle. Vous vous approchez prudemment ; l'étranger est aux prises avec ces deux fripouilles. C'est un farouche combattant et il sait manier la hache, mais tiendra-t-il face à cette paire de gredins ? Voilà une excellente occasion de régler définitivement le vieux différend qui vous oppose à Jik le Surin. Vous dégainez votre épée et vous vous rangez au côté de l'étranger. A votre arrivée, Jik esquisse un rictus de satisfaction et reporte toute son attention sur vous.

HABILETÉ ENDURANCE

JIK LE SURIN	8	5
DURK	7	7

L'étranger combat Durk, et vous devez éliminer votre vieil ennemi Jik avant de lui prêter main forte. Si l'inconnu succombe aux Assauts de son adversaire, vous devrez affronter les deux gredins en même temps. Pour ce faire, vous pouvez soit concentrer vos attaques sur l'un d'eux sans répliquer aux coups de l'autre, soit diviser votre **HABILETÉ** en deux et les frapper tour à tour à la moitié de votre puissance. Il vous est permis d'user de la magie, mais n'oubliez pas que le lancer d'un sortilège prend un Assaut. Si vous survivez tous deux à cet affrontement, rendez-vous au [338](#). Si vous êtes le seul vainqueur, rendez-vous au [162](#).

300

Coréus marque un temps d'hésitation et vous tend les Bâtons.

- Prends-en grand soin, dit-il d'un air grave. Ils sont sacrés.

Vous acquiescez en souriant. Vous ne partagez en rien ses croyances, mais il n'est pas censé le savoir. Au moins êtes-vous sûr désormais de la confiance qu'il vous accorde.

- Et maintenant, cher associé, qu'allons-nous faire ? demandez-vous d'un ton enjoué.

Coréus hausse les épaules. Il faut encore retrouver le Sceptre, mais nul ne sait où il se trouve ; vous devez donc recueillir des informations. Peut-être auprès du tavernier de l'Orque au Cimeterre, qui entretient des espions dans le palais ? Si vous désirez l'interroger, rendez-vous au [116](#). Si vous préférez enlever un valet de Serphan pour lui soutirer des renseignements, rendez-vous au [182](#).

301

Vous soulevez une plaque d'égout à l'aide d'un levier et vous vous introduisez dans les ténèbres moites. Vous allumez une petite torche avant d'entamer votre progression le long du tunnel recouvert d'un limon glissant. La puanteur atteint les limites du supportable, mais au moins vous progressez vers l'est, dans la bonne direction. Rendez-vous au [128](#).

302

Coréus est fort et rapide, mais ces qualités sont insuffisantes pour pénétrer dans la demeure de Serphan. Il lui manque l'expérience. Vous prenez congé en lui souhaitant bonne chance. Pendant qu'il s'éloigne en direction du quartier Étranger, vous réfléchissez rapidement. Cet homme vient de vous donner une excellente idée. Vous pourriez tester les défenses de la demeure du Conseiller ; vous abandonnerez le projet si elles sont trop

importantes. Serphan réside dans le quartier David. Sa propriété est cernée de hauts murs, hérissés de pointes. Vous sortez une paire de crochets et jetez un dernier regard circulaire avant de commencer l'escalade. Parvenu au sommet, vous enjambez les pointes et les tessons et vous vous élancez dans le vide. Vous atterrissez en souplesse sur la terre meuble. Le parc de Serphan n'est pas entretenu ; les buissons et les ronces offrent de nombreuses cachettes. Devant vous, la maison se découpe dans le ciel nocturne ; une seule lumière brille au rez-de-chaussée, les jardins sont sans surveillance. « Serphan se relâche en vieillissant ! » pensez-vous. Rendez-vous au [207](#).

303

Vous vous enfuyez dans le couloir, mais toute fuite est impossible. Les hommes sont sur vos talons et, si vous empruntez la corde, ils la couperont avant que vous ayez atteint le sol. Il faut à tout prix les combattre. Rendez-vous au [121](#).

304

Heureusement, le bruit n'a alerté personne. Vous vous glissez dans la boutique et refermez la porte derrière vous. L'endroit regorge d'objets de toute sorte, mais il serait imprudent de s'en emparer, le vieux Dellos est renommé pour la rareté de ses articles et il pourrait retrouver leur trace. Vous décidez d'explorer son bureau à l'étage. Vous fauilant derrière le comptoir, vous gravissez les marches de l'étroit escalier. Le couloir est plongé dans la pénombre, mais la visibilité est suffisante. Vous atteignez sans encombre la porte du bureau. Rendez-vous au [246](#).

305

Les javelots sifflent près de vos têtes et vont se fichent quelques mètres plus loin. Le mur est en vue, aussi vous forcez l'allure et atteignez le sommet d'un bond. Un instant plus tard, vos deux ombres se fondent dans la nuit. Aucun de vous n'ose ralentir avant d'avoir parcouru plusieurs centaines de mètres. Vous vous

arrêtez bientôt, haletants, sous une porte cochère et vous vous congratulez joyeusement. La première partie de votre mission est un succès. Rendez-vous au [242](#).

306

Les scorpions se tordent en un dernier spasme avant de retomber, inertes, sur le plancher de la salle. Vous vous dirigez à nouveau vers la porte du fond mais les Bâtons se mettent à vibrer dans votre sac. Qu'est-ce que cela veut dire ? Tous les sens en alerte et craignant le pire, vous repoussez lentement le lourd battant sculpté. L'épée à la main, vous pénétrez dans une antichambre aux murs ornés de fresques et de symboles ésotériques. De lourdes tapisseries condamnent les fenêtres, mais la pièce est baignée d'une étrange lumière, comme issue de nulle part. Les Bâtons sont pris de folie et s'agitent à se rompre dans votre sac ; leurs mouvements s'accroissent au rythme de votre progression dans la salle. Vous atteignez bientôt le centre de la pièce, où trône un piédestal de marbre sculpté. Un Sceptre y est posé et vous reconnaissez aussitôt son étrange facture, identique à celle des Bâtons. C'est une force inconnue qui vous a conduit en ce lieu. Vous vous emparez de l'objet et vous le glissez sous votre tunique, n'osant le placer avec les Bâtons. L'endroit ne renfermant pas d'autres richesses, vous rebroussez chemin. Une fois dans le corridor, vous décidez de vous enfuir par les cuisines du rez-de-chaussée, probablement désertes à cette heure de la nuit. Rendez-vous au [139](#).

307

Vous avancez d'un pas, la main sur la dague :

- Si tu cherches à me tromper, tu ne sortiras pas vivant de cette ville, menacez-vous. Coréus demeure impassible et soutient votre regard.
- Le Sceptre doit se trouver parmi d'autres objets de valeur. Tu pourras prendre ce que tu veux. Les Bâtons sont la propriété de

mon peuple et j'ai traversé tout le pays pour les retrouver. Jamais je ne les abandonnerai.

Vous l'observez un instant, cherchant à déceler la ruse dans ses propos, mais vous concluez qu'il dit vrai. Si le Sceptre est dissimulé, comme vous le pensez, au Palais du Conseil, vous trouverez sur place de quoi vous payer largement de vos peines. Vous relâchez donc votre dague et esquissez un sourire.

- Fort bien. De toute manière, je trouverai toujours un moyen d'être payé.

Rendez-vous au [163](#).

308

Votre sac en bandoulière, vous dégainez votre épée. Marche après marche, vous descendez l'escalier, prêt à riposter à la moindre alerte. Vous atteignez bientôt la pièce en contrebas. Tout va bien, les cadavres des gardes n'ont pas bougé : ils n'ont pas été découverts. Vous vous dirigez vers la sortie avec un soupir de soulagement, mais à peine avez-vous tourné l'angle du couloir que deux ombres surgissent. Une violente douleur vous transperce le côté et votre vision se brouille. Les deux hommes postés en embuscade ne vous ont laissé aucune chance. Votre aventure se termine ici.

309

Dans un ultime effort, vous bandez vos muscles et bondissez vers le sommet. Vous demeurez un instant en équilibre, à la merci des crocs rageurs des molosses, mais un violent coup de reins vous rétablit.

- Tout doux, cabots ! dites-vous avant de sauter de l'autre côté et de disparaître dans la nuit.



310 *Coréus est venu des montagnes à Koragon pour récupérer un trésor dérobé à son peuple.*

Si vous désirez retourner directement chez vous, rendez-vous au [184](#). Si vous préférez emprunter des voies détournées pour semer d'éventuels poursuivants, rendez-vous au [258](#).

310

L'étranger s'appelle Coréus, il vient des montagnes et il est venu à Koragon pour tenter de récupérer un trésor dérobé à son peuple. Engagez la discussion et tâchez de faire oublier que vous alliez l'agresser. Si vous décidez de vous joindre à lui, accompagnez-le à l'hôtel du Cygne Noir dans le quartier Étranger afin d'établir un plan d'action, (rendez-vous au [358](#)). Si vous refusez sa proposition, suggérez-lui de se rendre à l'auberge du Débarcadère, dans la passe Hardigan, où il pourra obtenir des renseignements. Quant à vous, vous décidez d'aller boire un verre à l'auberge de la Grenouille à l'Ail. Rendez-vous au [190](#).

311

Un violent coup de griffes projette Coréus contre la paroi de la caverne, et aussitôt le monstre se retourne vers vous. Il bloque le passage vers la sortie et vous tuera si vous tentez de lui échapper.

CRAPOSAURE HABILETÉ : 10 ENDURANCE: 15

Si vous survivez tous deux à ce combat à mort, rendez-vous au [129](#). Si vous sortez seul vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [329](#).

312

Vous comprenez vite que Coréus ne se séparera jamais de ces précieux objets ; vous lui proposez donc un marché.

- Tu gardes les Bâtons et le Sceptre, mais je veux la totalité du butin.

- D'accord, approuve-t-il aussitôt. L'or ne m'intéresse pas.

Vous scellez votre pacte d'une poignée de mains mais au fond de vous-même vous pensez que, si le butin est trop maigre, il sera toujours temps de dénoncer cet accord. Rendez-vous au [163](#).

313

Redoublant de prudence, vous poursuivez votre progression. Les voix viennent de votre droite, là où le couloir se coude. Une porte s'ouvre sur votre gauche. Vous faites jouer la poignée - la porte n'est pas fermée. Si vous désirez savoir qui parle, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez vous glisser dans la pièce sur votre gauche, rendez-vous au [118](#).

314

Vous vous emparez de votre dague et, d'un ample moulinet, vous les forcez à reculer. Les deux jeunes acolytes n'ont manifestement aucune expérience du combat, et ils ne devraient pas vous inquiéter longtemps, mais la proximité du monstre dans la crypte vous fait frémir.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ACOLYTE	0	7
Second ACOLYTE	6	8

Vous avez l'avantage de l'attaque. Le premier prêtre combat à mains nues. Pour vous toucher, il doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total d'ENDURANCE ; s'il y parvient, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous combattez avec votre dague, mais l'inexpérience de vos adversaires, vous permet d'ajouter 2 points à votre total d'HABILETÉ. Pour combattre deux adversaires, vous pouvez concentrer vos attaques sur un seul sans répliquer aux coups de l'autre, ou bien diviser votre HABILETÉ en deux et frapper tour à tour à la moitié de votre score. Il vous est permis d'user de la magie, mais n'oubliez pas que le lancement d'un sort prend un Assaut. Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [190](#).

315

Engerard refuse catégoriquement d'être mêlé à cette affaire et vous conseille de vous débarrasser au plus vite de votre butin. Bien entendu, vous ne tenez aucun compte de son avis. Puisque Serphan tient à récupérer ces objets, vous décidez de le contacter. Pour cela, vous lui adressez un message que vous rédigez comme suit :

« Serphan,

« Les Bâtons et le Sceptre sont en ma possession. Si tu veux les retrouver, je te propose de te rendre, seul, en un lieu convenu, hors de la ville. Voici mes conditions. Premièrement, tu viendras seul et sans arme. Deuxièmement, tu déposeras au préalable un sac de dix mille pièces d'or à l'auberge de la Grenouille à l'Ail, en échange de nouvelles instructions. Troisièmement, tu te muniras de la même somme que tu me remettras au moment de l'échange. Si toutes ces conditions ne sont pas remplies, tu ne retrouveras jamais tes maudits objets. S'il arrive le moindre ennui au tenancier de l'auberge, sache que tes jours seront comptés. »

Bien entendu, vous ne signez pas. Vous remettez le pli à un mendiant muet et illettré pour qu'il le porte chez Serphan. Rendez-vous au [99](#).

316

Sans la moindre hésitation, vous prenez la fuite. Serphan est trop lent pour intervenir, mais ses gardes du corps vous prennent en chasse. Rendez-vous au [101](#).

317

Vous engagez une conversation à bâtons rompus avec le tavernier tandis que Coréus surveille la salle du coin de l'œil. Suivant une méthode longuement éprouvée, vous commencez par le féliciter de la qualité de sa bière et de l'excellente tenue de

son établissement, avant de lui offrir un verre. Quelques minutes plus tard, le gargotier plaisante avec vous comme avec un ami de longue date. Vous en venez aux confidences et lui soufflez bientôt à l'oreille que vous cherchez un renseignement confidentiel. Vous accompagnez votre demande de quelques pièces d'or. L'homme les empoche et, après un rapide coup d'œil à la salle, il vous demande sur le ton du secret ce que vous désirez savoir. Lorsque vous mentionnez le Sceptre, Josif hoche tête d'un air entendu.

- J'en ai entendu parler. Il appartient à Serphan, n'est-ce pas ? Il en a fait don au Palais du Conseil. L'objet doit se trouver maintenant avec le reste du trésor... Un autre verre ?

Vous refusez poliment tout en imaginant avec plaisir sa tête plantée au bout d'une pique. Ce gros naïf ne survivrait pas cinq minutes dans le quartier Sud. Vous prenez congé et quittez l'auberge en compagnie de Coréus. Si le Sceptre se trouve vraiment au palais, il sera plutôt ardu de le récupérer. Quoi qu'il en soit, vous devez reconnaître les lieux avant d'élaborer un quelconque plan d'action. Rendez-vous au [131](#).

318

Avec un parfait ensemble, vous tournez les talons sous les jurons des quatre gardes, qui s'élancent à votre poursuite. Lancez deux dés. Si vous obtenez tous deux un résultat inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [212](#). Si l'un de vous obtient un résultat supérieur à son total, rendez-vous au [69](#).

319

Vous glissez la tête par l'embrasure et observez les lieux : quatre hommes conversent tranquillement au pied d'un vaste escalier. Prenez ensemble une décision. Si vous voulez les attaquer, rendez-vous au [241](#). Si vous tentez d'ouvrir la porte qui se trouve derrière vous, rendez-vous au [153](#). Si vous préférez ouvrir celle qui se trouve sur votre gauche, rendez-vous au [40](#).

320

Il serait imprudent de rôder dans les jardins de Serphan à cette heure du jour, mais vous savez maintenant qu'il est aisé d'y pénétrer. Toutefois, avant de commettre ce cambriolage, mieux vaut vous assurer que la maison recèle bien des objets de valeur. Si vous désirez obtenir des informations auprès de Loomis, votre receleur, rendez-vous au 74. Si vous préférez questionner le vieux Jonas, un voleur retiré des affaires, mais qui connaît tout des habitants de Koragon, rendez-vous au [112](#).

321

Dans la quiétude de votre repaire, vous réfléchissez aux événements de cette nuit. Sans doute avez-vous dérobé un objet important pour que Serphan mobilise ainsi tous ses hommes. Rendez-vous au [72](#).

322

Vous dissimulez les deux cadavres dans un débarras et vous avancez dans le couloir. Au fur et à mesure de votre progression, les Bâtons se mettent à vibrer dans votre sac. Qu'est-ce que cela signifie ? Redoublant de prudence, vous vous dirigez vers une lourde porte sculptée. Vous dégainez votre épée et poussez le battant ; vous êtes dans une petite antichambre, aux murs couverts de motifs ésotériques et de runes. De lourdes tapisseries masquent les fenêtres, et malgré cela, une étrange luminosité baigne la pièce. Les Bâtons vibrent frénétiquement dans votre sac et leurs trépidations s'amplifient lorsque vous atteignez le piédestal qui trône au centre de la pièce, et sur lequel repose un Sceptre. Vous reconnaissez aussitôt son étrange facture : cet objet a la même origine que les Bâtons. C'est la force qui les habite qui vous a guidé jusqu'ici. Rendez-vous au [75](#).

323

Une fois débarrassé des trois hommes, vous retrouvez votre calme. Ces péripéties vous ont exténué et vous décidez de regagner sans tarder votre repaire. Rendez-vous au [72](#).

324

Vous franchissez le pont aux Torches en direction de l'île située au milieu de la rivière. C'est là que les marchands d'objets de culte y ont ouvert boutique, et leurs échoppes attirent toujours de nombreux chalands. Vous espérez vous fondre dans la cohue et échapper ainsi à vos poursuivants. Au moment où vous atteignez l'avenue commerçante, un étranger vêtu de fourrures se tient au milieu du passage. La foule n'est pas aussi dense que prévue et les badauds vous regardent de travers. Sans nul doute, certains d'entre eux se feraient un plaisir d'aider vos poursuivants. Mieux vaut rebrousser chemin et tenter de les semer dans le quartier des Entrepôts ou bien dans le quartier David. Rendez-vous au [331](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [331](#)

CHOIX [228](#) [170](#)

DE CORÉUS Autre [331](#)

325

Alors que vous traversez le parc, des gardes surgissent et ajustent leur javelot. Lancez chacun deux dés. Si vous obtenez tous deux un résultat supérieur à votre total d'AGILITÉ, leurs traits vous transperceront. Si vous obtenez tous deux une résultat inférieur ou égal à votre total, rendez-vous au [305](#). Si Coréus se fait tuer, rendez-vous au [103](#).



324 Vous franchissez le pont aux Torches dans l'espoir de vous mêler à la cohue et d'échapper à vos poursuivants.

326

Chaque foulée devient bientôt plus difficile. Vous dégainez donc votre épée et vous vous arrêtez brusquement pour affronter les deux gardes, qui manquent de s'empaler sur votre lame tant votre volte-face a été soudaine. Mais ils se reprennent vite et se préparent à vous affronter.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	8	6
Second GARDE	5	6

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [94](#).

327

Lorsque vos poursuivants apparaissent, vous êtes prêt à les recevoir. Les trois hommes, regroupés, forment une masse compacte. Vous tirez deux dagues de votre ceinture et les lancez au centre de la troupe. Deux hommes s'écroulent sur le pavé froid de la rue. Leur compère, pris de court, ne songe même pas à fuir. Vous dégainez alors votre épée et foncez sur lui.

MERCENAIRE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 4

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [323](#).

328

Vous ouvrez prudemment la porte, tandis que Coréus fait le guet, et le battant pivote en grinçant. La pièce est plongée dans l'obscurité, mais un grondement sourd déchire les ténèbres. Rendez-vous au [113](#).

329

L'immonde créature baigne dans son sang. Vous vous précipitez au secours de votre compagnon, mais il a succombé à ses blessures. Se sachant perdu, il s'est sacrifié pour vous permettre de poursuivre sa quête. Vous lui fermez les paupières et jurez de la mener à son terme. Vous prenez les Bâtons dans sa tunique et vous vous accordez quelques minutes de réflexion. Puis vous décidez de reprendre le couloir et de vous fier aux indications des Bâtons. Rendez-vous au [27](#).

330

Coréus se lance dans une conversation à bâtons rompus avec le tenancier tandis que vous surveillez la salle. Vous écoutez d'une oreille distraite l'argumentation de votre compagnon, mais, au son de sa voix, vous comprenez qu'il ne pourra pas la soutenir bien longtemps. Cette perspective vous arrache un sourire. Au moment où vous allez l'interrompre gentiment, Coréus pousse un grognement de rage et empoigne le tenancier, l'entraînant par-dessus le comptoir.

- Répète ça ! lui hurle-t-il à la face. « Ce barbare n'a aucun sens de la diplomatie ! » pensez-vous. Vous vous retournez, prêt à intervenir. Rendez-vous au [294](#).

331

Vous ralentissez légèrement l'allure et laissez vos poursuivants gagner du terrain. A l'instant où le premier vous rejoint, vous bondissez sur le côté et, d'une brusque volte-face, foncez droit sur la troupe. L'avantage de la surprise vous permet de forcer le passage pour retourner vers les quais. Derrière vous règne la confusion la plus totale : deux acolytes se sont pris les pieds dans leur soutane, entraînant la chute de leurs congénères. Sans perdre une minute, vous vous élancez en direction du quartier David, la populace toujours sur vos talons, rendez-vous au [287](#).



330 Coréus pousse un grognement de rage et empoigne le tenancier, l'entraînant par-dessus le comptoir.

332

En dépit de vos efforts, les hommes gagnent du terrain, et vous commencez à perdre votre souffle. Il n'y a pas à tortiller : il faut les affronter avant d'être totalement épuisé. Déterminé à vendre chèrement votre vie, vous dégainez votre épée.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME	5	4
Deuxième HOMME	4	3
Troisième HOMME	6	6

Si par chance vous remportez le combat, rendez-vous au [125](#).

333

Ce serait folie d'affronter ce monstre avec pour seule arme une dague, aussi tournez-vous les talons et remontez-vous quatre à quatre les quelques marches qui mènent à la crypte. Hélas ! A l'instant où vous ressortez à l'air libre, vous vous heurtez à deux acolytes. Et c'est de justesse que vous parvenez à éviter le coup de bâton que l'un d'eux vous assène. Allez-vous les affronter de pied ferme (rendez-vous au [314](#)) ou prendre la fuite (rendez-vous au [272](#))?

334

Du coin de l'œil, vous décelez un mouvement furtif dans les buissons : quelqu'un vous observe. Serphan, comprenant que vous avez éventé sa ruse, donne l'alerte. Douze mercenaires jaillissent des fourrés et fondent sur vous. Ils devaient être à l'affût depuis des heures, bien avant votre arrivée. Votre seule chance de salut est de capturer Serphan et de l'utiliser comme bouclier. Vous vous précipitez donc sur lui, mais le Conseiller avait prévu votre réaction et il s'empare d'une petite arbalète qu'il tenait dissimulée sous son ample tunique. Au moment où

vous arrivez sur lui, le carreau, tiré à bout portant, vous transperce la gorge. Vous vous effondrez aux pieds de Serphan en maudissant la malchance et, surtout, votre témérité. Votre aventure se termine ici.

335

Vos poursuivants passent devant vous sans s'arrêter. Vous poussez un soupir de soulagement et inspectez la propriété dans laquelle vous venez de pénétrer. Vous vous trouvez dans le parc d'une vaste bâtisse, sans doute celle d'un membre du Conseil - peut-être de Serphan ? Un sentiment de convoitise vous envahit à la vue de cette vaste demeure apparemment déserte. Puisque vous y êtes, pourquoi ne pas en profiter pour procéder à une inspection ? Si vous désirez vous approcher de la maison, rendez-vous au [270](#). Si vous préférez retourner dans votre repaire du quartier Sud, rendez-vous au [320](#).

336

Vous vous rendez directement chez votre receleur et négociez la vente d'une paire de gobelets d'or de facture ordinaire. Cet argent vous permet d'acheter une monture ainsi que l'équipement nécessaire au voyage. Mais vous n'avez toujours pas la moindre idée de l'endroit où vous mèneront les Bâtons. Vous quittez la ville à la nuit tombante. Au moment de franchir les portes, vous craignez un instant d'être repéré par un homme de Serphan, mais les gardes n'ont apparemment reçu aucune consigne à votre sujet. Vous vous éloignez dans la campagne, soulagé, bien que mécontent de quitter la Cité des Brumes. Rendez-vous au [277](#).

337

La troupe de vos poursuivants passe sans s'arrêter et s'enfonce dans le quartier David. Le bruit de la cavalcade s'estompe. Vous pouvez inspecter en toute tranquillité le jardin où vous avez atterri. Vous vous rendez vite compte qu'il ne s'agit pas de la demeure d'un riche marchand, mais bien de la résidence de Serphan, un membre du Conseil. Si vous désirez explorer les

alentours, rendez-vous au [270](#). Si vous préférez escalader le mur en sens inverse et retourner chez vous dans le quartier Sud, rendez-vous au [320](#).

338

L'étranger vous remercie de votre aide et se présente. Il se nomme Coréus et recherche un complice dans le quartier Sud. Il projette de cambrioler la demeure de Serphan, un membre du Conseil des Cinq. Le coup est audacieux, et vous ne pouvez dédaigner une telle occasion. Néanmoins, vous ne laissez rien paraître de votre intérêt et feignez d'accepter à contrecœur. Rendez-vous au [146](#).

339

Vous contournez le monstre à distance respectueuse, tandis que, du coin de l'œil, vous surveillez les mouvements de Coréus. Il vous fait comprendre qu'il est prêt pour l'affrontement, et vous donnez le signal de l'attaque.

CRAPOSAURE HABILITÉ : 10 ENDURANCE: 15

Si vous remportez tous deux le combat, rendez-vous au [129](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [329](#).

340

L'étranger est bientôt abordé par deux gredins de votre connaissance : Jik le Surin et Durk, son fidèle complice. Le trio complète à voix basse quelques instants avant de quitter l'auberge. Le malheureux va se faire dévaliser au premier coin sombre. Comme prévu, le bruit d'une algarade retentit bientôt dans la ruelle qui jouxte la taverne. Vous décidez d'observer l'affrontement, les occasions de s'amuser sont rares et vous êtes curieux de connaître le vainqueur. Rendez-vous au [280](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [280](#)

CHOIX [5190](#)

DE CORÉUS Autre [280](#)

341

La porte s'ouvre sur un long couloir recouvert de boiseries. Un garde, posté à l'autre extrémité, se tient immobile, le dos tourné. Si vous désirez l'attaquer de front, rendez-vous au [252](#). Si vous préférez l'approcher par surprise et tenter de lui trancher la gorge, rendez-vous au [35](#).

342

En dépit de vos efforts pour brouiller les pistes, les cavaliers ne perdent pas vos traces. Après avoir traversé la plaine, vous atteignez une région vallonnée, parsemée de petites fermes, mais les seules créatures vivantes que vous rencontrez sont des bovidés à demi sauvages, qui paissent en liberté les pâturages. Au sommet d'une colline, vous vous arrêtez pour observer les environs ; à quelques kilomètres en contrebas, s'élève le nuage de poussière soulevé par les chevaux de vos poursuivants. Vos montures, bien que jeunes et vigoureuses, montrent les premiers signes d'épuisement. Et vous aussi, vous auriez besoin de repos ; quoi qu'il en soit, il devient urgent de trouver un point d'eau. Prenez ensemble une décision. Si vous décidez de reprendre votre fuite éperdue, rendez-vous au [83](#). Si vous préférez tendre une embuscade, rendez-vous au [349](#).

343

Vous êtes venu à bout du détachement, mais rien ne vous permet de savoir si d'autres sont encore à vos trousses. Vous remontez péniblement sur vos montures et repartez au galop ; mais, quelque temps plus tard, le manque d'eau se fait cruellement

sentir. Vous vous arrêtez à contrecœur près d'une cascade. Coréus vous assure que son royaume n'est plus loin : encore deux heures de cheval et vous en atteindrez les frontières. Après un temps de repos, vous reprenez votre route. Le voyage se déroule sans encombre jusqu'aux confins du royaume. La garde royale, venue à votre rencontre, vous escorte jusqu'à la capitale. La chevauchée est de courte durée et, pour la première fois depuis plusieurs jours, vous pouvez relâcher votre vigilance. L'aventure arrive à son terme. Une foule en liesse salue votre arrivée. Coréus, brandissant les symboles du pouvoir, est porté en triomphe jusqu'aux marches du palais. Les mœurs de ce peuple vous sont étrangères, mais vous n'y prenez pas garde, absorbé tout entier par la perspective de votre récompense. La famille royale vous reçoit avec de nombreux égards et les frères et sœurs de Coréus vous supplient de leur raconter vos exploits. Ils s'étonnent des vêtements que vous portez et de votre accent et vous répondez avec complaisance à ce flot de questions. Mais tout n'est pas encore terminé. Coréus est en possession des Bâtons et du Sceptre, et ces objets vont jouer un rôle déterminant pour l'avenir de son peuple. Le temps est venu du rituel de l'Invocation. Votre compagnon doit décider seul s'il est digne d'appeler l'aide du demi-dieu Alrik. Si Coréus s'en estime digne, rendez-vous au [360](#). S'il préfère réserver cet honneur au roi son père, rendez-vous au [261](#).

344

Vous vous glissez au pied du bâtiment et commencez l'escalade du mur. Il est lisse et les rares anfractuosités offrent peu de prise, mais vous accordez une totale confiance à vos talents de grimpeur. Lancez deux dés successivement. Si vous obtenez à chaque fois un résultat inférieur ou égal à votre total d'AGILITÉ, vous pourrez atteindre le deuxième étage (rendez-vous au [239](#)). Si vous obtenez une fois un résultat supérieur à votre total, rendez-vous au [267](#).

345

Le couloir devant vous semble désert. Soudain, Coréus vous prend le bras.

- Les Bâtons vibrent, dit-il. Ils ont décelé la présence du Sceptre. Nous devrions suivre leurs pulsations.

- Jamais je ne me fierai à ces maudits objets, répliquez-vous. Écoute, Coréus, le cambriolage, c'est mon métier, et je t'assure qu'une fouille systématique nous en apprendra bien plus que tes Bâtons. Prenez ensemble une décision. Si vous choisissez de suivre les Bâtons, rendez-vous au [120](#). Si vous préférez fouiller tout le bâtiment, rendez-vous au [192](#).

346

Quelques mètres plus loin, s'ouvre une grille d'aération rongée par la rouille. Elle cède à une simple pression et vous vous faufilez dans le conduit qui vous mène bientôt dans de gigantesques cuisines, désertes à cette heure de la nuit. Vous traversez la pièce, picorant au passage dans les plats savoureux préparés pour le lendemain, et empruntez l'escalier de service pour monter aux étages. Quatre portes s'ouvrent sur chaque palier, mais vous ne vous y attardez pas car les pièces servent de cellier. Au troisième étage, l'escalier s'interrompt devant une porte fermée. Rendez-vous au [122](#).

347

L'arrière du temple est percé d'une unique porte et elle est verrouillée. Vous tirez de votre poche une tige de métal et entreprenez de crocheter la serrure. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'AGIUTÉ, rendez-vous au [247](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [93](#).

348

Coréus a trouvé la mort. Quant à vous, vous n'avez dû votre salut qu'à la fuite. De nouveau dehors, vous vous dirigez vers le quartier Sud en prenant soin d'éviter les voies trop fréquentées. Chemin faisant, vous songez à une manière d'écouler votre butin. Vous atteignez bientôt votre repaire, rue du Haquet. Rendez-vous au [72](#).

349

Vous atteignez un sentier escarpé qui serpente parmi les broussailles. La progression est difficile et vous êtes contraint de mettre plusieurs fois pied à terre. Soudain, six hommes armés de longues épées jaillissent des buissons environnants. Vous bondissez immédiatement de vos selles, décidés à défendre chèrement votre vie. Vous devrez affronter trois hommes chacun. Pour ce faire, vous pouvez diviser votre **HABILETÉ** par trois et les frapper tous à chaque Assaut au tiers de votre puissance, ou bien diviser votre **HABILETÉ** par deux et laisser un des adversaires vous frapper sans riposter. Si vous trouvez la mort lors de ce combat, Coréus devra affronter vos adversaires. Si vous parvenez à les éliminer, vous pourrez prêter main forte à votre compagnon.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME	6	7
Deuxième HOMME	7	4
Troisième HOMME	4	4
Quatrième HOMME	7	6
Cinquième HOMME	5	6
Sixième HOMME	5	4

Si vous survivez tous deux à ce combat, rendez-vous au [343](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [88](#).

350

Le lendemain matin, vous examinez un à un chaque objet. Vous posez les Bâtons sur votre paille sans avoir rien trouvé et entamez une inspection minutieuse du Sceptre, à la recherche d'un quelconque mécanisme, mais cette fois encore c'est l'échec. D'un geste rageur, vous rejetez le Sceptre avec les Bâtons. Brusquement, ceux-ci émettent une vibration sonore et se déplacent pour former une flèche ! Indiqueraient-ils l'endroit où vous devez vous rendre ? Si vous désirez quitter la ville et chevaucher dans la direction indiquée, rendez-vous au [250](#). Si vous préférez ne pas tenir compte des Bâtons, rendez-vous au [336](#).

351

Avec une extrême prudence, vous entamez votre progression dans la pièce, à la recherche d'indices trahissant la présence d'un piège. Soudain, le sol se dérobe sous vos pieds : une trappe vient de s'ouvrir dans le plancher. En un éclair, vous entrevoyez une multitude de pieux acérés. Lancez deux dés pour savoir si vous parviendrez à éviter de vous empaler. Si le résultat est inférieur

ou égal à votre total d'**AGi-LITÉ**, rendez-vous au [292](#). Sinon, rendez-vous au [216](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [292 216](#)

CHOIX [292 10](#)

DE CORÉUS [219 216](#)

352

Vous prolongez votre périple pendant deux jours encore, et, enfin, les Bâtons se remettent à vibrer ! La source de leur pouvoir ne doit plus être loin. Vous atteignez une région contrôlée par une très ancienne tribu, en guerre larvée avec les peuplades voisines depuis des générations. Les guerriers que vous croisez paraissent à la limite de l'épuisement. Curieusement, ils vous conduisent à la capitale de leur royaume sans vous poser de question et se comportent comme s'ils attendaient votre venue. Rendez-vous au [65](#).

353

Vous poussez le battant tandis que Coréus fait le guet. A l'instant où la lumière du couloir pénètre dans la pièce, un grondement sourd s'élève. Rendez-vous au [113](#).

354

L'alarme est donnée ! Vous foncez sans tarder vers la sortie. Plusieurs adorateurs tentent de vous barrer le chemin mais vous parvenez à forcer le passage jusqu'au parvis baigné de lumière. Vous filez aussitôt vers le pont aux Torches, pourchassé par une troupe vociférante d'adorateurs en colère. Rendez-vous au [38](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [38](#)

CHOIX [87324](#)

DE CORÉUS Autre [38](#)

355

Les cris de vos poursuivants s'atténuent et, bientôt, le silence reprend ses droits. Tapi dans un recoin sombre, vous retrouvez peu à peu vos esprits. Retraçant mentalement le chemin qui vous a mené jusqu'ici, vous concluez que cette vaste propriété est celle de Serphan, membre influent du Conseil des Cinq. La rumeur prétend que sa magistrature lui a permis d'amasser une fortune colossale. Le parc semble désert et vous prenez le risque de vous approcher de la bâtisse. Soudain, vous décelez un mouvement furtif dans un buisson et vous vous immobilisez. Une massive silhouette, vêtue de fourrures, est accroupie et vous observe. Son allure n'est pas celle d'un garde. D'un signe de la tête, il vous invite à le rejoindre. Vous tenez surtout à ne pas attirer l'attention, aussi, la main sur votre dague, vous vous faufilez jusqu'à lui. Rendez-vous au [57](#).

356

Vous plongez la main dans votre poche pour en sortir quelques pièces quand Coréus s'avance vers le vieil homme, la main levée. Sobourg, terrassé par la panique, s'écroule, évanoui, sur le sol. - Heu... Je voulais seulement l'effrayer, s'excuse Coréus.

- C'est gagné ! répondez-vous. Examinons plutôt ses livres de comptes. Dans ces papiers se trouve le nom d'un amateur de babioles maléfiques.

- Babioles maléfiques ! répète Coréus, outré. Le Sceptre et les Bâtons sont des symboles sacrés !

- Bon, excuse-moi, répondez-vous d'un ton las. A mes yeux, l'or seul est sacré.

- Tu en auras plus que tu n'en veux, crois-moi.

« Jamais, par le Dôme Suranique, tu n'auras ma confiance », pensez-vous. Les livres font état de deux clients fidèles. Le premier est le Collège des Arts Mystiques, mais vous savez, pour l'avoir cambriolé, qu'il ne conserve pas d'objets de valeur et que sa collection n'intéresse que les érudits. L'autre est Serphan, membre influent du Conseil des Cinq. A la lecture de ce nom, vous vous redressez.

- Nous traquons du gros gibier ! vous exclamez-vous.

Rendez-vous au [146](#).

357

L'arrière du temple forme une paroi compacte sans ouverture apparente, mais, en vous approchant, vous repérez une petite porte, curieusement non verrouillée. Vous pénétrez dans une vaste salle obscure ; seul l'écho de vos pas résonne sous la voûte. Soudain, la porte claque derrière vous. Un examen du mécanisme vous apprend qu'il est impossible de l'ouvrir de l'intérieur ; il vous faudra donc quitter le temple par l'entrée principale. Quoi qu'il en soit, il faut commencer par une inspection des lieux. Un petit autel est dressé contre un mur et une cassette d'or y repose. Elle renferme une dague sertie de bijoux. Vous avancez une main avides, mais la dague est solidement maintenue au coussin de velours cramoisi qui tapisse le fond du coffret.

Vous devrez vous emparer du tout. Si vous désirez voler la cassette et quitter le temple en adoptant l'attitude recueillie d'un fidèle, rendez-vous au [159](#). Si vous préférez explorer les jardins autour du temple, à la recherche du trésor, rendez-vous au [158](#).

358

Votre total d'ENDURANCE retrouve son niveau de départ.

- A ma connaissance, le meilleur endroit pour obtenir des renseignements est une boutique sur l'île aux Torches, affirmez-vous.

Vous guidez votre nouveau compagnon jusqu'à l'échoppe, vous frayant un passage parmi la foule des dévots qui se presse sur l'île. La boutique des offrandes et objets de culte est l'un des rares bâtiments de pierre qui se dressent parmi les baraques de toile des marchands. Vous savez que l'établissement est tenu par un certain Henry Sobourg, mais vous n'avez jamais rencontré ce personnage. Coréus demeure néanmoins persuadé d'y trouver une piste. Dès votre entrée, Sobourg, vous prenant pour des clients, vous gratifie d'un sourire.

- Nous désirerions un renseignement, dites-vous. Aussitôt, le vieil homme se renfrogne et tranche d'un ton sec :

- Ce n'est pas une bibliothèque, ici ! Indifférent à sa réponse, vous poursuivez :

- Cela concerne certains objets que mon ami a perdus. Ce sont des reliques qui appartiennent à son peuple.

- Je ne sais rien. Quittez ma boutique ! grommelle Sobourg.

Si vous désirez le menacer, rendez-vous au [127](#). Si vous souhaitez unir vos forces pour l'effrayer, rendez-vous au [281](#). Si vous préférez laisser cette besogne à Coréus, rendez-vous au [194](#).

359

Vous esquivez de justesse les crocs du monstre. Quant à Coréus, il a déjà atteint la porte. Vous vous engouffrez à sa suite et bloquez le battant derrière vous. Vous venez de pénétrer dans la salle de réunion du Conseil. Une lourde table de chêne trône au

centre de la pièce, flanquée de cinq fauteuils aux dossiers richement sculptés. L'endroit ne comporte pas d'autre mobilier et vous ne vous attardez pas. La pièce suivante, hélas, se révèle l'exacte réplique de la précédente, mais votre regard expert remarque immédiatement des objets de valeur sur la table.

- Par ici ! s'exclame soudain Coréus.

Vous courez le rejoindre, non sans avoir empoché un lourd presse-papier en or.

- Que se passe-t-il ? vous inquiétez-vous.

- Le Sceptre est tout proche, j'en suis persuadé ! dit-il.

- Fort bien, répondez-vous, ouvrons donc cette porte.

Rendez-vous au [153](#).

360

Seul et recueilli au milieu du Cercle des Anciens, Coréus dépose les Bâtons et le Sceptre près du tombeau d'Alrik. D'une voix grave, il entonne les paroles de l'Invocation. Bientôt, une lueur apparaît au-dessus du tombeau, grandissant au rythme de la litanie. Une figure nimbée de lumière surgit du tombeau. Elle tient le Sceptre de la main gauche et les Bâtons de la droite. Le premier Bâton d'or est entouré d'un halo de lumière bleue, et un arc d'énergie crépite entre les deux autres. Subjugué, Coréus tombe à genoux tandis qu'Alrik, revêtu d'une fine cote de mailles, s'avance vers lui. - Relève-toi, Coréus ! tonne une voix caverneuse. Prends ces symboles de mon pouvoir, toi, mon fidèle serviteur. Dans tes mains, ils balaieront la menace qui plane sur notre peuple. Vous devez en convenir, votre compagnon n'exagérait pas quand il évoquait la puissance de ces objets. Coréus et les siens régleront vite le différend qui les oppose à la tribu voisine. Vous pourriez même tenir un rôle actif dans cette nouvelle aventure. Une autre existence s'ouvre devant vous au milieu de ce peuple.