

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Chroniques de Titan

T O M M Y B A D O W S K I

LA DEMEURE INFERNALE

BRUENOR JEUNESSE



La Demeure Infernale

de Tommy Badowski

Chroniques de Titan / 12



Traduit de l'anglais par Bruenor.

Œuvre originale : *Midnight Rogue 2* de Tommy Badowski mise en ligne sur le site <http://www.ffproject.com/>

Illustration de couverture et intérieures d'illustrateurs inconnus.

Couverture réalisée par Stteiph.

COMMENT COMBATTRE LES CRÉATURES DU MANOIR TOMBEGRISE

Les règles sont celles des *Défis Fantastiques*. Lisez tout de même ces quelques lignes pour les règles spécifiques à cette aventure:

HABILETÉ, ENDURANCE et TALENTS

Pour déterminer vos totaux de départ d'HABILETÉ, D'ENDURANCE et autres talents :

HABILETÉ : Votre *Total de Départ* est de 10 ;

ENDURANCE : Lancez deux dés, ajoutez 12 au nombre obtenu ;

Pour vos TALENTS, répartissez 10 Points dans les catégories ci-dessous :

CROCHETAGE : Ajoutez 6 aux Points que vous attribuez à ce TALENT ;

FURTIVITE : Ajoutez 6 aux Points que vous attribuez à ce TALENT ;

DISSIMULATION : Ajoutez 6 aux Points que vous attribuez à ce TALENT.

Tests d'HABILETÉ et de TALENTS

S'il vous est demandé d'effectuer un test d'HABILETÉ ou de l'un de vos TALENTS, lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score de la caractéristique concernée, vous avez réussi votre test et le résultat vous sera favorable. Si le nombre obtenu est supérieur à votre score, vous avez échoué au test et vous en subirez les conséquences certainement néfastes.

PROVISIONS

Vous ne consommerez pas de Repas dans cette aventure puisqu'il s'agit d'une mission d'infiltration de courte durée.

ÉQUIPEMENT ET POTIONS

Vous commencez votre aventure avec une épée courte, un *Sac à Dos* vide pouvant contenir 4 objets et pas d'armure. Au cours de votre quête, vous aurez l'occasion de ramasser un large éventail de choses, dont certaines peuvent être utiles plus tard dans votre aventure. Notez que votre épée, vos vêtements et l'argent que vous transportez ne sont pas considérés comme des objets contenus dans votre *Sac à Dos*. Il en va de même pour les clés que vous pourriez trouver. Vous devrez également faire attention à différencier les objets qui devront être placés dans votre *Sac à Dos* de ceux qui sont suffisamment petits pour être mis dans une poche et simplement notés dans votre *Liste d'Équipement* prévue à cet effet.

1

Le Seigneur Tombegrise, riche boucanier et ami du seigneur Azzur, a fait construire un grand manoir dans la rue des Champs. Selon les rumeurs, ses affaires sont prospères. Rannik sait que vous êtes le meilleur et il vous a désigné pour pénétrer dans le manoir et y voler trois objets de valeur avant de vous enfuir sans être vu. Rannik ne souhaite pas que la Guilde des Voleurs soit mise en cause lorsque les occupants du manoir se rendront compte des vols.

Il nomme aussi quatre autres membres de la Guilde pour y accomplir la même mission, Athame, Tyr, Sibik et un autre que vous ne tenez pas en haute estime car, à vos yeux, c'est un lâche qui pourrait bien tout faire rater. Rannik vous prévient que des gardes patrouillent régulièrement autour du manoir de Tombegrise mais cela ne vous empêche pas d'accepter la mission. Vous avez déjà pénétré par effraction dans plusieurs demeures et vous avez un œil exercé sur les objets que vous pouvez ou ne pas prendre.

À minuit, l'heure où la Guilde est la plus active, vous sortez tous quatre de l'ombre et observez le manoir pendant un moment. Il est massif, sombre et est sans doute truffé de systèmes d'alarmes. Vous attendez que la première ronde passe et vous vous précipitez vers la porte principale et entrez. Le propriétaire semble tellement sûr de sa sécurité qu'il ne prend que rarement la peine de verrouiller les portes. Beaucoup d'objets sentent encore le neuf et l'ameublement est remarquable. Ce vieux boucanier est en effet très riche et vous avez bien l'intention de voler cet inconscient qui se croit à l'abri des cambriolages.

Vos concurrents disparaissent dans l'ombre du hall principal, vous laissant seul à vous demander par où commencer. Toutes les portes sont fermées et une grande cage d'escalier incurvée mène à l'étage. Allez-vous rester ici et essayer les portes (rendez-vous au [50](#)) ou monter tranquillement à l'étage (rendez-vous au [25](#))?

2

Cette pièce est tellement luxueuse, que l'odeur du cuir neuf des livres l'imprègne entièrement. La vue de toutes ces étagères courant tout le long des murs et se dressant jusqu'au plafond est magnifique. Vous remarquez ensuite un bureau et vous l'examinez. Vous y trouvez un Porte-Encens en ébène représentant un Dragon et une Pipe en Bois. Ces deux objets semblent avoir de la valeur et vous pouvez placer le Porte-Encens dans votre *Sac à Dos* et ajouter la Pipe à votre *Liste d'Équipement* si vous le souhaitez. Sinon, vous posez ce que vous ne souhaitez pas prendre et vous vous préparez à partir quand un livre s'envole d'une étagère et vient heurter votre tête!

Vous le ramassez sur un tapis finement tissé et notez que le livre n'a aucun titre ni aucun mot écrit à l'intérieur. Un autre livre jaillit d'une étagère et vous frappe dans le dos. Puis, des centaines de livres en font autant. Vous sentez soudain une force invisible vous soulever du sol et vous projeter dans une fenêtre. Vous tirez sur les rideaux et la présence tente de recommencer. Elle vous tire avec une telle force que vous déchirez les rideaux et vous retrouvez plaqué violemment contre le bureau par-dessus lequel vous basculez la tête la première en faisant tomber tout ce qui était posé dessus. Vous perdez 2 Points d'ENDURANCE. Les livres continuent leur étrange ballet, les meubles se renversent et le canapé cogne contre les murs.

Vous courez aussi vite que vous le pouvez à travers le chaos ambiant vers la porte, quand vous sentez de nouveau vos pieds quitter le sol. Vous êtes projeté hors de la bibliothèque et atterrissez dans un choc douloureux sur le sol en mosaïque du hall principal. La porte de la bibliothèque se referme en claquant derrière vous. Prenez note que vous êtes allé dans la bibliothèque et n'avez plus besoin d'y retourner. Retournez au [50](#) pour y faire un autre choix.

3

Prenez note que vous avez visité le salon et que vous n'avez pas besoin d'y revenir. Où allez-vous vous diriger maintenant ?

La bibliothèque, rendez-vous au [2](#).

La salle à manger, rendez-vous au [22](#).

La salle de bal, rendez-vous au [77](#).

La porte près des escaliers, rendez-vous au [54](#).

À l'étage, rendez-vous au [25](#).

4

La pièce est assez grande et dispose d'un carrelage noir et rouge du plus bel effet, qui brille à la lueur de votre lanterne. Vous apercevez des formes à l'autre bout de la salle et en vous rapprochant, vous constatez qu'il s'agit d'armures. Des armures de plaques recouvertes de tuniques colorées, des cottes de mailles brillantes, des heaumes ornés de plumes et des armes de toutes sortes. Il y a tellement de choses ici à voler, la seule chance pour vous de pouvoir les emporter serait de trouver une fenêtre sans barreaux pour les jeter dans la rue et venir les récupérer après.

Vous remarquez alors une Masse d'Armes dont vous ne pouvez détacher le regard pour une raison inconnue. Vous pouvez l'ajouter à votre *Liste d'Équipement* (pas dans votre *Sac à Dos*) si vous le souhaitez. En continuant votre inspection, vous apercevez une autre pièce sur votre gauche et vous vous dirigez dans cette direction. C'est une salle d'entraînement pour le tir à l'arc. Voulez-vous prendre un arc et une flèche et tenter d'atteindre la cible (rendez-vous au [72](#)) ? Si vous préférez ne pas faire de bruit, quittez l'arsenal et revenez au palier (rendez-vous au [25](#)). Sinon vous pouvez toujours essayer l'autre porte plus éloignée dans le couloir d'où vous venez (rendez-vous au [40](#)).

5

Le couloir Bravoure est en forme de U et vous espérez ne tomber sur personne dans la deuxième partie de celui-ci. La section où vous vous trouvez est marquée comme étant Bravoure A, tandis que vous apercevez au tournant une flèche annonçant la deuxième partie, nommée Bravoure B. Avant de vous embarquer dans ce couloir, vous pouvez choisir d'ouvrir la porte vitrée située sur votre gauche. Continuez-vous à marcher dans le couloir (rendez-vous au [97](#)) ou ouvrez-vous la porte vitrée (rendez-vous au [140](#)) ?

6

Vous montez du plus silencieusement que vous le pouvez. Vous vous retrouvez dans le couloir Ruse qui présente une ouverture dans l'un de ses murs qui pourrait cacher un conduit d'évacuation de déchets, ainsi qu'une porte ouverte. Sans bruit, vous jetez un coup d'œil dans la pièce mais elle est plongée dans l'obscurité. Qu'allez-vous faire?

Examiner l'ouverture dans le mur, rendez-vous au [110](#).

Entrer dans la pièce nommée Armoise, rendez-vous au [117](#).

Explorer plus avant le couloir Ruse, rendez-vous au [24](#).

7

Vous entrez dans la salle Rupture et constatez qu'elle est plongée dans le noir. Vous parvenez cependant à repérer une bourse au sol, à l'intérieur de laquelle se trouvent de nombreux anneaux. Vous pouvez ajouter cette bourse d'anneaux d'or et d'argent à votre *Liste d'Équipement*. L'un d'eux, orné d'étranges gravures, retient votre attention parmi ceux-ci. C'est un Anneau d'Invisibilité. Prenez note de cette trouvaille sur votre *Liste d'Équipement* également. En cherchant plus avant dans la pièce, vous trouvez une porte fermée

avec un verrou de fer. Vous ne pouvez pas enfoncer la porte, souhaitant toujours rester furtif à cette heure de la nuit. Si vous aviez une Clé de Fer, vous pourriez ouvrir cette porte, mais où en trouver une ?

Si vous en possédez déjà une, vous pouvez facilement entrer dans cette pièce, rendez-vous dans ce cas au [108](#). Sinon, il n'y a rien d'autre que vous puissiez faire ici. Retournez dans le couloir Bravoure, rendez-vous au [97](#).

8

Vous êtes dans le couloir de la Digitale et deux portes se découpent dans ses murs. L'une est nommée Mauvais Œil et l'autre Mèche. Quelle porte allez-vous essayer?

Mauvais Œil, rendez-vous au [134](#).

Mèche, rendez-vous au [125](#).

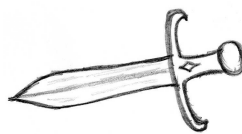
Si vous préférez retourner dans le couloir de l'Oubli, rendez-vous au [138](#).

9

Vous êtes dans le couloir Bravoure B. Dans quelle direction vous dirigez-vous? Il y a une porte ici mais elle est fermée à clef de l'extérieur donc vous devrez l'ignorer. Pour aller vers le sud dans le couloir Bravoure A et inspecter les chambres le long de celui-ci, rendez-vous au [136](#). Pour aller dans le couloir nommé Oubli au nord, rendez-vous au [85](#).

10

Vous subissez malheureusement le même sort que Sibik. Vous ressentez une vive douleur dans vos intestins, vous vous penchez et commencez à vomir du sang. Vous n'avez jamais été aussi malade auparavant et vous ne le serez jamais davantage. Vous et votre ami mourez dans cette chambre d'une mort lente et atroce.



11

La porte est verrouillée. Testez votre talent de CROCHETAGE. Si vous parvenez à forcer la serrure, rendez-vous au [128](#). Sinon, faites un autre choix parmi ceux ci-dessous :

Ouvrir la porte Serpent Noir, Rendez-vous au [106](#).

Aller vers le sud par le couloir Sanctuaire, rendez-vous au [51](#).

Se diriger vers le nord par un couloir éclairé sans nom, rendez-vous au [67](#).

Marcher vers l'est dans le couloir Tourments, rendez-vous au [98](#).

12

Quand la pièce s'illumine enfin vous voyez de petits squelettes, chacun tenant son propre ours en peluche déchiré. Ils se précipitent aussitôt sur vous pour vous attaquer ! Vous donnez de grands coups de votre arme pour les démantibuler et vous devez les affronter l'un après l'autre :

1^{er} ENFANT SQUELETTE HABILITÉ 6 ENDURANCE 2

2^{ème} ENFANT SQUELETTE HABILITÉ 5 ENDURANCE 4

3^{ème} ENFANT SQUELETTE HABILITÉ 6 ENDURANCE 2

4^{ème} ENFANT SQUELETTE HABILITÉ 4 ENDURANCE 4

5^{ème} ENFANT SQUELETTE HABILITÉ 6 ENDURANCE 6

Si vous fracassez les trois premiers squelettes, vous pouvez passer la porte et revenir au [132](#). Mais si vous préférez rester et finir ce combat, vous serez libre de fouiller leur chambre. Dans ce cas rendez-vous au [123](#) lorsque vous en aurez fini avec vos adversaires.

13

Vous vous retrouvez dans un couloir très étroit et non éclairé ne comportant cette fois pas de cellules. Quelque chose vous agrippe le bras et vous parvenez à vous libérer. Cet endroit vous donne la chair de poule. Vous continuez à marcher et vous arrivez à une impasse. Grâce à votre lanterne, vous parvenez à lire le chiffre "16" écrit en sang séché sur le mur. Prenez note de ce numéro. Vous faites demi-tour et ne voyez pas ce qui vous a attrapé au retour. Vous passez rapidement devant les cellules pour retourner au couloir Tourments (rendez-vous au [79](#)).

14

Vous êtes en présence de deux portes. Une sur la gauche à l'extrémité du couloir et une plus proche sur votre droite. Vous vous dirigez vers la plus éloignée mais vous ne parvenez pas à l'ouvrir. Vous hésitez à la forcer de peur d'attirer l'attention. Voulez-vous essayer de l'ouvrir quand même (rendez-vous au [40](#)) ou franchir la porte de droite, qui est ouverte (rendez-vous au [4](#)) ?

15

C'est la fin du cambriolage pour vous. Le masque est impitoyable et vicieux, tous vos efforts ne parviennent qu'à accentuer la pression qu'il exerce sur vous. Votre imprudence vous a conduit à la mort. Vous avez échoué dans votre mission.



16

Vous repoussez le chat avec votre botte et le contournez, soudain il piaffe et vous saute au visage !

Il feule et grogne alors que vous essayez désespérément de l'écarter. Vous perdez 2 Points d'ENDURANCE dus aux nombreuses griffures que le chat vous a infligées. Puis, quand vous parvenez finalement à lancer le chat à travers la pièce, vous apercevez une douzaine d'autres chats noirs qui vous fixent. Ils vous sautent alors tous dessus et vous mordent de leurs canines pointues. L'un parvient à vous sectionner la jugulaire. Votre sang se répand rapidement autour de vous et certains chats se précipitent sur les flaques qui se forment pour les lécher, tandis que les autres continuent de vous attaquer jusqu'à ce que vous tombiez à genoux. Vous finissez par abandonner la lutte et vous vous effondrez au sol. Vous restez en vie juste assez longtemps pour les voir tous sauter dans la peinture recouvrant le mur et s'y tenir de nouveau immobiles. Les chats n'étaient pas réels, mais les dangers que recelaient cette pièce l'étaient, eux.

17

Vous ne savez pas d'où vient cette chose que vous n'avez pas vue arriver. Vous supposez qu'elle était dans l'une des chambres environnantes. L'avantage est que vous n'avez pas besoin d'être trop discret pour affronter le Démon au vu du bruit qu'a fait le Jib-Jib.

DEMON HABILITÉ 7 ENDURANCE 7

Si vous l'emportez, où vous dirigiez-vous avant d'être si brutalement interrompu ?

Le couloir Sanctuaire, rendez-vous au [51](#).

Le couloir Dame Balmoni, rendez-vous au [130](#).

Le couloir Ruse à l'étage inférieur par les escaliers, rendez-vous au [114](#).

18

Vous arrivez à une jonction en T. Le mur en face de vous est orné de belles fenêtres mais elles sont également dotées de barreaux en fer à l'extérieur. Si jamais vous devez vous échapper de cet endroit, ce ne sera pas par ici. Sortir par la porte d'entrée de la même manière que vous êtes entré vous semble la meilleure idée pour le moment. Vous entendez des bavardages venant de la gauche et vous voyez la lueur d'une bougie s'échapper de l'entrebâillement d'une porte laissée ouverte. À votre droite, le couloir se prolonge jusqu'à un miroir qui, pour une raison ou une autre, a été placé là pour bloquer le passage. Vous vous demandez vers où vous devez orienter vos recherches.

Vers la gauche et la lumière, rendez-vous au [36](#).

Vers la droite et le miroir, rendez-vous au [66](#).

19

Votre mêlée fait tomber deux armures dans un fracas retentissant ! Le Golem Rasoir en profite pour sauter sur votre tête et vous déchirer le visage, avant de vous achever en tranchant votre gorge de ses griffes. Tout a été bien trop vite pour vous. Votre aventure se termine ici.



20

Vous vous dirigez vers le sud par le couloir de l'Oubli jusqu'à se que vous arriviez à un espace de détente situé sur votre droite. Un nouveau couloir part en face de celui-ci. Un peu plus loin à droite, vous voyez une porte avec le mot Lavande écrit sur une plaque d'argent, tandis que sur la gauche une porte nommée Zircon est légèrement entrouverte. Où allez-vous enquêter en premier ?

La salle Lavande (si vous ne l'avez pas déjà fait), rendez-vous au [105](#).

La salle Zircon (si ce n'est déjà fait), rendez-vous au [27](#).

Vous asseoir dans l'espace de détente, rendez-vous au [45](#).

Obliquer dans le couloir des Disparus, rendez-vous au [132](#).

Aller vers le nord dans le couloir de l'Oubli, rendez-vous au [85](#).

Ignorer toutes ces options et descendre le couloir de l'Oubli vers le balcon donnant sur le hall principal (rendez-vous au [25](#)).

21

Quelqu'un ronfle dans un lit tandis que vous vous glissez dans cette chambre. Le plancher craque sous vos pieds. Testez votre FURTIVITE . En cas de succès, rendez-vous au [68](#). Si vous échouez, rendez-vous au [39](#).

22

La porte est déverrouillée et vous entrez dans une pièce sombre tout en longueur comportant seulement trois fenêtres à barreaux. La pénombre est accentuée par une autre maison en vis à vis. Le sol est en bois de cerisier, les murs sont d'un bleu royal et le plafond est agrémenté de lustres en laiton brillant et cristaux de quartz.

La table massive pouvant accueillir une trentaine de convives est dressée. Vous y trouvez des fruits que vous n'avez jamais vus auparavant, empilés sur des plateaux d'argent. Vous reconnaissez tout de même des fruit du Dragon, des kiwis, de l'ananas, des poires, des tomates et des bananes. Tout ceci a dû être importé de lointaines contrées, le seigneur Tombegrise pouvant visiblement se permettre de manger de riches mets tandis que la population de Port du Sable Noir se contente de ce qu'elle peut trouver. Si vous souhaitez croquer dans un fruit, rendez-vous au [80](#). Si vous préférez ne pas le faire, vous jetez un coup d'œil dans la pièce mais ne trouvez rien d'autre que des Assiettes, des Verres et des Plateaux Argentés (que vous pouvez prendre et placer comme un seul objet dans votre *Sac à Dos*). Prenez note que vous avez visité la salle à manger et n'avez pas besoin de revenir ici. Retournez au [50](#) pour y faire un autre choix.

23

Quand vous entrez dans cette pièce sombre, quelque chose vous saisit par le poignet et claque la porte derrière vous. Rapidement, vous tâtonnez pour tenter d'allumer votre lanterne. Vous commencez à entendre des voix chuchotantes tout autour et vous vous demandez si elles sont le fruit de votre imagination ou si vous les entendez réellement.

La nuit vous observe ... elle est là pour vous dévorer de l'intérieur ...

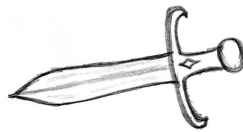
Vous vous sentez étourdi et bientôt les voix fusionnent avec votre esprit.

Il est temps de boire votre sang ... pour récolter votre âme ... laissez-nous prendre possession de votre esprit ... laissez-nous vous contrôler ... mettez fin à vos jours ...

Possédez-vous un Poignard Rituel d'Obsidienne? Si c'est le cas, rendez-vous au [78](#). Si vous ne l'avez pas, vous essayez de rouvrir la porte et vous rendez compte qu'elle n'est pas verrouillée et une force invisible vous projette hors de la pièce. Vous courez du plus vite que vous le pouvez à la porte au bout du couloir, rendez-vous au [57](#).

24

Le couloir a été dévasté par un incendie. Les murs présentent de grandes taches noires et le sol semble prêt à s'effondrer à tout moment. Vous préférez ne pas vous risquer à traverser ce chaos et vous pouvez toujours choisir d'entrer dans la pièce nommée Armoise (rendez-vous au [117](#)) ou descendre l'escalier (rendez-vous au [102](#)).



25

Vous êtes au palier du premier étage. Des peaux de lions et de tigres à dents de sabre tapissent le planchers dans un étalage écœurant d'extravagance. Des têtes de cerfs, d'ours et d'originaux décorent les murs. Vous remarquez également que les couloirs ont été nommés. Vous avez le choix entre trois directions. Allez-vous vous diriger vers l'ouest dans un couloir appelé Bravoure, où vous apercevez une porte en verre ? Ou vers l'est dans un couloir appelé Marrube et présentant deux portes ? En face du balcon où vous vous trouvez se trouve un long couloir nommé Oubli. Alors, quel est votre choix ?

Le couloir Bravoure, rendez-vous au [5](#).

Le couloir Marrube, rendez-vous au [14](#).

Le couloir Oubli, rendez-vous au [147](#).

Redescendre au rez-de-chaussée, rendez-vous au [50](#).

26

La pièce est sombre et une bête humanoïde aux muscles volumineux est enchaînée à un mur. Ses yeux injectés de sang se referment lorsque la lumière de votre lanterne vient l'éclairer. Toute la pièce est maculée de sang. Vous marchez sur un bras coupé et voyez une tête humaine sur le sol. Vous êtes déjà resté trop longtemps ici car le mutant devient enragé et brise ses entraves. Il bondit dans la pièce avec une endurance inhumaine et vous n'avez pas le temps de vous échapper. Vous devez vous battre pour pouvoir

ressortir de la pièce.

MUTANT HABILITÉ 8 ENDURANCE 6

Si vous perdez trois *Assauts*, rendez-vous au [116](#). Si vous le battez, son corps sans vie s'effondre au sol et vous quittez rapidement ce bain de sang. Retournez au [98](#).

27

La seule source de lumière dans la pièce Zircon est une unique bougie verte à moitié consommée dans un chandelier en laiton sur un bureau désordonné. Il y a une Horloge en Or sur une étagère qui plairait sans aucun doute à Rannik. Vous pouvez donc la prendre si vous le souhaitez et l'ajouter à votre *Sac à Dos*. Vous ne trouvez pas de notes importantes, de clés ou quoi que ce soit dont vous pourriez avoir besoin. Vous ouvrez cependant un livre relié en cuir sur lequel les mots suivants ont été inscrits d'une écriture rageuse :

Je les ai tous tués ... Ma femme, mes enfants ... murés ... disparus ... c'est bien qu'ils soient hors de mon chemin ... des fleurs ... Oh comme je déteste ces fleurs de printemps ...

L'écriture ne continue pas et le reste du livre n'est que pages blanches. Vous supposez que le Seigneur Tombegrise est l'auteur de ces lignes et que vous êtes dans son étude. Vous trouvez d'autres griffonnages qui n'ont pas de sens pour vous. Des meurtres qu'il a commis, des registres de piraterie et des preuves de sa grande amitié avec la brute Azzur. Vous ne voudriez pas rencontrer cet homme, sauf pour le tuer, mais vous n'êtes pas en mission d'assassinat, ce n'est pas votre travail. Vous êtes un voleur, pas un tueur. Vous décidez qu'il est temps de quitter cette pièce avant que quelqu'un ne revienne pour éteindre la bougie. Rendez-vous au [147](#) dans le couloir de l'Oubli.

28

Rapidement, avant que le monstre tapi dans l'ombre ne vous attrape, vous déverrouillez la porte et vous la franchissez pour la claquer aussitôt derrière vous. Vous vous retrouvez dans le noir absolu. Une fois que vous avez réussi à rassembler vos esprits, vous allumez votre lanterne. Vous vous trouvez dans une pièce minuscule dotée d'une autre porte. Dans cette pièce, il y a des tenues pour hommes mais aucune n'est de votre taille, ni même de votre style. Vous pouvez voir également des flacons de parfums huileux, ainsi qu'un masque de carnaval écarlate décoré de perles dorées et de rubans jaunes. Souhaitez-vous essayer le masque (rendez-vous au [121](#)) ? Sinon vous pouvez sortir par l'autre porte (rendez-vous au [61](#)).

29

Heureusement, la porte n'est pas verrouillée et vous vous glissez tranquillement dans la pièce dans laquelle vous voyez un homme d'âge moyen, assis sur une chaise, en train de lire un livre. Il ne vous a pas remarqué et si vous le souhaitez, vous pouvez ressortir en réussissant un test de DISSIMULATION. Si vous optez pour cette solution et si vous réussissez, retournez au [57](#) pour faire un nouveau choix. Sinon, son regard se pose sur vous longuement puis il fait signe de vouloir vous serrer la main.

« Vous devez être ici pour la réunion ? ».

Vous n'êtes manifestement pas habillé comme l'un des amis du Seigneur Tombegrise. Peut-être qu'il a conscience que vous êtes un voleur et fait semblant d'être dupe, ou est-il vraiment bête et croit que vous êtes ici pour cette réunion. Qu'allez vous répondre ?

« Je suis ici pour la réunion, dans quelle pièce a-t-elle lieu ? » (Rendez-vous au [119](#)).

« Qui êtes-vous ? » (Rendez-vous au [49](#)).

« Je ne suis pas un ami du Seigneur Tombegrise. » (Rendez-vous au [139](#)).

À moins que vous ne préfériez l'attaquer (rendez-vous au [84](#)).

30

Vous êtes entré dans une sorte de chapelle. Une allée sépare des rangées de bancs, menant à un autel sur lequel est posée une idole. Lorsque vous entrez dans la pièce, des bougies noires s'allument le long des murs et oscillent dans le sens de votre déplacement. Une odeur de chair brûlée règne ici et la puanteur est si forte que vous manquez de vomir à plusieurs reprises. Vous marchez silencieusement jusqu'à l'autel et vous découvrez que l'idole est faite d'or et de pierre de lune. Elle a la forme d'un cochon, d'un dieu cochon. A côté se trouve un couteau rituel d'obsidienne. Qu'allez-vous voler?

Le dieu cochon, rendez-vous au [43](#).

Le couteau, rendez-vous au [59](#).



31

Vous mettez une partie de l'herbe dans votre pipe et remplissez bientôt la pièce de fumée. Non seulement c'est un hallucinogène mais en plus cette variété est dotée de capacités magiques. Notez que vous avez fumé du pavot, cette information pourra vous être demandée ultérieurement. Aucune hallucination ne survient, ou aucune dont vous avez conscience en tout cas, peut-être avez-vous besoin de quelque chose de plus fort comme de l'absinthe ? Vous n'avez pas le temps pour cela et vous décidez de passer à la pièce suivante. Rendez-vous au [70](#).

32

Vous vous dirigez vers le sud le long du couloir Brasier. Il y a des cellules de chaque côté et vous coupez par mégarde un fil de déclenchement provoquant l'ouverture des quatre portes qui vous entourent. Vous voyez dans la pénombre de l'une d'elles un cadavre animé s'approchant en traînant les pieds, mais la première créature qui se précipite sur vous est un Loup-Garou Mutant. Il hurle et essaie de vous tailler avec ses pattes déformées et vous faites un bond en arrière pour éviter ses attaques. Deux autres créatures sortent de leur cellule. D'abord, vous devez combattre le monstre le plus proche de vous:

LOUP-GAROU MUTANT HABILITÉ 6 ENDURANCE 6

Puis combattez les deux suivants en même temps :

CORPS MUTILÉ HABILITÉ 6 ENDURANCE 5

VOLEUR EFFLANQUÉ HABILITÉ 4 ENDURANCE 4

Enfin, et le plus étrange, un squelette dont les entrailles sont encore attachées à ses ossements.

SQUELETTE HABILITÉ 8 ENDURANCE 6

Si vous survivez à ces quatre adversaires, rendez-vous au [63](#) pour continuer à explorer le couloir Brasier.



32 La première créature qui se précipite sur vous est un Loup-Garou Mutant.

33

C'est la fin de votre mission, car vous avez été transformé en pierre par le regard hideux d'une Gorgone. Ce qu'ils vont faire de votre statue est une autre histoire.

34

Un grave danger vous attend au-delà de cette porte et vous êtes heureux d'avoir fumé cette herbe car elle a décuplé votre instinct qui vous a ainsi averti. Cela vous a peut-être sauvé la vie, vous n'avez aucune idée de ce qui se cache dans cette pièce mais vous préférez suivre votre première idée et continuer dans le couloir, rendez-vous au [126](#).

35

Vous vous demandez pourquoi vous travaillez pour la Guilde des Voleurs alors que vous pourriez travailler pour le Seigneur Azzur. Vous êtes doué avec une arme et ce n'est pas le moindre de vos atouts. Vous êtes maintenant libre de fouiller la pièce. Vous trouvez une Idole en Jade de Dieu Cochon, qui est fabriquée à partir de jade de Kazan et un Pendentif en Diamants. Vous pouvez ajouter ces deux objets à votre *Sac à Dos* si vous le souhaitez. Maintenant, vous quittez la pièce et revenez au couloir Bokor pour faire un nouveau choix.

Vous pouvez tenter de vous échapper par la véranda en enjambant le balcon, rendez-vous au [81](#). Si vous souhaitez rester dans la demeure et continuer votre mission, vous pouvez toujours emprunter la porte nommée Laboratoire 2 (rendez-vous au [82](#)) ou continuer dans le couloir Bokor (rendez-vous au [126](#)).

36

Vous ouvrez silencieusement la porte et la lumière provient en fait de la cuisine. Trois femmes maigres, laides et à la peau verruqueuse s'affairent autour d'un rôti. L'une coupe des légumes, l'autre écorche des lapins tandis que la troisième fait tourner le rôti au-dessus d'un feu. Personne ne remarque votre présence, dissimulé dans l'ombre tel le voleur que vous êtes. Vous remarquez alors une clé en forme de squelette posée sur la table de la cuisine. Vous jugez qu'il est possible de la voler sans vous faire repérer et vous répétez la procédure dans votre tête. Tout ce que vous avez à faire est de vous glisser sous la table et atteindre ... et bien, l'action est toujours plus efficace que d'échafauder des plans ! Allez-vous pénétrer plus avant dans la cuisine et dérober la clé (rendez-vous au [53](#)) ou ne pas vous risquer à devenir le prochain rôti et retourner au hall principal (rendez-vous au [50](#))? Si vous avez un Anneau d'Invisibilité et que vous souhaitez l'utiliser ici, rendez-vous au [127](#).

37

Vous pénétrez dans une pièce aux sols écarlates, aux tapis bordeaux et aux murs rouges ornés de tableaux représentant des cadavres. Une baignoire est pleine à ras bord de sang et lorsque vous vous approchez, un corps en émerge et vous agrippe. Vous êtes ensuite repoussé avec une telle force que votre dos vient frapper le mur opposé. Un enfant vêtu d'une tenue couleur rubis émerge lentement du bain de sang. Il est d'une pâleur à faire peur, ses cheveux sont longs et sombres et ses yeux sont d'un noir profond. Ce qui vous frappe surtout sont ses canines ne pouvant être que celles d'un vampire !

Derrière le garçon, vous apercevez une idole noire et blanche. Une moitié est en diamant noir et l'autre est faite d'opale. C'est un objet rare qu'il vous faut avoir absolument. D'ordinaire vous évitez de blesser des enfants, mais il est évident que cette chose n'est plus un enfant.

Avez-vous de l'ail ? Si oui, rendez-vous au [135](#). Sinon, vous avez de gros problèmes, car vous ne pouvez pas détourner votre regard de celui, opaque, du garçon. Vous tombez à genoux et laissez le vampire se diriger vers vous, percer votre jugulaire, et sucer tout votre sang. De plus, vous n'aurez même pas la chance (ou malchance) de revenir en tant que vampire.

38

Le couloir est presque démoli, on dirait qu'une explosion a tout ravagé ici. Le sol est prêt à s'effondrer. Vous ne pouvez pas le traverser sans faire bien attention où vous mettez les pieds, sans quoi le moindre faux pas risque de vous faire passer à travers le plancher. Allez-vous continuer malgré tout dans cette direction (rendez-vous au [75](#)) ou revenez-vous sur vos pas dans le couloir de l'Oubli (rendez-vous au [138](#)) ?

39

Le ronflement s'arrête mais le dormeur ne montre pas d'autres signes d'éveil et vous décidez de continuer à explorer la pièce. Quand vous arrivez au pied du lit, vous jetez un coup d'œil rapide pour voir si la personne est encore endormie et votre cœur bondit lorsqu'une femme se redresse dans le lit, les yeux écarquillés. Elle laisse échapper un cri strident et tire sur une corde suspendue au plafond !

Il est grand temps de quitter la maison, vous sortez précipitamment de la chambre et courez vers les escaliers. Vous changez rapidement d'avis en entendant des aboiements provenant du bas des marches. Vous décidez alors d'enjamber la balustrade pour utiliser vos talents d'escalade et rejoindre l'étage inférieur. Ensuite, vous descendez l'escalier principal menant au hall principal et êtes soulagé d'atteindre la porte d'entrée quand, après avoir touché la poignée de la porte, une violente décharge électrique vous parcourt le bras et vous projette en arrière ! Six grands chiens descendent les escaliers. Vous ne pouvez

pas vous relever, trop hébété par le choc subis, et vous ne parvenez qu'à vous asseoir pour attendre votre supplice.

40

Vous pouvez entendre comme des bruits d'éclaboussures venant de derrière la porte de cette pièce nommée Godétia. Testez votre talent de CROCHETAGE si vous voulez encore ouvrir la porte discrètement et jeter un coup d'œil. Si vous réussissez, rendez-vous au [112](#) sinon vous devez renoncer et descendre le couloir Marrube pour retourner au balcon surplombant le hall d'entrée (rendez-vous au [25](#)). Vous pouvez tout de même décider d'ouvrir la porte en force si vous avez échoué à votre test mais au risque de subir le courroux de l'occupant de la pièce (rendez-vous au [90](#)).

41

Soulagé d'avoir réussi à traverser ce couloir sans encombre, vous examinez les lieux. Une ouverture est pratiquée dans un mur, fermée par un panneau coulissant, sans doute dans le but d'évacuer les déchets. Un escalier en spirale conduit au rez-de-chaussée et une porte, sur laquelle vous pouvez lire le mot Armoise, est entrouverte en face de vous. Sans bruit, vous jetez un coup d'œil dans la pièce mais toutes les bougies et les lanternes sont éteintes. Vous ne pouvez être sûr que l'endroit est inoccupé. Qu'allez-vous faire ensuite?

Examiner l'ouverture dans le mur, rendez-vous au [110](#).

Descendre les escaliers, rendez-vous au [102](#).

Entrer dans la pièce nommée Armoise, rendez-vous au [117](#).

42

Vous fracassez le mur et la première chose que vous voyez derrière celui-ci est une fenêtre sans barreaux. Trop heureux de trouver enfin une issue à cette demeure infernale, vous l'ouvrez et sautez dans la rue. Vous heurtez durement la pierre froide, deux étages plus bas. Un claquement sec retentit dans votre jambe et une douleur fulgurante vous traverse le corps. Vous vous êtes cassé la jambe mais vous êtes trop heureux d'avoir réussi à sortir. Vous vous traînez hors de la ruelle aussi vite que vos bras peuvent vous tirer, trop inquiet d'être capturé par les occupants de la maison pour y être emmené de nouveau. Rannik apparaît au coin de la rue et au début il sourit en vous voyant, puis l'expression sur son visage se décompose en réalisant dans quel état vous êtes. Vous essayez de parler, mais vous n'y arrivez pas. Il essaye de vous relever, vous claudiquez sur votre jambe valide mais la douleur est trop forte et vous vous évanouissez.

Lorsque vous vous réveillez, vous êtes dans la Guilde des Voleurs, entouré de vos camarades qui semblent inquiets pour vous. Avez-vous écrit le code *Homme des Bois* dans vos notes ? Si c'est le cas, rendez-vous au [52](#). Sinon, rendez-vous au [148](#).



C'est rare, original et il y a de l'or dessus. Rannik va sûrement aimer ça. Au moment où vous allez la toucher quelqu'un vous tape sur l'épaule. Votre cœur accélère à l'idée d'affronter une créature qui s'était tapie dans la pièce. Heureusement, il ne s'agit que de Sibik qui vous a fait une mauvaise plaisanterie.

Celui-ci laisse échapper un petit rire tranquille.

« Ha ! Si tu voyais ta tête ! Rannik aurait tellement aimé voir ça ! »

Vous lui dites de se taire et vous vous retournez pour prendre le Dieu Cochon mais Sibik vous arrête.

« Je l'ai vu avant toi, je t'ai entendu arriver et je me suis caché pour te montrer ce que c'est que d'être furtif ! »

Vous lui accordez sa victoire à contrecœur et vous vous écarterez pour qu'il puisse s'emparer de l'idole. Vous essayez de vous consoler en vous disant qu'il y a bien d'autres objets de valeur à voler dans cette maison.

Sibik attrape l'idole et vous jette ensuite un sourire narquois. Vous remontez tous les deux l'allée de la chapelle et Sibik laisse tomber soudainement l'idole et met les mains sur son estomac. Vous vous penchez pour voir ce qu'il a et vous le regardez avec dégoût quand il commence à vomir du sang. Vous remarquez que les yeux noirs de l'idole ont viré au rouge vif et vous commencez à ressentir des nausées. Lancez 2 dés : notez le résultat puis relancez les dés. Si votre second jet est inférieur ou égal au premier, rendez-vous au [95](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [10](#).

Votre casque semble rétrécir de plus en plus jusqu'à ce que vous ressentiez un terrible mal de tête ; vous portez un casque maudit, qui malheureusement est lié au démon face à vous. Vous laissez tomber votre lanterne, votre arme et vous vous soumettez complètement à la créature. Vous voulez lutter mais votre casque vous en empêche. Le Démon vous soulève et vous porte comme un gros morceau de bois avant de vous jeter par-dessus la balustrade. La vue était agréable de cet étage, mais ce qui l'est moins c'est de vous écraser au sol de toute cette hauteur. Vous mourez instantanément.

Cette zone de repos comporte des fauteuils et une table sur laquelle sont éparpillés des papiers. Vous vous asseyez et prenez une des feuilles :

J'ai construit cette maison à partir de rien grâce à mon meilleur ami, sa seigneurie ... Tu n'es pas censé être ici. Mais ne t'inquiète pas, voleur, si la maison n'a pas raison de toi, alors je ... les Chiens ... les Chiens de l'Enfer ont faim ... juste une question de temps ...

Vous reposez le mot et vous vous asseyez là un moment puis vous entendez quelqu'un appeler votre nom. La voix provient du nord et vous hésitez à aller voir ce qu'il en est. Même si vous êtes bien reposé, vous ne gagnez aucun point d'Endurance, car vous n'avez pas pu vous nourrir n'ayant pas emporté de provisions. Vous ne pensiez pas en avoir besoin ; vous n'étiez censé rester que peu de temps dans le manoir, juste le temps de prendre ce qui vous intéressait. Où allez-vous vous diriger à présent?

Vers le nord par le couloir de l'Oubli, rendez-vous au [85](#).

Vers le sud par le couloir de l'Oubli pour retourner au balcon, rendez-vous au [25](#).

Dans la pièce nommée Lavande, rendez-vous au [105](#).

Dans la pièce Zircon, rendez-vous au [27](#).

Parcourir le couloir des Disparus, situé juste en face du salon où vous vous trouvez, rendez-vous au [132](#).

46

Votre *Sac à Dos* est rempli de bijoux et vous vous apprêtez à redescendre quand la trappe que vous avez franchie se referme. Vous essayez de l'ouvrir, mais elle ne bougera pas d'un pouce. Vous êtes pris au piège dans ce grenier qui ne comporte aucune fenêtre !

Puis une étrange odeur âcre emplit la pièce. À la lueur de votre lanterne, vous pouvez voir un nuage vert se former et se propager. Vous ne pourrez pas retenir votre souffle éternellement et le gaz qui se répand dans le grenier, pour piéger des gens comme vous, va finir par vous tuer lentement.

47

Il vous regarde attentivement, visiblement aussi curieux à votre rencontre que vous l'êtes de lui. Il est tellement beau qu'il est regrettable que vous ne puissiez pas le voler ... A moins que...

Vous avez volé beaucoup de choses étranges jusque là mais vous imaginez aisément la richesse que vous pourriez amasser en vous emparant d'un tel oiseau. Rannik serait trop content de cette prise. Voulez-vous prendre cet oiseau? Si oui, Rendez-vous au [120](#). Si ce n'est pas le cas, vous devez quitter cette pièce et retourner au palier de l'escalier principal, rendez-vous au [25](#). À moins que vous ne préfériez continuer le long du couloir Bravoure A, rendez-vous au [97](#).

48

Vous vous demandez pourquoi tout est toujours verrouillé dans ce manoir. Vous ouvrez la trappe et vous hissez sur un sol poli. D'étranges bougies allumées éclairent deux couloirs aux murs et aux portes faits dans un bois sombre. Les bougies sont toutes noires et leurs flammes sont d'un bleu clair, ce qui vous provoque un frisson dans votre colonne vertébrale de manière inexplicable.

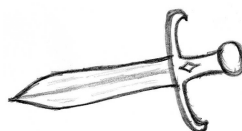
Derrière vous se tient une balustrade en bois brillant donnant sur le hall principal et le premier étage. Vous avez effectué un long chemin depuis la porte d'entrée et bien des choses se sont passées depuis. Vous n'aimez vraiment pas être enfermé dans cette lugubre demeure, mais vous devez faire ce que Rannik a demandé.

Il y a deux couloirs identiques, l'un, le couloir Sanctuaire, se dirigeant au nord et l'autre, le couloir Dame Balmoni, à l'ouest. Où allez-vous investiguer en premier ?

Le couloir Sanctuaire, rendez-vous au [51](#).

Le couloir Dame Balmoni, rendez-vous au [87](#).

Quitter cet étage et retourner au couloir Ruse, rendez-vous au [114](#).



49

« C'est une bonne question. » Dit-il en allumant une pipe. « Je suis un ami de Seigneur Tombegrise. Nous avons voyagé en mer ensemble pendant de nombreuses années pour attaquer des navires marchands et

pillier des villages côtiers. Les femmes et les enfants n'ont pas été épargnés, bien au contraire puisque c'était mes victimes préférées. Mais les hommes n'étaient pas mieux lotis. Nous les avons torturés jusqu'à ce qu'il ne reste plus une once de vie dans leurs corps. Ha ! Ces jours me manquent. Maintenant, le Seigneur Tombegrise est riche au-delà de ses espérances. C'est une bonne chose qu'il se soit finalement débarrassé de sa femme et de ses enfants, car ils l'empêchaient de réaliser tout son potentiel. Vous devriez voir ce qu'il est devenu. Un vrai monarque, lui et son meilleur ami Azzur mettront sûrement Port du Sable Noir à genoux. Maintenant, vous vous demandez qui je suis ? Je suis simplement un invité ici, et je peux rester aussi longtemps que je le veux. Je n'ai pas mangé depuis un moment, bien qu'il y ait beaucoup de proies dans les rues crasseuses de cette cité, mais pourquoi se fatiguer à y descendre quand je vous ai à portée de main ? »

Rendez-vous au [84](#) pour l'affronter.

50

Vous êtes dans le hall principal, dans la partie sud du manoir. Le sol est en marbre noir, les murs sont lambrissés de bois importés de l'Ancien Monde, encadrés par des piliers décoratifs en citrine. Un impressionnant lustre en argent orné d'une centaine de bougies noires pend du plafond. Vous pouvez voir une balustrade au deuxième étage. Vous vous demandez si quelqu'un survivrait à une chute de cette hauteur ... lorsque, pendant une seconde, vous avez cru voir une ombre se déplacer là-haut. Vous chassez cette pensée et examinez votre environnement proche. Des inscriptions sur les portes vous permettent de savoir ce qu'elles cachent. Il y a une porte donnant vers le salon, la bibliothèque, la salle à manger, la salle de bal ainsi qu'une porte à côté des escaliers. Choisissez parmi les options suivantes :

La bibliothèque, rendez-vous au [2](#).

La salle à manger, rendez-vous au [22](#).

Le salon, rendez-vous au [88](#).

La salle de bal, rendez-vous au [77](#).

La porte à côté de l'escalier, rendez-vous au [54](#).

Aller à l'étage, rendez-vous au [25](#).

Quitter cette demeure par la porte d'entrée, rendez-vous au [118](#).



51

Vous êtes dans le couloir Sanctuaire, êtes-vous déjà venu ici ? Est-ce que l'une des chambres vous intéresse ? Il y a deux portes à gauche et une autre à droite. Choisissez-en une parmi les options ci-

dessous.

Triton, rendez-vous au [143](#).

Juge, rendez-vous au [107](#).

Gris, rendez-vous au [21](#).

Si vous êtes déjà allé dans ces chambres ou si vous ne souhaitez pas y pénétrer, vous devez retourner à l'escalier principal en vous rendant au [48](#) ou remonter vers le nord en direction du couloir Tourments (rendez-vous au [79](#)).

52

Si proche et pourtant si loin, cher aventurier. Tout le monde se rassemble autour de vous et Rannik vous serre la main. Vous êtes l'un de ses voleurs favoris et il ne veut certainement pas que vous mouriez. Il fait venir un herboriste mais les soins qu'il vous prodigue ne peuvent rien contre la maladie rare que vous a transmise ce maudit oiseau exotique croisé dans le manoir. Peu importe maintenant de savoir si vous avez collecté les bons objets durant votre expédition, car vous ne pourrez pas savourer votre succès ou vous excuser pour votre échec.

53

Vous vous faufilez dans la cuisine et personne ne vous remarque. Vous attrapez la clé et faites demi-tour lorsque vous heurtez presque l'une des sorcières qui s'est placée derrière vous. Avant que vous ne puissiez réagir, elle souffle une boule de poussière dans vos yeux. Vous criez et laissez tomber la clé.

« Oui ! Ça t'apprendra ! » grogne-t-elle.

Maintenant aveuglé, vous êtes à la merci de ces êtres malfaisants et juste pour leur plaisir, elles vous aspergent d'eau bouillante jusqu'à ce que vous vous évanouissiez. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes dans une cellule sombre et enchaîné au mur. Tout votre équipement est manquant, tout comme votre pantalon. Vous ne savez pas quelles horreurs vous attendent cette nuit, et malheureusement vous ne survivrez pas pour les raconter car vous ne parviendrez pas à vous échapper. Votre aventure se termine ici.

54

Heureusement, cette porte n'est pas fermée et vous vous glissez dans un couloir encombré. Vous pouvez voir des fenêtres avec des barreaux devant vous et sur votre droite une double porte en chêne. Allez-vous ouvrir la porte (rendez-vous au [30](#)) ou continuer à vous faufiler dans le couloir (rendez-vous au [18](#))?

55

C'est une bonne chose que vous portiez ces Lunettes car sinon vous auriez fini en statue de pierre. Une femme magnifique et nue est en train de prendre un bain. Mais sa chevelure est constituée d'une masse grouillante de serpents et vous reconnaissez aussitôt une Gorgone !

Dès que vous entrez elle essaie de vous fixer de ses yeux verts, mais quand elle croise votre regard elle se protège le visage et hurle. Elle se transforme en pierre en voyant son reflet dans les verres de vos lunettes et explose en projetant des éclats dans toutes les directions. Vous êtes maintenant libre d'examiner cette luxueuse salle de bain. Vous trouvez une Brosse à Cheveux avec une poignée ornée de grenats, que vous pouvez prendre si vous le souhaitez et ajouter à votre *Sac à Dos*. Vous voyez une porte dans le mur d'en face et vous la franchissez pour vous retrouver dans le couloir des Disparus. Rendez-vous au [132](#).



55 Sa chevelure est constituée d'une masse grouillante de serpents et vous reconnaissez aussitôt une Gorgone !

56

Vous vous asseyez sur le lit et laissez le félin sauter sur vos genoux. Il vous permet de le caresser une fois avant de piaffer et de vous griffer le visage d'un coup de patte ! Maintenant, vous avez une égratignure rouge sur votre joue. Vous vous levez et vous vous préparez à partir quand le chat saute sur votre dos et vous mord le cou. Chaque fois que vous le lancez dans la pièce, il sort de l'obscurité pour vous attaquer comme un diable noir sadique qui jaillit de sa boîte. Plus vous résistez et plus il attaque. Bientôt, vous en avez assez et sortez votre arme pour vous en débarrasser une fois pour toutes.

À votre plus grande horreur, l'arme traverse le corps du chat comme s'il ne s'agissait que d'un fantôme. Cet animal n'est pas vivant, c'est bel et bien un fantôme, mais il est néanmoins capable de vous infliger des blessures. Le chat miaule et saute à nouveau sur votre visage. Vous perdez 2 Points d'ENDURANCE et vous allez avoir besoin de points de suture ! Vous courez hors de la pièce aussi vite que vous le pouvez, de telle sorte que vous ne vous souciez même pas de la porte que vous empruntez dans votre fuite éperdue. Rendez-vous au [9](#).

57

Vous quittez le couloir Dame Balmoni et poursuivez dans le couloir Bokor. Une véranda court le long de celui-ci et ne présente pas de barreaux contrairement à la plupart des fenêtres du manoir. Vous pouvez tenter de vous échapper par ici en grimpant sur la rambarde, rendez-vous au [81](#). Si vous souhaitez rester dans la maison et continuer la mission que vous a confiée Rannik, vous trouvez deux portes situées sur la droite :

Une nommée Basilic, rendez-vous au [103](#).

Une autre appelée Laboratoire 2, rendez-vous au [82](#).

Pour continuer dans le couloir Bokor vers le nord, rendez-vous au [126](#).

58

Vous balancez votre arme dans les ombres qui viennent vers vous mais les tentacules s'enroulent autour de vos poignets et vos chevilles. Vous êtes traîné par la bête qui ouvre une gueule impressionnante. Elle y attire votre tête et votre crâne est écrasé comme un raisin. La dernière chose que vous entendez est le mot obscurité.

59

Ajoutez le Couteau d'Obsidienne à votre *Sac à Dos*. En repartant de la chapelle vous voyez soudain quelque chose bondir de derrière l'un des bancs. Vous mettez rapidement la main sur la garde de votre épée courte juste avant que vous ne réalisiez qu'il s'agit de Sibik. Il éclate alors de rire en attrapant votre avant-bras.

« Est-ce que je t'ai fait peur ? »

Vous le bousculez tout en lui disant de grandir un peu. Vous sortez de la chapelle et regardez par dessus votre épaule et vous le voyez saisir le dieu cochon. Vous fermez la porte et le laissez à son larcin. Vous êtes de retour dans le couloir (rendez-vous au [18](#)).

60

Vous serrez les dents en espérant que rien de néfaste ne vous arrive en mettant le casque sur votre tête. Vous ne ressentez aucun choc électrique ni ne subissez de mort subite. Dans ces conditions vous le gardez et quittez la pièce. Prenez note que vous portez le Casque à Cornes. Rendez-vous au [8](#).



61

Cette pièce est de la même taille que la précédente et des sacs et bocaux d'herbes sont empilés jusqu'au plafond. Les bonnes herbes sont difficiles à trouver dans le Port du Sable Noir et vous pourrez aisément les revendre quand vous sortirez d'ici. Il y a de la belladone, de l'orcelle, des herbes d'Elfes, des graines de tonka et du pavot. Ce dernier est un hallucinogène qui ne peut être trouvé qu'au marché noir dans les plus sombres ruelles de la ville. Ajoutez des herbes dans votre *Sac à Dos* si vous le souhaitez, mais rappelez-vous que chaque plante compte pour UN seul objet et apportez les ajustements nécessaires. Peut-être avez-vous envie de consommer du pavot maintenant? Si vous possédez une Pipe, préparez la concoction et rendez-vous au [31](#). Si vous ne possédez pas de Pipe ou ne voulez pas fumer l'herbe, vous pouvez passer à la pièce suivante. Rendez-vous au [70](#).

62

C'est un petit scorpion. Vous l'écrasez en refermant votre main et continuez à vous frayer un chemin à travers les feuilles, jusqu'à ce que vous arriviez à une statue de cochon géant. Ses yeux sont en fait des rubis et vous prenez votre arme pour les extraire rapidement. Vous voilà avec deux pierres précieuses presque aussi grosses que vos paumes. Vous commencez à transpirer abondamment et vous vous sentez étourdi. Vous vous asseyez et vous reposez pendant un moment. Votre respiration commence à s'emballer et vous avez l'impression que vous allez vomir. Vous vous souvenez de ce maudit scorpion et regardez l'endroit où il vous a piqué. Un pus vert s'écoule de la plaie qui a gonflé. Vous doutez qu'une des herbes qui vous entourent puisse vous guérir et vous êtes bien trop mal en point pour rechercher quoi que ce soit. Las, vous fermez les yeux et espérez que votre mort ne sera pas trop douloureuse.

63

Vous êtes arrivé au bout du couloir. Sur votre droite vous voyez une porte appelée Lapis Lazuli et juste un peu plus loin une autre porte nommée Tumulus. Le couloir s'incline brusquement vers la droite et se termine sur un mur, mais au vu des traces dans la poussière au sol, vous en déduisez qu'il est mobile et peut cacher un passage secret. Avant d'examiner les pièces, vous regardez de plus près le mur et trouvez un levier. Vous le tirez et vos soupçons sont confirmés quand le panneau pivote pour révéler un escalier en colimaçon qui descend à l'étage inférieur. Allez-vous :

Ouvrir la porte Lapis Lazuli, rendez-vous au [92](#).

Choisir la porte Tumulus, rendez-vous au [137](#).

Quitter le couloir Brasier par l'escalier, rendez-vous au [71](#).

64

Vous pouvez entendre un léger bruit derrière la porte. Vous vous agenouillez pour regarder à travers le trou de la serrure et vous pouvez voir une Gargouille de Pierre dévorer le visage d'un corps allongé dans un lit. Allez-vous ouvrir la porte et vous ruer dans la pièce (rendez-vous au [113](#)) ? Ou ignorer cette pièce et faire un autre choix (rendez-vous au [130](#)) ?

65

Quand vous revenez à vous et ouvrez les yeux, votre premier réflexe est de vous frotter les yeux mais vous ne pouvez pas bouger ! Vous regardez autour de vous et vous réalisez que vous êtes attaché à une table. Un homme corpulent vêtu de vêtements chics vous regarde.

« Incroyable que vous soyez arrivé aussi loin. Jusqu'où espériez-vous aller ? Vous ne pouvez pas vous échapper de ma maison, pourquoi l'autoriserai-je ? » De toute évidence, il s'agit du Seigneur Tombegrise. Il lève un couteau et vous regarde vous débattre.

« Ne vous inquiétez pas, je ne vais pas vous tuer avec ça. Les morts rapides et propres ne sont pas mon style. » Vous ne savez pas ce qui est pire, son sourire parsemé de dents pourries ou la malveillance qui transpire de tout son être. Tyr, l'un de vos amis, est accroché par le cou à un crochet de boucher dans l'un des coins de la pièce et son corps est toujours agité de convulsions. Vous entendez gronder et regardez vers le bas pour voir un Chien de l'Enfer. Tombegrise sourit quand il regarde le chien, puis il vous regarde et rit.

« Il a faim ... hé hé hé ... » Il s'adresse maintenant à son chien d'un ton affectueux. « Ne t'inquiète pas, petit chiot, tu vas bientôt manger. Attends juste un petit peu. »

Le Seigneur Tombegrise déchire violemment une jambe de votre pantalon et entaille votre cuisse en ignorant vos cris de douleur. Il jette un morceau de votre chair au molosse et regarde avec ravissement la bête se jeter dessus. Il vous fixe un moment, savoure votre tourment, coupe un autre morceau de votre jambe, et le mange lui-même ! Cette nuit-là, vous lui servez de dîner, qu'il partage avec ses chiens, et au matin, il ne reste que des os de vous. Le Seigneur Tombegrise est une Goule vivante et un tourmenteur d'âmes. Votre aventure a pris une fin horrible.

66

Il s'agit bien d'un miroir et il bloque complètement le couloir. Pour une raison mystérieuse, il pèse bien plus lourd qu'il ne le devrait et vous ne pouvez pas le soulever ou même le bouger. Le couloir semble cependant continuer au travers du miroir d'une étrange façon, comme s'il ne s'agissait que d'un cadre vide. Vous pouvez essayer de passer à travers et découvrir ce qui se cache de l'autre côté (rendez-vous au [96](#)) ou vous en retourner et vous diriger vers la lumière rougeoyante émanant de la porte du couloir opposé (rendez-vous au [36](#)).

67

Contrairement au reste de la maison, ce couloir est bien éclairé par des bougies et des lanternes. Des cellules sont alignées du côté droit et vous remarquez des gens enfermés, tous endormis, inconscients de votre présence. À gauche vous pouvez voir deux portes ne portant pas de noms. Vous êtes assailli par une horrible puanteur de matières fécales et d'urine. Quelqu'un passe son bras à travers les barreaux et vous décidez de vous approcher. C'est un homme dont les deux yeux ont été arrachés et du sang séché macule son visage. Les autres prisonniers se réveillent alors et viennent se coller à leurs barreaux. Vous comptez une vingtaine d'âmes piégées et vous ne pouvez malheureusement pas les aider, les clés que vous avez éventuellement pu collecter jusqu'ici ne permettant pas d'ouvrir ces serrures.

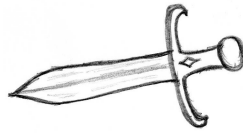
Quelqu'un s'éclaircit la gorge dans la pièce la plus éloignée et vous vous approchez doucement du panneau pour écouter et remarquez des bruits semblables à ceux que vous pourriez entendre chez un armurier. Vous entrouvrez la porte silencieusement et voyez un Demi-Orque portant un tablier ensanglanté en train d'affûter des outils. Voulez-vous entrer dans cette pièce? Rendez-vous au [122](#). Sinon, vous pouvez essayer l'autre porte, car il n'y a pas de bruit venant de celle-ci (rendez-vous au [104](#)) ou retourner au couloir Tourments (rendez-vous au [98](#)).

68

Vous parvenez à vous faufiler sans réveiller le dormeur qui continue de ronfler. La chambre n'a pas de fenêtre et le lit est tapissé de rideaux de velours bleu grands ouverts. Des braises encore rougeoyantes sont les seuls vestiges du feu qui s'est éteint dans le foyer. Sur la table de nuit, vous trouvez un Miroir à poignée d'os et un morceau de parchemin sur lequel sont griffonnés les mots suivants :

Assurez-vous d'admirer la peinture murale, Marion, car il paraît qu'elle est d'une incroyable beauté ...

Cela n'a aucun sens, à moins que ... ? Vous pouvez voler le Miroir si vous le souhaitez (en l'ajoutant à votre *Sac à Dos*) et quitter la pièce. Retournez au [51](#).



69

Heureusement, la pièce n'est pas fermée et vous pénétrez dans un lieu plongé dans l'obscurité. Si vous avez déjà allumé votre lanterne, vous voyez ce qu'elle contient. Des têtes majestueuses de Licornes sont accrochées aux murs. Un Pégase empaillé occupe le centre de la pièce. Ensuite, une odeur nauséabonde vous vient aux narines et votre source de lumière éclaire alors un Oursconse, également empaillé, dans un coin de la pièce. Vous quittez cette salle de mauvais goût, bien décidé à ne pas y rester une minute de plus. Retournez dans le couloir Bravoure A. Rendez-vous au [97](#).

70

Vous entrez dans la troisième pièce et repérez une Clé en Or Rose au sol. Peut-être avez-vous déjà croisé des serrures nécessitant ce genre de clés auparavant ? Vous pourrez les ouvrir maintenant.

Il y a une porte devant vous et lorsque vous appuyez dessus, elle s'ouvre. Vous la franchissez et vous retrouvez dans le couloir de l'Oubli en face du couloir Ruse. La porte claque derrière vous et vous remarquez qu'elle disparaît en se fondant dans le mur. Vous ne pourrez pas retourner dans cette succession de pièces, car vous seriez obligé de repasser par la salle nommée Mèche où Athame s'est fait tué par une mystérieuse créature, et qui serait assez fou pour vouloir y retourner ?

Rendez-vous au [138](#).

71

Des bougies éclairent d'une étrange lueur deux couloirs dont les murs et les portes sont en bois sombre. Les bougies sont toutes noires et leur flamme est bleu clair, ce qui donne une atmosphère étrange à ces lieux. Vous avez derrière vous une balustrade en bois donnant sur le hall principal et le premier étage. La hauteur est impressionnante et la vue est plutôt agréable, mais vous vous souvenez que vous avez une mission qui est de dérober des objets rares et précieux. Un couloir nommé Sanctuaire s'étend au nord tandis qu'un autre portant le nom d'une dame se dirige à l'ouest. Où irez-vous maintenant ?

Le couloir Sanctuaire, rendez-vous au [51](#).

Le couloir Dame Balmoni, rendez-vous au [87](#).

Descendre les escaliers et retourner au couloir Ruse, rendez-vous au [114](#).



72

L'arc est un peu raide et il semble que personne ne l'ait utilisé jusqu'à maintenant. Vous décochez une flèche en direction de la cible à travers la pièce et êtes surpris de constater qu'elle ne vient pas se ficher dans la cible, mais qu'elle la traverse ! Vous envisagez d'aller voir la cible de plus près lorsque vous ressentez une violente douleur dans le dos. Vous passez votre main et remarquez la présence de sang et d'un objet long et tubulaire qui ressort... c'est la flèche que vous avez tirée ! Elle vous a frappé dans la colonne vertébrale et vous tombez à genoux incapable de la retirer. Vous restez là pendant un certain temps, incapable de marcher ni de ramper. Il ne vous reste plus qu'à attendre que quelqu'un vous trouve, vous hésitez à appeler à l'aide car vous ne devriez pas être ici. Peu importe puisque votre aventure est terminée.

73

De nombreuses lanternes et bougies sont allumées dans cette pièce, comme si une assemblée venait de se tenir ici ou était sur le point d'avoir lieu, impression confirmée par la présence d'une grande table circulaire en pierre au centre de la pièce. Une collection hétéroclite d'armures est disposée le long des murs et vous vous dirigez vers elles pour les examiner. Au moment où vous admirez une armure à pointes, vous entendez un grognement derrière vous et vous vous retournez à temps pour apercevoir une créature ressemblant à un chien métallique dont le corps est recouvert de plaques tranchantes comme des rasoirs. Vous devez vous battre pour sortir de cette pièce, car le Golem Rasoir vous bloque le chemin. Si vous perdez deux *Assauts*, rendez-vous au [19](#).

GOLEM RASOIR HABILITÉ 10 ENDURANCE 8

Si vous gagnez en perdant moins de deux *Assauts*, vous fouillez la pièce et vous découvrez un Blason écarlate, doré et bleu aux armoiries du Seigneur Azzur, que vous pouvez prendre et ajouter à votre *Sac à Dos* si vous le souhaitez. Retournez dans le couloir en vous rendant au [130](#).

74

C'est une bonne chose que vous portiez ces Lunettes car sinon vous auriez fini en statue de pierre. La Gorgone essaie de vous fixer de ses yeux verts, mais quand elle croise votre regard elle se protège le visage et hurle. Elle se transforme en pierre en voyant son reflet dans les verres de vos lunettes et explose en projetant des éclats dans toutes les directions. Vous êtes maintenant libre d'examiner cette luxueuse salle de bain. Vous trouvez une Brosse à Cheveux avec une poignée ornée de grenats, que vous pouvez prendre si vous le souhaitez et ajouter à votre *Sac à Dos*.

Vous voyez une porte dans le mur d'en face que vous essayez d'ouvrir, mais au moment où vous posez la main sur la poignée, vous entendez un cri strident. Vous l'ouvrez et courez du plus vite que vous le pouvez. Quand vous avez retrouvé vos esprits, vous réalisez que vous vous trouvez dans le couloir des Disparus. Rendez-vous au [132](#).

75

Testez votre Habileté : Si vous réussissez, rendez-vous au [41](#). Si le test est un échec alors vous posez le pied sur une latte brisée, mais ce n'est pas la chute en elle-même qui vous tue, c'est votre sac à dos qui s'est croché dans quelque chose et vous empêche de glisser. Vous vous retrouvez pendu par le cou, étouffé par une lanière de votre sac. Votre aventure se termine ici.

76

Au moment où vous allez frapper le Zombie, votre entrave sort du mur. Alors que vous en profitez pour vous libérer, le mort-vivant se déchaîne et mord votre avant-bras. Vous pouvez sentir ses dents grises porteuses de maladies mordre dans votre tunique et infecter votre sang. Vous le repoussez, prenez votre sac à dos, votre arme et sortez de là pour retourner dans le couloir Tourments sans vous retourner (rendez-vous au [98](#)).



77

La porte est verrouillée, vous ne pouvez pas l'ouvrir même avec une Clé Squelette. Même votre talent de CROCHETAGE ne vous est d'aucune utilité. Avez-vous une Clé en Or Rose? Si oui, rendez-vous au [109](#). Sinon, vous ne savez pas pourquoi cette pièce est si bien protégée et vous décidez d'y revenir plus tard. Où voulez-vous aller maintenant?

La bibliothèque, rendez-vous au [2](#).

La salle à manger, rendez-vous au [22](#).

Le salon, rendez-vous au [88](#).

La porte à côté de l'escalier, rendez-vous au [54](#).

Aller à l'étage, rendez-vous au [25](#).

78

Vous aviez un mauvais pressentiment à propos de ce poignard, mais l'aviez tout de même emporté. Pourquoi a-t-il été laissé à la vue de tous sur un autel dédié à l'adoration de vous ne savez quel dieu ? Vous avez volé un objet d'un lieu sacré et maintenant vous en payez le prix.

Saignez-vous ... oui ... saignez-vous ... donnez-nous votre esprit ... donnez-nous votre corps ... nous ne vous appellerons plus par votre nom connu sur Titan ... nous vous donnerons un nouveau nom ...

Vous vous tranchez les veines de votre poignet jusqu'à ce que le sang gicle sur votre visage. Vous mourez dans cette pièce après vous être mutilé, et vous allez finalement rejoindre les êtres qui vous ont influencé en attendant la venue d'un prochain voleur fatigué.

79

Le couloir Tourments s'étend d'est en ouest. Plusieurs options s'offrent à vous. À l'ouest se trouvent la porte Fourreau (rendez-vous au [11](#)) et la porte Serpent Noir (rendez-vous au [106](#)). Vous pouvez aussi vous diriger vers le nord le long d'un couloir bien éclairé mais ne portant pas de nom (rendez-vous au [67](#)), marcher vers l'est dans le couloir Tourments (rendez-vous au [98](#)) ou vers le sud dans le couloir Sanctuaire (rendez-vous au [51](#)) ?

80

Vous essayez d'abord les poires et en avalez quelques tranches, puis vous goûtez le fruit du Dragon, qui a un goût fade. Vous prenez une banane et commencez à la manger avec avidité avant de ressentir une douleur dans votre estomac. Vous laissez tomber le fruit et vous effondrez au sol. Vous vous tordez de douleur tandis que votre ventre vous brûle et c'est alors que vous remarquez les cadavres de rats et de souris sous la table. Ils ont aussi mangé des fruits empoisonnés. Votre agonie prend un certain temps et ces cadavres de rongeurs sont la dernière chose que vous voyez lorsqu'une mousse blanche et sanglante commence à sortir de votre bouche. Votre escapade est terminée.

81

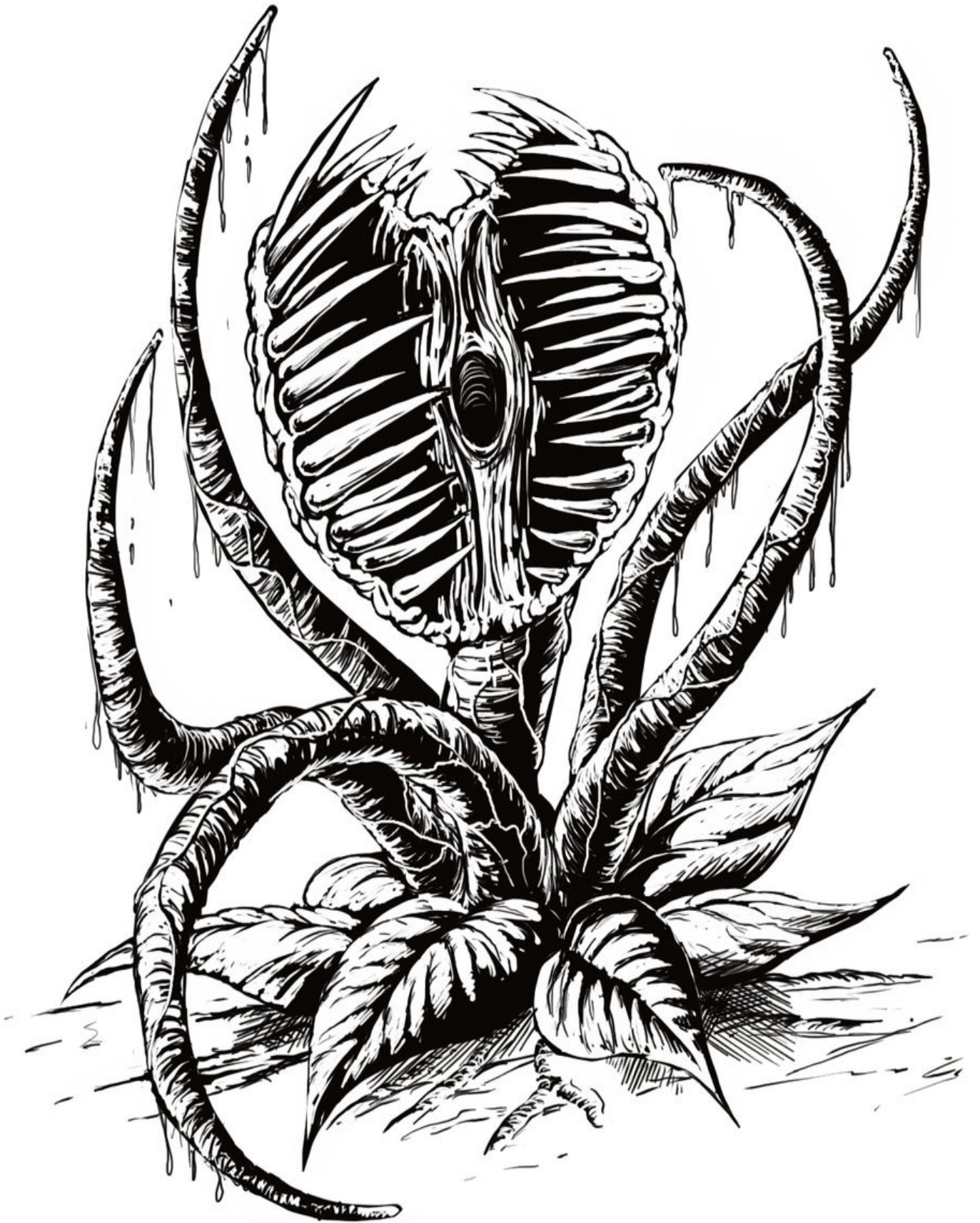
Vous êtes heureux de sortir de cet endroit et vous commencez à descendre du balcon en vous aidant d'un tuyau d'évacuation. Alors vous entendez des grincements et remarquez que quatre grandes Gargouilles planent au-dessus de vous. L'une d'elles vous attrape une cheville et essaie de vous faire lâcher prise ! Vous devez remonter sur le balcon mais les créatures vous assaillent pour vous faire chuter. Lancez 2 dés, notez le résultat puis relancez les dés. Si le total de votre deuxième jet est égal ou inférieur au total du premier jet, vous réussissez à vous hisser à temps, retournez au [57](#). Sinon, les Gargouilles réussissent à vous faire lâcher le tuyau et vous vous écrasez quelques mètres plus bas sur le sol pavé.

82

Vous entrez dans une pièce humide éclairée par des cristaux de quartz, qui palpitent lorsque vous approchez. Des pots remplis de mains, de globes oculaires et de langues sont disposés sur des établis. En outre, il y a de l'ail suspendu au plafond. Vous pouvez ajouter l'Ail à votre *Liste d'Équipement* si vous le souhaitez. Pendant que vous êtes en train d'inspecter vos macabres découvertes, vous entendez un bruit derrière vous et vous vous tournez. Une plante tubulaire s'élève d'un pot et ouvre une mâchoire garnie d'une bonne trentaine de dents pointues. Un autre bruissement du même genre se fait entendre à l'autre bout du laboratoire et vous vous rendez-compte qu'il y a plusieurs de ces plantes mangeuses d'hommes disposées aux quatre coins de la pièce ! Combattez-les comme s'il s'agissait d'un seul adversaire avant de vous échapper :

PLANTES CARNIVORES HABILITÉ 9 ENDURANCE 4

Revenez (en courant) au couloir Bokor, rendez-vous au [126](#).



82 *Il y a plusieurs de ces plantes mangeuses d'hommes disposées aux quatre coins de la pièce !*

83

Si vous êtes déjà entré dans la pièce Aleurite auparavant, retournez au couloir des Disparus en vous rendant au [132](#).

Si c'est la première fois que vous venez ici, alors vous constatez que la porte n'est pas verrouillée et vous vous glissez à l'intérieur. Il fait sombre et vous devez allumer votre lanterne. Elle ne reste allumée qu'un bref instant et vous avez juste le temps de distinguer un visage en train de vous observer. Voulez-vous allumer à nouveau la lanterne (rendez-vous au [12](#)) ou quitter cette pièce (rendez-vous au [132](#)) ?

84

Son visage commence à se métamorphoser au moment où vous saisissez votre arme.

« Vous avez fait une grave erreur en entrant ici. » Dit-il alors que sa peau devient écailleuse et que des pointes osseuses commencent à saillir de son dos à travers ses vêtements. C'est une bonne chose que vous ne lui ayez pas serré la main. Sa carrure s'agrandit à tel point qu'il finit par se cogner la tête au plafond. Il pousse un grognement qui n'a plus rien d'humain, mais plutôt d'une créature qui souhaite faire de vous son dîner. Vous allez devoir sauter de côté, vous rouler au sol tout en le frappant lorsqu'il baisse la garde. Mais la question est de savoir si vous êtes assez rapide ?

CHANGEUR DE FORME HABILITÉ 10 ENDURANCE 10

Si vous l'emportez, rendez-vous au [35](#).

85

Vous arrivez à un embranchement de couloirs. Peut-être êtes vous déjà venu ici? Si oui, quelle direction allez-vous emprunter maintenant ?

À l'ouest dans le couloir Bravoure B, rendez-vous au [9](#).

À l'est dans le couloir Ruse, rendez-vous au [114](#).

Pour aller plus au nord dans le couloir de l'Oubli, rendez-vous au [138](#).

Il y a aussi une pièce nommée Obsidienne, pour entrer, rendez-vous au [129](#).

Pour suivre le couloir de l'Oubli vers le sud, rendez-vous au [20](#).

86

Lorsque vous tentez de crocheter la serrure du coffre, une décharge d'électricité provoque une violente douleur dans votre bras et vous projette à travers la pièce - vous perdez 4 Points d'ENDURANCE. La personne qui chante maintenant à voix haute dans l'autre pièce marque une pause au moment de votre chute. Alors que vous vous remettez sur vos pieds, un grand homme maigre brandissant une masse d'armes surgit dans la chambre par la porte que vous aviez empruntée.

« Je pensais bien avoir entendu quelqu'un entrer ! Étiez-vous en train d'essayer de voler ce que le maître m'a confié ? »

Il vous charge immédiatement en hurlant à plein poumons.

SERVANT HABILITÉ 5 ENDURANCE 4

Si vous gagnez, heureusement, vous n'avez pas attiré l'attention. Voulez-vous tenter de crocheter de

nouveau la serrure du coffre ? Si vous réussissez, rendez-vous au [94](#). Mais pour chaque nouvel échec, vous subirez la même décharge avec la perte de 4 Points d'ENDURANCE. Si vous le souhaitez, vous pouvez retourner dans le couloir Sanctuaire en vous rendant au [51](#) pour faire un autre choix.

87

Testez votre talent de FURTIVITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au [130](#). Sinon, Zengis est sur le point d'être réveillée, car vous venez de marcher sur une portion du sol conçue pour piéger les voleurs trop sûrs d'eux. Devant vous s'ouvre un panneau duquel sort une petite boule de fourrure montée sur de courtes pattes. Elle saute sur de grands pieds pour esquiver votre vaine tentative pour l'attraper avant de pousser un cri de plus en plus fort ! Vos oreilles commencent à résonner et vous n'arrivez plus à vous entendre penser tant le cri du Jib-Jib est perçant.

Maintenant, toute la maison sait que vous êtes là. Vous courez après la petite créature et parvenez enfin à l'acculer. Rapidement, vous la mettez hors d'état de nuire et vous vous sentez un peu coupable en la tuant, mais vous êtes également soulagé.

Vous sentez alors un souffle chaud dans votre nuque et maintenant que le Jib-Jib s'est tût, vous entendez un bruit de respiration. Vous vous tournez lentement en vous demandant ce qui est derrière vous. Vous n'aviez pas imaginé cela cependant, il s'agit d'un démon noir d'apparence brûlée, presque aussi haut que le plafond, avec de longues griffes et des cornes qui saillent de ses épaules massives. Ses yeux de braise sont fixés sur vous, visiblement la boule de poil a attiré son attention sur vous. Est-ce que vous portez un Casque à Cornes ? Si c'est le cas, rendez-vous au [44](#). Sinon, rendez-vous au [17](#).

88

Vous ouvrez doucement la porte et vous retrouvez face à une grande pièce aux murs couverts de têtes d'animaux sauvages. Un feu massif alimenté par des bûches crépite dans une imposante cheminée, éclairant des fauteuils violets, des canapés en cuir noir, des tapis de tigre et d'ours ainsi qu'une table d'échecs dans le coin le plus éloigné. Des bougies blanches brûlent dans des candélabres en laiton venant compléter l'éclairage du feu de cheminée. Vous repoussez la porte derrière vous et vous allez rapidement vers la table d'échecs et examinez les pièces qui sont faites de corail rouge et d'opale noire. La table, quant à elle est en marbre. Si seulement vous pouviez voler la table, mais elle est clouée au sol ! Vous pouvez emporter les Pièces d'Échec et les ajouter à votre *Sac à Dos*, où elles occuperont un unique emplacement.

La porte s'ouvre alors dans un grincement et dans un réflexe vous vous baissez au moment où une servante bossue entre dans la pièce. Vous restez où vous êtes tandis que la servante renifle l'air comme un chien : « Il y a quelqu'un ici ? »

Vous ne répondez évidemment pas. « Vous ne pouvez pas vous cacher, je peux vous sentir ! »

Elle prend une hache dans une étagère et fait le tour de la pièce en continuant de renifler. Testez votre talent de DISSIMULATION. Si vous réussissez, elle ne vous trouve pas, et tandis qu'elle est occupée près de la cheminée, vous vous faufilez dehors en vous rendant au [3](#). Si vous ne parvenez pas à rester caché, elle donne un grand coup de hache sur la table d'échecs derrière laquelle vous vous teniez toujours et la brise en morceaux. Vous plongez en essayant d'esquiver son arme. Maintenant, vous devez la tuer avant qu'elle n'attire trop l'attention des occupants du manoir.

SERVANTE BOSSUE HABILETÉ 6 ENDURANCE 4

Si vous gagnez, notez que vous êtes allé dans le salon et que vous n'avez pas besoin d'y retourner, rendez-vous au [50](#).

Vous débouchez par une trappe dans le grenier et êtes surpris d'y trouver une bonne centaine de coffres ! Vous en ouvrez prudemment un et le trouvez rempli de pierres précieuses, de pièces d'argent et de lingots d'or. Vous ouvrez le suivant et y trouvez des glaives de bonne qualité. Chaque coffre recèle un grand butin issu de la piraterie et vous êtes riche au-delà de vos rêves. Un plus grand coffre est recouvert de peaux d'animaux inconnus, probablement de Khul ou de l'Ancien Monde. Vous videz votre *Sac à Dos* et commencez à le remplir d'émeraudes, de diamants, de rubis et de diadèmes incrustés. Quand vous sortirez de cette maison, vous prendrez le prochain bateau en partance et naviguerez vers des lieux où personne ne pourra vous retrouver et où vous pourrez vivre une vie de seigneur. Pendant que vous êtes occupé à votre pillage, vous entendez soudain un bruit derrière vous. En vous retournant, vous êtes surpris de voir un coffre vous charger. Il a les jambes courtes, une langue pendante et des dents pointues. Le couvercle s'ouvre et se referme en claquant. Vous n'abandonnez pas votre butin et vous êtes bien décidé à tuer cette créature.

CREATURE COFFRE HABILITÉ 5 ENDURANCE 6

Si vous gagnez, rendez-vous au [46](#).

90

Portez-vous des Lunettes Miroirs ? Si oui, rendez-vous au [55](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [33](#).

91

Vous vous trouvez dans le couloir Bravoure A. Dans quelle direction allez-vous vous diriger ?

Au nord, le long de ce même couloir pour inspecter les chambres qui le jalonnent, rendez-vous au [97](#).

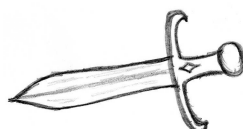
Au sud, vers le balcon donnant sur l'escalier principal, rendez-vous au [25](#).

92

À peine entré, vous êtes assailli par une odeur nauséabonde. Quelque chose est mort ici, et est mort depuis longtemps qui plus est. Vous levez votre lanterne devant vous en espérant que si une créature est tapie ici, elle s'attaquera en premier à celle-ci, mais rien ne vient.

La lueur de votre lanterne éclaire bientôt un homme dont la tête pend en avant et hissé au centre de la pièce par des crochets transperçant sa peau. Ce qui est d'autant plus étrange, c'est que sa peau est étendue aux quatre coins de la pièce, ce qui vous semble impossible mais est pourtant bien là, devant vos yeux. Des morceaux de chair en putréfaction et des ossements sont répandus sur le sol. Il lève les yeux vers vous, les larmes aux yeux, « Aidez-moi ... » dit-il d'une voix très faible, et vous ne savez pas si vous devez ressentir du chagrin, du dégoût ou de la peur, car celui qui lui a fait ça pourrait très bien vous le faire aussi.

Vous ignorez comment l'aider, car le détacher pourrait le tuer. Vous remarquez un Coupe-Papier en argent avec une poignée en améthyste et en quartz sortant de sa poche. Allez-vous prendre le Coupe-Papier et sectionner les fils qui le retiennent avec celui-ci (rendez-vous au [141](#)) ? Ou vous contenter de voler le Coupe-Papier (mettez-le dans votre *Liste d'Équipement*) avant de mettre les voiles (rendez-vous au [124](#)) ?



93

La porte est verrouillée. Avez-vous une Clé Squelette ? Si oui, rendez-vous au [145](#). Sinon, revenez au [138](#) et faites un nouveau choix.

94

Vous trouvez une clé de fer. Peut-être savez-vous où l'utiliser ? Il n'y a rien d'autre dans cette pièce et vous retournez dans le couloir Sanctuaire en vous rendant au [51](#).

95

Vous commencez à sentir le goût de votre propre sang sur votre langue. Ensuite, il commence à couler entre vos dents et vos lèvres. Vous ressentez une énorme envie de vomir et, comme Sibik, votre estomac vous fait souffrir. Vous perdez 8 Points d'ENDURANCE. Vous courez hors de la chapelle et appelez votre ami mais il est déjà mort. Vous fermez la porte et vous vous effondrez sur le sol, le temps de récupérer. Vous ne retournerez pour rien au monde dans la chapelle, car ce lieu a bien failli vous faire perdre la vie. C'est affaibli que vous vous faufilez maintenant dans le couloir. Rendez-vous au [18](#).

96

Le miroir vous emmène en effet de l'autre côté du couloir. Vous y trouvez une porte qui mène au sous-sol ou à la cave et vous pouvez entendre les bruits d'une conversation. Quelqu'un mentionne le nom de Tombegrise et vous vous demandez s'il se trouve en dessous.

« Hé ! » braille une femme derrière vous. Vous faites volte face et vous vous trouvez devant une vieille sorcière à la peau verruqueuse tenant un maillet en bois.

« Où penses-tu donc aller comme ça ? » Elle laisse échapper un rire et sourit malicieusement en signe d'adieu avant de heurter la surface du miroir que vous avez traversé avec son maillet. Le monde parallèle où vous avez été projeté en pénétrant dans le miroir se brise en milliards de morceaux, et par là même vous également !

97

Vous marchez vers le nord le long du couloir Bravoure A et vous vous trouvez actuellement sur le côté ouest de la maison. Toutes les fenêtres sur votre gauche présentent des barreaux et il n'y aura pas d'échappatoire par cette voie, si jamais vous avez besoin de fuir en urgence. Trois portes se découpent dans le mur de droite. La première se nomme Consoude, la seconde Rupture et la dernière Fumée. Voulez-vous ouvrir une de ces portes si vous ne l'avez pas déjà fait ? Si vous optez pour celle nommée :

Consoude, rendez-vous au [69](#).

Rupture, rendez-vous au [7](#).

Fumée, rendez-vous au [144](#).

Si vous voulez continuer à marcher jusqu'à ce que le couloir tourne vers la droite dans la section B, Rendez-vous au [9](#).



Vous progressez le long du couloir Tourments et vous arrivez finalement à un autre couloir nommé Brasier se dirigeant vers le sud. Sur votre gauche, vous voyez une porte dont le nom est Laboratoire 1. Un peu plus loin vous apercevez une cage d'escalier en colimaçon menant à l'étage supérieur. Qu'allez-vous faire ?

Ouvrir la porte Laboratoire 1, rendez-vous au [26](#).

Emprunter le couloir Brasier, rendez-vous au [32](#).

Monter les escaliers, rendez-vous au [131](#).

Voilà une décision bien audacieuse que de vous préparer à combattre quelque chose dont vous ne savez rien mais cela dénote un certain courage. Il émerge de la pénombre et « dans l'obscurité ... l'obscurité ... dans l'obscurité ... l'obscurité ... » il ne cesse de chuchoter.

Qu'est-ce que ça veut dire? Il est grand, aussi grand que le plafond et d'une carrure impressionnante. Vous vous dites que vous ne faites pas le poids au moment où il fait voler les bougeoirs accrochés aux murs à l'aide de ses tentacules ténébreux. La pièce est très froide maintenant et vous pouvez voir votre souffle. Voulez-vous fuir (rendez-vous au [28](#)) ? Ou rester et combattre (rendez-vous au [58](#)) ?

Votre lanterne éclaire une armurerie. Si vous êtes déjà venu ici avant, retournez au palier en vous rendant au [25](#). Sinon lisez ce qui suit :

La pièce est assez grande et dispose d'un carrelage noir et rouge du plus bel effet, qui brille à la lueur de votre lanterne. Vous apercevez des formes à l'autre bout de la salle et en vous rapprochant, vous constatez qu'il s'agit d'armures. Des armures de plaques recouvertes de tuniques colorées, des cottes de mailles brillantes, des heaumes ornés de plumes et des armes de toutes sortes. Il y a tellement de choses ici à voler, la seule chance pour vous de pouvoir les emporter serait de trouver une fenêtre sans barreaux pour les jeter dans la rue et venir les récupérer après. Vous remarquez alors une Masse d'Armes dont vous ne pouvez détacher le regard pour une raison inconnue. Vous pouvez l'ajouter à votre *Liste d'Équipement* (pas dans votre *Sac à Dos*) si vous le souhaitez. En continuant votre inspection, vous apercevez une autre pièce sur votre gauche et vous vous dirigez dans cette direction. C'est une salle d'entraînement pour le tir à l'arc. Voulez-vous prendre un arc et une flèche et tenter d'atteindre la cible (rendez-vous au [72](#)) ? Si vous préférez ne pas faire de bruit, quittez l'arsenal et revenez au palier (rendez-vous au [25](#)).

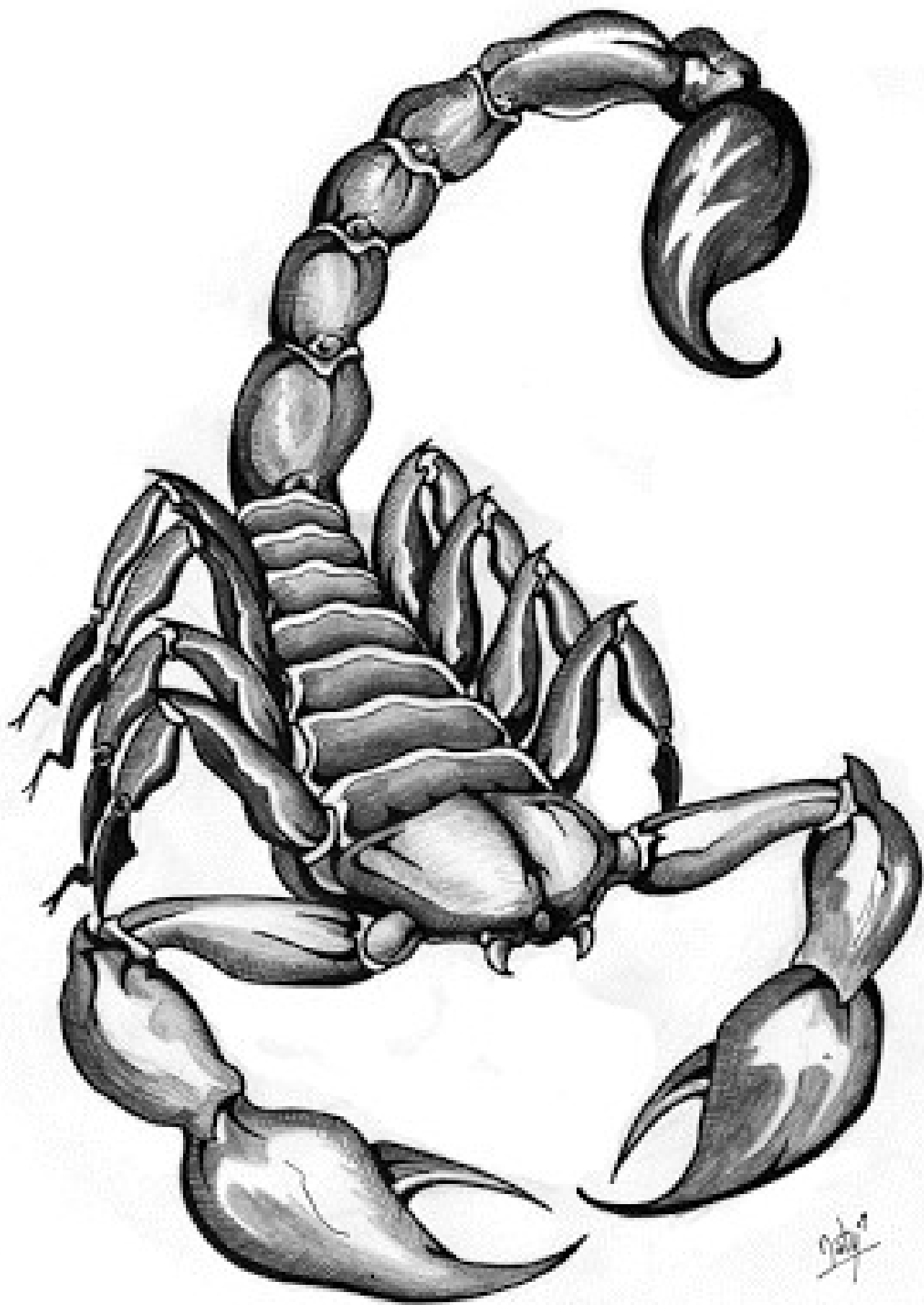
C'est un grand scorpion et, heureusement pour vous, une race inoffensive. Vous le laissez tomber sur le sol et marchez dessus. Votre main vous lance un peu mais vous survivrez. Vous vous frayez un chemin à travers la salle botanique et vous arrivez devant une statue de cochon. Ses yeux sont en fait des rubis. Si vous souhaitez les extraire, ajoutez les Rubis, qui sont aussi gros que vos paumes, à votre *Sac à Dos* et continuez.

Finalement, vous débouchez devant un étang et une petite cascade. De minuscules fées sont en train de boire de son eau. Vous êtes curieux de savoir ce qui alimente cette chute.

C'est une installation impressionnante et assez décalée par rapport au reste du manoir, mais vous n'êtes pas là pour juger de l'aménagement intérieur, mais plutôt pour dérober des objets de valeur, n'est-ce-pas ?

Un cri aigu emplit la pièce et votre cœur ne fait qu'un bond, prêt à esquiver le moindre danger. Le bruit

vous fait penser à un Jib-Jib et vous espérez vivement ne pas rencontrer une de ces créatures qui sert de système d'alarme aux riches propriétaires. La peur que vous ressentez vous pousse à partir lorsque vous remarquez une grande cage à oiseaux qui était cachée derrière un arbre. Un oiseau multicolore, dont les plumes de la queue sont si longues qu'elles touchent le sol, y est enfermé. Cet oiseau a sans doute été importé d'un endroit exotique où vous n'irez probablement jamais, à moins que les richesses accumulées grâce à vos larcins au sein de la Guilde des Voleurs vous permettent de voyager dans quelques années. Allez-vous approcher doucement de l'oiseau (rendez-vous au [47](#)) ou quitter cette pièce (rendez-vous au [91](#))?



101 *C'est un grand scorpion et, heureusement pour vous, une race inoffensive.*

102

Vous descendez les escaliers, qui sont en fait ceux des domestiques. Vous vous retrouvez au rez-de-chaussée dans un long couloir qui parcourt l'arrière du manoir. Toutes les fenêtres sont barrées et donnent sur l'arrière-cour. Vous entendez des bavardages venant d'une pièce à proximité dont la porte est ouverte. Vous passez la tête par l'encadrement et vous voyez trois femmes maigres, laides et à la peau verruqueuse s'affairer autour d'un rôti. L'une coupe des légumes, l'autre écorche des lapins tandis que la troisième fait tourner le rôti au-dessus d'un feu. Personne ne remarque votre présence, dissimulé dans l'ombre tel le voleur que vous êtes.

Vous remarquez alors une clé en forme de squelette posée sur la table de la cuisine. Vous jugez qu'il est possible de la voler sans vous faire repérer et vous répétez la procédure dans votre tête. Tout ce que vous avez à faire est de vous glisser sous la table et atteindre ... et bien, l'action est toujours plus efficace que d'échafauder des plans ! Allez-vous pénétrer plus avant dans la cuisine et dérober la clé (rendez-vous au [53](#)) ou ne pas vous risquer à devenir le prochain rôti et retourner au hall principal, que vous pouvez apercevoir d'où vous êtes (rendez-vous au [50](#)) ? Si vous avez un Anneau d'Invisibilité et que vous souhaitez l'utiliser ici, rendez-vous au [127](#). Si vous avez déjà pénétré dans la cuisine, rendez-vous au [50](#).

103

Avez-vous fumé du pavot ? Si oui, rendez-vous au [34](#). Sinon, entrez dans la pièce en vous rendant au [29](#).

104

La pièce est bien éclairée et ce que vous voyez vous donne froid dans le dos. Une table est couverte de sang et des instruments de torture tapissent les murs. Des lames, des ciseaux, des couteaux et des pieux, tous présentant des taches de sang et pour certains dégoulinant encore au sol. Pris par cette vue, vous ne remarquez pas un doigt mutilé au sol, glissez dessus et vous cognez la tête. Vous perdez 2 Points d'ENDURANCE. Vous quittez cette pièce immédiatement et vous dirigez jusqu'à la porte voisine. Vous entrebâillez la porte discrètement, regardez à l'intérieur et voyez un Demi-Orque portant un tablier ensanglanté en train d'affûter des outils. Allez-vous entrer dans cette pièce (rendez-vous au [122](#)) ou quitter cet endroit sinistre et retourner au couloir Tourments (rendez-vous au [98](#)) ?

105

Vous pénétrez dans une chambre comportant une cheminée dont le feu est l'unique source de lumière. Un lit à baldaquin dont les rideaux sont fermés se trouve au centre de la pièce. Vous avez un mauvais pressentiment, c'est comme si quelque chose ne voulait pas de vous ici. Vous ouvrez tout de même légèrement le rideau du lit pour voir si quelqu'un dort ici. Vous savez de vos expériences passées que beaucoup de gens riches dorment avec des clés attachées à une cordelette autour du cou. Mais à votre déception (ou bien est-ce du soulagement ?), il n'y a curieusement personne dans le lit. Vous reculez et croyez alors avoir aperçu une ombre bouger du coin de l'œil. Vous avez vu juste car une énorme masse noire accrochée au plafond, dans le coin de la pièce par où vous êtes entré, vous fixe. Son visage est décomposé, ses yeux sont injectés de sang, ses dents acérées et ce qui vous impressionne le plus est sa cape couleur pourpre en lambeaux, qui la fait paraître plus grande que sa taille réelle. La créature ouvre sa gueule et laisse échapper un cri, toute la maison doit être réveillée ! Du feu jaillit de sa bouche et brûle votre capuche. Vous perdez 1 Point d'ENDURANCE. Le monstre brandit une faux aiguisée et descend pour vous tuer.

ESPRIT DE MORT POURPRE HABILITÉ 8 ENDURANCE 8

Si vous gagnez, vous sortez rapidement de cette pièce et vous vous précipitez sur le balcon. Vous êtes ébranlé par cette rencontre et n'avez qu'une hâte, c'est de sortir de cette demeure infernale. Retournez au [25](#) et décidez de ce que vous allez faire ensuite.

106

La porte est verrouillée. Testez votre talent de CROCHETAGE. Si vous réussissez à ouvrir la serrure, vous entrez dans la pièce en vous rendant au [37](#). Sinon, faites un autre choix parmi ceux ci-dessous :

Ouvrir la porte Fourreau, rendez-vous au [11](#).

Descendre vers le sud en empruntant le couloir Sanctuaire, rendez-vous au [51](#).

Vous diriger vers le nord par un couloir éclairé ne portant pas de nom, rendez-vous au [67](#).

Marcher vers l'est dans le couloir Tourments, rendez-vous au [98](#).

107

Vous êtes entré dans une nurserie comportant un berceau en bois et un petit lit. Sur le tapis, vous trouvez un Hochet en Ivoire que vous pouvez prendre et ajouter à votre *Sac à Dos*. Ensuite, vous remarquez des griffures sur le dossier du lit de bébé. Cela ne vous dit rien qui vaille et vous préférez retourner sur vos pas immédiatement. Rendez-vous au [51](#).

108

Vous avez trouvé ce qui semble être une pièce secrète et sur l'un des murs est inscrit le numéro "46" avec du sang séché. Prenez note de ceci. Il y a d'autres griffonnages, certains d'entre eux avec des matières fécales, d'autres avec de l'encre, mais aucun ne vous semble vraiment important. Un cadavre semi-décomposé recouvert de vêtements en lambeaux repose dans un coin. Cette pauvre âme était-elle enfermée ici? Vous ne le saurez sans doute jamais. Retournez dans le couloir Bravoure, Rendez-vous au [97](#).

109

La salle de bal est inachevée. Vous attendiez quelque chose de plus élaboré, comme des lustres en diamant portant au moins une centaine de bougies, des planchers en chêne poli et des murs lambrissés d'or. Au lieu de cela le sol est crasseux, des lambeaux de tissus pendent du plafond et il manque de nombreuses bougies aux chandeliers. Vous vous demandez bien pourquoi cette pièce était verrouillée...

Vous finissez cependant par repérer un clavecin complet orné d'or et des touches en ivoire. Vous pouvez placer le Clavecin dans votre *Sac à Dos* si vous le souhaitez. Pour sûr, c'est un gros morceau mais heureusement les sacs à dos de la Guilde des Voleurs ont des propriétés magiques permettant de récolter plus de butin qu'une besace ordinaire. Vous trouvez également une paire de lunettes dont les verres sont en fait des miroirs. Vous pouvez ajouter les Lunettes Miroirs à votre *Liste d'Équipement* (pas dans votre *Sac à Dos*). Il n'y a rien d'autre ici, vous retournez au [50](#).



110

Vous passez la tête par l'ouverture et soudain vous êtes projeté en avant dans le conduit d'évacuation. Quelqu'un ou quelque chose vous a poussé. Vous heurtez le sol quelques courts instants plus tard et vous ressentez une douleur à la main gauche. Vous êtes sûr de vous être fracturé le majeur. Vous allumez votre lanterne et voyez des os tout autour de vous mais vous ne trouvez aucun moyen de remonter. Une odeur pestilentielle se dégage des ossements et de la chair pend encore de certains d'entre eux.

Puis, vous voyez un visage pâle aux yeux grands ouverts dans une expression figée de terreur intense. C'est un cadavre portant la même tenue de voleur que vous, et vous pensez le reconnaître. Vous n'avez pas le temps de le détailler davantage cependant, car les os commencent à se déplacer et à vous recouvrir. Votre lumière ne tarde pas à s'éteindre, vous plongeant dans la pénombre de nouveau. Les os se mettent à vous frapper et vous écorcher sans pitié et dans les semaines à venir votre squelette viendra aussi alimenter cet endroit maléfique, à moins que votre corps ne soit récupéré pour cuisiner un quelconque ragoût pour les occupants de cette demeure. De toute façon, votre quête est terminée.

111

Le masque se divise en deux, tombe de votre visage et vous le piétinez avec vos bottes. Vous passez à la pièce suivante, soulagé. Rendez-vous au [61](#).

112

Une femme nue est assise dans une grande baignoire carrée. Une masse de serpents grouille sur sa tête en guise de chevelure, c'est sans doute une Gorgone ! Elle s'arrête de bouger comme si elle avait détecté quelque chose et semble écouter attentivement. Si vous portez des Lunettes Miroirs, vous pouvez entrer dans la pièce (rendez-vous au [74](#)). Sinon, ou si vous préférez ne pas prendre de risque, vous devez retourner au palier dont le balcon surplombe le hall d'entrée et choisir un autre endroit où aller (rendez-vous au [25](#)).

113

Vous vous précipitez dans la chambre à coucher et attaquez la Gargouille. Sa tête se brise quand vous la frappez avec votre arme. Le lit est trempé de sang et le visage de l'homme est complètement mutilé, visiblement vous arrivez trop tard pour lui. Soudain vous entendez des raclements tout autour de vous. De nombreuses Gargouilles s'extraient des murs de la pièce et même du sol. Vous êtes bientôt submergé et les créatures de pierre vous maîtrisent alors que vous tentez d'aller vers la porte. Elles déchirent vos vêtements et vos chairs de leurs griffes et crocs, mettant fin à votre aventure dans d'atroces douleurs.

114

Le couloir Ruse est en forme de L et lorsque vous en passez le coin vous voyez une cage d'escalier ascendante en spirale. Malheureusement, les marches conduisent à une grande trappe verrouillée par un cadenas avec une serrure en or rose. Si vous avez une Clé en Or Rose, vous pouvez l'ouvrir. Si c'est le cas, rendez-vous au [48](#). Sinon, vous ne pouvez pas avancer plus loin. Vous devez trouver des clés, des indices et, espérons-le, éviter de tomber sur des monstres. Retournez au couloir de l'Oubli en vous rendant au [85](#).



La peinture murale est composée de trois cadres. Au premier regard, tout ce que vous voyez est une prairie fleurie, mais quand vous la regardez plus longtemps, l'image change et vous voyez un homme corpulent sur un étalon squelettique fouettant des chiens. Vous ne comprenez pas le sens de ceci et c'est alors que vous remarquez que ses yeux vous fixent. Du sang commence à couler de la peinture et vous pouvez entendre des enfants pleurer. Les pleurs deviennent si forts que vous devez couvrir vos oreilles et vous tombez à la renverse. Du sang se déverse sur le sol et les hurlements s'intensifient. Vous commencez aussi à crier, à fermer les yeux et vous essayez de couvrir les cris perçants de votre voix lorsque tout s'arrête. Vous ouvrez les yeux et ne voyez pas de sang, pas d'homme corpulent, ni de chiens ... juste une merveilleuse prairie fleurie. Vous vous demandez si vous devez faire quelque chose ici. Si vous savez de quoi il s'agit, rendez-vous au paragraphe prévu. Dans le cas contraire, vous vous relevez et faites demi-tour. Vous retournez le plus rapidement possible au couloir de l'Oubli, rendez-vous au [20](#).

Le Mutant vous griffe la moitié du visage tout en vous projetant dans un mur et l'impact vous fait perdre connaissance. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes soulagé d'être encore en vie mais vous vous trouvez dans une sorte de cellule. La porte est grande ouverte et quand vous vous levez, vous constatez que l'un de vos poignets est enchaîné au mur. Vous avez également été démuné de vos possessions. Un bruit vous fait sursauter et vous voyez une main gratter le sol derrière la porte ouverte et vous entendez bientôt un gémissement. Vous ne tardez pas à voir la tête de la créature qui se révèle être un Zombie. Vous pourriez peut-être vous défendre, mais cela ne va pas être aisé car c'est votre bonne main qui est entravée. Vous réalisez alors que votre épée et votre sac à dos sont de l'autre côté de la pièce. Le Zombie essaie de se relever quand il pénètre dans votre cellule. Il y a un rocher coupant sur le sol et si vous avez le courage et la détermination de vivre, vous pouvez essayer de vous trancher la main pour vous échapper (rendez-vous au [133](#)) ou attendre que le Zombie vienne et tenter de vous défendre comme vous le pouvez (rendez-vous au [76](#)).

À la seconde où vous entrez dans cette pièce, la porte se referme ! Toutes les bougies s'allument d'un coup. Vous vous trouvez dans une sorte de bureau dont le sol est recouvert de moquette verte et marron. Soudain, vous êtes projeté par une force invisible contre le mur, puis tiré jusqu'au plafond. Quelque chose vous a agrippé la gorge et ne vous laisse pas redescendre. Vous sortez votre arme et la balancez en espérant toucher l'entité qui vous retient ainsi prisonnier.

POLTERGEIST HABILITÉ 6 ENDURANCE 0

Procédez pour ce combat de la manière habituelle, mais si vous emportez le premier *Assaut*, vous ne l'avez pas blessé mais simplement esquivé son attaque. Si c'est le Poltergeist qui gagne, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Après avoir combattu un *Assaut*, vous tombez tête la première sur le sol, mais heureusement, la moquette amorti votre chute. Vous êtes couvert de marques de dents sur vos bras et vous avez bien du mal à bouger à cause de la douleur. Vous perdez 1 Point d'HABILITÉ. L'entité semble avoir disparu et vous êtes maintenant libre d'explorer la pièce. Vous prenez un morceau de papier enroulé et il s'agit en fait d'une peinture représentant une prairie avec beaucoup de fleurs. Les mots suivants sont griffonnés dessus avec du sang séché : ils sont derrière cette peinture murale ... ils ne reposeront jamais en paix ... leurs âmes ont disparu ...

Vous trouvez une porte cachée derrière un panneau de tissu et essayez de l'ouvrir mais elle est verrouillée. Avez-vous la Clé Squelette? Si oui, alors vous pouvez l'ouvrir et passer dans la pièce nommée Apathie si vous le souhaitez. Notez que vous ne pourrez pas retourner dans la pièce Armoise, car cette porte refusera de s'ouvrir désormais, même avec la clé, rendez-vous au [145](#). Mais si vous n'avez pas cette clé, vous la trouverez sans doute si vous continuez à chercher. En attendant, vous décidez de retourner dans le couloir.

Maintenant, vous pouvez essayer l'ouverture dans le mur (rendez-vous au [110](#)), parcourir le couloir

dévasté en sens inverse, cette fois en sachant où vous mettez les pieds pour retourner dans le couloir de l'Oubli (rendez-vous au [138](#)), ou descendre la cage d'escalier (rendez-vous au [102](#)).

118

La porte d'entrée est votre seul espoir pour sortir de cette maison. Au moment où vous touchez la poignée, un rayon jaillit d'au-dessus de vous et vous frappe en pleine tête, vous faisant tomber à la renverse ! Allongé sur le sol, regardant fixement le haut plafond et le lustre pendant que votre vie s'échappe, vous vous rendez compte trop tard que vous n'échapperez jamais à cette maison. Vous mourez, mais votre âme elle, restera emprisonnée et hantera les salles et couloirs du manoir Tombegrise pour toujours. Votre aventure est terminée.

119

Il sourit et secoue la tête, « On n'apprend pas à un vieux singe à faire la grimace, il n'y a pas de réunion prévue ce soir ! » puis son expression s'assombrit.

« À propos, à votre accoutrement je suppose que vous êtes un de ces maudits voleurs ! Et que pourriez-vous bien voler dans cette maison ? Même si vous trouviez quelque chose, vous ne ressortiriez pas d'ici vivant ! » Il se lève de son siège et vous vous préparez à l'attaquer. Rendez-vous au [84](#).

120

Lorsque vous ouvrez la porte de la cage, l'oiseau saute rapidement sur votre avant-bras. Là. Parfait. Maintenant, tout ce que vous avez à faire est de sortir de la salle botanique et retourner vers la porte d'entrée. Juste au moment où vous sortez de la pièce, l'oiseau émet un cri affreux et, maintenant conscient qu'aucun marchand ne voudra d'un volatile aussi bruyant, vous secouez votre bras pour qu'il prenne son envol. Celui-ci ne se fait pas prier et se permet même de vous cracher au visage!

Vous vous effondrez sur le sol et vous essayez la substance peu ragoûtante qui obstrue vos yeux et votre nez. L'odeur est horrible et vous finissez par vous relever après cette désagréable expérience. Ajoutez le code *Homme des Bois* à vos notes. Maintenant, vous pouvez retourner au palier et décider où aller ensuite, rendez-vous au [25](#). À moins que vous ne préfériez continuer le long du couloir Bravoure A, rendez-vous au [97](#).

121

Vous venez de mettre un masque de suffocation. Vous commencez à avoir du mal à respirer et vous luttez pour retirer le masque, mais vous n'y arrivez pas. En désespoir de cause, vous utilisez votre lame pour couper l'objet maudit, mais l'entreprise est ardue. Lancez 1 dé: si vous obtenez 1 à 5, rendez-vous au [111](#). Si vous obtenez un 6, rendez-vous au [15](#).

122

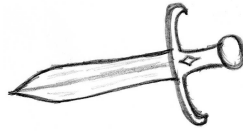
La porte craque et le Demi-Orque vous regarde droit dans les yeux. Les prisonniers commencent à paniquer dans leurs cellules et le bruit qu'ils font pourrait alerter d'autres occupants du manoir. Vous devez combattre le tortionnaire au plus vite.

DEMI-ORQUE HABILITÉ 7 ENDURANCE 6

Si vous l'emportez, vous pouvez emprunter une autre porte de cette pièce (rendez-vous au [13](#)) ou retourner au couloir Tourments (rendez-vous au [98](#)).

123

Un grand tableau représentant cinq enfants assis près d'une cheminée orne cette pièce. Vous vous demandez si ces squelettes sont tout ce qu'il reste de ces enfants. Il n'y a rien d'autre dans cette pièce en désordre, excepté quelques lits négligés, des jouets et des livres. En regardant à nouveau la peinture avant de partir, vous remarquez un visage brumeux derrière les enfants et lorsque vous clignez des yeux, il n'est plus là. Il règne une ambiance triste et pesante ici et vous préférez vous en aller. Vous revenez au couloir des Disparus. Rendez-vous au [132](#).



124

Comment pouvez-vous vous regarder dans un miroir ? Vous êtes un voleur au cœur de pierre.

Vous êtes maintenant de retour à la fin du couloir Brasier. Qu'allez-vous faire à présent ?

Ouvrir la porte Tumulus, rendez-vous au [137](#).

Quitter le couloir Brasier par l'escalier, rendez-vous au [71](#).

125

La porte est verrouillée et vous avez besoin d'une Clé Squelette pour entrer. Si vous en avez une en votre possession, rendez-vous au [142](#). Sinon, retournez au [8](#) pour faire un nouveau choix.

126

Vous sortez du couloir Bokor par une porte et vous passez dans le couloir Tourments qui s'étend loin vers l'est. Plusieurs options s'offrent à vous. Deux portes sont situées à quelques mètres sur votre gauche.

Pour la première porte nommée Fourreau, rendez-vous au [11](#).

Pour la seconde porte appelée Serpent Noir, rendez-vous au [106](#).

Pour emprunter le couloir Sanctuaire vers le sud, rendez-vous au [51](#).

Pour se diriger vers le nord par un couloir éclairé sans nom, rendez-vous au [67](#).

Enfin vous pouvez continuer de marcher vers l'est dans le couloir Tourments, rendez-vous au [98](#).

127

Personne ne vous verra, mais elles vous sentiront sûrement. Une sorcière renifle l'air juste au moment où vous prenez la clé.

« Je sens comme un morceau de viande pourrie ! Hazel qu'est-ce que tu cuisine? »

Elles éclatent de rire et vous réalisez avec soulagement qu'elles ne vous ont pas détecté. Vous ressortez rapidement la Clé Squelette à la main et vous devez maintenant décider où aller :

Retourner dans le hall principal, rendez-vous au [50](#).

Monter à l'étage des serviteurs si vous y êtes déjà allé, rendez-vous au [6](#).



128

Vous vous demandez ce que peut bien cacher cette pièce pour que les occupants de la demeure se soient donnés la peine de la verrouiller ainsi. Quand vous entrez, vous voyez des épées, des masses, des armures en cuir et cottes de mailles, des boucliers, des heaumes et des étagères remplies de toutes sortes de potions. Vous trouvez également quelques sacs à dos en cuir qui sont plus beaux que ceux que vous avez. Malheureusement, vous ne mettez la main sur aucune potion de Vigueur ou d'Adresse dans tout cet équipement. Vous pourriez avoir un armement plus efficace que le vôtre ici mais il nuirait à votre furtivité aussi vous préférez ne pas vous encombrer, d'autant que ce ne sont pas des objets rares tels que ceux que Rannik recherche. Vous n'avez aucune idée de la nature des potions et elles pourraient bien vous causer plus de mal que de bien. Vous vous demandez pourquoi les riches propriétaires de cette demeure ont pris la peine d'entasser tout ce matériel ici et après une courte réflexion, préférez ne pas en connaître la raison. Vous avez perdu votre temps ici, que voulez-vous faire maintenant ?

Ouvrir la porte Serpent Noir, Rendez-vous au [106](#).

Aller vers les sud par le couloir Sanctuaire, rendez-vous au [51](#).

Se diriger vers le nord par un couloir éclairé sans nom, rendez-vous au [67](#).

Marcher vers l'est dans le couloir Tourments, rendez-vous au [98](#).

129

Cette pièce sombre n'est pas verrouillée. Une lueur faible venant de braises rougeoyantes dans un foyer éclaire cette chambre à coucher. La décoration est à dominante noire, ce qui peut expliquer le nom inscrit sur la porte d'entrée. Le sol est poli et neuf, le lit est fait à la perfection.

Les cendres dans la cheminée commencent à sortir de leur foyer et à se répandre sur le sol. Elles s'élèvent alors pour prendre une forme humanoïde qui se précipite vers vous et vous ne pouvez vous empêcher d'aspirer des cendres. Vous essayez de la frapper malgré la toux qui vous prend mais votre arme ne lui fait aucun mal. La chose vous soulève et vous jette sur le lit. Vous n'arrivez plus à respirer maintenant et vous vous tenez la gorge dans un geste désespéré. Vous perdez 4 Points d'ENDURANCE. Bientôt vous sombrez dans l'inconscience, songeant que vous êtes en train de mourir.

Lorsque vous vous réveillez, vous trouvez de la poussière partout sur le lit et sur le sol, mais pas de trace du Golem de Cendres qui vous a assailli. Quand vous vous levez, vous toussez un peu plus et vous entendez soudain le hurlement d'un Jib-Jib !

Non, heureusement, cela ne provient pas de ce manoir mais d'ailleurs dans la ville. Vous n'êtes pas le seul au travail visiblement. Vous présentez des marques de brûlures sur tout votre corps, traces de l'agression que vous venez de subir. Vous remarquez également qu'il y a un vide derrière la cheminée. En l'inspectant de plus près, vous vous rendez compte que c'est un passage vers une autre pièce. Allez-vous entrer dans cette dernière (rendez-vous au [144](#)) ou ne pas en tenir compte et retourner dans le couloir de l'Oubli (rendez-vous au [85](#)) ?



130

Vous vous dirigez vers l'ouest dans le couloir Dame Balmoni. Trois portes s'offrent à vous, une sur votre droite, une à gauche et une autre un peu plus loin. Vous voyez également une porte présentant des carreaux au bout du couloir. Où allez-vous diriger vos pas ?

Vers la première porte sur votre droite nommée Nature, rendez-vous au [64](#).

La porte sur votre gauche marquée d'un emblème, rendez-vous au [73](#).

Vers la porte un peu plus loin nommée Béryl, rendez-vous au [23](#).

À la porte au bout du couloir, rendez-vous au [57](#).

131

Avez-vous été mordu par un Zombie ? Si ce n'est pas le cas vous êtes sauf et vous pouvez monter rapidement la cage d'escalier, rendez-vous au [89](#). Mais si vous avez subi une morsure alors la fièvre qui ronge votre corps s'aggrave et vous pouvez à peine grimper les marches. Vous vous effondrez et regardez fixement le plafond pendant que les toxines Zombies se propagent dans votre corps. Votre aventure est terminée (en tant qu'être vivant).

132

Vous êtes dans le couloir des Disparus. Il est assez court et fusionne à l'une de ses extrémités avec le couloir de l'Oubli. Une peinture murale marque la fin de ce couloir en impasse et deux portes se font face. Elles sont nommées Godétia et Aleurite. Qu'allez-vous faire :

Écouter à la porte Godétia (si vous ne l'avez pas déjà fait), rendez-vous au [149](#).

Regarder la peinture murale, rendez-vous au [115](#).

Vérifier si la porte Aleurite est ouverte (si vous ne l'avez pas fait plus tôt), rendez-vous au [83](#).

Aller dans le couloir de l'Oubli, rendez-vous au [20](#).

133

C'est fascinant ce qu'une personne est capable de faire en désespoir de cause. Vous réussissez à vous entailler le poignet mais la pierre ne coupe pas l'os. Vous donnez un coup de pied au mort-vivant dans une vaine tentative de le garder à l'écart, mais bientôt vous perdez connaissance à cause du sang que vous avez perdu. Au moins, vous ne profiterez pas de la désagréable expérience d'être dévoré vivant.

134

Cette pièce est aussi noire que la poix et vous devez allumer votre lanterne. La vision qui s'offre à vous est pour le moins dérangeante. Une vingtaine de corps pendent du plafond, mais quelque chose ne va pas chez eux, car ils ont été vidés et ne portent pas de vêtements. Tout ce qui reste d'eux est leur peau. Le sol est recouvert de sang séché.

Vous marchez dans la pièce en essayant de ne pas entrer en contact avec les cadavres. Vous voyez alors un autel sur lequel est posé une idole en corail rouge représentant un cochon. Vous pouvez placer le Cochon en Corail Rouge dans votre *Sac à Dos* si vous le souhaitez. Il y a aussi un casque de cuivre avec des cornes qui scintille joliment à la lueur de votre lanterne. Voulez-vous l'essayer ? Si oui, rendez-vous au [60](#). Sinon, il n'y a rien d'autre d'intéressant dans cette macabre pièce. Retournez au [8](#).

135

Vous brandissez l'ail devant vous pour tenir l'enfant vampire à bonne distance et vous atteignez facilement l'idole. Ajoutez l'Idole Bicolore à votre *Sac à Dos*. La créature grogne et siffle. Avant de quitter la pièce, vous placez l'ail sur la porte pour qu'il ne puisse pas sortir. Vous avez entendu que si les vampires ne se nourrissent pas pendant très longtemps, ils finissent par s'assécher et mourir pour de bon. Vous espérez que cela sera le cas. Maintenant, où allez-vous aller ?

Ouvrir la porte Fourreau, rendez-vous au [11](#).

Descendre vers le sud en empruntant le couloir Sanctuaire, rendez-vous au [51](#).

Vous diriger vers le nord par un couloir éclairé ne portant pas de nom, rendez-vous au [67](#).

Marcher vers l'est dans le couloir Tourments, rendez-vous au [98](#).

136

Vous marchez vers le sud le long du couloir Bravoure B et vous vous trouvez actuellement sur le côté ouest de la maison. Toutes les fenêtres sur votre droite présentent des barreaux et il n'y aura pas d'échappatoire par cette voie, si jamais vous avez besoin de fuir en urgence. Trois portes se découpent dans le mur de gauche. La première se nomme Fumée, la seconde Rupture et la dernière Consoude. Voulez-vous ouvrir une de ces portes si vous ne l'avez pas déjà fait ? Si vous optez pour celle nommée :

Fumée, rendez-vous au [144](#).

Rupture, rendez-vous au [7](#).

Consoude, rendez-vous au [69](#).

Si vous voulez continuer à marcher jusqu'à ce que le couloir tourne vers la gauche dans la section A de ce même couloir, Rendez-vous au [91](#).

137

Vous entrez dans une pièce éclairée par la lumière de la lune qui pénètre par des fenêtres munies de barreaux. Vous êtes dans une étude dont les livres tapissent les murs. Vous allumez la lampe sur le bureau et fouillez dans les papiers. Vous dénicher un journal que vous lisez. Vous y apprenez que le Seigneur Tombegrise, cache son butin de pirate dans le grenier. Il semble qu'il aime beaucoup sa femme et ses enfants et il a construit cette demeure juste pour eux. Il est également indiqué que la peinture murale dans le couloir des Disparus dissimule une pièce secrète derrière elle, destinée à être remplie de coffres d'or.

Lorsque vous arriverez devant cette peinture murale, vous devrez vous rendre à une référence secrète. Si

vous avez 3 nombres inscrits sur votre *Feuille d'Aventure* à ce moment, prenez le premier chiffre de chaque nombre et mettez-les à la suite du plus petit au plus grand pour obtenir le paragraphe où vous devrez vous rendre. Par exemple, si vous avez trouvé un indice « 123 » dans la cuisine, un indice « 234 » dans la salle de bal, et enfin un indice « 45 » dans le salon, vous devrez vous rendre au [124](#). Le journal ne dit cependant pas où trouver ces fameux indices.

Prenez note de cette information. Il n'y a rien d'autre d'intéressant dans le journal. Les autres livres sur le bureau semblent être les journaux de bord de ses voyages en mer. Peut-être que Rannik serait intéressé par ceux-ci ? Il y en a quatre et vous pouvez les prendre comme un seul objet dans votre *Sac à Dos*, dans ce cas notez les Journaux de Bord sur votre *Feuille d'Aventure*. Maintenant, où allez-vous porter vos recherches ?

Vers la porte Lapis Lazuli (si ce n'est pas déjà fait), rendez-vous au [92](#).

Quitter le couloir Brasier par les escaliers, rendez-vous au [71](#).



138

Vous êtes allé aussi au nord que possible dans ce couloir. Cette partie de la maison est très sombre, vous envisagez d'allumer votre lanterne mais préférez vous abstenir. Qu'allez-vous faire ?

Essayer une porte appelée Apathie, rendez-vous au [93](#).

Aller vers l'ouest dans le couloir Ruse, rendez-vous au [38](#).

Vous diriger vers l'est dans le couloir de la Digitale, rendez-vous au [8](#).

Aller vers le sud dans le couloir de l'Oubli, rendez-vous au [85](#).

139

Il commence à rire. « Au moins, vous êtes honnête et vous avez du courage. » Il vous regarde longuement.

« Depuis combien de temps êtes-vous un voleur ? ». Vous vous demandez si vous devez lui répondre et il remarque votre hésitation. « Pas de soucis, je ne le dirai à personne. »

Vous lui dites que vous ne savez pas. Ce à quoi il répond : « Comme vous voulez, voleur, voulez-vous savoir depuis combien de temps je suis un Changeur de Forme ? » Il vous jette un regard mauvais et vous réalisez qu'il est sérieux.

Rendez-vous au [84](#) pour l'affronter.

Vous êtes dans la salle botanique. Si vous êtes déjà venu ici, vous devez retourner au palier surmontant l'escalier principal, rendez-vous pour cela au [25](#). Si c'est la première fois que vous vous trouvez dans cette pièce, alors vous entrez et fermez tranquillement la porte derrière vous. Des torches tapissent les murs, projetant des ombres dans toutes les directions. Vous passez entre des plantes en pot plus grandes que vous dans une atmosphère moite, entouré d'odeurs de fleurs sauvages. En vous enfonçant dans cette véritable jungle, vous pouvez entendre l'eau qui coule, il doit y avoir une sorte d'étang ici. Soudain vous ressentez une violente douleur à la main. Lancez deux dés, notez le résultat que vous avez obtenu puis recommencez et comparez le nouveau résultat au premier. Si le second résultat est égal ou inférieur au premier, rendez-vous au [101](#). S'il est plus élevé, rendez-vous au [62](#).

141

Quand vous coupez tous les fils étendant sa chair, il tombe à genou et regarde le sol en respirant lourdement. Puis il vous regarde et se lève. « Désolé, je n'ai aucune idée de qui vous êtes, j'ai été capturé. J'étais un mendiant. Vous ne voulez pas savoir ce qu'ils m'ont fait subir. S'il vous plaît, pardonnez-moi pour ce qui va suivre, je ne peux pas m'en empêcher! C'est ce qu'ils m'ont fait ... »

Vous ne voyez pas où il veut en venir, puis vous regardez sous le choc sa langue jaillir et s'étirer hors de sa bouche pour s'enrouler autour de votre cou. Ses yeux commencent à sortir de sa tête et le sang commence à couler sur son menton. Il ne connaît pas encore sa propre force à tel point qu'il détache votre tête du reste du corps. Votre aventure est terminée et vous ne saurez jamais que vous avez fini au menu de cette créature.

142

Chaque fois que vous allumez votre lanterne, quelque chose l'éteint, aussi vous finissez par y renoncer. Vous êtes habitué à évoluer dans l'obscurité et vous pensez pouvoir progresser dans la pièce une fois que vos yeux se seront accoutumés à la pénombre.

La porte se referme en claquant derrière vous et vous avez beau faire tourner votre Clé Squelette dans la serrure, vous ne parvenez pas à la rouvrir. Quelqu'un vous parle à voix basse et vous voyez un mouvement dans le coin situé à votre droite.

« Qu'est-ce que tu fais? » Dit-il, « Tu es fou ! Sors d'ici ! » murmure-t-il, puis il se lève rapidement et vient vers vous. C'est Athame. Vous lui demandez ce qu'il fait ici et il met sa main sur votre bouche.

« Il va t'entendre. Tais-toi. » Il n'agit pas comme le Athame bruyant et tapageur que vous connaissez, alors vous tenez compte de son avertissement.

Soudain il tombe et griffe le sol tandis qu'il est lentement traîné dans l'ombre par une force invisible. Vous saisissez rapidement sa main et essayez de le tirer vers vous mais quelque chose vous oppose une forte résistance. Vous voilà en train de jouer au tir à la corde avec Athame pour guise de corde qui vous supplie de l'aider. Mais vous finissez par céder et vous tombez sur vos fesses. Sa main s'échappe des vôtres et vous ne pouvez que le regarder s'évanouir dans l'obscurité. Vient ensuite le silence. Vous vous mettez sur vos pieds et vous êtes alors aspergé par un liquide inconnu ! Vous le goûtez du bout des lèvres ; c'est sans doute du sang ... Le sang d'Athame !

Vous arrivez à déceler des ombres qui courent lentement le long du plafond et des murs avec le faible éclairage de la lune qui s'infiltré dans la pièce. Quelque chose reste là à vous regarder. Vous pouvez distinguer un balcon et vous songez à vous échapper par là ... lorsque vous entendez une respiration. Une respiration inhumaine. Puis vous entendez des chuchotements, au début vous ne comprenez pas les paroles puis vous y parvenez « Dans l'obscurité ... l'obscurité ... »

Rapidement, vous courez vers le balcon et trouvez à votre grande consternation qu'il est clos par des barreaux courbés et façonnés de manière élégante, mais aussi destinés à empêcher les voleurs de rentrer (ou de sortir ?). Quand vous retournez dans la pièce, deux grands yeux rouges brillent dans le coin où Athame a été attiré. Vous parvenez à distinguer une autre porte que celle par laquelle vous êtes entré. Allez-vous vous diriger vers cette porte et la déverrouiller avec votre Clé Squelette (rendez-vous au [28](#)) ? Ou affronter la créature en vous ruant dans sa direction l'arme en avant pour venger votre ami (rendez-vous au [99](#)) ?

143

Des vêtements de grande classe sont étendus sur un lit et un petit coffre repose sur une table dans cette chambre à coucher. Vous devez l'ouvrir, c'est vraiment trop tentant ! Pour cela vous devez tester votre talent de CROCHETAGE. Avant de commencer, vous remarquez comme des fredonnements provenant d'une pièce à côté de celle-ci. Vous devrez être habile et rapide. Si vous réussissez à ouvrir le coffre rendez-vous au [94](#), mais si vous échouez, rendez-vous au [86](#).



144

Cette pièce est éclairée par des bougies et dispose d'un lit à baldaquin. Les murs sont peints et des chats noirs y sont représentés. Vous n'êtes pourtant pas si sûr que le propriétaire aime les animaux au vu des trophées de chasse que vous avez pu croiser jusque là, peut-être les chats en sont l'exception ? Des vêtements sont éparpillés sur le lit et les draps sont défaits. Vous vous accroupissez dans un coin sombre et attendez de voir si quelqu'un vient, mais au bout de cinq minutes vous vous décidez à examiner les poches des vêtements et y trouvez dix pièces d'or, ainsi qu'une note sur laquelle est griffonnée :

La Clé d'Or Rose est dans le troisième placard. Ne l'oubliez pas.

Vous mémorisez cette information et remettez la note à sa place.

« Miaou ... » Vous regardez vers le sol et y voyez un chat tout noir qui vous regarde avec ses grands yeux dorés. Voulez-vous caresser le chat (rendez-vous au [56](#)) ou le chasser et quitter la pièce (rendez-vous au [16](#)) ?

145

La salle Apathie est en fait une galerie. Il y a beaucoup de portraits accrochés aux murs, posés sur des meubles et même disposés au sol. Certains représentent des personnes, d'autres des paysages, des animaux ou des scènes de très mauvais goût. Sur l'un, des squelettes armés d'épées attaquent et massacrent des villageois, sur un autre vous voyez un homme qui lèche la tête d'une licorne ou encore une belle jeune femme vêtue d'une robe bleue dont la gorge est tranchée.

Et surtout, il y a la présence menaçante du Seigneur Tombegrise, assis sur une chaise et entouré de chiens. Il tient un doigt coupé comme s'il s'agissait d'une pipe. Vous avez l'impression que ses yeux regardent au plus profond de votre être et immédiatement vous vous sentez mal à l'aise. Des voix commencent à résonner dans votre tête, vous incitant à mettre fin à vos jours. Vous détournez le regard de la peinture et vous essayez de reprendre vos esprits. Cet homme semble très dangereux et vous ne savez pas si vous serez de taille à l'affronter s'il vous surprenait dans sa demeure. Avant de partir, votre regard se pose sur un tableau représentant un couloir avec la peinture murale d'une prairie, et vous pouvez voir également un levier à côté de celle-ci. Vous notez un dernier détail, le nombre "65" est griffonné sur le cadre. C'est

peut-être un indice très important. Vous devez trouver cette peinture murale. Prenez note de ce nombre et retournez dans le couloir de l'Oubli en vous rendant au [138](#).

146

Vous retirez le papier peint et trouvez un levier ... Vous l'abaissez et le mur sur lequel est accrochée la peinture murale coulisse pour révéler une pièce cachée. Elle ne comporte rien d'autre que trois cadavres enchaînés à un mur de pierre, une femme et deux enfants. Si vous avez une Masse d'Armes vous pouvez décider d'abattre le mur, dans ce cas rendez-vous au [42](#). Sinon, au moment où vous sortez de la pièce, vous êtes frappé à l'arrière de la tête et vous perdez conscience. rendez-vous au [65](#).

147

Vous vous dirigez vers le nord dans le couloir de l'Oubli. Sur votre gauche se trouve une porte ornée d'une plaque d'argent sur laquelle est inscrit le mot Lavande. À votre droite, une porte nommée Zircon est légèrement entrouverte. Un peu plus loin sur la gauche, vous pouvez voir une zone de détente et un autre couloir part vers la droite. Où allez-vous diriger vos recherches ?

La salle Lavande (si vous ne l'avez pas déjà explorée), rendez-vous au [105](#).

La salle Zircon (si vous n'y êtes pas déjà allé), rendez-vous au [27](#).

Vous installer dans l'espace de détente, rendez-vous au [45](#).

Emprunter le couloir sur la droite, rendez-vous au [132](#).

Ignorer ces options et continuer dans le couloir de l'Oubli, rendez-vous au [85](#).

Retourner vers le sud jusqu'au balcon qui surplombe le hall principal, rendez-vous au [25](#).

148

Rannik secoue la tête, les bras croisés sur sa poitrine et prend votre *Sac à Dos*. Avez-vous volé des objets dignes d'intérêt ? Rannik fouille dans votre sac à la recherche d'objets de valeur. Tout ce qu'il ne juge pas intéressant est redistribué à un autre voleur trop heureux du cadeau. Avez-vous en votre possession une Horloge, un Clavecin et l'Idole Bicolore ? Si vous avez ces trois objets, rendez-vous au [150](#). Dans le cas contraire, vous avez échoué dans votre mission. Votre jambe cassée ne guérira jamais correctement et vous êtes finalement chassé de la Guilde des Voleurs. Vous vous retrouvez contraint de mendier dans les rues crasseuses de Port du Sable Noir.

149

Vous n'entendez rien. Êtes-vous déjà allé dans cette pièce ? Si c'est le cas vous pouvez retourner dans le couloir des Disparus en vous rendant au [132](#). Si c'est la première fois que vous venez ici, vous y pénétrez. L'endroit est bien éclairé par des bougies, et une baignoire remplie d'eau occupe le centre de cette salle de bain. Il y a une porte en face de vous, que vous empruntez. Vous vous retrouvez dans le couloir Marrube et quand vous essayez de rouvrir la porte de la salle Godétia, vous constatez qu'elle s'est verrouillée derrière vous. Vous devez retourner au palier où le balcon donne sur le hall principal. Rendez-vous au [25](#).

150

Félicitations! Vous êtes le voleur le plus rusé. Avec le temps, vos jambes se réparent et vous partez pour d'autres expéditions pour la Guilde des Voleurs. Vous vous reposez dans le confort, prenez des verres en bonne compagnie dans les tavernes de Port du Sable Noir et cambriolez les riches. Quelques jours après votre expédition au sein du manoir du Seigneur Tombegrise, vous apprenez que la demeure a entièrement brûlé. C'est la meilleure nouvelle que vous ayez jamais entendue, mais vous apprenez aussi que le

Seigneur Tombegrise a survécu et qu'il ambitionne de se construire un nouveau manoir. Vous êtes bien décidé à ne pas y mettre les pieds même si Rannik vous y envoie.



Chroniques de Titan

1. L'Ascension des Ténèbres
2. Le Repaire de Grimbald
3. Les Rebelles des Gouffres Noirs
4. La Main du Destin
5. Le Jardin des Ossements
6. La Tanière des Troglodytes
7. Ultimatum sur la Ville
8. Vengeance Froide
9. Les Chemins de l'Aventure
10. Les Grottes de Grimwoden
11. L'Héritage du Vampire
12. La Demeure Infernale
13. Le Trône d'Arion
14. Exil Vers Kelan Cha

Chroniques de Titan

Tome 12

LA DEMEURE INFERNALE

Après avoir fait vos preuves pour devenir un membre permanent de la Guilde des Voleurs, Rannick vous propose une mission de confiance : Infiltrer le manoir d'un riche boucanier, ami du Seigneur Azzur. Vous devrez, tout comme quatre autres voleurs de la Guilde, ramener trois objets de valeur et vous enfuir sans être vu. Il est minuit, l'heure de commettre votre larçin !

*Venez vivre des récits extraordinaires en participant à de formidables aventures. Deux dés, un crayon et une gomme seront vos seules armes pour affronter les dangers des **LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS.***

Les illustrations sont de différents artistes inconnus

BRUENOR JEUNESSE

