Mon petit livre donjon

Un goût amer d'aventure

Depuis ma plus tendre enfance, j'ai été baladé à droite et à gauche, suivant les pas de mon frère depuis la mort de nos parents. Joris prenait toujours soin de moi, il me donnait à manger, il me mettait à l'abri du vent et du sable du désert.

Je l'ai suivi quand il a décidé de s'installer dans la Cité-forteresse de Charlemagne. C'était la première fois de ma vie que je voyais des murailles d'une telle hauteur, majestueuses et imposantes. C'était aussi la première fois que je voyais un Immortel, ces humains qui avaient réussis à se hisser à la hauteur des dieux.

Je l'ai suivi quand il s'est senti trop enfermé dans les prisons. Nous sommes partis dans le désert, aux Dunes de K'letrec. Une nuit, une tempête chaotique nous a réveillés ; le ciel noir s'était transformé en feu d'artifice de couleur. Quand l'orage s'est dissipé, nous sommes partis ramasser les cristaux laissés derrière la tempête. Exténué de fatigue, de joie et d'alcool, nous nous sommes rendormis.

Je l'ai suivi quand une fois réveillé, nous avons rencontré les nomades de la tribu des Trois oasis. Ils étaient une trentaine d'hommes et de femmes sur les traces de brigands elfes qui avaient kidnappés le petit prince de la tribu, sans doute contre une forte rançon. Joris a proposé de les aider à traquer les brigands. Ils ont acceptés et je les ai suivis.

Les nomades étaient composés de plusieurs races dirigés par le Grand Georges, un homme très costaud comme son surnom le suppose. Parmi eux, il avait deux orcs - les jumeaux Vrorn et Borg - qui chevauchaient des basiliks ; ces énormes lézards dont le regard pouvait vous changer en sable en un instant. Il y avait aussi quatre gnolls qui chevauchés des fennecs, suivit d'une meute de hyènes ricaneurs. Enfin, à part Atiminos qui était un minotaure et un paladin de Mauser, tous les autres étaient des humains comme moi et mon frère. Peu à peu, je me liais d'amitié avec l'alchimiste Louise, une jeune femme aux cheveux noirs comme la nuit, aux yeux scintillants comme les étoiles. A 20 ans, elle en connaissait déjà beaucoup sur l'alchimie mais je trouve qu'elle parle trop à son chameau. J'aime pas ces bêtes, à parler dans votre tête.

Peu avant le coucher du soleil, nous avons vu un pic planté dans le désert. Aucun nomade n'en avait entendu parler. Je veux dire, avant, il n'y avait pas de montagne. Les hyènes étaient devenues fou à s'agiter dans tous les sens, même les chameaux étaient en proie à de grandes discussions.

Une fois devant l'Antre du pic, les nomades sont entrés pendant que moi et Louise nous attachions les montures devant la grotte. Quand nous les avons rejoints, le Grand Georges était en pleine discussion avec vous ; un vieil humain se présentant comme le Guide. Notre chef vous interrogeait sur les elfes, et vous lui avez répondu qu'ils étaient effectivement entrés dans l'Antre avec un enfant. Vous nous avez conduit jusqu’au gouffre, mais vous ne vouliez pas descendre, et vous nous avez avertis qu'il était malvenu de descendre, car en bas se trouve la tanière du malin.

Malgré votre avertissement, nous sommes descendus dans les profondeurs de la terre armés de nos cimeterres et de notre ignorance. C'est en bas, après une lieue de marche qu'est apparu le grand cornu. Immense et dégageant un air malsain, il avait des jambes pareilles à ceux d'un bouc, une musculature impressionnante et un cuir épais rouge sombre pareil à du sang. Derrière lui se trouvait dans une cage fait d'os le petit prince qui criait de le sauver. Le grand cornu s'est présenté comme le Prince

démon de l'Envie, nous étions dans son royaume et il avait envie du sang des guerriers. C'est alors qu'une horde malfaisante est sortie de derrière les rochers, du haut des stalactites, des creux de la terre, des ombres et des peurs.

Atiminos avait lâché un hurlement à la gloire de Mauser, le dieu unique. Sa gigantesque épée forgée dans le métal le plus pur faisait des moulinés, estropiant et décapitant les monstres de l'enfer. Les jumeaux se sont élancés en avant, abattant leurs haches sur les cranes. Les humains de leur côté tiraient des flèches ; Louise lançait des grenades dont elle avait le secret, invoquant le tonnerre et l'effroi dans les rangs ennemis. Des éclats de rire faisaient échos, c'était les hyènes. Elles bondissaient aux côtés des Gnolls qui laceraient les démons de leurs griffes. Mon frère Joris n'était pas en reste, il s'était jeté sur les démons avec ses dagues effilées, égorgeant, trouant et éborgnant ceux qui osaient lui faire face.

Avec des nomades, mon frère était au côté de Georges pour faire une percé vers le Prince démon. Mais un énorme monstre tenant sur six pattes les arrêta, tuant trois d'entre eux. Le visage éclaboussé du sang de ses amis, le Grand Georges a levé son énorme marteau en récitant un verset et la tête de son arme s'est mise à briller de mille feux argentés. Je le vois encore frapper violemment le sol, provoquant une explosion blanche. La puissance divine avait vaincu la créature et les êtres malfaisants aux alentours. Après, George s'est précipité sur le Prince en hurlant, mon frère qui était blessé le regardait allongé. Mais quand il a levé son marteau, une dame blanche s'est interposée entre le chef et son prince.

Le visage plein de douceur et d'amour, elle l'a embrassé dans une étreinte glaciale, aspirant toute sa chaleur ; il ne restait de Georges plus qu'une statue de glace. En voyant mon frère qui avait du mal à se relever, elle s'est approchée de lu, puis elle lui a caressé ses cheveux qui sont devenus tout blanc. Je l'entendais hurler de peur. Elle avait pris le visage de Joris entre ses mains pour déposer un baiser sur son front ; triste consolation qui l'a changé en glace. Hébété, je venais de voir mourir mon frère sous yeux.

Les larmes coulaient sur mes joues ; je cherchais de l'aide, mais nos rangs étaient clairsemés. Atiminos était mal en point, un ruban radiant maintenait son bras gauche disloqué, son armure de métal avait perdu de son éclat. Plus aucun gnoll ne tenait debout, et Vrorn était mort, rongé par une pestilence foudroyante qui avait touché bon nombre d'entre nous. Sur mes mains, des cloques purulentes commençaient à apparaitre. En tournant la tête, j'ai vu Louise ; elle n'était pas infectée, mais elle était très fatiguée. Elle regardait une fiole dans ses mains, hésitante. Après m'avoir remarqué, elle l'a bu d'une gorgée d'un sourire crispé. Dans un cri de douleur, l'alchimiste s'est effondrée, des ailes de dragon commençaient à lui pousser dans le dos, sa tête se déformait, des griffes poussaient à ses doigts. Elle s'étirait de tout son long dans un hurlement bestial quand son bras droit a commencé à gonfler dangereusement. Puis, elle s'est effondrée dans des spasmes.

Tout était blanc et froid, un silence s'était abattu. Nous reprenions notre souffle, je ne servais à rien, j'étais seulement spectateur ; comme d'habitude. Soudain, Borg s'est mis à pousser un cri de guerre, et sortie deux pointes de sa sacoche. Il courait férocement vers la démone qui écartait les bras pour l'accueillir. L'orc s'est arrêté d'un coup pour crever ses yeux avec les pointes. Le visage en sang, il balayait du regard l'assemblée démoniaque en hurlant sa rage et sa douleur. Tous se changeaient en sable, les pointes étaient des crocs de basiliks ; il ne restait de la dame blanche plus qu'une statue de sable. Par malchance, le grand cornu était toujours vivant, il s'était protégé les yeux de sa main qui se calcifié.

Mais il y avait enfin une lueur d'espoir, Atiminos s'avançait d'un pas lourd vers le Prince. Malheureusement, un souffle chaud s'échappait de la statue de la dame blanche, un souffle si puissant que le sable s'est dispersé. Un homme fait de flamme rouge et noir en était sortie. Il riait aux éclats, la glace aux alentour commençait à fondre. Borg regardait fixement de ses yeux de sang l'homme incandescent qui lui souriait avec ferveur ; la magie du basilik n'agissait plus. De son bras droit, un fouet de feu s'est élancé sur l'orc, le calcinant en un instant. Il jouait de son fouet autour de lui

comme pour chercher sa prochaine proie. Le minotaure écumait de rage, l'homme de feu se tenait entre lui et le prince. Il s'est mis à charger le démon en entonnant son verset au plus haut. Le fouet de feu s'est élancé pour frapper le paladin, mais une bulle d'argent apparu autour de lui, le protégeant. L'homme incandescent intensifiait sa flamme s'y bien que le feu englobait le paladin, mais il tenait bon ; s'approchant toujours, un pas après l'autre. Puis, j'ai vu la peau du minotaure commençait à boursouffler, non pas à cause de la chaleur, mais à cause d'une matière purulente. Son œil gauche se liquéfiait comme un œuf pourri. La douleur était telle, qu'elle l'obligeait à poser un genou à terre, sa bouche vomissait des asticots. La bulle de protection éclatait, Atiminos était englobé dans les flammes de l'enfer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une carcasse noircit.

Prit dans sa victoire, l'homme incandescent a laissé exploser sa joie. La déflagration était tel que j'ai perdu connaissance, sans savoir ce qui été advenu de mes compagnons.

Avant du continuer votre lecture au paragraphe 1 du Chapitre 1, lisez les quelques règles à la page ci-après et reportez les points ci-contre sur votre feuille de personnage en page XX.

Bénédicte :
Adresse : 1
Force : 1
Volonté : 1

Point d'endurance : 20.
Protection : 1.
Equipement : une épée, une veste de cuir.

1 point de maitrise.

Les règles du jeu

Bienvenu cher voyageur, vous incarnez Bénédicte ; un humble voyageur du désert errant dans l'Antre. Votre mission est de sauver le Petit prince prisonnier du Grand cornu.

Pour se faire, vous n'aurez qu'à suivre le chemin des paragraphes qui se trace au fils des chapitres, de faire les bons choix et de récolter les trésors qui vous permettront d'atteindre votre but. Ces trésors sont écrits en ***gras et italique***, lorsque vous en lisez, vous pouvez les prendre et les reporterez sur votre fiche de personnage en page XX. Attention toutefois, vous ne pouvez pas posséder plus de possession que les cases dédiées sur votre fiche, exception faite de l'or, vous pouvez en posséder à l'infini.

Votre personnage possède également 3 attributs ; l'Adresse, la Force et la Volonté. N'oubliez de reporter les points sur votre fiche. L'Adresse est votre vivacité, votre aptitude à manier les armes à distance lors d'un combat. Pour ce qui est de la Force, elle vous permet d'utiliser des armes de contact ; quant à la Volonté, elle est votre perspicacité, votre résistance à la peur et votre foi envers le dieu unique Mauser.

A la suite de votre fiche de personnage se trouve les maitrises reparties en classe. A la suite d'un combat ou d'une épreuve, réussie ou non, vous gagnez 1 point de maitrise. Ce point est à distribuer dans vos maitrises en suivant l'arborescence. Vous pouvez dépenser votre 1e point dans n'importe quelle classe, tout comme les suivants.

D'autres règles suivront au fur et à mesure du chapitre 1, vous pourrez alors vous battre ou citer des versets.

Chapitre 1 : le gouffre

"Eh bien mon jeune ami, c'était une histoire... palpitante." Le vieux Guide vous regarde en souriant alors que vous êtes allongé sur une dalle de pierre. Vous ne savez pas comment vous êtes arrivé dans cette pièce aux ornements des plus austères ; vous vous êtes simplement réveillé ici, indemne, mais nu comme un ver. Plus aucune brulure, ni boutons purulents, juste une peau tannée par le soleil du désert. Le vieil homme poursuit : "Non, c'est vrai, mais je vous avais prévenu. Je vous avais fortement déconseillé de descendre dans le gouffre, et..."

C'est vrai songez-vous, mais le Grand George voulait à tout prix sauver le Petit prince, et vous voilà maintenant seul avec le Guide. Vous regardez autour de vous pendant qu'il continu son monologue ; il y a juste une sortie dans cette pièce, sans porte, un simple trou creusé et refaçonné. Dans un coin traine vos habits légèrement pliés, alors que votre épée tient en équilibre contre le mur. Sans aucun mal, vous vous levez pour vous rhabiller. En prenant votre épée vous songez à la suite - quitter l'Antre ou sauver le Petit prince ? Mais pouvez-vous seulement partir ?

— Non, je n'avais aucune idée de ce qui s'y trouvé vous savez, l'Antre est... changeant. Ce n'est pas une simple succession de couloirs et de grottes. C'est un parcours initiatique où l'on se révèle, on en ressort grandit. Le Guide s'arrête un instant, constatant votre arme dans les mains. Si l'Antre vous a fait venir dans cette pièce, c'est qu'il vous donne une seconde chance. Autant je vous déconseillais de descendre dans le gouffre, autant je vous conseille maintenant d'y redescendre. L'Antre veut vous aider à retrouver votre prince... ou une personne disparue.

Une personne disparue ? Louise serait encore vivante ?

— Mais c'est du suicide ! Lancez-vous. Tous mes compagnons sont morts dans cet enfer - mon frère, le Grand George. Je n'ai aucune chance ! Des larmes commencent à envahir vos yeux.

— Il vous suffit d'avoir la foi, vous répond le Guide en quittant la petite pièce. Foi en vous, en l'Antre. Bon d'accord, c'est facile à dire comme ça, mais j'ai un bon pressentiment. Je suis le Guide de l'Antre, je m'y connais en ce genre de choses. Et puis, vous avez déjà été tué dans le gouffre, qu'est-ce que vous risquez ? Vous descendez, un démon vous arrache un bras, vous mourrez et vous revenez ici ; libre de continuer ou de partir. Aucun risque. Le vieil homme devient songeur. Sauf si on vous capture et qu'on vous torture jusqu'à ce que vous deveniez fou ; c'est vrai que là, c'est plus embêtant. Il se tourne vers vous. Votre religion vous autorise à vous suicider ?

D'un côté le Guide vous encourage et d'un autre, il vous terrifie, mais en regardant le gouffre qui s'étend devant vous, il est très fort. Vous l'avez suivi machinalement alors qu'il parlait, sans même vous rendre compte qu'il vous amenait droit vers votre destination.

— Alors, vous descendez ou vous partez ?

Rendez-vous au **1**.

1

Votre regard est plongé dans l'obscurité du Gouffre, un souffle tantôt chaud, tantôt froid, mais toujours nauséabond, vous frappe le visage. Toujours l'épée à la main, vous la serrez encore plus fort en annonçant votre décision au Guide qui vous sourit en retour d'un visage satisfait.

— Parfait ! Bonne chance mon ami, je vous retrouve dans la salle de réveil.
— Hein ? Mais vous ne venez pas avec moi ? Lui rétorquez-vous.
— Oh combien non, je ne suis pas aussi héroïque que vous. Termine-t-il d'un geste de la main en s'en allant.

Le cœur battant fort, vous trouvez le courage de faire un pas vers le Gouffre. Vous retrouvez la corde grâce à laquelle vous êtes tous descendu. Rattachés à un anneau solidement soudé à la roche, celle-ci poursuit sa course dans la noirceur du trou béant entrecoupé par les quelques torches qui montrent le chemin. La paroi étant trop escarpée, vous décidez de vous servir de la corde pour descendre.

Lancez 1D6 puis rendez-vous au paragraphe indiqué.

1-2 : rendez-vous au **3**.
3-4 : rendez-vous au **4**.
5-6 : rendez-vous au **5**.

2

Vous agitez rudement la corde avec vos pieds, en vous balançant de gauche à droite, mais rien n'y fait, la créature à la fourrure grise continue son ascension avec l'agilité d'un félin, vous constatez par ailleurs qu'elle possède des mains à la place de pieds. Voilà qui explique pourquoi vos tentatives échouent… vous n'avez plus que deux options :

Pour vous battre, rendez-vous au **43**.
Pour sauter sur la corniche à votre droite, rendez-vous au **48**.

3

Vous descendez dans le gouffre, tout se passe bien, mais la descente est longue et monotone même si par moment la paroi se couvre de ***Lichen luminescent***. Soudain, une nuée de chauve-souris vient à vous, cherchant à vous mordre et à vous griffer. Vous allez devoir les chasser avec votre épée. Effectuer une **Epreuve d'Adresse difficulté 12**. (Qu'est-ce qu'une Epreuve ? Lisez la page ci-contre.)

Si vous réussissez, vous parvenez à les chasser, rendez-vous au **45**. Si vous échouez, vos tentatives ne les chassent pas, allez au **33**.

4

Vous descendez dans le gouffre, tout se passe bien, mais la descente est longue et monotone même si par moment la paroi se couvre de ***Fleur des roches***. Soudain, un courant d'air froid vient agiter la corde et éteindre toutes les torches. Vous êtes descendu trop bas pour remonter, il va falloir continuer dans le noir. Effectuer une **Epreuve de Volonté difficulté 12**. (Qu'est-ce qu'une Epreuve ? Lisez la page ci-contre.)

Si vous réussissez, vous parvenez à descendre malgré l'obscurité. Au bout de quelques minutes, un nouveau souffle fait s'allumer les torches comme par magie, rendez-vous au **45**. Si vous échouez, d'une maladresse, vous restez suspendus dans le vide, une main agrippée à la corde, l'autre main cherchant désespérément à l'attraper, rendez-vous au **33**.

5

Vous descendez dans le gouffre, tout se passe bien, mais la descente est longue et monotone même si par moment la paroi se couvre de ***Champignon marron***. Malheureusement, les muscles de vos bras commencent à chauffer. Effectuer une **Epreuve de Force difficulté 12**. (Qu'est-ce qu'une Epreuve ? Lisez la page ci-contre.)

Si vous réussissez, vos forces ne cèdent pas, rendez-vous au **45**. Si vous échouez, malheureusement vous êtes pris d'une crampe, rendez-vous au **33**.

Les épreuves

Une porte à crocheter, une plongée sous-marine en apnée, sauter au-dessus d'une fosse, tout ceci se résout grâce à une Epreuve.

Pour ce faire, il vous suffit de lancer 3 dés à 6 faces et de les additionner, puis vous ajoutez l'attribut mentionné pour l'Epreuve.

Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté, l'Epreuve est réussie, sinon, c'est un échec. Un échec ne signifie pas la fin de l'aventure, juste que la suite va être plus compliquée.

6

Au moment même où la créature à la fourrure grise se jette sur la corniche, vous la réceptionnez d'un coup d'épée. Votre lame pourfend sa fourrure jusqu'à atteindre sa chair qui laisse couler un filet rouge sombre. Malheureusement, le monstre s'agrippe à la paroi avec facilité, maintenant sa prise pour ne pas tomber et ignorant votre coup. De rage, il va vous rendre l'appareille. Consultez la page ci-contre pour découvrir les règles de combat et combattre le **Gorille des roches (1)**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **23**, sinon un violent coup à la tête vous fait perdre conscience rendez-vous au **39**.

7

Le monstre à la fourrure grise s'avance dangereusement de vous, lançant une main griffue vers vous, sa deuxième main agrippant la paroi pendant que ses pieds en forme de main s'agitent soit pour avancer encore plus près de vous, soit pour vous frapper. L'épée à la main, vous faites des moulinettes qui n'ont pas l'air de l'impressionner. Consultez la page ci-contre pour découvrir les règles de combat et combattre le **Gorille des roches (3)**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **23**, sinon, la créature saisie votre tête entre ses mains et vous cogne contre la paroi, rendez-vous au **39**.

8

Malgré la position inconfortable, vous assurez votre prise sur la corde pour vous donner toutes les chances de ne pas tomber et de combattre la créature à la fourrure grise. Consultez la page ci-contre pour découvrir les règles de combat et combattre le **Gorille des roches (2)**.

Si vous êtes vainqueur, allez au **22**, sinon le gorille vous attrape la jambe. Sa force est tel que vous lâchez prise, votre corps bascule et votre tête cogne la paroi, vous perdez connaissance, allez au **39**.

Les combats

Le cœur du livre sont les combats contre des monstres, ceux-ci possède 4 attributs : Assaut, Défense, Niveau et Vie.

Quand un combat survient, l'Assaut est comparé à votre Adresse. S'il est supérieur, le monstre attaque en premier ; sinon, c'est vous.

Le monstre attaque : lancez 3D6 + Protection. Si le résultat est supérieur ou égale à l'Assaut, vous le contrez ; sinon, il vous touche et vous perdez autant de point d'Endurance que son Assaut.

Vous attaquez : lancez 3D6 + bonus d'arme + Force. Si le résultat est supérieur ou égale à la Défense, le monstre perd 1 point de Vie.

Une fois que chacun a attaqué, un nouveau round reprend jusqu'à ce que l'un de vous ait son Endurance ou sa Vie réduit à 0.

A la fin du combat, votre Endurance revient à son maximum.

Gorille des roches (1)	**Assaut :** 10	**Défense :** 5	**Vie :** 1	**Niveau :** 1
Animal, Minion	**Aptitudes :**	1 :		
Type d'attaque		2 :		
		Permanent :		
Contact	**Récompenses :** ***Fourrure grise***			

Gorille des roches (2)	**Assaut :** 15	**Défense :** 10	**Vie :** 1	**Niveau :** 1
Animal, Minion	**Aptitudes :**	1 :		
Type d'attaque		2 :		
		Permanent :		
Contact	**Récompenses :**			

Gorille des roches (3)	**Assaut :** 10	**Défense :** 10	**Vie :** 1	**Niveau :** 1
Animal, Minion	**Aptitudes :**	1 :		
Type d'attaque		2 :		
		Permanent :		
Contact	**Récompenses :** ***Fourrure grise***			

9

A la lumière de ***Lichen luminescent***, vous constatez que la grotte nauséabonde offre peu de luxe et aucune issu hormis la sortie. Dans un coin git en grand nombre d'***Os*** de toutes tailles, parfaitement rongés, sans doute les restes de quelques créatures plus ou moins intelligentes. Dans un autre coin, un trésor de vêtements déchirés et souillés par du sang depuis longtemps séché sont agglutinés. S'il y a bien quelques babioles inintéressantes, vous débusquez une paire de ***Gants en cuir usés*** et des ***Bottes en cuir usées***. Vous reconnaissez également les habits de Dent acéré, l'un des nomades gnolls, et sa ***Griffe***, une dague courbée très appréciée des hommes bêtes. Vous songez qu'il est assez étrange de retrouver ses affaires ici alors qu'il est mort contre la horde du Grand cornu... Après quoi, vous tournez votre attention sur un dernier coin de la grotte où se trouve une marmite cabossée. Ici et là, au vue des résidus éparpillés sur le sol, différents ustensiles permettent de découper, peler et broyer des champignons. C'est une bonne occasion pour pratiquer un peu d'alchimie car grâce à cela, vous pourrez avoir des potions. Consultez la page ci-contre pour connaitre les bases de l'alchimie.

Une fois vos potions concoctées, vous quittez la grotte en vous rendant au **32**.

10

Suspendu dans les airs telle une araignée, vous descendez la corde jusqu'au sol sans le moindre encombre. Vous voilà enfin arrivé sur la terre ferme et plate, en bas du gouffre. Un immense soulagement vous submerge et vous poussez un cri de joie, levant les bras en l'air. Vous seriez presque tenté de danser si la mort ne vous attendez pas au bout du boyau rocheux qui se dessine devant vous. Mais avant d'aller plus loin, vous pensez à vous préparer en concoctant des potions grâce à l'alchimie. Consultez la page ci-contre pour connaitre les bases de l'alchimie.

Une fois vos potions concoctés, vous quittez le gouffre en empruntant le boyau. Rendez-vous au **17**.

L'alchimie

Vous pouvez pratiquer l'alchimie à tout moment, pour cela, il vous suffit de posséder des ingrédients et de les combiner. Une fois fait, cela vous donne une potion.

Ci-dessous, vous sont présentées quelques potions que vous pouvez concocter, il y en a bien d'autres en Annexe. Si vous possédez les ingrédients listés sur votre fiche de personnage, effacez les et ajoutez la potion correspondante sur votre fiche.

Il y a 2 types de potions, les temporaires et les permanent. Les premiers durent un paragraphe, les deuxièmes tout le temps.

Ingrédient 1	Ingrédient 2	Ingrédient 3	Résultat : potion de
Lichen luminescent	Os		Vision nocturne
Os	Champignon marron	Fourrure grise	Force
Fourrure grise	Champignon marron		Soin léger
Minuscule araignée	Champignon marron		Patte d'araignée
venin	Yeux d'araignée		poison
Minuscule araignée	Yeux d'araignée	Os	Araignée
Fourrure grise	Yeux d'araignée	Lichen luminescent	Volonté

Araignée : temporaire. Vous transforme en araignée inoffensive.
Force : permanent. Votre Force augmente de 2 points.
Patte d'araignée : temporaire. Vous permet de marcher sur les murs et les plafonds.
Poison : temporaire. Pour un combat, vos attaques font perdre 1 point de vie supplémentaire.
Soin léger : permanent. Annule la perte de 1 point de Force ou d'Adresse.
Vision nocturne : temporaire. Vous voyez dans le noir complet.
Volonté : permanent. Votre Volonté augmente de 2 points.

11

La horde de ***Minuscules araignées*** vous fait sursauter et pousser un cri. Vous perdez légèrement l'équilibre, mais vous arrivez à vous rattraper à une roche pourvue de toile d'araignée. De la main, vous chassez et écrasez les affreuses bestioles. Une fois votre calme revenu, vous songez à repartir quand vous apercevez une tarentule de la taille d'un gros chien se ruer à vos pieds.

Vous allez devoir combattre la tarentule, vous trouverez ses caractéristiques ci-dessous et l'utilisation des Aptitudes de monstre sur la page ci-contre.

Si vous perdez le combat, l'araignée vous mord gravement avant que vous ne parveniez à la tuer, vous perdez 2 points de Force. Si vous êtes vainqueur, vous évitez la morsure. Rendez-vous au **44**.

12

Alors que vous vous approchez de la faille, vous apercevez des formes de la taille d'un chien courir vers vous. Vous préparant au pire, vous regardez la corde devant vous s'enfouir dans le puits. Malheureusement, vous n'aurez jamais le temps de descendre avant que les tarentules ne soient sur vous, car, oui, maintenant qu'elles se sont rapprochées, se sont bien des araignées…

Vous allez devoir combattre les tarentules, leur fiche est ci-dessous. Elles sont au nombre de 3, mais si vous en avez déjà combattu, elles ne sont plus que 2. Si vous possédez une arme à distance, vous pouvez attaquer gratuitement une tarentule. Sur la page ci-contre, vous pourrez découvrir les règles pour combattre plusieurs adversaires, les combats à distance et les aptitudes de monstre.

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **46**, sinon, allez au **47**.

Tarentule géante	**Assaut :** 5	**Défense :** 8	**Vie :** 1	**Niveau :** 1
Animal, Minion	**Aptitudes :**	1 : Poison (+3 points de dégâts)		
Type d'attaque		2 :		
Contact, position 1		Permanent :		
	Récompenses : ***Venin, yeux d'araignée.***			

Combat contre plusieurs adversaires :

Votre Adresse est comparée à l'Assaut de chaque adversaire. Un adversaire avec un score plus élevé vous attaquent en premier, les autres adversaires attaquent après la vôtre.

Vous ne pouvez contrer qu'une seule attaque par round. Choisissez quelle attaque vous contrez et effectuez votre jet. Les autres attaques vous touchent et vous blessent automatiquement.

Vous ne pouvez attaquer qu'un seul adversaire par round, et le plus proche. La fiche d'adversaire indique sa position, dans Type d'attaque. Vous devez vaincre en premier ceux avec la position la moins élevée pour attaquer ceux avec une position plus élevée.

Attaque à distance :

Le texte peut vous permettre d'attaquer "gratuitement" un monstre avec une arme à distance. Choisissez un adversaire, peu importe sa position, puis effectuez un jet d'Adresse contre sa Défense.

Certain adversaire possède le Type d'attaque : Distance. Ceux-là vous attaquent "gratuitement" avant votre attaque. S'ils sont plusieurs, vous ne pouvez contrer que l'un d'entre eux.

Si vous et votre adversaire attaquez gratuitement, comparez votre Adresse à son Assaut pour savoir qui attaque en premier

Aptitudes des monstres :

Beaucoup de monstre possèdent des aptitudes pour le combat. Généralement, elles offrent un bonus. Il y a deux types d'aptitudes, occasionnelle et permanente. La première s'active au round indiqué (1 ou 2), la deuxième à chaque round.

13

La corniche laisse place à un chemin très escarpé qui vous oblige à vous plaquer contre la paroi pour éviter toute chute. Rapidement, vous comprenez que ce défilé n'est pas éclairé par des torches, continuer dans cette direction peut s'avérer dangereux. Si vous souhaitez rebrousser chemin jusqu'à la corde, rendez-vous au **26**, si vous préférez continuer, rendez-vous au **16**.

14

La tête en bas, les pieds en haut, vous êtes dans une position très inconfortable pour vous battre. Vous pouvez effectuer une **Epreuve de Force difficulté 12** pour vous redresser en jouant des abdos ou bien une **Epreuve d'Adresse difficulté 12** pour attraper la corde avec votre main libre. Si vous réussissez, vous vous libérez de l'étreinte du monstre pour vous battre, rendez-vous au **8**. Si vous ratez, la créature à la fourrure grise vous claque contre la paroi, ce qui vous fait perdre conscience, allez au **39**.

15

Vous tendez la main en signe de paix, mais la créature grogne et affirme sa prise sur vous. Elle vous soulève comme un fétu de paille et vous projette violemment contre la paroi, le choc est tel que vous perdez connaissance. Rendez-vous au **39**.

16

Le chemin est des plus étroits et vous peinez à avancer dans le noir, vous allez devoir réussir une **Epreuve de Volonté difficulté 12**. Si vous ratez, rendez-vous au **34**, si vous réussissez, allez au **35**.

17

La peur au ventre, mais plein de résolution, vous vous enfoncez dans le boyau rocheux où un courant d'air, tantôt froid, tantôt chaud, voir même désagréable, vous souffle au visage.

Voilà qui clore le Chapitre 1, le gouffre. Pour savoir où débouche ce tunnel, lisez la règle sur la Table des voyages à la page ci-contre. Bon voyage !

Table des voyages :

La table des voyages permet à votre héros de naviguer à travers l'Antre. Pour ce faire, lorsque le texte vous demande de consulter la Table des voyages, il vous suffit d'aller à l'Annexe.

Sur la Table, regardez le Chapitre et le paragraphe dans lequel vous êtes actuellement, il vous suffit ensuite de suivre la ligne pour savoir où vous devez continuer votre lecture.

Si vous possédez toutes les clés demandées, consultez la case "oui, allez au..." Si vous ne les avez pas toutes ou s'il n'y en a pas, consultez la case, "allez au..."

Cela donne ce type de résultat : **2.1**. Le chiffre à gauche du point correspond au chapitre, celui de droite, au paragraphe.

En bas du gouffre par exemple, vous êtes au paragraphe 17 du chapitre 1. Si vous possédez une torche dans votre équipement ou dans votre sac à dos, vous vous rendez au Chapitre 2, paragraphe 1. Dans le cas contraire au Chapitre 2, paragraphe 2.

Paragraphe	Clé 1	Clé 2	Oui, allez au...	Allez au...
Chapitre 1				
17	Torche		**2.1**	**2.2**

18

La descente du gouffre pourrait être tranquille s'il n'y avait pas tant de toile d'araignée au fur et à mesure des pas qui s'égrainent. Par chance, la pente s'adoucit toujours plus offrant un angle de 45°, vous pourriez lâcher la corde pour vous mettre dans une position plus agréable, mais le moins faux pas pourrait vous faire chuter directement dans le trou béant du puits. Puits que vous apercevez à une centaine de pas, vous êtes presque descendu en bas du gouffre ! Le fameux puits ressemble plus à une faille s'étendant de gauche à droite dans l'obscurité la plus sombre, mais elle ne fait que six pieds de long. La rangée d'anneau guidant la corde continue jusqu'à une barre plantée dans la roche, juste au bord, mais vous réalisez soudain que la corde ne va pas jusqu'au bout, elle est comme arrachée, vous n'avez pas le choix, vous allez devoir continuer sans la corde. Apres vous être redressez face au puits, vous commencez à descendre, seulement, vous êtes emporté par la pente, vos pieds glissent par moment, vos enjambés s'allongent pour trouver de bons appuis. Pris par une peur, vous priez le dieu Mauser pour ne pas chuter.

Pour savoir si Mauser vous entend, dépensez un point de ferveur. Dans ce cas, vous ne tombez pas, tenant miraculeusement sur vos jambes. Si vous ne le faites pas, vous tombez lamentablement. Par chance, votre chute est stoppée par une barre de fer qui vous vrille le corps, vous perdez 1 point de Force. Dans tous les cas, rendez-vous au **12**.

19

Votre élan et votre agilité vous permettent d'atteindre la corniche, quelques cailloux tombent dans le vide, mais vous tenez bon en vous aplatissant contre la paroi rocheuse. Le chemin se poursuit étroitement dans l'obscurité, mais malheureusement, la créature poilue est déjà à votre hauteur, vous regardant fixement de ses yeux noirs et vous hurlant sa colère. Vous comprenez rapidement qu'elle va vous imiter en sautant. Allez-vous attendre que le monstre saute pour l'accueillir avec votre épée en vous rendant au **6,** ou simplement vous cacher dans l'obscurité en vous rendant au **21**.

20

Vous seriez tenté de remercier la créature à la fourrure grise, mais son visage carnassier n'augure rien de bon. Vous pouvez attaquer immédiatement le monstre avant qu'il n'ait le temps de réagir en vous rendant au **14,** ou vous montrez amicale en le gratifiant d'un sourire en vous rendant au **15**.

21

Prenant bien soin de poser un pied sur une surface ferme, sur laquelle vous pouvez vous déplacer rapidement, tout en agrippant fermement la paroi, vous faites de votre mieux pour ne pas céder à la panique qui pourrait vous précipiter dans le vide. Du coup de l'œil, vous ne quittez pas la créature à la fourrure grise qui parvient avec plus d'aisance que vous à sauter sur la corniche et à rattraper son retard à l'aide de ses quatre mains. Par chance vous êtes dissimulés dans l'obscurité seulement, comme il n'y a qu'un seul chemin, le monstre vous trouve facilement. Rendez-vous au **7**.

22

D'un coup de pied plein placé, vous faites chanceler la créature toute poilue, d'un coup d'épée vous lui tranchez quelques doigts qui lui font lâcher prise. Son corps volumineux tombe dans un cri mélangeant la rage et la terreur. Vous êtes à bout de force cramponné à la corde, les mains pleines de sueurs, vous les frottez contre la roche pour le sécher, les saupoudrer de poussière afin d'avoir une meilleure prise. Le sol est encore bien bas d'après la chute du monstre. Allez-vous continuer à descendre par la corde en vous rendant au **24** ou allez-vous sauter sur la corniche en vous rendant au **25** ?

23

Le corps de la créature à la fourrure grise git à vos pieds, tenant dans un équilibre précaire sur le mince chemin qui longe la paroi. Vous essuyez la lame de votre épée sur sa fourrure grise. Un peu curieux de sa sacoche autour du cou, vous l'ouvrez pour y découvrir des gros ***Champignons marron***. Le combat vous a amené dans une partie faiblement éclairée par les torches, le chemin escarpé

s'éloigne toujours dans l'obscurité. De l'autre côté, au contraire se trouve la lumière rassurante des torches. Si vous souhaitez vous diriger dans la lumière, rendez-vous au **26**, si vous préférez continuer dans l'obscurité, rendez-vous au **16**.

24

Votre descente se déroule pour une fois sans encombre sur une centaine de pas, la paroi qui est si raide commence à prendre un angle plus agréable vous permettant par endroit de marquer des pauses. Du lichen luminescent a poussé sur toute cette zone, illuminant très légèrement, mais suffisamment, cette partie du gouffre. D'après vos souvenirs, le gouffre prend la forme d'un entonnoir pour finir comme un puits, une fois-là, une dizaine de pas vous séparera du sol. Alors que vous songez aux menaces qui vous attendent en bas, vous remarquez des gros champignons marron sur votre droite et de l'autre côté, sur votre gauche, il vous semble reconnaitre le corps inerte d'un humanoïde. La pente est suffisamment douce et lumineuse pour vous libérer de la corde si vous souhaitez explorer un peu.

Vous pouvez aller vers les champignons marron pour en récolter en vous rendant au **27**.
Ou bien vous intéresser au corps inerte en vous rendant au **38**.
Ou tout simplement continuer votre descente vers le puits du gouffre en vous rendant au **18**.

25

La corniche n'est pas très loin, mais vous n'arrivez pas à l'atteindre en tendant le bras, vous allez devoir sauter après un mouvement de balancier. Après quelques coups de reins et en vous aidant de vos jambes et de vos pieds, vous parvenez à vous balancer de gauche à droite, il ne vous reste plus qu'à sauter pour atteindre le promontoire. Effectuez un **Epreuve d'Adresse difficulté 7**. Si vous réussissez, vous parvenez à la corniche sans difficulté, rendez-vous au **13**, sinon, rendez-vous au **47**.

26

Vous arrivez au bout du défilé, sur la corniche, la corde pendouille tranquillement à plus d'un mètre de vous, en regardant derrière vous, vous ne pouvez que remarquer le peu d'élan qui vous est offert. Sauter risque d'être juste et le vide vous sera fatal. Si vous souhaitez rebroussez chemin vers l'obscurité, rendez-vous au **13**, sinon vous pouvez tenter le grand saut en tentant une **Epreuve d'Adresse difficulté 9**. Si vous réussissez, vous attrapez la corde et commencez la descente. Si vous ratez par contre, vous attrapez la corde, mais vous glissez à vous en bruler les mains avant d'arrêter votre chute, vous perdez 2 points d'Adresse. Dans tous les cas, rendez-vous au **24**.

27

Vous lâchez la corde en prenant soin de poser vos pieds sur des prises solides. En vous allant vers les champignons, vous apercevez des traces laissant penser qu'une créature est déjà passée par là. D'ailleurs, vous remarquez que certains champignons ont été arrachés. Si vous souhaitez cueillir des champignons, rendez-vous au **40**. Si vous préférez être prudent, vous pouvez également rebrousser chemin jusqu'à la corde et reprendre votre descente en vous rendant au **18** ou bien pour aller examiner le corps inerte si vous n'y êtes pas encore allé en vous rendant au **38**.

28

C'est avec la plus grande précaution que vous vous relevez et marchez prudemment vers le tas d'affaire. Vous prenez grand soin d'éviter les os les plus fragiles ou de les écarter du pied pour ne pas attirer l'attention de la créature. A pas de fennec, vous arrivez devant le trésor du monstre, après avoir écarté deux trois breloques, vous retrouvez votre épée. Le sourire aux lèvres, vous vous dirigez en direction du monstre toujours aussi occupé. Une fois derrière son dos, vous levez votre arme de vos deux mains et le fendez droit dans le cœur. Surprit par votre assaut, la créature à la fourrure grise se lève en rugissant avant de s'effondrer mollement sur le sol. Rendez-vous au **31**.

29

Après quelques recherches, vous mettez la main sur un long os suffisamment lourd et aiguisé pour servir d'arme. Avec la plus grande précaution, vous vous relevez et vous vous dirigez vers la créature à la fourrure grise. Une fois derrière son dos, vous levez votre arme puis fendez droit sur son cœur. Effectuez une **Epreuve de Force difficulté 14**. Si vous ratez, rendez-vous au **30**, si vous réussissez, votre coup perce la fourrure du monstre, brisant par la même l'os aiguisé. Après un rugissement, il s'effondre sur le sol. Rendez-vous au **31**.

30

Vos efforts sont vains, le monstre à la fourrure grise se lève de tout son long dans un hurlement. Il tient à la main un hachoir avec lequel il découpait des champignons marron gros comme votre tête. Il lève son instrument de cuisine et l'abat d'un geste précis. Rendez-vous au **47**.

31

Essoufflez par la tension et la fureur de votre coup, vous faites le tour rapidement de la grotte nauséabonde en la balayant du regard. Il n'y a pas d'autres issues hormis la sortie où était assise la créature à la ***Fourrure grise***. D'après la noirceur à l'extérieur, le gouffre vous attend de l'autre côté. A ses côtés traine un ***Hachoir*** ainsi que des ***Champignons marron*** gros comme votre tête, le monstre était occupé à les découper en prévision d'un bon repas dans lequel vous auriez servi de plat de résistance.

Allez-vous rassembler vos affaires et reprendre le chemin du gouffre au **32,** ou fouiller la grotte au **9** ?

32

Sur votre droite, vous voyez au loin la lueur des torches montrant le chemin que vous aviez emprunté auparavant. Seulement, vous ne voyez pas du tout où vous marchez, il va falloir être prudemment. Si vous possédez une potion de vision nocturne, vous pouvez la consommer afin de voir parfaitement dans le noir, dans

ce cas, rendez-vous au **36**. Sans potion, effectuez une **Epreuve de Volonté difficulté 12**. Si vous réussissez, rendez-vous au **36**, si vous échouez à l'épreuve, rendez-vous au **37**.

33

Vos forces vous lâchent, vous ne parvenez pas à garder la corde entre vos mains, vous tombez dans le vide comme une masse en lâchant un cri de terreur. Soudain, vous sentez une pression serrer votre jambe gauche, stoppant brutalement votre chute. Suspendu la tête en bas, vous constatez qu'une créature humanoïde pourvu d'une fourrure grise et portant une sacoche autour du cou vous tient par la jambe dans une main ferme. Rendez-vous au **20**.

34

Vos yeux ont du mal à s'acclimater et votre pied droit s'appuie sur des cailloux qui le font glisser. Vous chutez en poussant un cri, mais vos mains parviennent à s'agripper à une roche, vous évitant un destin mortel. Vous remontez les quelques mètres qui vous séparent du défilé, les petites blessures de la chute vous font perdre 2 points de Force, mais au moins, vous êtes en vie, allez au **35**.

35

Par chance vos yeux s'acclimatent légèrement et vous apercevez une lueur à quelques dizaines de pas de vous, dessinant les contours d'une grotte. Reprenant courage, vous continuez votre route collé à la paroi. Après avoir risqué de tomber, vous arrivez à proximité de la grotte, celle-ci sent fortement mauvais, un mélange de putréfaction et de musc. Le défilé ne va pas plus loin, si vous vous sentez le courage d'entrer dans la grotte, rendez-vous au **9**, si vous préférez rebroussez chemin, rendez-vous au **32**.

36

Le défilé pour rejoindre la piste des torches est étroit, ce qui vous oblige à la plus grande prudence et à la plus grande lenteur. Un pied après l'autre, plaqué contre la paroi, vous avancez jusqu'à ce que le chemin s'élargisse. Vous apercevez enfin nettement les torches et la corde qui vous permettra de descendre.

Malheureusement, une fois arrivé au bout, la corde est trop loin pour l'attraper, il va falloir sauter pour l'atteindre et la corniche sur laquelle vous êtes offre peu d'élan. Vous allez devoir réussir une **Epreuve d'Adresse difficulté 9**. Si vous ratez, vous agrippez à peine la corde et glissez jusqu'à ce que vos pieds atteignent un anneau tenant la longe, la brûlure à vos mains vous fait perdre 2 points d'Adresse. Si vous réussissez, vous parvenez à agripper fermement la corde. Dans tous les cas, rendez-vous au **24**.

37

Malheureusement, vos yeux restent fixés sur la lueur des torches au loin et vous posez le pied sur un mauvais appui qui vous fait tomber. Par chance, vous parvenez à agripper une roche, mais le choc est douloureux, vous faisant perdre 2 points de Force. Malgré le mal qui tressaille votre épaule, vous parvenez à remonter sur le défilé, rendez-vous au **36**.

38

Une fois la corde lâchée, vous assurez vos prises lorsque vous vous déplacez à quatre pattes vers le corps inerte. Au fur et à mesure de votre avancée, la forme se précise. Il s'agit d'un nomade humain qui vous avait accompagné dans l'Antre, d'ailleurs, si vos souvenirs sont bons, il avait péri contre la horde du Grand cornu. C'est assez étrange de le retrouver dans le gouffre. Quelques pas de plus et vous constatez que son cadavre est complètement desséché, comme vidé de l'intérieur et que ce qui le retient à la pente sont de minces fils d'araignées. En regardant dans les environs, vous remarquez d'autres fils. Si vous souhaitez fouiller le corps, rendez-vous au **41**. Vous pouvez également rebrousser chemin jusqu'à la corde et reprendre votre descente en vous rendant au **18** ou bien pour aller récolter des gros champignons marron si vous n'y êtes pas encore allé en vous rendant au **27**.

39

C'est avec un mal de crâne que vous vous réveillez dans une grotte nauséabonde, sur un sol jonché d'os. Quelques lichens luminescents éclairent les lieux, vous remarquez alors la créature à

la fourrure grise assise en tailleur juste devant l'entrée, vous tournant le dos et semblant occupée. Si vous êtes libre de vos mouvements, vous êtes de nouveau nu comme un vers, mais par chance, vos affaires sont là dans un coin parmi d'autres trésors dont vous reconnaissez quelques affaires, ceux d'un nomade qui avait disparu lors de votre descente avec le Grand Georges. Vous n'avez pas beaucoup d'options, il vous faudra frapper le monstre dans le dos pendant qu'il est occupé.

Si vous souhaitez prendre un os suffisamment aiguisé pour attaquer la créature, rendez-vous au **29**. Vous pouvez aussi prendre le risque d'aller chercher votre arme dans le tas d'affaire en réussissant une **Epreuve d'Adresse difficulté 12**, si c'est le cas, rendez-vous au **28**, si vous ratez l'épreuve, rendez-vous au **30**.

40

En deux trois mouvements vous êtes à portée des gros ***Champignons marron***. Après en avoir cueilli, vous regardez à droite et à gauche, il n'y a rien d'autre d'intéressant à part du ***Lichen luminescent***. Rapidement, mais prudemment, vous revenez à la corde et une fois là-bas, vous pouvez vous diriger vers le corps inerte si vous n'y êtes pas encore allé en vous rendant au **38**, ou reprendre votre descente en vous rendant au **18**.

41

Vous vous approchez du défunt nomade prudemment en évitant les toiles d'araignées et une fois à côté, vous fouillez son corps desséché. Ses habits du désert sont déchirés à diffèrent endroits, vous remarquez d'ailleurs trois pairs de trous dans sa chair meurtrie, les contours étant nécrosés. Rapidement, vous comprenez que des araignées géantes en ont fait leur repas. Ne souhaitant pas vous attarder ici, vous considérez ce qui pourrait vous être utile, le nomade possède un ***Ecu en bois*** et un ***Petit arc en os*** avec quelques ***Flèches d'os***. Toujours aussi rapidement, vous prenez ce qui vous intéresse quand soudain, son abdomen qui était légèrement gonflé se perce. De cette ouverture jaillissent des centaines d'araignées minuscules. Effectuez une **Epreuve de**

Volonté difficulté 12. Si vous réussissez, rendez-vous au **42**, si vous ratez, au **11**.

42

La horde de ***Minuscules araignées*** vous fait reculer, tout en gardant votre calme, vous chassez et écrasez celles qui se sont ruées dans vos habits. Une fois fait, vous prenez une pause de quelques secondes pour regarder autour de vous, il n'y a plus rien d'intéressants hormis du ***Lichen luminescent***. Aussi, vous décidez de revenir à la corde, vous pouvez reprendre votre descente en vous rendant au **18** ou bien aller cueillir des champignons marron si vous n'y êtes pas encore allé en vous rendant au **27**.

43

La créature à la fourrure grise grimpe la corde avec aisance et arrive rapidement sur vous. Vous lui décochez quelques coups de pieds pour la faire tomber mais celle-ci tente de les attraper, sans doute pour vous jeter dans le vide. Le combat va être rude avec une main sur la corde, l'autre tenant votre épée et vos jambes fouettant les airs. Rendez-vous au **8**.

44

La tarentule git sur le dos, les huit pattes recroquevillées. Vous reprenez votre souffle après ce petit combat bien malheureux. Tournant la tête de gauche à droite, vous guettez d'éventuelles araignées sous la luminosité du ***Lichen luminescent***. Par chance, il n'y a pas d'autres dangers, mais cherchant la prudence, vous décidez de ne pas vous attarder ici et repartez vers la corde. Si vous souhaitez reprendre votre descente, rendez-vous au **18**. Si vous préférez aller cueillir des champignons marron si vous n'y êtes pas encore allé, rendez-vous au **27**.

45

Vous parvenez à garder les mains sur votre corde et à continuer votre descente malgré les tourments. Au bout d'un temps indéterminé, vous sentez la corde se tendre et s'agiter à la fois, prise par quelques soubresauts. En regardant en bas, vous apercevez une

créature humanoïde recouverte d'une fourrure grise, portant une sacoche autour du cou. Avec une musculature impressionnante, elle grimpe à la corde à la force de ses bras. Le visage tourné vers vous, la créature révèle une dentition acérée et un hurlement vous font comprendre ses intentions, vous précipiter dans le vide.

Peu de choix s'offre à vous, le combattre dans une position très désavantageuse, remuer la corde pour tenter de le déséquilibrer ou encore en y regardant bien sauter sur votre droite sur un promontoire qui mène à un petit chemin escarpé vers l'obscurité.

Si vous préférez agiter la corde, rendez-vous au **2**.
Pour tenter votre chance dans l'obscurité, rendez-vous au **48**.
Si vous souhaitez combattre, rendez-vous au **43**.

46

Le combat aura été rude, mais vous êtes parvenu à vaincre les tarentules géantes. Vous reprenez votre souffle quelques temps, tout en gardant un œil dans les parages pour vous assurer que plus aucun danger ne rode autour de vous. Pas de bruit hormis le courant d'air qui fouette par moment la roche du puits. Rassuré, vous reprenez votre descente jusqu'à la barre métallique. Fusionnée à la roche, elle semble toujours aussi solide. Vous vous rappelez qu'Atiminos en doutait, c'est seulement après une prière au dieu Mauser, et qu'il ne restait plus que lui en haut, qu'il s'était décidé à vous rejoindre en bas. La corde et la barre avaient tenu bon, le dieu unique l'avait entendu. Vous regardez dans la faille, il y fait encore plus sombre, aucune lumière ne parvient à vous. D'ailleurs, les ***Torches*** s'arrêtent juste devant la faille. Celles-ci n'étant pas soudées, vous en prenez une et la jetez au fond. Après une chute de dix pas, elle éclaire les alentour révélant une immense cavité vide. Il ne vous reste plus qu'à descendre. Allez au **10**.

47

Ah vous revoilà parmi nous mon jeune ami ! Vous êtes resté inconscient une bonne journée si j'ose dire. Oui, je crains que vous n'ayez trouvé la mort durant vos périples, tout comme la première fois, mais l'Antre a jugé bon de vous donner une nouvelle chance,

cette fois-ci. Non, non, mais dites-moi, jusqu'où avez-vous été cette fois ci ? Ah oui, fascinant. Hum. Oui. Ah ça c'est certain, je vous l'avais dit, ce qu'il y a en bas n'est jamais bon. En tout cas, aucun démon n'est ressorti. Tenez prenez ma main pour vous relever, c'est vrai que cet autel n'est pas confortable mais il a au moins le mérite de vous donner la vie. Bien dit ! Vos affaires sont juste là, je les ai rassemblés et un peu nettoyés. Ah non, pas du tout. Hum. Comme vous voulez. Alors ? Allez-vous redescendre dans le gouffre ?

Oui, dans ce cas, consultez la **Table des voyages** en Annexe.

Non, le guide vous conduit jusqu'à l'extérieur de l'Antre et vous souhaite un bon retour chez vous.

48

La corniche n'est pas très loin, mais vous n'arrivez pas à l'atteindre en tendant le bras, vous allez devoir sauter après un mouvement de balancier. Après quelques coups de reins et en vous aidant de vos jambes et de vos pieds, vous parvenez à synchroniser vos gestes avec ceux du monstre poilu qui grimpe la corde dans un mouvement régulier, l'amplitude est bonne, il ne vous reste plus qu'à sauter pour atteindre le promontoire. Effectuez un **Epreuve d'Adresse difficulté 12**. Si vous réussissez, vous parvenez à la corniche, rendez-vous au **19**, sinon vous la manquez de peu et tombé, par chance, la créature vous attrape la jambe, allez au **20**.

Chapitre 2 : Cœur de glace

☐1

Après qu'un courant d'air vous ait frappé le visage, vous continuez votre chemin dans le boyau rocheux ; vous rappelant les souvenirs où, avec votre frère et vos compagnons de voyage, vous aviez empruntés ce passage. Seulement, après des centaines de pas, le ***Lichen luminescent*** se fait de plus en plus rare, vous obligeant à boire une potion de Vision nocturne pour continuer dans la grotte qui se sépare en plusieurs tuyaux rocheux. Vous n'avez plus d'idée de votre chemin, peut être tout à gauche – oui, ça doit être ça – songez-vous. Vous continuez, suivant vos souvenirs, votre instinct à traverser le labyrinthe. L'air devient de plus en plus froid, le sol devient même blanc, pris par une gelée. Ne vous souvenant pas du tout de ce chemin, vous faites demi-tour jusqu'à vous retrouver perdu dans une immense grotte prise par la glace.
L'effet du gel et de la glace rendent la grotte visible sur des centaines de pas ; à perte de vu, il n'y a que de la roche blanchis, la glace des stalagmites et stalactites. Cependant, le courant d'air semble vous murmurez des paroles inintelligibles soutenu par des sifflements.
Le froid est si mordant que vous perdez 1 point d'Adresse ; sauf si vous portez une Tenue chaude ou possédez le Verset "Protège-moi" et dépensez 1 point de Ferveur. Auquel cas, Mauser entend votre prière et vous protège du froid.

Si votre Adresse est réduite à 0, rendez-vous au **13**.
Si la case ci-dessus est cochée, rendez-vous au **16**. Sinon, cochez là puis, continuez votre lecture.

D'un coin de l'œil, il vous semble apercevoir une forme bouger sur votre droite. Après quelque pas en arrière et une scrutation en bonne et due forme, il n'y a rien, sauf de la fumée blanche qui se détache au loin. Peut-être un feu de camps, difficile à dire à cette

distance. Alors que vous vous posez la question, sur votre gauche, une silhouette sort d'une cavité creusé dans la glace, vous distinguez à peine un humanoïde, peut être une bête de fourrure ou un autochtone chaudement recouvert. La grotte ne semble pas si inhabitée que cela, quelques démons rodent surement pour apporter une pitance au Prince démon de l'Envie. Plus loin, vers l'Ouest, une forêt de stalagmite se dessine, longeant le mur de la grotte, tout le reste n'est que vaste plaine gelée ponctué par des bosquets de champignon. Allez-vous :

Aller vers la silhouette à votre gauche, en allant au **3**.
Aller en direction de la fumée devant vous, en allant au **4**.
Aller vers la forêt de stalagmite de glace, sur votre gauche en vous rendant au **18**.
Confirmer vos doutes en allant sur votre droite, allez au **5**.

2

A tâtons, vous naviguez dans l'obscurité du boyau rocheux, par moment, le lichen luminescent est suffisamment présent pour que vous puissiez voir ou vous mettez les pieds. Malheureusement, par moment, il fait trop sombre pour voir quoi que ce soit. C'est ainsi qu'une frayeur immense vous envahi lorsque vous tombez dans un trou. Il n'y a malheureusement rien pour prendre un appui désespéré, ni même planter une arme pour ralentir votre chute. Seul votre crie raisonne, annonçant votre venu dans le royaume de la mort ; vous priez le dieu unique d'avoir pitié de vous jusqu'au moment fatidique.
Dans un bruit sourd, votre corps heurte un matelas de coton froid. Un miracle ! Mauser a répondu à vos prières et épargné votre vie ; vous êtes indemne et juste trempé et grelotant. Vous mettant sur le dos, vous prenez le temps de reprendre vos esprits jusqu'à remarquer que le trou a disparu, il n'y a plus aucune paroi rocheuse autour de vous, juste une grande étendue de gel qui illumine l'obscurité de la grotte. Au-dessus de vous, il fait noir comme une nuit sans lune.

Le froid est si glacial que vous perdez 1 point d'Adresse ; sauf si vous portez une Tenue chaude ou si vous possédez le Verset "Protège-moi" et dépensez 1 point de Ferveur. Auquel cas, Mauser entend votre prière et vous protège du froid. Si votre Adresse est réduite à 0, rendez-vous au **13**.

Après avoir rassemblé vos affaires, vous reprenez la route au hasard de la grande plaine gelée. Au bout d'une heure sans doute, la plaine laisse place à des pierres blanchis et des champignons géants mesurant jusqu'à 3 pieds pour certains. Un peu perdu dans ce décor abyssal, vous ne pensiez pas trouver une telle étendu dans le ventre de la terre, si désolé, si froid, si blanc, si silencieux.
Comme pour vous contredire, un long hurlement rompt le silence devant vous, puis un deuxième plus lointain sur votre droite. Le silence a de nouveau repris ses droits quand vous distinguez une petite forme se déplacer, sans doute dans votre direction. Encore trop loin, vous ne parvenez pas à identifier le quadrupède, en regardant à gauche, une silhouette similaire apparait.
Jugeant qu'ils sont trop rapides pour fuir, vous cherchez du regard une position avantageuse mais le sol plat offre peu d'options, et les quelques champignons géants peu d'abri. Il va falloir combattre dans la plus grande simplicité et prier que votre instinct se trompe – après tout, ils sont peut-être amicaux. Seulement, lorsqu'ils sont assez prêts, leurs crocs confirment vos craintes. Vous faites face à ce qui ressemble à des loups au pelage blanc, qui semble briller par endroit par le reflet de cristaux. Leurs yeux sont d'un bleu glacial et leurs crocs ressemblent à des cristaux acérés qui ne demandent qu'à se refermer sur votre tendre chair. Le combat est inéluctable.

Les loups sont au nombre de 3. Comme ils sont loin de vous, vous avez le droit à 2 attaques gratuites si vous possédez une arme à distance. Consultez la fiche du **Loup des glaces** dans le bestiaire pour connaitre leurs caractéristiques. Si vous perdez, rendez-vous au **Chapitre 1, Paragraphe 47**. Si vous êtes vainqueur, notez le code *Loup*, puis rendez-vous au **12**.

3

Le froid mord encore plus vos chairs, vous perdez 1 point d'Adresse ; sauf si vous portez une Tenue chaude ou si vous possédez le Verset "Protège-moi" et dépensez 1 point de Ferveur. Auquel cas, Mauser entend votre prière et vous protège du froid. Si votre Adresse est réduite à 0, rendez-vous au **13**.

Avec précaution, vous vous dirigez vers la silhouette qui se dessine de plus en plus nettement au fur et à mesure de votre avancée. Il s'agit d'un humanoïde grand de sept pieds de haut, bâti comme un ours, recouvert d'une épaisse fourrure blanche. D'une main, il tient une grande hache et de l'autre, un sac tout aussi grand ; il semble se diriger vers un petit monticule où pousse des champignons de grandes tailles. Alors qu'il s'apprête à en découper un avec sa hache, il remarque votre présence. Vous constatez soudain deux cornes minuscules sur son front, vous attendant au pire, vous êtes surpris lorsqu'il vous salut de la main et repose sa hache. Allez-vous l'attaquer sans ménagement en vous rendant au **14**, ou l'imitez en allant au **15** ?

4

Le froid vous pétrifie, vous perdez 1 point d'Adresse ; sauf si vous portez une Tenue chaude ou si vous possédez le Verset "Protège-moi" et dépensez 1 point de Ferveur. Auquel cas, Mauser entend votre prière et vous protège du froid.

Si votre Adresse est réduite à 0, rendez-vous au **13**.
Si vous avez noté le code *Grand*, rendez-vous au **48**.
Si vous avez noté le code *Possession*, rendez-vous au **31**.

La fumée blanche provient d'un abri fait de pierre blanche. Il est grand de plusieurs dizaines de pieds de long et douze de hauteur. En haut, une ouverture laisse s'échapper l'écume blanche, seulement vous remarquez qu'il s'agit plus d'une vapeur que d'une fumée. Avançant prudemment, vous remarquez de l'autre côté de l'abri des silhouettes à taille humaine immobiles, blanches et transparentes comme des stalagmites. Les lieux sont clairement habités, vous apercevez une ***Hachette***, un ***Couteau*** et des

serpettes pour tailler les champignons géants environnant à moins que cela ne soit pour taillader quelques chairs. Est-ce le froid environnant, mais vous avez la chair de poule lorsque vous découvrez la porte, elle est encadrée d'ossements aussi grands que des tibias de minotaure et de lourdes fourrures bloquent l'entrée. Comme si cela ne suffisait pas, un homme d'une pâleur morbide vous fixe du regard à cinquante pas sur votre gauche. Sans doute dissimulé par la formation rocheuse, vous venez seulement de prendre conscience de sa présence. Pour le moment, il est immobile. Reste à savoir quelle va être votre réaction ?

Dégainer votre arme et l'attaquer, rendez-vous au **8**.
Allez à sa rencontre, rendez-vous au **9**.

5

Le froid vous glace le sang, vous perdez 1 point d'Adresse ; sauf si vous portez une Tenue chaude ou si vous possédez le Verset "Protège-moi" et dépensez 1 point de Ferveur. Auquel cas, Mauser entend votre prière et vous protège du froid. Si votre Adresse est réduite à 0, rendez-vous au **13**.

Vous vous dirigez là où il vous semble avoir aperçu quelques mouvements dans la plaine étendue. Le silence glacial de la grotte est simplement coupé par le murmure du vent, vous regardez ici et là, à l'affut de toute présence, vos sens vous aurez t'ils jouaient des tours ? Malheureusement non, deux loups à la fourrure blanche bondissent dans votre direction. Cachés par les quelques rochers blanc, vous les avez à peine remarqué. Leurs crocs sont des cristaux prêts à vous déchiqueter et leurs yeux luisent d'un bleu glacial. Prit par surprise, vous n'avez pas d'autre choix que de les combattre.

Vous allez devoir combattre les deux loups en même temps, prenez la fiche du **Loup des glaces**. Vous prenant par surprise, ils attaquent un premier. Si vous perdez, rendez-vous au **Chapitre 1, paragraphe 47**. Si vous êtes vainqueur, notez le code *Loup* puis rendez-vous au **16**.

6

Le froid est toujours aussi intense et vous perdez 1 point d'Adresse ; sauf si vous portez une Tenue chaude ou si vous possédez le Verset "Protège-moi" et dépensez 1 point de Ferveur. Auquel cas, Mauser entend votre prière et vous protège du froid. Si votre Adresse est réduite à 0, rendez-vous au **13**.

Malheureusement, la grotte glacée offre peu de place à la discrétion, effectuez une **Epreuve de Volonté difficulté 25**. En cas de réussite ou si vous avez le code *Loup*, consultez la **Table des voyages**. Dans le cas contraire rendez-vous au **36**.

7

Vous voilà victorieux des deux loups. Maintenant que tout danger est écarté, après avoir noté le code *Loup*, vous pouvez :

Aller en direction de la fumée blanche en vous rendant au **4**.
Aller vers la silhouette que vous aviez aperçu à l'ouest, en vous rendant au **26**.
Traverser la grotte sans vous faire repérer. Dans ce cas, consultez la **Table des voyages**.

8

Alerte, vous dégainez votre arme avant que l'individu ne réagisse puis vous vous lancez sur lui, mais constatant qu'il ne bouge pas d'un pouce, vous contenez vos ardeurs. Rendez-vous au **9**.

9

L'homme ne bouge toujours pas ; en fait, il est comme figé, sans vie, ni lueur dans ses yeux bleus. C'est avec horreur que vous le reconnaissez – il faisait partie des nomades descendues dans le gouffre pour délivrer le Petit prince. Comme beaucoup d'entre eux, la Dame blanche l'avait gelée. En tournant la tête pour regarder les silhouettes, vous constatez que d'autres nomades sont ici, immobiles comme lui, mais complètement gelé. Vous courez alors vers elles dans l'espoir d'y trouver votre frère, Joris, mais aucune trace de lui. C'est alors que vous entendez du bruit de l'autre côté

de l'abri de pierre blanche, accompagné par des pas lents. Rapidement, vous vous cachez. Effectuez une **Epreuve d'Adresse difficulté 8**. Si vous échouez, rendez-vous au **10**. Si vous réussissez, allez au **20**. Vous pouvez également boire une Potion d'araignée pour vous dissimuler, dans ce cas, allez au **20**.

10

Dissimulé derrière les nomades gelés, vous attendez sans bouger. Comme vous vous y attendiez, une personne vient dans votre direction, mais vous ne vous attendiez pas à voir le Grand George venir. Interdit, vous le scrutez puis écarquillez les yeux quand les siens se fixent sur vous. Vous secouez la tête, ce n'est pas le chef des nomade qui se tient devant vous – non, ça ne peut pas être lui. Ses pas lents avancent vers vous, il est pâle, froid, les yeux d'un bleu glaçant, habillé comme les autres nomades – d'une simple tunique de coton. L'homme ne porte plus son armure, ni son marteau à deux mains, mais il n'en reste pas moins effrayant. Allez-vous tentez de lui parler, voir si George n'est pas quelque part derrière ces yeux bleus, en vous rendant au **21**. Ou tout simplement l'attaquer en vous rendant au **22**.

11

Dans la boutique de Drarg, vous pouvez acheter ce qu'il y a dans la liste ci-dessous. Le démon peut acheter vos biens jusqu'à hauteur de 10 pièces d'or. Une fois vos emplettes terminées, allez au **16**.

Objets :	Coût :	Ingrédients :	Coût :
Tenuee chaude	6 po	Croc de glace	1 po
Botte en cuir	2 po	Œil de démon du froid	1 po
Gants en cuir	2 po		
Chapka en fourrure	2 po		
Armure de cuir	6 po		
Hache	10 po		
Couteau	2 po		

12

Les trois loups gisent au sol, vous reprenez votre souffle après ce dur combat, puis vous reprenez vous route dans la plaine blanche. Le froid est si mordant que vous perdez 1 point d'Adresse ; sauf si vous portez une Tenue chaude ou si vous possédez le Verset "Protège-moi" et dépensez 1 point de Ferveur. Auquel cas, Mauser entend votre prière et vous protège du froid. Si votre Adresse est réduite à 0, rendez-vous au **13**.

Le paysage se transforme peu à peu, moins plat, il prend plus de forme, des rochers blancs, des bosquets fait de champignons géants, ainsi qu'une forêt de stalagmite longeant la paroi de la grotte. Au loin, vous apercevez de la fumée blanche qui monte vers la voute de la grotte. Peut-être un feu de camps, difficile à dire à cette distance. Alors que vous vous posez la question, sur votre gauche, une silhouette sort d'une cavité creusé dans la glace, vous distinguez à peine un humanoïde, peut être une bête de fourrure ou un autochtone chaudement recouvert. La grotte ne semble pas si inhabitée que cela, quelques démons rodent sûrement pour apporter une pitance au Prince démon de l'Envie. Allez-vous :

Vers la silhouette à votre gauche, en allant au **3**.
Vers la fumée devant vous, en allant au **4**.
Vers la forêt de stalagmite, en allant au **18**.
Tentez de traverser cette grotte sans vous faire repérer par qui que ce soit en passant vers l'Est, en allant au **6**.

☐ 13

Vous auriez cru être dans le noir complet, mais non, vous êtes dans le blanc complet. Figé, telle une statue, vous ne pouvez pas bouger, et la seule chose qui s'offre à vous est une étendue blanche cristalline. Vous n'avez plus froid, ni chaud, même si vous avez le sentiment d'être enveloppé dans du coton. A certain moment, il vous semble vous élever dans les airs, comme un grain de sable emporté par la brise. Vous apercevez alors une tâche sombre dans le blanc qui vous entoure, cette tâche s'approche et prend forme, vous renvoyant votre propre reflet, un reflet malsain ; mais votre

reflet n'est pas figé, au contraire, il s'amuse de vous. Ses mains vous caressent, ou plutôt vous agrippent, ils cherchent à prendre la lueur d'âme dans vos yeux. Votre âme vous quitte peu à peu…

Si la case ci-dessus est cochée ou si vous possédez le code *Salamandre*, rendez-vous au **Chapitre 1, paragraphe 47**. Sinon, cochez la case puis continuez votre lecture.

Quand soudain votre reflet maléfique semble être aspiré par le vide dans une moue de défiance. Vous ouvrez les yeux, complètement groggy, trempé jusqu'à l'os, et pris de tremblement. Les contours autour de vous sont déformés par une brume flamboyante, comme si vous veniez de vous réveiller en plein soleil, mais vous entendez des cris étouffés auxquels vous n'arrivez pas à mettre de visage. Peu à peu, vos forces et vos sens reviennent pour affronter le cauchemar qui se déroule sous vos yeux. Des démons s'affrontent sauvagement, des flammes et de la glace jaillissants de toute part. Dans cette folie destructrice, vous êtes allongé sur des débris de glace, vous avez là une échappatoire que vous saisissez. Péniblement, vous vous relevez alors qu'un démon cornu à la peau d'écaille s'effondre gelé, puis sautez en dehors de la pièce pour vous retrouver à l'extérieur. Vous courez, pied nu dans la plaine glacé.

Supprimez de votre fiche votre équipement, votre inventaire et vos pièces d'or, puis rendez-vous au **16**.

14

Sans perdre un instant vous dégainez votre arme, prêt à occire ce démon qui ne vous inspire aucune confiance.

Consultez le bestiaire et prenez la fiche du **Démon du froid**. Si vous perdre le combat, le démon se montre plus robuste que prévu et vous assène un sérieux coup de hache qui vous fait perdre conscience. Rendez-vous au **13**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **17**.

15

Il se présente comme étant Drarg, Démon du froid et habitant de la grotte des Ames gelées. Vous êtes surpris par sa gentillesse quand il vous invite à vous abriter dans son humble demeure. Comme il est vrai qu'il aurait pu sèchement vous tuer avec sa hache, vous acceptez son offre même si vous gardez une certaine appréhension. Sa demeure consiste en une grotte creusée dans la roche glacée, faites de ses propres mains. Sa résidence est chaudement arrangé de fourrures ici et là et de champignons, ici et là. Drarg vous avoue être végétarien, et n'avoir que de la soupe de champignon à vous offrir. Acceptant volontiers, vous lui faites part de votre surprise à voir des étagères remplies d'objets en tout genre. Le démon sourit, il est marchand et voilà justement ses marchandises ; vous êtes plus ici dans son magasin que chez lui en vérité. Drarg vous fait alors l'inventaire de ses objets à vendre, tous plus important ici qu'ailleurs et surtout – de première nécessité.

Après avoir noté son nom, *Drarg*, vous pouvez consulter ses marchandises en vous rendant au **11**. Ou le remercier de son hospitalité et partir, rendez-vous au **16**.

16

Une fois à l'abri, derrière un bosquet de champignon géant, vous réfléchissez à la suite. Allez-vous :

Voir *Drarg*, si vous le connaissez, rendez-vous au **11**.
À l'endroit où vous aviez aperçu une silhouette, en allant au **26**.
Vers la fumée blanche, en vous rendant au **4**.
Vers la forêt de stalagmite, sur votre gauche, en allant au **37**.
Traverser la grotte par la droite, sans vous faire repérer, en vous rendant au **6**.

17

La ***Hache*** du démon git sur la neige à côté de son corps sans vie. En voilà un qui ne pourra plus vous nuire. Comme il n'y a rien d'autres d'intéressant hormis quelques ***Champignons blancs***, vous quittez les lieux, rendez-vous au **16**.

18

Le froid vous pétrifie, vous perdez 1 point d'Adresse ; sauf si vous portez une Tenue chaude ou si vous possédez le Verset "Protège-moi" et dépensez 1 point de Ferveur. Auquel cas, Mauser entend votre prière et vous protège du froid. Si votre Adresse est réduite à 0, rendez-vous au **13**.

La forêt de stalagmites se précise, ses pointes s'élevant jusqu'à une cinquantaine de pieds, il vous semble même que part moment, certaines stalagmites touchent la voute de la grotte. La glace est plus dense ici, et vous faites attention à ne pas glisser

Si vous avez notez le code *Loup*, rendez-vous au **37**.
Sinon, rendez-vous au **38**.

19

Il n'y a rien d'intéressant à faire ici, aussi, vous décidez de vous poser un peu pour réfléchir à la suite, rendez-vous au **16**.

20

Tranquillement dissimulé derrière les statues de glace, vous attendez. Les pas lents se rapprochent, puis vous apercevez une jambe, puis la personne dans son entier. La vision vous stupéfait, le Grand Georges se tient devant vous, mais ça ne peut pas être lui, c'est impossible ! Vous l'avez vu être changé en statue de glace, comme les autres nomades autours de vous. La personne porte un simple habit de coton, il s'arrête un temps, regarde à droite et à gauche, comme s'il cherchait quelqu'un. Allez-vous sortir de votre cachette et tentez de lui parler en vous rendant au **21** ? Ou attendre et le laisser partir en vous rendant au **27**.

21

Prudemment, vous sortez de votre cachette. Fixant toujours Georges dans les yeux, vous lui dites : "Georges, c'est moi, Bénédicte. Vous vous souvenez de moi ? J'vous aidais à sauver le Petit prince avec mon frère." Vous cherchez une lueur d'espoir dans ses yeux bleus, mais vous ne trouvez qu'un rictus : "Georges est

mort, j'ai dévoré son âme, tout comme je vais dévorer le tient !" sur ses mots, lui qui était si lent, court en hurlant.

Vous allez devoir le combattre, mais avant cela, effectuez une **Epreuve de Volonté difficulté 14**. Si vous échouez, la peur engourdit votre esprit ; à moins de posséder la Maitrise Courageux, vous devrez combattre avec seulement 2 dés. Pour connaitre les caractéristiques de Georges, reportez-vous au bestiaire et prenez la fiche du **Possédé du froid**. Si vous perdez le combat, rendez-vous au **13**. Si vous gagnez, allez au **23**.

22

L'arme au poing, vous vous lancez contre cette pâle copie de Georges. Pour ce combat, reportez-vous au bestiaire et prenez la fiche du **Possédé du froid**. Si vous perdez le combat, rendez-vous au **13**. Si vous gagnez, allez au **23**.

23

Le corps de Georges git sans vie devant vous, aucune goutte de sang ne coule de ses plaies. Vous êtes presque attristé de l'avoir tué, mais ce n'était plus lui, il était mort depuis longtemps. Un léger courant d'air glacial vous fait frémir, tout comme l'idée de retrouver votre frère possédé. Puis, vous êtes surpris par deux démons portant des gris-gris d'ossement.

— La dame va pas être contente, dit celui au ventre bedonnant. Haut de sept pieds, bâtit comme un ours, sa fourrure épaisse est blanche, ses yeux de glaces et son front est orné d'une petite paire de cornes.

— Oh non, elle va pas être contente, surtout qu'il est plus maigrichon que l'autre, ajoute le deuxième tout maigre.

De toute évidence, ils ne vont pas vous laissez partir, ni discuter simplement avec vous, vous allez devoir combattre les deux Démons du froid, consultez le Bestiaire et prenez la fiche du **Shaman du froid**. Si vous êtes vaincu, rendez-vous au **13**. Si vous êtes vainqueur, notez le mot *Possession* et rendez-vous au **24**.

24

Vous croisez les bras, il y a beaucoup de cadavres autour de vous. Rapidement, vous levez les yeux et regardez aux alentours en vous attendant à voir d'autres menaces surgirent, mais non, hormis les silhouettes de glaces ; il n'y a plus rien sauf la vapeur blanche qui s'échappe toujours de l'abri de pierres laiteuses. La dame dont ils parlent serait à l'intérieur ? Allez-vous :

Entrer en vous rendant au **25**.
Ou plutôt quitter les lieux en allant au **16**.

25

Une fois à l'intérieur de l'abri, celle-ci est vide, vous découvrez simplement l'origine de la vapeur blanche – une statue de glace semblable à celles à l'extérieure est allongée sur un bloc de cristal blanc. Alors qu'elle n'émet pas de chaleur, il vous semble que la statue est en train de fondre même si aucune goutte ne tombe au sol, au contraire, de la vapeur s'élève. La statue s'avère être l'un des nomades changé en glace par la Dame blanche. Difficile de savoir ce qui se passe ici… alors que vous fouillez les lieux, vous entendez du bruit derrière vous, avec effroi, la statue s'est relevée, elle n'est plus gelé, le nomade à retrouve un semblant de vie, mais un regard malicieux trahit ses intentions. Il vous attaque.

Pour ce combat, prenez la fiche du **Possédé du froid** en Annexe. Si vous perdez le combat, rendez-vous au **13**. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **32**.

26

Le froid mord encore plus vos chairs, vous perdez 1 point d'Adresse ; sauf si vous portez une Tenue chaude ou si vous possédez le Verset "Protège-moi" et dépensez 1 point de Ferveur. Auquel cas, Mauser entend votre prière et vous protège du froid.

Si votre Adresse est réduite à 0, rendez-vous au **13**.
Si vous connaissez *Drarg*, rendez-vous au **19**.
Sinon, continuez votre lecture.

Avec précaution, vous vous dirigez à l'endroit où il vous semble avoir aperçu une silhouette, mais vous trouvez simplement un petit monticule de champignon géant entouré de petits ***Champignons blancs***. Cependant, en regardant attentivement le sol, vous trouvez des empreintes de pas sur la terre gelée qui se dirige plus vers l'Ouest. Suivant les traces, vous êtes soudain surprit par deux loups aux crocs de cristaux qui bondissent sur vous. Rapidement, vous dégainez votre arme pour vous battre, mais ils sont rapides, et leurs morsures vous glacent le sang. Par chance, alors que vous sentez vos forces faiblir, un humanoïde de sept pieds de haut, recouvert de fourrure blanche, mais surtout armé d'une énorme hache, vient vous aider en découpant d'un coup l'un des loups. Le deuxième, devant cet assaut, fuit pour se fondre dans la glace. Rendez-vous au **15**.

27

La personne qui pourrait être le Grand Georges fait demi-tour. Vous le suivez discrètement et le voyez entrer dans l'abri de pierre blanche. A l'intérieur, vous entendez des voix autoritaires, rien de bon. Vous pouvez :

Entrer à l'intérieur, en vous rendant au **28**.
Boire une potion d'Araignée ou dépenser 1 point de Ferveur pour utiliser le Verset "Cache-moi de mes ennemis" si vous le connaissez. Dans ce cas, rendez-vous au **29**.

28

Vous poussez les quelques fourrures pour entrer dans l'abri. A l'intérieur, il fait toujours aussi froid qu'à l'extérieur, mais ce qui vous fait frissonner, ce sont les deux démons qui donnent des ordres au – sans doute faux – Grand Georges. L'un est opulent, l'autre est maigre, grands de sept pieds et bâtit comme des ours, ils possèdent une épaisse fourrure blanche, des yeux de glace et une paire de cornes au front.

— La dame va être contente d'avoir une nouvelle recrue, dit le plus gros.

— Oh oui, elle va être contente, attrape-le ! termine le plus maigre.

Et aussitôt Georges vous saute dessus en hurlant.

Vous allez devoir combattre le Grand Georges, reportez-vous au Bestiaire et prenez la fiche du **Possédé du froid**. Si vous perdez le combat, rendez-vous au **13**. Si vous êtes vainqueur, allez au **30**.

29

Votre taille minuscule, ou votre invisibilité, vous permet d'entrer dans l'abri et d'espionner les personnes qui y sont. Le faux Grand Georges a rejoint deux démons, l'un corpulent, l'autre maigre. Tous deux sont bâtit comme des ours, grand de sept pieds, ils portent une épaisse fourrure blanche, des yeux de glace et une paire de cornes. Juste à côté d'eux, une statue de glace est allongée sur un bloc de glace sur lequel sont graves des runes maléfiques. Elle est identique aux silhouettes de glace, c'est un nomade ! C'est de là que la vapeur blanche apparait et s'élève vers les hauteurs. Soudain, la statue s'anime et se lève, ses traits ressemblant à ceux de George, la peau d'une pâleur glaciale et des yeux d'un bleu intense. "Parfait ! Cri le démon le plus gros, l'armée de la dame sera bientôt terminée !" sur ses mots, le plus maigre leur ordonne d'aller, pour le nouveau – sur Champ de glace, et pour le Grand Georges – chercher une nouvelle statue. Qu'allez-vous faire ?

Profiter que les démons soient seuls pour les attaquer sous votre forme naturelle en allant au **33**.
Aller voir le Grand Georges pour lui parler, en allant au **21**.
Suivre le nouveau corps vers le Champs des glaces, en allant au **Chapitre 6, paragraphe 2**.
Ou plutôt quitter les lieux en allant au **16**.

30

C'est avec peine que vous voyez le Grand Georges s'effondrer au sol, mais ce n'est pas lui, juste un simulacre. Comme pour répondre à votre intuition, vous apercevez une statue de glace "prendre vie", tout comme George, c'est un nomade aux yeux d'un bleu intense. Il se lève d'un bloc de glace sur lequel sont gravés des runes maudites,

les démons grimaces de rire et le plus corpulent ricane "cette fois-ci, tu ne nous échapperas pas !"

Votre héros devra combattre un **Possédé du froid** et les deux **Démons du froid** à la fois. N'oubliez pas que vous devrez d'abord tuer le possédé pour attaquer les démons. Reportez-vous au bestiaire pour avoir leurs fiches. Si vous êtes vaincu, rendez-vous au **13**, si vous êtes vainqueur, notez le mot *Possession*, allez au **32**.

31

Les silhouettes de glace sont rassemblées derrière l'abri de pierre, vous reconnaissez certain des nomades même si vous n'avez échangé que deux ou trois mots avec eux.

Ci-dessous vous sont présentés 6 nomades piégés dans la glace. Chaque potion de Libération des glaces, ou, si vous connaissez le Verset "Libère mon ami des glaces", chaque point de Ferveur dépensé, vous permet d'en libérer 1. Sur la page ci-contre, vous sont présentées les règles sur les Compagnons.

Jean-louis, 1 PV, +5 en Adresse pour connaitre votre initiative.
Davina, 1 PV, +1 en Adresse.
Michel, 1 PV, +5 en Endurance.
Marie, 1 PV, +1 en Protection.
Gaston, 1 PV, +1 en Force.
Philippine, 1 PV, lorsque vous êtes touché, vous perdez 1 point d'Endurance en moins.

Si vous les libérés, ils vous remercient énormément de les avoir délivrés. Ils sont groggys, glacés et ont énormément besoin de se reposer, mais plus encore, de se réchauffer. Une fois remis vos compagnons vous suivent alors que les autres partent explorer les environs, jurant de vous retrouver pour venger la mort du Grand Georges.

Dans tous les cas, il ne vous reste plus qu'à savoir où aller maintenant, rendez-vous au **16**.

Compagnons :

Sur votre Feuille de route, vous pouvez inscrire vos compagnons de fortunes. Cela vous permet de suivre le nombre de nomade que vous avez sauvés et de noter les compagnons restant à vos côtés pour vous aider dans votre quête.

Si vos compagnons possèdent des talents particuliers pour vous aider, comme crocheter une serrure, entrer discrètement dans une maison ou lire des textes obscurs, ils vous offrent également un bonus utile lors des combats.

Ce bonus s'ajoute à vos jets selon certaine circonstance, en mêlée ou à distance par exemple. Pour recevoir ce bonus, votre compagnon doit participer au combat, au risque de mourir. Un compagnon possède des points de Vie, lorsqu'un ennemi attaque, lancez 1D6. Si le résultat correspond au compagnon de votre feuille de route, il perd 1 point de Vie. Arrivé à 0, il meurt. Une fois blessé, il devra être soigné pour récupérer ses points de Vie.

Si vous avez le code *Brute*, effacez le et notez le code *Possession*.

Déconcerté par ce qui vient de se passer, vous reprenez votre souffle en faisant le tour de l'abri du regard. Les lieux sont décorés modestement, sans artifice, mais avec un goût prononcé pour les ***Os***. Un endroit de la pièce est complètement gelé ; une sorte de matelas de glace sert de lit à en croire la disposition de certaines affaires ; et de salle à manger, à en croire les ***Champignons blancs*** et les déchets qui y trainent. Dans un autre coin, plus au fond, vous trouvez les affaires de vos compagnons qui ont un peu de valeur comme un ***Collier de perle***, un ***Collier avec une dent de dragon***, un ***Bracelet de force*** et un autre ***Bracelet d'argent***. Il y a aussi leurs armes, deux ***Épées***, un ***Couteau*** et celles du Grand Georges, sa magnifique armure, qui a pris quelques coups, et surtout son ***Marteau à deux mains***. Mais vous trouvez également accrochés au mur des trophées, comme des mains griffues à la peau d'écaille rouge sombre, des cornes de différentes tailles et un ***Masque d'écaille*** aux traits démoniaques. Vous revenez vers le grand bloc de glace sur lequel sont graves des runes. Manifestement, les deux démons du froid pratiquaient un rituel maléfique sur vos compagnons changés en statue de glace pour qu'ils soient possédés. Votre frère Joris a-t-il subit ce sort néfaste ? Vous en frémissez à cette idée. Vous observez les lieux et réfléchissez pour voir s'il n'y aurait pas un moyen pour inverser le processus. Effectuez une **Epreuve de Volonté difficulté 25**. Si vous réussissez, vous découvrez que le bloc est fait de ***Glace maudite*** ; elle pourrait être utilisée dans une potion pour libérer vos compagnons. Après avoir fait une dernière fois le tour de l'abri, vous ressortez non sans une certaine tristesse.

Si vous avez noté le code *Grand*, allez au **34**.
Si vous avez une potion de Libération des glaces ou si vous connaissez le Verset "Libère mon ami des glaces", vous pouvez aller voir les silhouettes de glace pour les libérer en allant au **31**.
Sinon, vous quittez les lieux en allant au **16**.

33

Les deux démons sont surpris de vous voir apparaitre. Vous combattrez les deux démons à la fois, consultez le bestiaire pour voir la fiche du **Shaman du froid**. Si vous perdre le combat, rendez-vous au **13**, si vous êtes vainqueur, notez le code *Grand*, puis rendez-vous au **32**.

34

Au moment où vous sortez de l'abri, vous apercevez le faux Grand Georges venir vers vous avec une statue de glace dans les bras. Manifestement, il ne fait pas attention à vous et vous ignore. Vous n'avez malheureusement aucun moyen pour le sauver, pour le moment ; vous priez le dieu Mauser pour qu'il puisse vous donner un moyen de le sauver, lui et votre frère Joris. En attendant :

Si vous possédez une potion de Libération des glaces ou si vous connaissez le Verset "libère mon ami des glaces", vous pouvez vous rendre au **31** pour délivrer les nomades piégés dans la glace.
Sinon, vous quittez les lieux, rendez-vous au **16**.

35

Notez le code *Brute*.

Les démons du feu se mettent autour de l'abri de pierre blanche, et entendant du bruit à l'intérieur, le plus grand met le feu aux fourrures. Rapidement, elles s'embrasent et des cris à l'intérieur se font entendre. Vous apercevez alors un démon de quatre pieds de haut, sortir entre les flammes ; plutôt obèse, il est bâti comme un ours recouvert d'une épaisse fourrure blanche. D'un éclair, deux démons du feu l'attrapent. C'est alors qu'un deuxième démon du froid portant des gris-gris d'ossement sort à son tour ; beaucoup plus maigre, celui-ci s'attendait à être attaqué, et frappe férocement avec une épée, embrochant rapidement un démon à la peau d'écaille. De rage, les deux autres tuent leur prisonnier avant de se jeter sur le shaman du froid. Débordé, il succombe aux coups.

Vous avez là une occasion en or pour les attaquer, dans ce cas, rendez-vous au **49**. Sinon, vous les observez entrer dans l'abri, puis

ressortir rapidement, déçu de n'avoir rien trouvé d'intéressant. Constatant que leur camarade n'est pas mort, ils le relèvent et s'en vont. Vous pouvez les suivre en allant au **Chapitre 7, paragraphe 2**. Ou bien entrer à votre tour dans l'abri en vous rendant au **32**.

36

L'immensité de la grotte vous donne l'impression de marcher dans un désert glacé plongé dans une pénombre sans fin. Alors qu'à l'entrée de la grotte, vous aviez pu trouver quelques habitations, des signes de vie – ici, il n'y a que le vide glacial. Malgré cette solitude, vous vous sentez observé. Par moment, il vous semble entendre des hurlements, à moins que cela ne soit le vent. C'est au bout de plusieurs heures de marche que vos craintes se fondent, vous distinguez parfaitement des hurlements de loup autour de vous, vous êtes pour ainsi dire, cerné, encerclé. Peu à peu, leurs pelages blancs se détachent du paysage, leurs yeux de cristal luisent tout comme leurs crocs et des morceaux de glaces se conjugue à leur fourrure. Ils sont au nombre de dix, trop nombreux pour vous, il ne vous reste plus qu'à prier le dieu Unique de vous sauver.

Si vous possédez le Verset "Blesse mes ennemis par le feu", dépensez 2 points de Ferveur pour vaincre les Loups des glaces. Dans ce cas, consultez la **Table des voyages**. Sinon, les loups se jettent sur vous et vous dévorent peu à peu dans vos cris d'agonie, rendez-vous au **Chapitre 1, paragraphe 47**.

☐ 37

Si la case est cochée ou si vous avez le code *Salamandre*, rendez-vous au **19**. Sinon, cochez la case puis continuez votre lecture.

La glace craque par moment sous vos pied, et vous manquez à plusieurs reprises de vous foulez la cheville à cause de morceaux de ***Stalagmites de givre*** qui jonchent le sol gelé. Après une petite heure de marche, alors que vous alliez faire demi-tour, car les stalagmites forment un mur infranchissable – et que vous commencez à avoir mal aux pieds – vous apercevez une fumée grise à proximité. Vous y rendant discrètement, vous apercevez trois

humanoïdes à la peau d'écailles rouges sombres autour d'un feu brûlant grâce à une collecte de champignons et de charbons. Leurs yeux d'un rouge flamboyant brillent dans la pénombre permanente de la grotte, et vous apercevez une paire de corne sur leur front. Allez-vous :

Aller à la rencontre des démons, rendez-vous au **41**.
Les espionner, rendez-vous au **42**.
Les attaquer sans ménagement, rendez-vous au **49**.
Mais si vous jugez avoir trop mal aux pieds, vous pouvez tout simplement quitter la forêt en vous rendant au **16**.

☐ 38

Si la case est cochée, rendez-vous au **19**. Sinon, cochez la case puis continuez votre lecture.

Alors que vous tournez en rond dans la forêt de stalagmites, slalomant entre quelques morceaux de ***Stalagmite de givre***, vous entendez les hurlements caractéristiques de loup ainsi que des hurlements démoniaques. Manifestement, un combat à lieu pas très loin de vous. Vous pouvez vous y rendre, en allant au **40**. Ou plutôt en profiter pour quitter les lieux en toute tranquillité, en vous rendant au **16**.

39

A distance raisonnable, vous suivez les démons du feu qui quittent la forêt de stalagmites. Tout aussi prudent que vous, ils avancent discrètement et regardent s'ils ne sont pas suivit. Par chance et habileté, ils ne vous remarquent pas. Au bout de quelques minutes, vous comprenez qu'ils se dirigent vers la fumée blanche en longeant les bosquets de champignons géants. Un abri de pierre blanche se dessine bientôt. Si vous possédez le code *Possession*, rendez-vous au **47**. Sinon, rendez-vous au **35**.

40

Notez le mot *Salamandre*.

Votre intuition ne vous a pas trompé, une meute de loups au pelage blanc et aux crocs de cristal attaque trois démons à la peau d'écailles rouges sombres. Malgré leurs épées, ils sont en mauvaise posture face à la meute, ils n'ont aucune chance. Cependant, vous pourriez en profiter pour attaquer les loups une fois qu'ils en auront fini avec les démons. Si cette idée vous tente, rendez-vous au **46**. Sinon, vous quittez la forêt avant que la meute ne s'en prenne à vous. Rendez-vous au **16**.

41

Les démons vous aperçoivent ; soudain, ils se lèvent d'un coup alors que le plus grand siffle "Le Maitre va être ravi de ce nouveau jouet." Vous comprenez trop tard qu'ils sont plus hostiles que vous ne l'auriez imaginé quand l'un d'eux prend son arbalète et vous tire dessus.

Vous allez devoir combattre les 3 démons à la fois, en prenant les fiches du **Démon du feu** et **Démon du feu, arbalétrier** dans le Bestiaire. Prit par surprise, l'arbalétrier à 1 attaque gratuite contre vous, sauf si vous possédez la maitrise Courageux. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **44**. Sinon, rendez-vous au **Chapitre 3, paragraphe 2**.

42

Plusieurs choix s'offre à vous pour espionner les démons, vous pouvez : boire une potion d'Araignée pour vous faire minuscule, boire une potion de Patte d'araignée pour grimper en haut d'une stalagmite ou citer le Verset "Cache moi de mes ennemis" et dépenser 3 points de Ferveur. Si vous n'avez rien de cela, il ne vous reste plus qu'à utiliser les vieux moyens, vous faire discret en effectuant une **Epreuve d'Adresse difficulté 12**.

Dissimulé derrière les stalagmites, vous écoutez leur conversations – ils parlent de la Dame blanche, leur Maitre lui voue une haine brûlante. Les démons la recherche dans la Grotte sans âme, ils ont pour mission de la tuer avant qu'elle ne parvienne à se constituer une armée.

Si vous avez utilisé un moyen pour espionner les démons ou si vous avez réussi votre Epreuve d'Adresse, rendez-vous au **45**. Sinon, rendez-vous au **41**.

43

Dissimulé derrière les stalagmites, vous vous lancez à l'attaque contre ces trois démons.

Si vous possédez une arme à distance, vous avez le droit à 2 attaques gratuites avant que les démons ne soient sur vous. Cependant, l'arbalétrier vous attaque également 1 fois gratuitement si vous utilisez votre arme à distance. Prenez la fiche du **Démon du feu** et **Démon du feu, arbalétrier**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **44**. Sinon, rendez-vous au **Chapitre 3, paragraphe 2**.

44

Le souffle court, le combat aura été rude contre les démons. Vous faites rapidement le tour de leur campement dans lequel repose du ***Charbon*** à côté du feu. Puis, vous quittez la forêt de stalagmite. Après avoir noté le mot *Salamandre*, rendez-vous au **16**.

45

Soudain, l'un des démons se retourne, comme s'il avait senti votre présence, mais finement caché, il ne vous découvre pas et continu sa conversation – pour le moment, ils ne savent pas où se trouve la Dame blanche, sans doute dans son château ou dans les plaines glacées. Avant d'y aller, ils décident de détruire la glace maudite qui permet à la Dame d'agrandir son armée. Hochant la tête comme d'un commun accord, les trois démons se lèvent, éteignent le feu de camp, puis s'en vont. Vous pouvez :

Les attaquer maintenant que vous avez toutes les informations, en vous rendant au **49**.
Continuer à les espionner, en les suivant au **39**.
Tout simplement suivre votre propre chemin, en allant au **16**.

46

Alors qu'il ne reste plus qu'un démon debout, vous en profitez pour passer à l'attaque. Prenant par surprise la meute déjà bien réduite, vous tuez un loup avant qu'il ne s'en fuit. Rapidement, la meute se disperse, mais trois loups aux crocs menaçant vous font encore face.

Vous allez devoir combattre les 3 loups en même temps. Par chance, ils ne sont pas au contact ; si vous possédez une arme à distance, vous avez le droit à 1 attaque gratuite. Consultez le Bestiaire et prenez la fiche **Loup des glaces**.

Si vous perdez le combat, rendez-vous au **13**. Si vous êtes victorieux, vous reprenez votre souffle puis quittez la forêt de stalagmites. Après avoir noté le mot *Loup*, rendez-vous au **16**.

47

Les démons du feu entrent dans l'abri et ressortent presque aussitôt en jurant, déçu de ne trouver personne de vivant à l'intérieur. Ils aperçoivent alors les silhouettes de glace et ricanent en sifflant, satisfait de quelques choses que vous ne comprenez pas, est-ce là l'armée de la Dame blanche ? Les nomades pièges dans la glace ? Votre frère Joris, a-t-il rejoint son armée ? Pour seule réponse, vous voyez les partir plus profondément dans la Grotte sans âme. Vous pouvez ;

Continuer de les suivre en vous rendant au **Chapitre 7, paragraphe 2**.
Les attaquer, en vous rendant au **49**.
Simplement continuer votre route, en allant au **16**.

48

Le faux Grand Georges se tient toujours immobile dans l'abri, comme s'il attendait des ordres, pourtant, il n'obéit à aucun de vos mots… il n'y a plus rien d'intéressant ici, il ne reste plus que des ***Os*** et le bloc de ***Glace maudite*** est brisé en morceaux, il ne sert plus à rien.

Si vous possédez une potion d'Exorcisme, vous pouvez lui faire boire ; dans ce cas, il est enfin libéré de la possession. Le Grand Georges vous remercie et se tient désormais à vos côtés. Effacez le mot *Grand* et notez le mot *Georges*.

Dans le cas contraire, c'est avec tristesse que vous le laissez là. Vous pouvez aller voir les silhouettes de glace à l'extérieur en allant au **31**, ou tout simplement quitter les lieux en vous rendant au **16**.

49

D'un éclair, vous vous jetez sur les démons du feu, ils sont 3 (2 si l'un d'eux est déjà mort). Si vous possédez une arme à distance, vous avez le droit à 1 attaque gratuite avant qu'ils ne soient sur vous, prenez la fiche **Démon du feu**. Si vous perdez, rendez-vous au **Chapitre 3, paragraphe 2**. Si vous êtes vainqueur, notez le mot *Salamandre*.

Si vous avez noté le code *Brute*, rendez-vous au **32**.
Sinon, si vous avez le code *Possession,* rendez-vous au **16**.
Si vous n'avez aucun des codes, rendez-vous au **44**.

Chapitre 6 : champ de glace

□1

La plaine gelée est immense, monotone et froide. La lumière de la grotte est pareille au clair de lune, la glace émettant une lueur bleutée. Le froid est toujours aussi intense, sans une Tenue chaude ou à moins de posséder le verset « Protège-moi » et de dépenser 1 point de de Ferveur, vous perdez 1 point d'Adresse.

Dans ce calme plat, après un temps indéfini, le paysage vous dévoile un immense campement de toiles. À différent endroit, vous apercevez des groupes de personnes éparses le rejoindre. À grand pas, vous vous dirigez vers le campement tout en prenant soin d'être le plus discret possible, même si cela est des plus compliqué dans cet espace désolé. Les tentes sont grandes et dispersées, recouvertes de gelée, vous discernez des bannières aux couleurs bleus et blanc, marquées d'un flocon de neige. Des centaines de personnes, ou plutôt de démons du froid, sont réunis autour de vaste bivouaques. Ces êtres mesurant sept pieds de haut, bâtie comme des ours avec une fourrure grise, des yeux bleus glacial et une petite paire de corne, discutent, mangent et boivent allégrement, alors que d'autres s'entraînent au combat sur des esclaves. Ces esclaves sont pour la majorité des démons, certains sont recouverts d'écailles rouges sombres, d'autres portent des malformations hideuses et menaçantes. Une autre partie des esclaves sont originaires de la 7^{e} civilisation, vous y reconnaissez des humains, des elfes, des gnolls et des orcs. Se pourrait-il que vos compagnons nomades y soit ? À peine vous posez vous cette question que vos yeux aperçoivent des démons du froid rassembler des égarés venant des quatre coins de la plaine gelée. Ceux-ci arrivent un peu au hasard, mais rapidement, vous reconnaissez des possédés. Dans un coin du campement, vous apercevez un enclos

fait de glace et de neige dans lequel sont enfermés quelques monstres des neiges, pouvant servir de monture ou de juggernaut. Haut de vingt pieds, ressemblant à des zébus, mais avec une trompe léchant le sol et une fourrure laineuse sur laquelle sont agrippées des cristaux. Enfin, au centre, des tentes immenses sont dressées, sans doute celles des chefs du camp. Manifestement, vous avez ici une armée qui se rassemble, attendant d'être prête pour partir. Alors que vous réfléchissez à la suite, vous remarquez un convoi entrer sur votre gauche. Celui-ci ressemble à beaucoup d'autre, mais ce qui vous attire, c'est un palanquin porté par un de ces mastodontes laineux, et à l'intérieur de ce palanquin, vous reconnaissez la Dame blanche accompagnée de votre frère, Joris. Votre cœur bat au plus fort, vous ne pensiez pas le retrouver ici, à ses côtés, en train de lui servir une boisson. Rencontrer votre frère ne va pas être facile, vous allez devoir prendre une décision :

Le plus simple serait de prier le dieu Mauser de vous aider à rencontrer Joris. Pour cela, vous avez besoin du Verset « cache-moi de mes ennemis. » et de dépenser 5 points de Ferveur + 1 par compagnon qui vous accompagne. Notez le code *Invisible*, puis rendez-vous au **6**.
Vous pouvez également vous rendre aux enclos de glace, pour créer une diversion en y mettant le feu. Avec le chaos engendré, vous aurez plus de facilité pour rencontrer votre frère. Si cette idée vous plaît, rendez-vous au **3**.
Une autre solution serait de rejoindre les esclaves. Cela vous permettrez de rencontrer votre frère plus facilement, au risque de finir prisonnier. Si cette solution vous tente, rendez-vous au **4**.
Enfin, si aucune de ses solutions ne vous intéressent, préférant une approche plus directe en vous rendant aux grandes tentes immédiatement au risque de vous faire prendre facilement, rendez-vous au **6**.

2

Vous suivez le possédé dans le champ de glace.

3

Avec précaution, vous vous glissez dans le campement, droit vers l'enclos qui se situe légèrement en retrait. Constitué de glace, l'enclos s'érige telle un entre-lat de barrières de glace se croisant et s'entremêlant jusqu'à six pieds de haut. Peu de garde surveille cet endroit, juste des possédés, blêmes et sans passion. Les mastodontes sont calmes, se contentant d'attendre, de manger des esclaves récalcitrants ou encore de dormir, allongés sur le sol gelé. Vous aventurez à proximité des monstres réclame une **Épreuve d'Adresse difficulté 15**. Si vous possédez le Verset « Cache-moi de mes ennemis », vous pouvez dépenser 1 point de Ferveur pour prier le dieu unique. Si vous priez ou si vous réussissez l'Épreuve, rendez-vous au **7**. En cas d'échec, rendez-vous au **15**.

4

Le coin des esclaves se trouve légèrement en bordure du campement, assez vaste, il est clôturé de barrières fait de glace et entourée de plusieurs bivouacs dont un abri fait de glace qui se détache du reste. Les esclaves sont particulièrement surveiller aussi bien par des possédés que par des démons du froid, vous y rendre sera assez difficile. Effectuez une **Épreuve d'Adresse difficulté 20**. Si vous possédez le Verset « Cache-moi de mes ennemis », vous pouvez dépenser 2 points de Ferveur pour prier le dieu unique. Si vous priez ou si vous réussissez l'Épreuve, rendez-vous au **16**. Si vous ratez, rendez-vous au **15**.

5

Vous suivez le possédé dans le champ de glace.

6

Les grandes tentes sont au milieu du campement, très facile à localiser, c'est là que c'est rendu la Dame blanche avec votre frère. Plus vous avancez, plus cette partie du camp regorge de démon du froid. A moins de consommer une potion d'Araignée, effectuez une **Epreuve d'Adresse difficulté 25**. Si vous échouez, rendez-vous au **15**. Si vous réussissez ou si vous possédez le mot clé *Invisible*,

Déroute ou *Panique*, vous parvenez à suivre votre route sans encombre.

Enfin, vous arrivez devant les grandes tentes, à votre grande surprise, elles sont entourées d'une palissade de glace sans aucune entrée. En vous demandant comment les démons et surtout les grands mastodontes font pour entrer, vous apercevez une ouverture se former dans la glace à une cinquantaine de pas. Des démons sortent de l'ouverture, d'après leurs tenus d'ossement et les prestances, il s'agirait de démons supérieurs si l'on peut dire. Une fois à l'extérieur de la palissade de glace, vous reconnaissez un shaman formuler un maléfice, et aussitôt la glace comble l'ouverture. Entrer ne va pas être si simple que cela…

Si vous possédez le mot clé *Invisible*, vous pouvez attendre qu'un shaman du froid ouvre la palissade pour entrer.
Si vous n'avez pas le mot clé, mais possédez le verset "Cache-moi de mes ennemis", vous pouvez dépenser 1 point de Ferveur +1 par compagnon pour passer.
Sinon, s'il vous reste une potion d'Araignée, vous pouvez entrer à l'intérieur de la même manière.
Une potion de Patte d'araignée vous permet également de franchir la palissade en l'escalant.
Si une de ses options est possible, rendez-vous au **14**.
Si vous n'avez rien de cela, il ne vous reste plus qu'à attendre qu'un Shaman ouvre la palissade pour forcer le passage, rendez-vous au **5**.

7

À pas de loup, vous vous dirigez vers l'enclos de glace sans vous faire remarquer. Les mastodontes semblent vous ignorer et les gardiens sont trop rares pour poser un problème, il y a seulement deux Possédés et un Démon du froid qui surveillent le portail de l'enclos. Après les avoir évités, vous vous dirigez à l'opposé de l'entrée, mais une fois arrivé, l'idée de mettre le feu vous semble compliqué : il n'y a pas de foin pour nourrir les bêtes, juste des cadavres, l'enclos n'est pas de bois et toutes les structures sont en glace ; en fait les seuls éléments inflammables sont les fourrures

des monstres. Provoquer une diversion sera plus difficile que prévu, mais heureusement, vous avez plusieurs options :

Vous pouvez enrager les mastodontes en les blessant avec une arme à distance, une arme de contact risquerai de vous faire piétiner. Si vous optez pour cette solution, effectuez une **Épreuve d'Adresse difficulté 15**. Si vous réussissez, rendez-vous au **9**, si vous échouez, rendez-vous au **12**.
Vous pouvez également mettre le feu aux fourrures des bêtes pour les rendre fous. Pour se faire, vous avez besoin d'une Torche ou du Verset « Blesse mon ennemi par le feu » et de dépenser 1 point de Ferveur. Si vous optez pour cette option, rendez-vous au **10**.
Au lieu de brûler les mastodontes, vous pouvez faire fondre une partie de l'enclos avec une Torche ou le Verset « Brûle cet objet », en dépensant 1 point de Ferveur. Dans ce cas, rendez-vous au **11**.
Si vous n'avez ni torche, ni verset ou si vous préférez rejoindre les esclaves pour approcher votre frère, rendez-vous au **4**.

8

Malheureusement, votre

9

Vos tirs font mouches assez facilement et vos flèches, qui sont comme des coups d'aiguilles, énervent les mastodontes qui tapent des pattes sur le sol gelé et hurlent d'agacement jusqu'à décider de quitter l'enclos de glace dans un grand chaos. Leurs gardiens n'arrivent pas à les calmer et les quelques secours n'y changent rien, rapidement, les énormes monstres envahissent le campement et s'attaquent aux démons. Vous avez tout le loisir de retrouver votre frère sans vous faire remarquer. Notez le code *Panique* puis rendez-vous au **6**.

10

Une fois la fourrure des mastodontes enflammés, les bêtes paniquent et s'enfuient en brisant facilement l'enclos de glace. Si certains gardiens parviennent à éteindre les flammes à l'aide de quelques maléfices, la majorité des bêtes regagnent les plaines

gelées. En tout cas, vous avez tout le loisir pour retrouver votre frère sans vous faire remarquer. Notez le code *Déroute*, puis rendez-vous au **6**.

11

Vous dirigez vos efforts sur la glace de l'enclos, mais celle-ci résiste à vos assauts, ne laissant que quelques gouttes au sol qui se cristallisent immédiatement. La glace est le fruit d'un maléfice, vos petites tentatives pour la fondre se terminent par des échecs. c'est lorsque vous apercevez des Possédés se diriger dans votre direction que vous décidez d'abandonner pour courir vers le coin des esclaves en espérant avoir plus de chance, rendez-vous au **4**.

12

Malheureusement, votre tentative échoue et les démons vous capturent. Rudement malmené, vous êtes conduit dans le coin des esclaves et jetés en pâture parmi d'autres malheureux, rendez-vous au **13**.

☐13

Dans le campement des esclaves, les malheureux attendent le sort qui les attend, vont-ils servir un maitre ? Devenir possédé par des esprits du froid ? Ou pire encore, servir de nourriture ? Tout le monde tremble quand des démons du froid entrent. Un grand et obèse démon du froid examine l'assemblée, son regard semble être attiré par les plus faibles et malheureusement, vous faites partie des plus faible. Un à un, des démons du froid à la fourrure rougie par le sang vous sortent de votre enclos, certain crie leur terreur, d'autres n'en ont même pas la force. Les démons vous emmènent jusqu'à une grande bâtisse de glace sordide, puant une odeur nauséabonde, dont le sol est marqué du sang qui imbibe la neige. A l'intérieur, la suite est évidente, vous allez finir comme un animal, nu, pendu par un crochet…

Si la case ci-dessus est cochée, rendez-vous au **Chapitre 1, paragraphe 47**. Si la case n'est pas cochée, cochez là, puis continuez votre lecture.

Devant le destin funeste qui vous attend tous, un humain panique et tente de fuir désespérément. Les démons l'attrapent rapidement, arrachant son bras gauche à l'occasion. C'est justement là votre occasion en or pour fuir maintenant qu'ils sont tous occupés, quitte à mourir, autant tenter votre chance. Effectuez une **Epreuve d'Adresse difficulté 30**. Si vous échouez, les démons du froid vous rattrapent, votre destin est scellé, rendez-vous au **Chapitre 1, paragraphe 47**. Si vous réussissez ou si possédez la maitrise Fuyard, ou bien le verset "Cache moi de mes ennemis" et dépensez 3 points de Ferveur, vous parvenez également à fuir. Notez que vous n'avez plus d'équipement, ni de sac à dos (ne les effacez pas), ni de compagnons. Démuni, il ne vous reste plus qu'à vous rendre aux grandes tentes après vous être reposez un peu en vous rendant au **6**.

14

Vous suivez le possédé dans le champ de glace.

☐15

Si la case ci-dessus est cochée, rendez-vous au **12**.

Malheureusement, vous ne faites pas preuve de discrétion et vous êtes repéré. Lancez 1D6 pour découvrir la créature qui vous a aperçu, vous devrez la combattre si vous ne souhaitez pas être prisonnier.

1-3 : un **Possédé du froid**.
2-6 : un **Démon du froid**.

Si vous échouez, la créature parvient à vous capturer et vous jette dans le campement des esclaves, rendez-vous au **13**. Si vous parvenez à la vaincre, il ne vous reste plus qu'à dissimuler son cadavre en réussissant une **Épreuve de Volonté difficulté 20**. Si vous ratez, cochez la case. Dans tous les cas, vous pouvez vous rendre aux enclos des mastodontes en vous rendant au **3**. Aller dans le coin des esclaves, en allant au **4**. Vous dirigez vers les grandes tentes au **6**.

16

Avec agilité et discrétion, vous parvenez à éviter les gardes et pénétrez dans le coin des esclaves après avoir enjambé les barrières de glace qui délimitent cette partie du campement. En y réfléchissant un peu, vous vous dites qu'il doit être plus facile d'y entrer que d'en sortir… quoi qu'il en soit, un rapide coup d'œil vous confirme que les lieux sont loin d'être accueillants. Il n'y a pas de tentes ici, n'y rien pour se protéger du vent glacial hormis les bivouacs aux alentours. Les quelques centaines d'esclaves enfermés ici sont repartis en plusieurs groupes : les démons à la peau d'écailles rouges sombres, les démons difformes et les races de la 7e civilisation. Machinalement, vous vous dirigez vers vos semblables, préférant éviter les autres démons. Si des compagnons vous accompagnent, rendez-vous au **17**. Si vous êtes seul, rendez-vous au **18**.

17

Des visages mélancoliques se lèvent à votre arrivé, vous reconnaissez certains visages, des nomades qui étaient descendu dans le gouffre avec vous. Modestement, les esclaves vous accueillent et vous offrent de la bouillie froide et marron en guise de nourriture. Si vos compagnons s'en contentent, vous hésitez longuement. Les nomades discutent entre eux, se donnant des nouvelles bien sombres - Joris serait avec la Dame blanche, tombé sous son charme, il la protègerait contre des attaques fomenté pour des démons du feu. Il n'est pas seul, des généraux du cercle des Amoureux se rassemblent pour partir en guerre, c'est pourquoi des démons du froid de toute la plaine gelée viennent dans ce camp. Rapidement, une inquiétude monte parmi les nomades, les shamans usent d'un rituel maléfique pour les posséder les esclaves. Ainsi, les plus forts formeront une chair à canon docile contre les ennemis de la Dame blanche. Les plus faibles, eux, servent de nourriture aux bêtes et aux démons. Un faible nombre, par contre, deviennent des serviteurs aux services des démons supérieurs. Vous réfléchissez à ce que vous pourriez faire.

La meilleure opportunité de vous rapprocher de votre frère serait de devenir un serviteur, si cette idée vous tente, rendez-vous au **19**.
Les shamans représentent un grand danger pour les esclaves, les tuer libèrerai sûrement vos amis. Si vous souhaitez rejoindre les plus forts pour rencontrer les shamans, rendez-vous au **20**.
Vous pouvez tout simplement libérer les esclaves, en usant de votre force et de vos prières pour briser les barrières de glace, dans ce cas, rendez-vous au **21**.

18

Vous avancez en direction des esclaves de la 7e civilisation quand trois de démons à la peau d'écaille viennent à votre rencontre. L'un d'eux se lèche les babines, manifestement, ils ont l'intention de faire de vous leur prochain festin.

Vous allez devoir combattre les trois démons, prenez la fiche du **Démon du feu**. Si vous possédez une arme à distance, vous avez le temps d'attaquer une fois librement. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **17**. Sinon, vous manquez de finir dans leur estomac quand un groupe d'esclave vient vous secourir. Vous êtes dans un triste état, mais au moins, vous êtes en vie, rendez-vous au **13**.

19

Au bout de quelques heures, un groupe de démon du froid pénètre dans l'enceinte des esclaves. Tous sont pris de terreur et s'écartent, mais vous devinez à leur regard inquisiteur qu'ils ne sont pas ici pour trouver de la nourriture ou de futur possédé. Aussi, vous vous mettez en valeur en aidant un nomade à se coucher et à lui servir un bol de bouilli immonde.

Si vous avez 3 compagnons, rendez-vous au **22**.
Si vous maitrisez Marchandage, Menteur né ou Volonté de fer, rendez-vous au **22**.
Si vous possédez une potion de Volonté et la consommez, rendez-vous au **22**.
Si vous n'avez rien de cela, effectuez une **Epreuve de Volonté difficulté 20**, en cas de réussite, rendez-vous au **22**.
Si vous ratez votre épreuve, rendez-vous au **13**.

20

Au bout de quelques heures, un groupe de démons du froid entrent dans le campement, d'après leur comportement, ils semblent chercher un serviteur. Ne tenant pas à attendre plus longtemps, vous décidez de provoquer un démon pour montrer votre force. Cherchant un adversaire, pas trop fort mais pas trop faible, vous vous jetez sur un démon aux bras déformés, à la tête gonflée comme une pastèque et aux dents jaunâtres acérées.

Prenez la fiche d'un **Démon des maladies**, puis effectuez une **Epreuve de Volonté 20**. Si vous ratez, la peur de la maladie vous prend et vous perdez 1 dé pour le combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **24**, sinon, rendez-vous au **13**.

21

Comme il a été facile de passer les barrières de glace, vous demandez aux nomades et aux autres de vous suivre pour fuir. Malheureusement, ils vous apprennent qu'il n'est pas si facile de partir, les barrières gèlent toutes personnes cherchant à s'en aller… les victimes du sort funeste finissent en nourriture pour les mastodontes. Intrigué par le maléfice, vous décidez de constater le phénomène, mais rien ne se passe lorsque vous arrivez à quelques pas de la barrière. Aussi, vous continuez à avancer quand tout d'un coup, un froid immense vous envahit.

Si vous possédez une Tenue chaude et maitrisez Endurant, vous parvenez à reculer, interrompant le maléfice qui vous assaille. Dans le cas contraire, votre corps commence à geler, à moins de boire une potion de Protection contre le froid ou de dépenser 1 point de Ferveur si vous possédez le Verset "Protège-moi", rendez-vous au **13**.

Si vous survivez au froid, vous ne pouvez que constater que les esclaves avaient raison, il est impossible de fuir. Il ne vous reste plus qu'à tenter de servir les démons pour vous rapprocher de Joris en vous rendant au **19**. Ou, tenter d'éliminer les shamans du froid en vous présentant comme guerrier en allant au **20**.

22

Le plus grand et le plus obèse des démons du froid vous remarque, et d'un geste, il ordonne de vous amener à lui. Vous toisant de bas en haut, il agrippe votre bouche pour en admirer l'intérieur. Ne voulant pas briser vos intentions, vous le laissez faire, puis il termine par "Emmener ce singe au général Craux". Les démons vous sortent du campement rapidement, vous obligeant à laisser vos affaires à l'intérieur. Notez que vous n'avez plus d'équipement, hormis vos protections (sans les effacer votre fiche), ni de sac à dos, ni de compagnons. Rendez-vous au **23**.

23

Les démons du froid vous poussent sans ménagement vers les grandes tentes, là où se trouve votre frère captif. Vous arrivez alors devant une grande palissade de glace, le grand et obese démon hurle quelques mots grotesques dans sa langue pour se faire entendre, c'est alors que vous voyez la palissade se séparer en deux pour laisser apparaitre une ouverture. De l'autre côté, un shaman du froid fait signe aux démons d'entrer. Une fois à l'intérieur, l'ouverture se referme, et un démon vous pousse une nouvelle fois dans une direction. C'est à l'intérieur d'une grande tente à la toile blanche, prise par la glace et doté d'un drapeau représentant la main velu d'un démon que vous rencontrez le fameux général Craux qui ressemble à s'y méprendre à un démon du froid élégamment bâti, couvert simplement d'une cape rehaussée d'os aux épaules. Avec un regard glacial, il vous annonce que vous allez le servir jusqu'à ce que vous n'ayez plus la force de vous lever, après quoi, vous irez nourrir les mastodontes et si jamais vous désobéissez aux ordres ou si vous quittez cette tente, alors vous serez torturé si lamentablement que même les bêtes ne voudront plus de votre chair. Apres ces quelques mots rassurants, un démon de petite taille, à la peau écaillée, pourvu d'engelures, et portant un lourd chaudron qui fait trembler ses jambes s'agite en criant :

- pitié ! Je suis encore fort !

- silence ! rugit le général en donnant une gifle au petit démon qui s'effondre en renversant le chaudron qui déverse quelques liquides blanchâtres, teinté de noir et de jaune. Tu n'es bon qu'à servir de nourriture ! quant à toi, dit-il en vous regardant avec fureur, nettoie le sol et quand je t'appelle, apporte le chaudron.

Alors que vous vous exécutez, le grand et obese démon fait signe à un garde d'emmener le petit démon qui peine à se relever. Une fois la cohorte sortie, vous voilà seul avec le général qui se pavane devant un miroir de glace, changeant de broche pour savoir laquelle lui sied le mieux. Cette grande tente est assez spartiate, il y a deux ouvertures, la grande par laquelle vous êtes entrée et une plus petite. Une table fait d'os trône au milieu, dessus des parchemins en peau de bête sur lequel sont dessinés des plans de batailles et diverses notes dans une langue incompréhensible. Un lit, ou plutôt un bloc de glace recouvert de fourrure, est dans un coin, à l'opposé, votre matelas de paille semble-t-il. Enfin, le miroir à côté d'étagères sur lesquelles reposes des broches, des capes et de grandes épées au métal blanc. Alors que vous êtes devant les miasmes du chaudron, et que vous vous demandez comment vous alliez bien pouvoir nettoyer le sol, vu que vous n'avez rien pour le faire, le général Crau tonne "Le chaudron !" allez-vous lui obéir simplement en lui apportant le chaudron en allant au **26**, ou bien lui obéir tout en prenant une épée à portée pour en finir avec lui en vous rendant au **27** ?

24

Le corps sans vie du démon git à vos pieds, une dizaine d'esclaves démoniaques se jettent sur vous, mais ils sont rapidement chassés pour les démons du froid. Un grand et obese démon du froid semble être impressionné par votre prestation et ordonne de vous conduire aux shamans. Alors qu'on vous tire à l'extérieur du campement d'esclave, vous apercevez le grand démon s'attarder sur un elf à la peau tanné par le soleil. Manifestement, il vient de trouver celui qu'il cherchait. Notez que vous n'avez plus votre sac à dos (ne l'effacez pas). Si vous avez des compagnons et qu'ils ont

combattu à vos côtés, ils sont emmenés avec vous, sinon, ils restent dans le camp. Rendez-vous au **25**.

25

Le corps

26

Le chaudron toujours au sol, vous le ramassez. Il est effectivement très lourd, mais vous le soulevez sans difficulté, à l'intérieur, vous apercevez les miasmes qui ont gelés depuis longtemps, ce qui n'avaient pas encore été pris par le froid salis toujours le sol gelé. Vous vous approchez du général Crau qui sourit devant le miroir tout en se raclant la gorge. Soudain, il se tourne vers vous et crache sauvagement dans le chaudron, une fois, puis une deuxième fois. Satisfait de votre servitude, il se dirige vers la grande table de glace pour ramasser quelques parchemins et les enrouler. Ensuite, non sans empressement, il se dirige vers la petite ouverture. Ne sachant pas vraiment si vous devez le suivre ou commencer de nettoyer la tente, vous restez planté comme un pique tenant un chaudron. Le général se retourne légèrement et grogne. Interprétant cela comme un ordre de le suivre, vous accourez avec le chaudron. Rendez-vous au **28**.

27

Le corps

28

La petite ouverture donne sur une petite tente qui s'ouvre directement sur trois autres tentes aussi grandes que celle du général. L'une d'elle est gardée par un démon du froid de grande taille qui vous laisse entrer. A l'intérieur, vous êtes pris d'un mouvement de recul, votre grand frère est là, entouré de deux généraux, d'après leurs capes. Quoique, vous n'êtes pas sûr d'une bonne analyse vestimentaire puisque Joris porte également une cape de la même couleur, blanc et bleu pourvu d'un flocon de neige. Vous réalisez alors qu'il ne semble pas être captif, en fait, vous reconnaissez dans ses yeux la même lueur que celle des possédés…

Annexe

Table des voyages

Paragraphe	Clé 1	Clé 2	Oui, allez au…	Allez au…
Chapitre 1				
17	Potion de Vision nocturne		**2.1**	**2.2**
47	Potion de vision nocturne		Lancez 1D6 : 1-2 : **2.1** 3-4 : **3.1** 5-6 : **4.1**	**5.1**
Chapitre 2				
6, 7 ou **36**				Lancez 1D6 : 1-3 : **6.1** 4-6 : **7.1**

Bestiaire

Démon des maladies	**Assaut :** 8	**Défense :** 8	**Vie :** 2	**Niveau :** 1
Démon, Minion	**Aptitudes :**	1 :		
Type d'attaque		2 :		
		Permanent : maladie (si meurt d'une attaque de mêlée, le personnage perd 1 point de force).		
Contact, position 1	**Récompenses :** ***Dent purulente***			

Démon du froid	**Assaut :** 10	**Défense :** 10	**Vie :** 1	**Niveau :** 1
Démon, Minion	**Aptitudes :**	1 :		
Type d'attaque		2 :		
		Permanent : immunisé aux dégâts du froid		
Contact, position 2	**Récompenses :** ***Œil de démon du froid, gourdin***			

Démon du feu	**Assaut :** 10	**Défense :** 10	**Vie :** 1	**Niveau :** 1
Démon, Minion	**Aptitudes :**	1 :		
Type d'attaque		2 :		
		Permanent : immunisé aux dégâts du feu		
Contact, position 2	**Récompenses :** ***écaille de démon du feu, épée***			

Démon du feu, arbalétrier	**Assaut :** 13	**Défense :** 8	**Vie :** 1	**Niveau :** 1
Démon, Minion	**Aptitudes :**	1 :		
Type d'attaque		2 :		
		Permanent : immunisé aux dégâts du feu		
Distance, position 3	**Récompenses :** ***écaille de démon du feu, arbalète***			

Gorille des roches	**Assaut :** 10	**Défense :** 5	**Vie :** 1	**Niveau :** 1
Animal, Minion	**Aptitudes :**	1 :		
Type d'attaque		2 :		
		Permanent :		
Contact, position 1	**Récompenses :** ***Fourrure grise***			

Loup des glaces	**Assaut :** 6	**Défense :** 10	**Vie :** 1	**Niveau :** 1
Animal, Minion	**Aptitudes :**	1 : Morsure de glace (+3 points de dégâts de froid)		
Type d'attaque		2 :		
		Permanent : immunisé aux dégâts du froid		
Contact, position 1	**Récompenses :** ***Croc de glace***			

Possédé du froid	**Assaut :** 8	**Défense :** 8	**Vie :** 1	**Niveau :** 1
Démon, Minion	**Aptitudes :**	1 :		
Type d'attaque		2 :		
		Permanent : immunisé aux dégâts du froid		
Contact, position 1	**Récompenses :**			

Shaman du froid	**Assaut :** 8	**Défense :** 12	**Vie :** 1	**Niveau :** 1
Démon, Minion	**Aptitudes :**	1 : Regard de glace (Assaut +3)		
Type d'attaque		2 :		
		Permanent : immunisé aux dégâts du froid		
Contact, position 2	**Récompenses :** ***Gris-gris, gourdin***			

Tarentule géante	**Assaut :** 5	**Défense :** 8	**Vie :** 1	**Niveau :** 1
Animal, Minion	**Aptitudes :**	1 : Poison (+3 points de dégâts)		
Type d'attaque		2 :		
		Permanent :		
Contact, position 1	**Récompenses :** ***Venin, yeux d'araignée.***			

Alchimie

Ingrédient 1	Ingrédient 2	Ingrédient 3	Résultat : potion de
Lichen luminescent	Os		Vision nocturne
Os	Champignon (couleur au choix)	Fourrure grise	Force
Os	Champignon (couleur au choix)	Œil de démon du froid	Force
Os	Champignon (couleur au choix)	Croc de glace	Adresse
Champignon (couleur au choix)	Champignon (couleur différente)		Soin léger
Minuscule araignée	Champignon marron		Patte d'araignée
Venin ou dent purulente	Yeux d'araignée		poison
Minuscule araignée	Yeux d'araignée	Os	Araignée
Fourrure grise	Yeux d'araignée	Lichen luminescent	Volonté
Œil du démon du froid	Os	Glace maudite	Libération des glaces
Glace maudite	??	??	Exorcisme
Croc de glace	Champignon blanc		Protection contre le froid
Croc de glace	Stalagmite de givre		Gelure
Dent purulente	Champignon blanc		Guérison des maladies

Liste des potions :

Adresse : permanent. Votre Adresse augmente de 2 points.
Araignée : temporaire. Vous transforme en araignée inoffensive.
Force : permanent. Votre Force augmente de 2 points.
Gelure : temporaire. Pour un combat, votre arme inflige 1 dégât de froid supplémentaire.
Guérison des maladies : permanent. Annule la perte de points d'attributs à cause des maladies.
Patte d'araignée : temporaire. Vous permet de marcher sur les murs et les plafonds.
Poison : temporaire. Pour un combat, votre arme inflige 1 dégât de poison supplémentaire.
Protection contre le froid : temporaire. Annule la perte de point d'Adresse dû au froid.
Soin léger : permanent. Vous récupérez 10 points d'Endurance, ne peut dépasser votre maximum.
Vision nocturne : temporaire. Vous voyez dans le noir complet.
Volonté : permanent. Votre Volonté augmente de 2 points.

Equipement

Nom de l'équipement : emplacement et/ou type de l'équipement, effet, pièces d'or gagnées lors d'une vente.

Armure en cuir : Armure. Protection 2. 3 po.
Bottes en cuir usés : Bottes. Protection 1. - po.
Bottes en cuir : Bottes. Protection 2. 1 po.
Chapka en fourrure : Casque. Protection 1. 1 po.
Gants en cuir usés : Gants. Protection 1. - po.
Gants en cuir : Gants. Protection 2. 1 po.
Masque d'écaille : Casque. Protection 1, vos attaques gagnent +1 au combat. 5 po.
Veste en cuir : Armure. Protection 1. 2 po.
Tenu chaude : Armure. Protection 1, protège du froid. 3 po.
Ecu en bois : Main, bouclier. Protection 1. 2 po.
Arbalète : Main. Arme à distance +1. 3 po.
Couteau : Main, épée. Arme de contact. 1 po.
Épée : Main, épée. Arme de contact +1. 3 po
Griffe : Main. Arme de contact +1. 3 po.
Gourdin : Main. Arme de contact. - po.
Hache : Main, hache. Arme de contact +2. 5 po.
Hachette : Main, hache. Arme de contact +1. 2 po.
Hachoir : Main, hache. Arme de contact +1. 2 po.
Marteau à deux (du Grand Georges) : arme à deux mains. Arme de contact +3. Si vous frappez avec, pour 1 point de Ferveur, vous pouvez tuer tous vos ennemis dans l'Arène ou autour de vous. 20 po.
Petit arc en os : Main, arc. Arme à distance. 2 po.

Objets de valeur :

Bracelet d'argent : 5 po.
Bracelet de force : 2 po.
Collier avec une dent de dragon : 2 po.
Collier de perle : 2 po.
Gris-gris : 1 po.

Fiche de personnage

Nom : *Bénédicte* **Niveau :**

Attributs :

Adresse :
Force :
Volonté :

Points d'endurance :
max : (Force + Volonté) x 10

Points de ferveur :

Equipement :

	Protection	
Casque :		
Armure :		
Gants :		
Bottes :		

	Dégâts	Type
Main droite :		Contact / Distant
Main gauche :		Contact / Distant

Or :

Sac à dos :

Inventaire :
Vous pouvez mettre dans votre inventaire des potions, des ingredients, de l'equipement ou tout autre chose.

-
-
-
-
-
-

Potions :

-
-
-
-
-
-

Ingrédients :

-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-

Feuille de route

Nomades :

Nombre de nomades sauvés :

J'ai sauvé : (notez le nom des nomades que vous avez sauvés mais que vous ne prenez pas comme compagnons)

Compagnons : 3 compagnons maximum

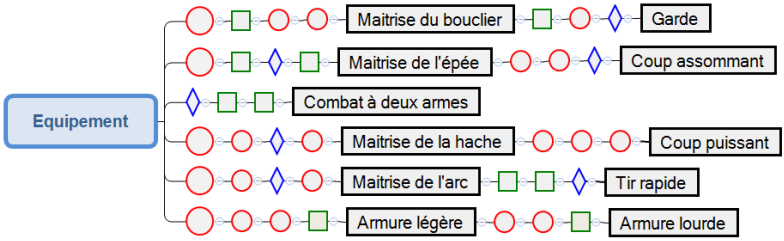
Nom : Vie : Bonus :

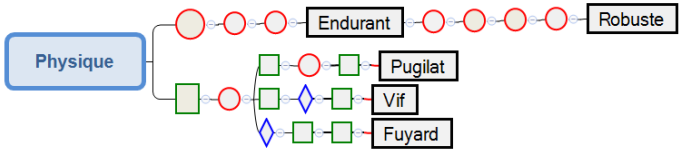
1 -

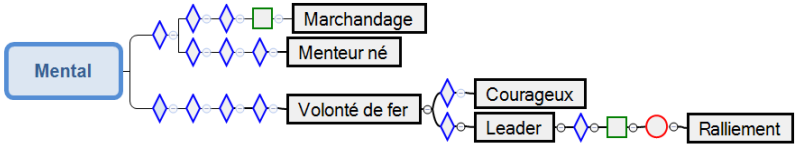
2 -

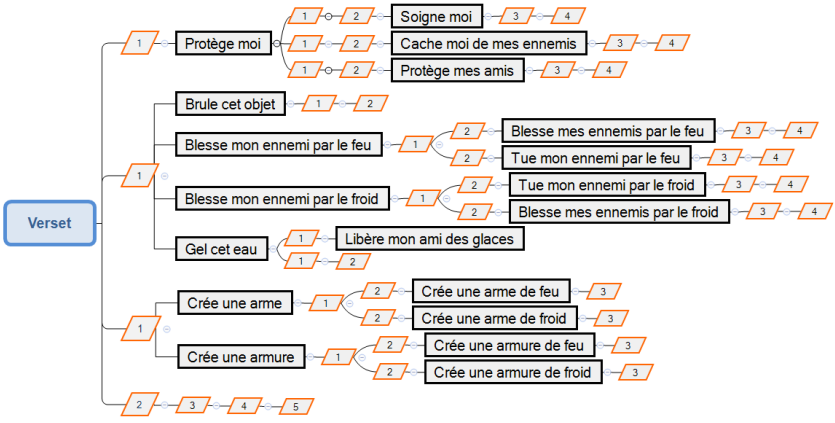
3 -

Mots clés :


Equipement
Maitrise du bouclier
Garde
Maitrise de l'épée
Coup assommant
Combat à deux armes
Maitrise de la hache
Coup puissant
Maitrise de l'arc
Tir rapide
Armure légère
Armure lourde


Physique
Endurant
Robuste
Pugilat
Vif
Fuyard


Mental
Marchandage
Menteur né
Volonté de fer
Courageux
Leader
Ralliement


Verset
Protège moi
Soigne moi
Cache moi de mes ennemis
Protège mes amis
Brule cet objet
Blesse mon ennemi par le feu
Blesse mes ennemis par le feu
Tue mon ennemi par le feu
Blesse mon ennemi par le froid
Tue mon ennemi par le froid
Blesse mes ennemis par le froid
Gel cet eau
Libère mon ami des glaces
Crée une arme
Crée une arme de feu
Crée une arme de froid
Crée une armure
Crée une armure de feu
Crée une armure de froid

Cocher un losange bleu augmente la Volonté de 2 points. Une case verte augmente l'Adresse et un cercle rouge accroit la Force.

Cocher une case orange donne autant de points de ferveur que le nombre indiqué.

Cocher la case d'une maitrise permet de l'acquérir.

Maitrise : si votre héros est équipé de cette arme, vous pouvez relancer un jet au combat. Le nouveau résultat doit être pris en compte.

Combat à deux armes : vous pouvez vous battre avec une arme dans chaque main. Dans ce cas, vous effectuez un jet de combat comme d'habitude mais les dégâts de vos armes s'additionnent.

Garde : vous n'êtes jamais surpris au combat.

Coup assommant : vous réussissez automatiquement toutes les épreuves pour assommer une personne.

Coup puissant : vous infligez 1 dégât supplémentaire lorsque vous êtes équipé d'une arme.

Tir rapide : si vous avez le droit à une attaque libre à distance, vous pouvez tirer deux fois sur un adversaire.

Armure légère : vous gagnez 2 points de protection supplémentaire lorsque vous portez une armure.

Armure lourde : vous gagnez 3 points de protection supplémentaire lorsque vous portez un ensemble complet (casque, gants, bottes et armure).

Endurant : vous réussissez automatiquement toutes les épreuves pour résister à la fatigue.

Robuste : vous gagnez 2 points de protection.

Pugila : vous infligez 1 dégât supplémentaire.

Vif : vous pouvez attaquer un adversaire quel que soit sa position.

Fuyard : vous réussissez automatiquement vos épreuves pour fuir.

Marchandage : le coût de vos achats diminue de 10% (arrondie au supérieur), vos ventes augmentent de 10% (arrondie à l'inférieur).

Menteur né : vous pouvez relancer un jet de Volonté pour convaincre une personne. Le nouveau résultat doit être pris en compte.

Volonté de fer : vous pouvez relancer un jet de Volonté pour ne pas avoir peur. Le nouveau résultat doit être pris en compte.

Courageux : vous ne perdez pas de dé à la suite d'un échec lors d'une épreuve de Volonté.

Leader : doublez le bonus de vos compagnons.

Ralliement : vos compagnons ne risquent plus de mourir lors d'un combat.

Protège-moi : augmente votre protection de 5 pour un combat.

Protège mes amis : pour 1 point de Ferveur, annule la perte d'un point de Vie d'un compagnon.

Cache-moi de mes ennemis : vous rend invisible et silencieux auprès de vos ennemis. Coute 1 point de Ferveur / ennemi.

Soigne-moi : vous regagnez tous vos points d'endurance ou vous annulez la perte de points d'attributs.

Brûle cet objet : brûle un objet.

Blesse mon ennemi par le feu : provoque 1 point de dégât de feu à un ennemi.

Blesse mes ennemis par le feu : provoque 1 point de dégât de feu à tous les ennemis.

Tue mon ennemi par le feu : un ennemi est vaincu par le feu, quel que soit son nombre de point de vie.

Blesse mon ennemi par le froid : provoque 1 point de dégât de froid à un ennemi.

Blesse mes ennemis par le froid : provoque 1 point de dégât de froid à tous les ennemis.

Tue mon ennemi par le froid : un ennemi est vaincu par le froid, quel que soit son nombre de point de vie.

Gel cet eau : une étendu d'eau est gelée.

Crée une arme : crée une arme de votre choix provoquant 1 point de dégât.

Crée une arme de feu : crée une arme de votre choix provoquant 1 point de dégât. Celle-ci provoque en plus 1 point de dégât de feu.

Crée une arme de froid : crée une arme de votre choix provoquant 1 point de dégât. Celle-ci provoque en plus 1 point de dégât de froid.

Crée une armure : crée un objet de votre choix accordant une protection de 1.

Crée une armure de feu : crée un objet de votre choix (armure, gants, casque ou bottes) accordant une protection de 1. De plus, il vous immunise contre le feu.

Crée une armure de froid : crée un objet de votre choix (armure, gants, casque ou bottes) accordant une protection de 1. De plus, il vous immunise contre le froid.