

**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 réussi 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. Jorris 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 Vrorrn 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 cimenterres 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 laceraienent 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 percée 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 lui puis elle lui a caressé ses cheveux qui sont devenus tout blanc. Je l'entendais hurler de peur. Elle avait pris le visage de Jorris 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 Vronn était mort, rongé par une peste foudroyante qui avait touché bon nombre d'entre nous. Sur mes mains, des cloques purulentes commençaient à apparaître. 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 féroce vers la démonsse 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 calcifiait.

Mais il y avait enfin une lueur d'espoir, Atiminos s'avancait 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 sorti. Il riait aux éclats, la glace aux alentours 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.

Bénédicté :

Adresse : 1

Force : 1

Volonté : 1

Point d'endurance : 20.

Protection : 1.

Equipement : une épée, une veste de cuir.

1 point de maîtrise.

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 réparties 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 1^e 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 réveillé ici, indemne mais nu comme un ver. Plus aucune brûlure, 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 que le Guide continue son monologue, il y a juste une sortie dans cette pièce, sans porte, un simple trou creusé et refaçonné. Dans un coin traîne 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 trouve 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 **18**.

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 **18**.

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 **18**.

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 frappe en premier sinon, c'est vous.

Quand le monstre frappe, lancez 3D6 et ajoutez votre Protection. Si le résultat est inférieur à son Assaut, vous perdez autant de point d'Endurance que son Assaut.

Quand vous frappez, lancez 3D6 + votre Force. Si le résultat est supérieur à la Défense du monstre, il perd 1 point de Vie.

Une fois que chacun a frappé, le processus reprend jusqu'à ce que l'un de vous voit son Endurance ou sa Vie réduit à 0.

A la fin du combat, vainqueur ou perdant, 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 :		
Contact		Permanent :		
Récompenses : <i>Fourrure grise</i>				

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

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

9

A la lumière de **Lichen fluorescent**, 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 connaître 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 connaître 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'enfourir 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, leurs caractéristiques sont ci-dessous. Elles sont au nombre de 3, mais si vous en avez déjà combattu, elles ne sont plus que 2. Sur la page ci-contre, vous pourrez découvrir les règles d'Arène pour les combats contre plusieurs adversaires, les combats à distance qui vous seront utiles si vous possédez un arc, 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		Permanent :		
	Récompenses : <i>Venin, yeux d'araignée.</i>			

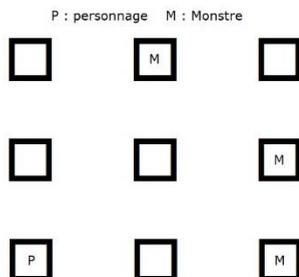
Arène :

Une arène est utilisée quand un combat engage plusieurs adversaires, elle permet de connaître vos positions.

Au tour de votre ennemi, il peut avancer d'une case libre (ou la vôtre) ou vous attaquer à distance, s'il possède ce type d'attaque. Vous ne pouvez-vous défendre que contre 1 seul ennemi, les autres vous blessent automatiquement.

A votre tour, attaquez 1 monstre ou utilisez une maîtrise.

Un combat rapporte 1 point de maîtrise quel que soit le nombre d'ennemis.



Attaque à distance :

Votre personnage peut posséder des armes à distance comme un petit arc en os. Cela vous permet d'attaquer vos ennemis à distance en utilisant votre Adresse. Cependant, si votre cible est au contact, vous ne pouvez pas l'attaquer, il vous faudra une arme de contact.

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 **18**.

15

Vous tendez la main en signe de paix, mais la créature grogne et affirme sa prise sur vous. Elle vous soulève comme un fêtu de paille et vous projette violemment contre la paroi, le choc est tel que vous perdez connaissance. Rendez-vous au **18**.

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 clôt 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

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**.

19

Votre élan et votre agilité vous permettent d'atteindre la corniche, quelques cailloux tombent dans le vide, mais vous tenez bon en vous aplatisant 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 essayez 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 reconnaître 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 intéressez au corps inerte en vous rendant au **38**.

Ou tout simplement continuer votre descente vers le puits du gouffre en vous rendant au **39**.

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 brulant 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 **39** 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. Surpris 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 traîne 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 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 **39** ou bien pour aller récolter des gros champignons marron si vous n'y êtes pas encore allé en vous rendant au **27**.

39

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 deux pas de long. La rangée d'anneau guidant la corde continue jusqu'à une barre plantée dans la roche, juste au bord. Le sourire aux lèvres, vous descendez de plus belle, accélérant l'allure. Rendez-vous au **12**.

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 **39**.

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 différents endroits, vous remarquez d'ailleurs trois paires 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 **39** 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 **39**. 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 alentours 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, rendez-vous au **1**.

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**.

Annexe

Table des voyages

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

Bestiaire

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

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

Alchimie

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

Liste des potions :

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.

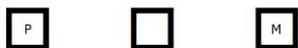
Soin léger : permanent. Vous récupérez 10 points d'Endurance, ne peut dépasser votre maximum.

Vision nocturne : temporaire. Vous voyez dans le noir complet.

Volonté : permanent. Votre Volonté augmente de 2 points.

Arènes

P : personnage M : Monstre



Équipement

Gants en cuir usés : protection 1.

Bottes en cuir usés : protection 1.

Ecu en bois : protection 1.

Griffe : arme de contact.

Hachoir : arme de contact.

Petit arc en os : arme à distance.

Fiche de personnage

Nom : *Bénédicte*

Niveau :

Attributs :

Adresse :

Force :

Volonté :

Points d'endurance :

max : (Force + Volonté) x 10

Equipement :

Casque :

Protection

Armure :

Gants :

Bottes :

Main droite :

Dégâts

Type

Contact / Distant

Main gauche :

Contact / Distant

Or :

Sac à dos :

Inventaire :

Vous pouvez mettre dans votre inventaire des potions, des ingrédients, de l'équipement ou tout autre chose.

-

-

-

-

-

-

Potions :

-

-

-

-

-

-

-

Ingrédients :

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

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