Marques noires

Marques noires

par
Delvin Mallory

Vous cherchez votre chemin ? Vous préférez éviter de tomber sur la chaumière d'un nécromancien ou dans un nouveau piège des gardes de la ville ? Lisez donc ce livre, sans faire d'impasse. Apprendre à déchiffrer les marques noires peut faire la différence entre amasser des fortunes et finir six pieds sous terre.

Ces petites marques sont gravées dans tout Bordeciel... généralement sur les encadrements de portes ou les façades des bâtiments, mais vous en trouverez également partout où un voleur est passé. C'est notre manière de communiquer dans le plus grand silence et de préserver les nouveaux voleurs de mauvaises rencontres. Ces marques ne sont qu'au nombre de neuf, les apprendre ne vous demandera qu'un instant.

Bon, assez bavardé. Il est temps d'enfiler votre chapeau de sorcier et de faire un peu de recherche.

Glossaire
des marques noires



"La Guilde"

Voici le symbole de la Guilde. L'endroit ainsi marqué est aussi sûr que la Cruche percée. Lorsque vous apercevez cette marque, un membre de la Guilde n'est jamais loin.



"Sûr"

Nous laissons généralement cette marque lorsque nous trouvons un moyen sûr de contourner un endroit, un chemin dénué de pièges, voire une maison déjà inspectée. Si vous voyez l'une de ces marques, suivez sa direction et vous passerez sans encombre.



"Danger"

Si vous découvrez cette marque noire, faites demi-tour ou préparez-vous au pire. Elle vous prévient que quelque chose, plus loin ou derrière cette porte, compte vous faire la peau.



"Issue"

Dans les rares occasions (mieux vaut les éviter si vous comptez rester dans la Guilde) où vous vous retrouveriez en prison, cherchez ce petit trésor. Si vous apercevez cette marque noire, la sortie est toute proche.



"Protégé"

Ces marques noires apparaissent dans les endroits où nous vous défendons d'aller. Elles signifient "fichez le camp de là où ça va barder". Les gens touchés par cette

marque sont sous la protection de la Guilde et ne doivent jamais être volés ou agressés.



"Receleur"

Cette marque noire devrait vite devenir votre favorite. Les personnes situées à proximité de cette marque achèterons vos... biens durement volés à un bon prix.



"Cachette des voleurs"

Qui a dit que les voleurs prennent et ne rendent jamais ? Si vous trouvez cette marque noire près d'un coffre ou d'un tronc creux, une surprise vous attend... c'est un petit cadeau de la Guilde pour ses voleurs sur le terrain. Notre club offre aussi des privilèges !



"Butin"

Près de cette marque noire, quelque chose vaut la peine d'être volé. Cela vous évite d'entrer par effraction chez des gens qui n'auraient pour seule fortune que deux septims et une chaussette.



"Vide"

C'est la marque noire opposée à celle du Butin. Passez votre chemin, il n'y a rien à voler.

Marques noires

FormId	skyrim.esm:0F84A1
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0F84A1
Editor ID	Book0Shadowmarks
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook05a
Value (gold)	30
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	8
Leveled lists	0
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.