

# Les Grottes de Grimwoden

Par Al Sander

Traduction de *The Cold Heart Of Chaos* (Fighting Fantasy Project / <http://ffproject.com>) par Antarès

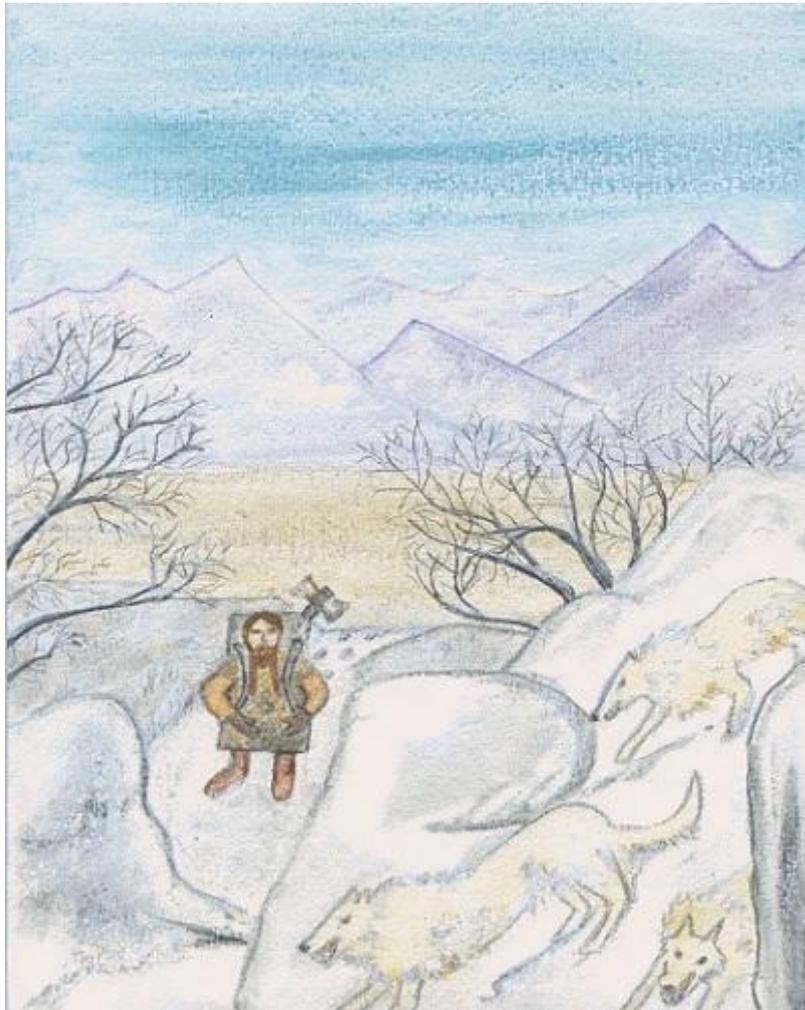


Illustration de Zeppin

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Bonne chance...

## COMMENT COMBATTRE LES CRÉATURES DES GROTTES

*Les Grottes de Grimwoden* est une aventure fantastique dont vous êtes le héros. Avant de commencer, vous devez d'abord créer votre personnage en lançant les dés pour déterminer votre HABILETE, ENDURANCE et CHANCE. Ecrivez vos scores sur votre *Feuille d'Aventure* au crayon à papier, pour que vous puissiez gommer les scores précédents si vous recommencez une partie. Ou faites des photocopies de la *Feuille d'Aventure* vierge.

### **Habilité, Endurance et Chance**

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILETE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 à ce nombre et inscrivez ce nombre dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Vos points d'HABILETE reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général. Plus ils sont élevés, plus vous aurez de chances de sortir vivant des combats.

Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général. Plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps.

Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. Plus votre total de CHANCE est élevé, plus la bonne fortune vous favorisera dans certaines situations.

Vos points d'HABILETE, ENDURANCE et CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points mais ne devrez jamais effacer vos *totaux de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *totaux de départ*.

### **Combats**

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Il vous faudra mener la bataille comme suit :  
tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la créature sur une feuille. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce

total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.

2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILITÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.

3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.

4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*).

5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*).

6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. (Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage - voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*)

7. Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

### **Combat avec plus d'une créature**

Parfois, vous serez attaqué par plus d'un adversaire à la fois. En ce cas, chacun de ces adversaires vous combattra séparément à chaque Assaut, mais vous devrez d'abord choisir, lors de chacun de ces Assauts, lequel vous souhaitez affronter en priorité; vous combattrez l'adversaire ainsi choisi en observant les règles indiquées précédemment. Mais avec l'autre – ou les autres -, les règles sont quelque peu modifiées: en effet, lorsque vous calculerez vos Forces d'Attaque respectives, sachez que vous n'aurez infligé aucune blessure à l'ennemi si votre Force d'Attaque est supérieure à la sienne: vous aurez simplement esquivé le coup porté. En revanche, si la Force d'Attaque de celui que vous combattez ainsi dépasse la vôtre, vous aurez vous-même reçu une blessure à la manière habituelle. Lors de chaque Assaut, il n'y aura donc qu'un seul adversaire vulnérable à vos coups, celui que vous aurez choisi. Si le combat tourne en votre faveur et qu'il ne reste bientôt plus qu'un seul ennemi, le combat avec ce dernier se poursuivra, bien entendu, selon les règles classiques.

### **Chance**

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes) vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de grands

risques et si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance : lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes Malchanceux et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous *Tenterez votre Chance*, il vous faudra ôter un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fiez à votre chance, plus vous courez de risques.

### **Utilisation de la Chance dans les Combats**

A certains moments de l'aventure, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours choisir d'utiliser votre chance, soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter deux points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes Malchanceux, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors un point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de deux points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'un point en moins). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore un point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire un point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

### **Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance**

#### *Habileté*

Vos points d'HABILETÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'HABILETÉ. Vos points d'HABILETÉ ne peuvent jamais excéder leur total de départ sauf en certaines circonstances spécifiques qui vous seraient signalées le cas échéant.

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, il vous sera demandé de *Testez votre Habileté*.

La procédure est la même que pour *Tentez votre Chance*: lancez deux dés et comparez le résultat à votre Total d'HABILETÉ. S'il le nombre tiré est inférieur ou égal à votre Total d'HABILETÉ, le test est positif. Si par contre le nombre tiré est supérieur à votre HABILETÉ, vous échouez au test et devrez en subir les conséquences. Cependant, au contraire de *Tentez votre Chance*, vous ne devez pas soustraire 1 point d'HABILETÉ chaque fois que vous *Testez votre Habileté*.

### *Endurance et Provisions*

Vos points d'ENDURANCE varieront beaucoup au cours de votre aventure en fonction des combats que vous aurez à livrer ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir.

A de rares occasions, il vous sera demandé de *Testez votre Endurance*. Pour cela, il vous faudra lancer 4 dés. S'il le nombre tiré est inférieur ou égal à votre Total (actuel) d'ENDURANCE, le test est positif. Si par contre le nombre tiré est supérieur à votre ENDURANCE, vous échouez au test et devrez en subir les conséquences. Comme pour *Testez votre Habileté*, n'effectuez aucune déduction de votre Total d'ENDURANCE lorsque vous *Testez votre Endurance*.

Vos provisions vous permettront de récupérer des points d'ENDURANCE. Vous débutez l'aventure avec l'équivalent de 2 repas. Vous pouvez vous reposer et manger à n'importe quel moment, hormis durant les combats. Un repas vous rend 4 points d'ENDURANCE. Quand vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre ENDURANCE et enlevez –en 1 à vos *Provisions*. Une case réservée à l'état de vos *Provisions* figure sur la *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Souvenez-vous que vos points d'ENDURANCE ne peuvent pas excéder leur niveau de départ sauf si cela vous est spécifiquement indiqué dans le texte.

### *Chance*

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement chanceux. Les détails vous seront donnés au long de l'aventure. Rappelez-vous que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETÉ, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur niveau de départ que si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

### **Équipement**

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimum. Vous êtes armé de votre fidèle hache et portez une cotte de mailles. Vous avez également un sac à dos qui contient vos Provisions ainsi qu'une tente, une couverture, du petit bois et des bottes de neige. Il vous permettra de transporter tous les trésors et objets que vous trouverez au cours de votre aventure. Pensez à noter toutes vos trouvailles sur la *Feuille d'Aventure* ci-dessous.

### **Quelques conseils**

L'aventure qui vous attend est périlleuse, aussi devrez-vous probablement vous y prendre à plusieurs reprises pour la mener à bien. Prenez des notes: elles vous aideront lors de vos tentatives suivantes à identifier les endroits où se trouvent les objets utiles à votre quête.

A moins que le texte ne vous indique de *Tenter votre Chance*, soyez parcimonieux dans votre recours à cette procédure pour ne pas dilapider vos points de CHANCE. Nous vous recommandons, après un Assaut, de ne *Tenter votre Chance* qui si votre survie en dépend, en cas de blessure grave. Faites plutôt confiance à votre arme pour infliger d'autres blessures à votre ennemi, car les points de CHANCE sont très précieux.

Vous vous rendrez vite compte que, lus dans un ordre numérique, les paragraphes ne veulent rien dire. Il est essentiel, pour que votre aventure prenne forme, que vous lisiez les paragraphes en respectant l'ordre qui vous est indiqué (ce dernier étant très souvent déterminé par vos décisions). Lire les paragraphes à l'avance ne servirait qu'à vous embrouiller et à vous priver de la joie de la découverte et du risque.

Un dernier conseil: soyez courageux, mais ne soyez pas téméraire! Sachez faire preuve de jugement autant que de force, et évitez les risques inutiles. Quels que soient vos totaux de départ, vous pouvez remporter la victoire et vous couvrir de gloire grâce à votre détermination et votre ténacité!

# LA FEUILLE D'AVENTURE

Habilité  
*Total de départ:*

Endurance  
*Total de départ:*

Chance  
*Total de départ:*

Equipement:

Provisions:

Notes:

## CASES DE RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

Habilité:  
Endurance:

Habilité:  
Endurance:

Habilité:  
Endurance:

Habilité:  
Endurance:

Habilité:  
Endurance:

Habilité:  
Endurance:

## Le Secret des nains

Vous êtes un jeune nain, membre du grand clan qui demeure à Salamonis. Vous avez bénéficié du meilleur enseignement et on vous a confié le plus grands secret de vos ancêtres: jadis, ils vivaient dans un réseau de galeries, tout au nord des Pics de Glace et pratiquaient un rituel empêchant les forces du Chaos d'investir ce monde. Une partie de ce rituel consistait à sculpter le Pilier de la Stabilité, qui se trouve toujours dans les grottes désormais abandonnées par votre peuple.

Après avoir pris connaissance de cette histoire, vous êtes persuadé que quelque chose a mal tourné. Aussi loin que vous vous en rappelez, vous avez toujours entendu les récits des voyageurs à propos de la propagation du Chaos, de l'audace grandissante de ses adeptes et de l'efficacité croissante de leurs sorts. Il y a moins d'un an, Salamonis elle-même fut menacée par un groupe de cultistes tentant de répandre la peste sur la cité.

Vous pensez que le Pilier de la Stabilité est en train de perdre son pouvoir. Mais aucun parmi les Anciens ou vos maîtres ne veut en savoir plus. Pour tout dire, ils trouvent votre raisonnement ridicule. Alors vous vous résolvez à faire vous-même le voyage vers Grimwoden, les cavernes de vos ancêtres, et découvrir la vérité sur les piliers.

Vous irez seul. L'unique nain qui aurait pu vous aider est un de vos anciens mentors, Diuron. Hélas, il fut fait prisonnier par une bande de gobelins mutants voilà bien des années, et il est certainement mort à présent.

Vous emportez tout ce que vous pouvez, compte tenu de vos maigres ressources et du désintérêt des autres nains pour votre quête. Puis vous vous mettez en route vers le nord, d'abord par Pont-de-Pierre, avant de rejoindre Fang. Bien que le voyage n'ait pas été sans danger, ce n'est rien en comparaison de votre situation actuelle! Vous avez depuis longtemps dépassé les Pics de Glace et vous trouvez loin de toute habitation; le mauvais temps vous a considérablement ralenti et il vous reste de la nourriture pour seulement deux jours. Vous savez que vous êtes proche de Grimwoden mais il pourrait s'écouler des semaines avant que vous ne parveniez à en trouver l'entrée, et votre retour à la civilisation prendra plus longtemps encore. Alors que le vent mugit à travers la nuit à l'extérieur de votre tente, vous pensez sombrement que vous êtes certainement condamné. Enfin, le jour commence à poindre, et avec lui, l'étape finale de votre voyage épique.

Rendez-vous au [1](#).

# 1

Les Dieux vous ont réservé une surprise ce matin : un ciel clair et ensoleillé. Pour la première fois depuis des jours, vous parvenez à vraiment avancer et vos pas laissent une longue trace dans la neige. Vous pensez être encore à une certaine distance de votre objectif mais cela faisait longtemps que vous n'aviez pas ressenti un tel espoir. Si seulement ce temps pouvait se maintenir, vous pourriez vivre assez longtemps pour voir l'ancienne caverne de votre peuple. Rempli d'une excitation croissante, vous accélérez votre rythme.

Alors que le soleil approche de son zénith, vous attaquez les contreforts de la formidable et apparemment impénétrable chaîne des Aiguilles du Dragon, dont les sommets éclipsent ceux des Pics de Glace que vous avez déjà escaladés. Parvenir jusqu'ici, contre toutes les attentes et les prévisions, est un véritable exploit qui vous remplit de fierté. S'il n'y avait cette sensation lancinante d'être suivi, cette impression d'un danger se rapprochant, votre contentement serait total.

Pris dans vos pensées, c'est une fraction de seconde trop tard que vous prenez conscience du mouvement rapide, des crocs éclatants et des grondements inhumains qui vous entourent soudain.

Testez votre Habilité et Tentez votre Chance. Si vous vous échouez aux deux tests, rendez-vous au [12](#). Si vous réussissez un seul des deux tests, rendez-vous au [26](#). Enfin, si vous réussissez les deux tests, rendez-vous au [45](#).

# 2

Le soleil se couche sur une parcelle de neige aux formes étranges. Au centre se dresse un petit monticule, constitué d'une cotte de mailles froissée qui brille d'un éclat parfait, comme si elle avait été polie et nettoyée par l'action de puissants vents. À côté repose une hache de bataille bien usée, fissurée sur toute sa longueur. Des lambeaux de cuir sous la cotte cachent partiellement un petit tas d'os, soigneusement rangés et dépouillés non seulement de leur chair mais aussi de leur moelle.

# 3

Vous parcourez les galeries de Grimwoden, traversant des forges froides et vides, d'énormes salles de fête, des tunnels menant à d'innombrables pièces d'habitation et enfin, dans la Salle du Trône. Vos pas résonnent dans le silence de cette grotte majestueuse. Derrière le trône sculpté dans la pierre se dresse le Pilier de la Stabilité, qui s'élève dans les hauteurs et disparaît dans le plafond de la caverne. Vous vous en approchez avec précaution et une certaine émotion.

Soudain, une silhouette sort de l'ombre du trône. «Par Kerrilim, que faites-vous ici!?» vous exclamez-vous, manquant de tomber à la renverse de surprise.

Malheureusement, vous ne connaîtrez jamais la réponse à cette question. Vous êtes tellement étonné que vous n'avez pas senti, juste derrière vous, la présence de la créature monstrueuse qui vous traque. Alors que vous reculez, elle vous arrache la tête d'un mouvement de ses bras puissants. Votre expression de surprise restera gravée sur

le visage de votre tête décapitée pour toujours. Votre aventure prend fin ici, en même temps que votre vie.

## 4

«Diuron, vous avez répandu la mort et la peine chez des milliers de familles innocentes, y compris de votre propre clan!»

Il ricane. «Ne sois pas stupide! Avec le changement vient la souffrance. Nous devons nous débarrasser des inutiles qui sont incapables de s'adapter!»

Si vous en avez assez entendu et que vous voulez passer à l'attaque, rendez-vous au [21](#).

Si vous voulez encore essayer d'en appeler à son sens de la raison, rendez-vous au [42](#).

## 5

Vous marchez pendant des heures, avançant d'un bon pas, avant d'atteindre une haute falaise déchiquetée, qui occupe tout l'horizon. Vous pourriez l'escalader, mais sa hauteur est impressionnante et cela vous demanderait un effort qui pousserait probablement votre HABILITÉ et votre ENDURANCE à leurs limites. La seule autre option est d'explorer la base de la falaise pour essayer de trouver un voie d'accès plus facile. Sur votre gauche, la pente s'élève, ce qui en fait le chemin apparemment le plus évident.

Alors que vous réfléchissez au meilleur choix, de terribles cris d'agonie déchirent le silence, venant d'un peu plus bas que votre position. Les hurlements sont ceux des Loups des Neiges et, comme le dernier des cris s'interrompt brusquement, vous comprenez que quelque chose de terrible leur est arrivé. Vous êtes toujours suivi, mais par un genre de créature inhumaine que vous ne connaissez pas encore...

Allez-vous:

Tenter d'escalader la falaise? Rendez-vous au [15](#).

Prendre le chemin de gauche au pied de la falaise? Rendez-vous au [22](#).

Prendre le chemin de droite au pied de la falaise? Rendez-vous au [29](#).

Attendre la créature qui vous suit pour l'affronter? Rendez-vous au [33](#).

## 6

Vous courez aussi vite que vous le pouvez mais la neige poudreuse vous ralentit, malgré vos bottes.

Lancez 4 dés. Si le total est supérieur à votre Total d'ENDURANCE, rendez-vous au [14](#). S'il est inférieur ou égal, rendez-vous au [10](#).

## 7

Frénétiquement, vous déchiffrez les runes et vous accédez à la combinaison qui permet d'ouvrir et de fermer le portail. Vous placez vos mains sur les emplacements requis et le mur de pierre glisse latéralement. Sans perdre un instant, vous franchissez l'entrée, pénétrant dans les hautes salles creusées par les nains jadis.

La forme inhumaine de votre poursuivant, entourée par le tournoiement de la tempête et une aura malveillante, gravit les toutes dernières marches. Ses yeux sont deux abîmes noirs qui cherchent à vous attirer vers leurs insondables profondeurs.

Vous devez prendre une décision rapide. Voulez-vous fuir dans les cavernes naines et essayer d'y semer votre terrible ennemi (rendez-vous au [23](#)) ou voulez-vous fermer le portail pour arrêter votre poursuivant (rendez-vous au [44](#)).

## 8

Vous arpentez les galeries de Grimwoden, traversant des forges froides et vides, d'énormes salles de fête, des tunnels menant à d'innombrables pièces d'habitation et enfin, dans la salle du trône. Vos pas résonnent dans le silence de cette grotte majestueuse. Derrière le trône sculpté dans la pierre se dresse le Pilier de la Stabilité, qui s'élève dans les hauteurs et disparaît dans le plafond de la caverne. Vous vous en approchez avec précaution et une certaine émotion.

Le Pilier est richement sculpté et semble rayonner de toutes les vertus qui vous sont chères: la stabilité, le respect, l'harmonie et la vie. Comme vous l'examinez plus attentivement, vous remarquez avec horreur une mince fissure partant de la base et qui s'étend sur environ la moitié de l'ouvrage. De la fissure suinte une forme d'obscurité, plus spirituelle que physique. Alors que vous êtes perdu dans vos pensées et vos interrogations, une silhouette sort de l'ombre du trône.

«Par Kerrilim, que faites-vous ici!?» vous exclamez-vous, manquant de tomber à la renverse de surprise.

Votre vieux maître bien-aimé, Diuron le Sage, se tient devant vous. Il rayonne de vitalité et hoche la tête avec bienveillance tout en vous fixant. Sa voix résonne profondément: «J'aurais dû savoir que tu viendrais. Tu as toujours été mon élève préféré, moins rempli de préjugés que les autres, plus ouvert à la richesse du monde qui nous entoure».

Vous secouez la tête, l'esprit totalement confus.

«Oui, c'est moi qui ait endommagé les Piliers» reprend-t-il avec ferveur. «Cela devait être fait. Notre peuple est tellement lié à sa routine et à ses traditions inflexibles qu'il ne perçoit pas que le changement est une nécessité de la vie, aussi importante que la nourriture ou un abri pour notre bien-être».

«Mais, la créature...» commencez-vous. «Oui, j'ai aussi invoqué un Démon du Chaos, chargé d'éliminer tous ceux qui s'approcheraient trop près de cette salle. Je ne peux pas être perturbé pendant ma tâche! J'ai encore tant à accomplir!». Sa voix se radoucit: «Evidemment, si j'avais su que tu viendrais, je t'aurais laissé passer. Tu as bien fait de le vaincre».

Vous ne pouvez croire ce que vous entendez. Comment Diuron pourrait-il être responsable de tant de morts, de tant de maux injustifiables à travers Allansia? Le cerveau en ébullition, vous réfléchissez à ce que vous allez faire.

Si vous en avez assez entendu et que vous voulez prendre votre arme pour passer à l'attaque, rendez-vous au [21](#).

Si vous voulez essayer de lui faire prendre conscience de toute la misère et de la destruction qu'il a causé, rendez-vous au [4](#).

Si vous voulez en savoir plus sur ses motivations, rendez-vous au [32](#).

## 9

Par sens de l'observation ou bien par pure chance, vous repérez quelque chose. Le cœur battant, vous vous approchez. Ce sont des runes naines! Vous recherchez aussitôt autour de vous la route dont elles marquent l'entrée. Après bien des efforts, vous trouvez une petite ouverture, apparemment naturelle, donnant sur une grotte volcanique.

Vous rampez dans le tunnel, qui débouche bientôt sur un passage assez grand pour vous permettre d'y continuer en marchant. Il n'y a aucune source de lumière, mais vous constatez que les sols et les murs ont été lissés. Vous êtes habitué à vous déplacer sous terre, de sorte que vous n'avez aucune difficulté avec ce nouvel itinéraire. Après environ une demi-heure de marche dans l'obscurité, vous détectez une odeur étrange. Serait-ce...des fleurs?

Cherchant à localiser d'où vient l'odeur, vous trouvez un passage étroit qui fait angle avec celui où vous vous trouvez et qui se dirige légèrement vers le bas. Voulez-vous vous glisser à l'intérieur et explorer ce nouveau chemin (rendez-vous au [16](#)) ou voulez-vous continuer votre route dans le passage que vous suivez actuellement (rendez-vous au [38](#))?

## 10

Les jambes en feu, vous avisez une petite plate-forme rocheuse que vous vous hâtez de gravir. Il était plus que temps: une énorme vague de neige et de glace déferle dans un grondement et son passage fait trembler le sol, ce qui manque de vous faire dégringoler de votre perchoir. Vous soupirez de soulagement lorsqu'enfin elle disparaît. Vous poursuivez votre route dans la vallée. Rendez-vous au [18](#).

## 11

«Diuron, toute vie est par essence porteuse de changement. C'est sa nature. Ne voyez-vous pas que tout ce que vous faites, c'est d'amener le chaos et la mort dans ce cycle naturel du changement? Mais tout ça, vous le savez déjà. C'est vous qui me l'avez appris.»

Pour la première fois, Diuron semble troublé et en proie au doute.

Si vous avez la marque en forme de rose, Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [37](#). Si vous êtes malchanceux ou que vous n'avez pas la marque, rendez-vous au [34](#).

## 12

Un de vos assaillants vous jette au sol et vous y maintient sous son poids. Aussitôt, vos bras et vos jambes subissent de douloureuses morsures. Lancez un dé pour savoir combien de blessures vous endurez avant de pouvoir repousser vos ennemis et vous remettre sur pied. Chaque blessure diminuera votre ENDURANCE de 2 points.

Vous frappez farouchement autour de vous, tentant de garder vos ennemis à distance vos ennemis pendant que vous enlevez la neige de vos yeux. Vous distinguez enfin vos adversaires: une meute de féroces Loups des Neiges vous encercle. Ils attaquent en groupe, les uns mordant tandis que vous tentez d'écarter les autres. Vous en êtes en grave péril et vous devez vous défendre.

LOUP DES NEIGES      HABILITÉ 9 ENDURANCE 7

LOUP DES NEIGES      HABILITÉ 7 ENDURANCE 9

LOUP DES NEIGES      HABILITÉ 8 ENDURANCE 8

LOUP DES NEIGES      HABILITÉ 9 ENDURANCE 8

Vous devez les combattre tous ensemble. Si vous parvenez à vaincre l'un des loups, rompez le combat et rendez-vous au [39](#).

## 13

Vous filez comme le vent, semant votre poursuivant dans les galeries presque familières de vos ancêtres. Enfin, les membres brûlant de fatigue, vous parvenez aux massives portes qui marquent l'entrée de la salle du Trésor. Mais elles sont fermées et vous vous rendez compte que vous n'avez aucune chance de les ouvrir dans le temps qu'il vous reste. Devant cette impasse, vous devez vous diriger vers une autre salle. Mais d'abord, diminuez votre ENDURANCE d'1 point à cause de la fatigue.

Vous reprenez votre course effrénée. Testez votre ENDURANCE: si le total des dés est supérieur à votre Total, rendez-vous au [36](#). S'il est égal ou inférieur, choisissez votre destination: pour la Salle du Trône, rendez-vous au [3](#). Pour la salle des Héros, rendez-vous au [27](#).

## 14

Vous trébuchez dans la neige. Risquant un regard en arrière, vous restez figé d'horreur: un énorme mur de glace et de neige se précipite sur vous. Vous jetez des regards désespérés aux alentours dans l'espoir de trouver un moyen de vous sauver.

Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [46](#). Sinon, rendez-vous au [30](#).

## 15

Vous débutez l'escalade. Au début, vous grimpez aisément, mais la voie devient rapidement plus difficile. La roche froide vous inflige des brûlures aux doigts et la paroi est instable: vous devez tester soigneusement chaque prise avant de vous y accrocher. Testez votre HABILITÉ et votre ENDURANCE. Si vous vous échouez aux deux tests, rendez-vous au [28](#). Si vous réussissez un seul des deux tests, rendez-vous au [41](#). Enfin, si vous réussissez les deux tests, rendez-vous au [47](#).

## 16

Vous rampez le long du tunnel et ressentez soudain de la chaleur, puis apercevez de la lumière devant vous. Le passage débouche dans une petite caverne. A l'intérieur coule une source d'eau bouillonnante, éclairée du dessous par une faible lueur. Le parfum des fleurs emplit l'air et vous ne pouvez résister à vous déshabillez pour entrer dans la source. Ce bain chaud vous reconforte après tant de jours à marcher dans la neige. Vous fermez les yeux et ne pensez plus à rien...

Vous vous réveillez d'un sommeil reposant. Vous gagnez 4 points d'ENDURANCE et 2 points de CHANCE. Au début, vous ne savez plus où vous êtes. Puis vous vous souvenez. Vous devez vous êtes endormi et vous avez fait un rêve, un rêve où apparaissait votre maître Diuron le Sage. Il semblait emprisonné...enchaîné...Mais vous ne vous rappelez pas plus précisément.

Vous sortez de la source à contrecœur avant de remettre votre équipement. Ce faisant, vous remarquez quelque chose d'étrange: sur le dos de votre main, une marque rouge est apparue, semblable à une tâche de naissance et évoquant la forme d'une rose. Vous revenez en rampant vers le passage principal et continuez votre route. Rendez-vous au [38](#).

## 17

Un nouveau jour se lève. Une nouvelle matinée ensoleillée s'offre à vous. Le beau temps gonfle votre moral et vous parcourez une longue distance tout au long de la journée. Admirant les étendues de neige et de glace scintillantes sous les formidables pics rocheux, il vous revient une maxime de votre bien-aimé mentor: «La plus grande beauté se trouve dans la plus austère simplicité». Vous auriez voulu partager cette vue majestueuse avec lui.

A la fin de la journée, vous avez atteint les contreforts supérieurs des Aiguilles du Dragon. A partir de maintenant, le voyage va devenir beaucoup plus difficile. Vous vous installez pour une nuit tranquille, à peine perturbée par le faible gémissement du vent à travers les montagnes.

En vous réveillant le lendemain matin, vous constatez que le vent a forci et que de lourds nuages sombres s'amoncellent autour des plus hauts sommets. Vous espérez que le temps se maintiendra encore un peu. Durant la matinée, vous traversez une large vallée. Soudain, vous vous retournez, l'oreille aux aguets. Vous avez senti...quelque chose, comme une présence maléfique, mais différente de celle que vous avez éprouvée auparavant.

La tension est palpable dans l'air et le vent tombe subitement. Brusquement, vous entendez, venant de la vallée au-dessus, un lourd craquement qui se répercute en écho dans les montagnes qui vous entourent. Un grondement de plus en plus fort se fait entendre devant vous. Une avalanche! Il vous faut réagir rapidement.

Voulez-vous creuser la glace afin de tenter de vous ménager un abri (rendez-vous au [30](#)) ou bien préférez-vous fuir la vallée dans l'espoir d'échapper à l'avalanche avant qu'elle ne vous rattrape (rendez-vous au [6](#)).

## 18

Alors que le jour touche à sa fin, une incroyable vue s'offre à vous. Bien caché au fond de la vallée, protégé du vent et de la neige, un petit bosquet déploie ses arbres robustes et épanouis. Vous le traversez, ébahi par la beauté d'un tel lieu à cette altitude. Rassemblant un peu de bois mort, vous allumez un petit feu réconfortant sur lequel vous faites cuire une part de viande de loup, ce qui vous permet de gagner 1 point d'ENDURANCE.

Voulez-vous cuire le reste de votre viande avant de prendre un repos bien mérité (rendez-vous au [40](#)) ou bien, repu et content, préférez-vous vous installer pour dormir (rendez-vous au [25](#)).

## 19

Par sens de l'observation ou bien par pure chance, vous repérez quelque chose. Le cœur battant, vous vous approchez. Ce sont des runes naines! Vous recherchez aussitôt autour de vous la route dont elles marquent l'entrée. Après bien des efforts, vous trouvez une petite ouverture, apparemment naturelle, donnant sur une grotte volcanique.

Vous rampez dans le tunnel, qui débouche bientôt sur un passage assez grand pour vous permettre d'y continuer en marchant. Il n'y a aucune source de lumière, mais vous constatez que les sols et les murs ont été lissés. Vous êtes habitué à vous déplacer sous terre, de sorte que vous n'avez aucune difficulté avec ce nouvel itinéraire. Vous continuez votre route en vous rendant au [38](#).

## 20

Le corps du loup s'effondre sur la neige et vous entreprenez de le découper du mieux que vous le pouvez. Vous entendez au loin les horribles bruits du reste de la meute qui continuent à dépecer le corps de leur congénère. Quant à vous, vous parvenez à récupérer suffisamment de viande pour 3 repas, à condition que vous puissiez trouver du combustible afin de la cuire. La chair est trop dure et filandreuse pour être consommée crue.

Emportant également la fourrure, vous vous hâtez de quitter les lieux avant que la meute n'ait terminé sa curée.

Rendez-vous au [5](#).

## 21

«Pauvre imbécile borné, tu es aussi aveugle que tous les autres!» hurle Diuron en tirant sa hache de métal noir pour vous affronter.

Une vague d'incertitude vous parcourt, érodant votre confiance. Et si il avait raison? Vous devez déduire 1 point de votre Force d'Attaque pour toute la durée du combat à venir, car vous commencez à douter de la justesse de votre cause.

Le combat s'annonce difficile. Diuron vous a appris presque tout ce que vous savez concernant l'art de combattre et il est capable de prédire avec facilité chacun de vos mouvements.

DIURON LE CORROMPU    HABILITÉ 10    ENDURANCE 18

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [50](#).

## 22

Vous marchez pendant des heures, cherchant en vain une rampe d'accès à la montagne. Lentement, le soleil commence à décliner. Pire encore, vous sentez que votre poursuivant se rapproche. Alors que vous commencez à perdre espoir, vous apercevez enfin un chemin: une masse confuse de rochers, tombés suite à l'effondrement d'une partie de la falaise, forme une pente difficile mais viable.

Avec un ennemi aussi proche, deux choix s'offrent à vous. Allez-vous:

Faire face à la bête immonde qui vous traque et la combattre tant qu'il y a encore de la lumière? Rendez-vous au [2](#).

Affronter la pente qui vous fait face malgré l'obscurité imminente? Rendez-vous au [35](#).

## 23

Vous courez à perdre haleine, vous reposant entièrement sur les récits des anciens de votre peuple, transmis de génération en génération, pour vous guider dans les galeries. Vous pouvez vous diriger vers trois destinations: la Salle du Trône, celle du Trésor ou bien celle des Héros.

Mais parviendrez-vous à distancer votre poursuivant dans votre état de fatigue? Lancez 4 dés. Si le Total est supérieur à votre Total d'ENDURANCE actuel, rendez-vous au [36](#). S'il est inférieur ou égal, vous devez d'abord choisir une destination. Pour la Salle du Trône, rendez-vous au [3](#), pour celle du Trésor au [13](#) et pour celle des Héros au [27](#).

## 24

Diuron laisse échapper un petit sourire mélancolique. «Tu as toujours été le meilleur de mes disciples. Tu ne pouvais que me rejoindre au final».

Vous sentez alors une présence étrangère, froide et obscure, envahir votre esprit. Bien que vous deviendrez l'un des plus redoutables et des plus renommés Champions du Chaos dans les années à venir, cette présence sera toujours là, vous privant de toute joie, de toute émotion, pour finir par détruire votre santé mentale.

## 25

Au lever du soleil, le temps est rude. Bien à l'abri au cœur du bosquet, vous rassemblez vos affaires et vous vous mettez en route. Aussitôt, un vent puissant vous assaille. De sombres nuages se sont accumulés durant la nuit et une légère bourrasque de neige tombe du ciel. Vous savez que le temps ne va faire qu'empirer au fil de la journée. Si vous aviez plus de temps devant vous, si vous n'aviez pas cette angoisse d'être poursuivi, vous seriez tenté de rester dans le bosquet jusqu'à ce que le temps s'améliore.

Vous reprenez votre marche. Arpenter la vallée contre le vent vous épuise mais vous ne pouvez pas vous arrêter. Il vous fait continuer, coûte que coûte. Le jour décline alors que le temps continue à se gâter, la neige tombant de plus en plus drue. Vous commencez à désespérer. Testez votre HABILITÉ ou Tentez votre Chance, suivant la caractéristique qui vous offre les plus grandes chances de succès. Si le test est positif ou que vous êtes chanceux, rendez-vous au [9](#). S'il est négatif ou que vous êtes malchanceux, rendez-vous au [31](#).

## 26

Vous frappez frénétiquement sur les formes floues qui vous assaillent, vous déplaçant d'avant en arrière pour tant bien que mal esquiver leurs attaques. Vous sentez que vous avez touché un adversaire et celui-ci tombe devant vous. Vous reconnaissez immédiatement un Loup des Neiges. Malheureusement, vous avez également été cruellement blessé par les morsures de ces prédateurs. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Tandis que la meute se rassemble pour lancer une nouvelle attaque, vous frappez la bête blessée alors qu'elle essaye de se remettre sur ses pattes.

LOUPS DES NEIGES      HABILITÉ 9      ENDURANCE 5

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [39](#).

## 27

Courant à travers les galeries, la créature toujours sur vos talons, vous parvenez enfin à la grande Salle des Héros. Cette immense caverne est ornée de nombreuses statues de nains, devenus célèbres par leurs actes de bravoure. C'est peut-être ici, sous le regard silencieux de ces héros oubliés que vous devez livrer bataille. Vous faites volte-face, prêt à combattre et à votre grande surprise, un marteau de guerre se matérialise dans votre main.

Sa puissance magique vous parcourt le corps. Ce Marteau des Héros fut spécialement forgé pour combattre les démons, comme celui qui vous fait désormais face. Avec cette arme, votre Force d'Attaque sera augmentée de 1 contre les adversaires ordinaires et de 2 contre les démons. De plus, contre les démons, le Marteau vous permet d'infliger 3 points D'ENDURANCE de dégât (5 si vous Tentez votre Chance avec réussite, 1 si vous Tentez votre Chance et que vous échouez) au lieu des 2 points habituels.

Le Démon du Chaos hésite en voyant votre arme, puis, dans un sifflement de haine, il se précipite pour vous attaquer.

Si vous parvenez à vaincre ce terrible ennemi, vous posez votre regard sur les statues et constatez sans surprise que l'une d'elles n'a plus son marteau. Si vous avez la marque en forme de rose, rendez-vous au [48](#). Si ce n'est pas le cas, vous remarquez que sur la paume de votre main qui a tenu le Marteau figure désormais une marque, celle de la rune naine de la Loi. Notez sur votre Feuille d'Aventure que vous possédez la marque de la Loi.

Maintenant, il vous faut traverser les anciennes galeries naines à la recherche du Trône des Rois. C'est là que votre quête doit se terminer. Rendez-vous au [8](#).

## 28

La voie que vous avez choisie s'avère infranchissable: vous vous retrouvez suspendu à la paroi en-dessous d'un imposant surplomb, sans aucun moyen de poursuivre votre ascension.

Et il est vous est presque impossible de descendre car, de votre position, vous ne voyez pas les anfractuosités où vous pourriez placer vos pieds. Vous vous risquez quand même à descendre un mètre, puis deux avant que l'inévitable survienne. Vous posez le pied sur une saillie rocheuse qui cède sous votre poids. Vos bras ne peuvent vous retenir et vous tombez.

Malgré la grande hauteur de votre chute, vous survivez au choc mais vous êtes paralysé par vos blessures. Douloureusement étendu sur les rochers, la vie vous quittant lentement, vous sentez la terrible présence se rapprocher. Rendez-vous au [2](#).

## 29

Les heures défilent et vous longez sans relâche la base de la falaise. Lentement, le soleil commence à décliner. Pire encore, vous sentez votre poursuivant de plus en plus proche. Finalement, vous renoncez. Vous faites volte face et vous vous préparez à affronter votre monstrueux adversaire tant qu'il y a encore un peu de lumière dans le ciel. Rendez-vous au [2](#).

## 30

Vous savez que vous ne vous en sortirez pas à l'instant où vous voyez le massif mur de neige investir la vallée. L'avalanche balaie tout sur son passage, vous emportant dans sa folle descente. Vous êtes encore en vie, mais coincé sous une épaisse couche de neige et de glace. Allongé là, vous vous dites que seul un miracle pourra vous libérer. Et malheureusement, ce n'est pas le genre de miracle que vous attendiez qui va se produire. Après être resté dans la glace pendant ce qui vous semble une éternité, vous sentez la présence de votre sinistre poursuivant se rapprocher, puis s'arrêter au-dessus de vous et creuser la neige.

Rendez-vous au [2](#).

## 31

Vous continuez à lutter contre le vent mais soudain, c'est une véritable tempête de neige qui éclate. Vous essayez de trouver un abri, en vain. Repensant à la petite vallée bien abritée que vous avez laissée derrière vous, vous rebroussez chemin mais vous êtes très vite incapable de vous repérer dans le blizzard.

Vous continuez à marcher pendant des heures, voire une journée entière avant que le froid et votre état de fatigue ne vous force à vous arrêter pour vous reposer et dormir. Hélas, c'est un sommeil dont vous ne vous réveillerez jamais.

## 32

«Tu me demandes pourquoi j'ai fait cela? Pour apporter le changement au monde. Nous avons trop longtemps stagné, paralysés par l'obéissance à un ordre sans fin. Pour apporter une nouvelle vie à ce monde, je dois y apporter le changement».

Si vous voulez essayer de faire appel à son sens de la raison, rendez-vous au [42](#).

Si vous voulez essayer de le convaincre que son raisonnement est erroné, rendez-vous au [11](#).

Mais s'il a réussi à vous convaincre, vous pouvez joindre sa cause en vous rendant au [24](#).

## 33

Vous attendez l'arme à la main et bientôt, l'atmosphère qui vous entoure se charge d'une épaisse brume. Un mur de neige tourbillonnante se déplace vers vous, avant-garde d'une tempête sur cette journée jusqu'ici calme. Dans les profondeurs de la brume, vous distinguez une forme, vaguement humaine mais beaucoup plus large. Un frisson de peur panique vous parcourt soudain l'échine et vous sentez vos membres faiblir. Devant vous, la neige commence à tournoyer, formant des silhouettes et des symboles qui vous brouillent la vue tandis que des ondes de douleur vous vrillent le cerveau.

Si vous voulez fuir, vous n'avez plus qu'un seul choix: escalader la falaise. La silhouette qui approche se déplace rapidement et vous rattrapera si vous essayez une autre direction.

Si vous optez pour l'escalade, rendez-vous au [49](#). Pour faire face à l'abomination qui se rapproche, rendez-vous au [2](#).

## 34

«Pauvre imbécile borné, tu es aussi aveugle que tous les autres!» hurle Diuron en tirant sa hache de métal noir pour vous affronter.

Le combat s'annonce difficile. Diuron vous a appris presque tout ce que vous savez concernant l'art de combattre et il est capable de prédire avec facilité chacun de vos mouvements. Cependant, ses propres mouvements sont incertains et vous sentez un manque de confiance générale dans son attitude. Vos dernières paroles ont semé un sérieux doute dans son esprit.

DIURON LE CORROMPU    HABILITÉ 9    ENDURANCE 18

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [50](#).

## 35

Vous grimpez pendant des heures dans la nuit. L'escalade est difficile, dangereuse même parfois, mais vous repoussez vos limites. Vous atteignez enfin le sommet, meurtri dans votre chair et exténué de fatigue, mais vous n'osez pas vous arrêter. Diminuez votre ENDURANCE de 3 points pour vos efforts.

Vous poursuivez votre route durant toute la nuit vers les lointains pics rocheux. Vous devez consommer un de vos Repas durant ce long voyage. Cependant, ce Repas ne vous permettra pas de regagner le moindre point d'ENDURANCE. Cependant, il vous donnera l'énergie nécessaire pour continuer votre route nocturne.

A votre soulagement, le sentiment d'être suivi finit par s'évanouir: vous avez semé votre poursuivant. Enfin, les premières lueurs de l'aube apparaissent au-dessus des sommets montagneux. Rendez-vous au [17](#).

## 36

Vous avez présumé de vos forces et subi trop de dommages. Filant à travers les couloirs poussiéreux des galeries de vos ancêtres, vous glissez et chutez. Vous essayez de vous relever mais vous êtes épuisé, totalement à bout de forces. Vous pouvez seulement lever la tête et regarder, hébété, votre terrible ennemi s'avancer vers vous.

Votre mort sera rapide et elle marque la fin de votre aventure.

## 37

Vos arguments ont porté! Le visage de votre maître se détend, débarrassé de ses derniers doutes. «Tu as raison» finit-il par déclarer. «Comment ais-je pu être aussi stupide?». A ce moment, son corps est pris d'un spasme et ses yeux tournent au blanc pâle. Quelque chose est en train de prendre possession du corps de Diuron, quelque chose qui n'a rien d'humain et qui vous lance un regard glacial. Il rit: «Je n'ai plus besoin de ce pauvre fou halluciné! Je te tuerai quand même!». Il sourit avec malveillance et le corps de Diuron se dirige vers vous, tirant une hache de métal noir. Ses mouvements sont empruntés, ce qui vous indique que votre maître livre son propre combat contre l'esprit du Chaos qui le possède, essayant de vous aider une dernière fois.

DIURON LE SAGE (POSSÉDÉ)    HABILITÉ 8    ENDURANCE 18

Si vous remportez le combat, vous prononcez une prière devant le corps de votre infortuné maître et ami. Rendez-vous au [50](#).

## 38

Vous arpentez le tunnel de lave pendant plusieurs heures, jusqu'à ce que vous atteigniez la sortie. Dehors, c'est presque le blizzard, mais vous pouvez distinguer de nouvelles runes naines: vous devez approcher de la terre de vos ancêtres.

Vous sortez, affrontant le vent violent, mais réalisez vite votre erreur. La présence qui vous suit depuis si longtemps est tout à coup étonnamment proche, comme si elle n'attendait que votre sortie du tunnel. Vous courez vers une série de marches qui semblent presque naturelles, luttant contre le vent contraire. La présence se rapproche de plus en plus et vous continuez de monter l'escalier rocheux, martelant chaque degré de vos pas. Soudain, un mur de gros blocs de pierre vous barre le passage...mais ce n'est pas un simple mur. C'est un portail de pierre, sculpté d'anciennes runes naines, à moitié effacées par le temps. Vous n'avez que quelques instants pour les déchiffrer avant que votre ennemi le plus terrible ne soit sur vous.

Testez votre HABILITÉ. Si le test est positif, rendez-vous au [7](#). Sinon, rendez-vous au [43](#).

## 39

Vous enjambez le corps du loup que vous venez d'abattre, essayant désespérément d'échapper à la meute qui vous encercle. Seul l'un des loups vous suit, les autres se repaissant du cadavre de leur congénère. Sachant que vous ne pourrez pas distancer l'animal, vous courez jusqu'à ce que la meute soit hors de vue, puis vous vous retournez pour combattre votre poursuivant. Le Loup des Neiges, assoiffé de sang, se précipite sur votre gorge.

LOUP DES NEIGES      HABILITÉ 9      ENDURANCE 8

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [20](#).

## 40

Vous coupez suffisamment de bois pour cuire les autres parts de viande. Pendant que vous vous affaitez autour du feu, vous ressentez un malaise, un sentiment diffus de désapprobation qui émane du bosquet lui-même. Vous vous installez pour dormir avec un peu d'appréhension mais rien de néfaste ne survient durant la nuit.

Au lever du soleil, le temps est rude. Bien à l'abri au cœur du bosquet, vous rassemblez vos affaires et vous vous mettez en route. Aussitôt, un vent puissant vous assaille. De sombres nuages se sont accumulés durant la nuit et une légère bourrasque de neige tombe du ciel. Vous savez que le temps ne va faire qu'empirer au fil de la journée. Si vous aviez plus de temps devant vous, si vous n'aviez pas cette angoisse d'être poursuivi, vous seriez tenté de rester dans le bosquet jusqu'à ce que le temps s'améliore.

Vous reprenez votre marche. Arpenter la vallée contre le vent vous épuise mais vous ne pouvez pas vous arrêter. Il vous fait continuer, coûte que coûte. Le jour décline alors que le temps continue à se gâter, la neige tombant de plus en plus drue. Vous commencez à désespérer. Testez votre HABILITÉ ou Tentez votre Chance, suivant la caractéristique qui vous offre les plus grandes chances de succès. Si le test est positif ou que vous êtes chanceux, rendez-vous au [19](#). S'il est négatif ou que vous êtes malchanceux, rendez-vous au [31](#).

# 41

La montée est beaucoup plus longue que vous ne l'aviez pensé mais, au prix d'un dernier effort, vous vous hissez au sommet, tremblant de fatigue. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE.

Regardant vers le bas, vous distinguez l'étrange nuage brumeux et la neige tourbillonnante qui entourent votre poursuivant. Il a atteint la base de la falaise, là où vous avez commencé votre ascension il y a bien des heures. Vous voyez alors la créature commencer à se déplacer le long du pied de la montagne. Elle ne peut pas escalader la falaise! Vous jubilez intérieurement: il lui faudra des heures, voire des jours pour qu'elle retrouve votre trace. D'ici là, vous avez l'intention d'être loin.

Vous passez les dernières heures du jour à avancer à travers les sommets avant de faire halte pour la nuit. Rendez-vous au [17](#).

# 42

«Qu'est-il arrivé à l'homme bon que j'ai connu, celui qui m'a appris à honorer les Dieux et la vie qu'ils nous ont accordé?» criez-vous.

«Cet homme est mort, détruit dans la forge du changement » déclare Diuron, tirant sa hache de métal noir et s'avançant pour vous attaquer.

Le combat s'annonce difficile. Diuron vous a appris presque tout ce que vous savez concernant l'art de combattre et il est capable de prédire avec facilité chacun de vos mouvements.

DIURON LE CORROMPU      HABILITÉ 10    ENDURANCE 18

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [50](#).

# 43

Frénétiquement, vous déchiffrez les runes et vous accédez à la combinaison qui permet d'ouvrir le portail. Vous n'avez pas assez de temps pour traduire toutes les runes mais cela devrait être suffisant. Vous placez vos mains sur les emplacements requis et le mur de pierre glisse latéralement. Sans perdre un instant, vous franchissez l'entrée, pénétrant dans les hautes salles creusées par les nains jadis.

La forme inhumaine de votre poursuivant, entourée par le tournoiement de la tempête et une aura malveillante, gravit les toutes dernières marches. Ses yeux sont deux abîmes noirs qui cherchent à vous attirer vers leurs insondables profondeurs.

Vous fuyez dans les galeries de Grimwoden, essayant de semer la terrible créature dans les profondeurs des grottes. Rendez-vous au [23](#).

## 44

Vous placez vos mains sur la paroi et la porte commence à se refermer. Elle glisse lentement alors que la forme démoniaque de votre adversaire s'approche de plus en plus. Soudain, sa silhouette massive emplit toute la porte et ses longues griffes tentent de vous saisir! Tremblant de peur, vous reculez. La créature est alors projetée sur le côté par la lourde porte de pierre coulissante. Il y a un craquement écœurant puis un hurlement inhumain.

Le monstre est coincé dans la porte. Malgré l'incroyable pression de la masse de pierre, il est toujours vivant et se tord de tous côtés, essayant désespérément de se libérer. Saisissant votre hache, vous avancez puis vous frappez, encore et encore, jusqu'à ce qu'en dépit de son incroyable résistance, il s'effondre au pied de la porte, immobile. Vous avez vaincu.

Prudemment, vous traversez les anciennes galeries naines à la recherche du Trône des Rois. C'est là que votre quête doit se terminer. Rendez-vous au [8](#).

## 45

Vous frappez frénétiquement sur les formes floues qui vous assaillent, vous déplaçant d'avant en arrière pour tant bien que mal esquiver leurs attaques. Vous sentez que vous avez touché un adversaire et celui-ci tombe devant vous. Vous reconnaissez immédiatement un Loup des Neiges. Tandis que la meute se rassemble pour lancer une nouvelle attaque, vous frappez la bête blessée alors qu'elle essaye de se remettre sur ses pattes.

LOUP DES NEIGES      HABILITÉ 9      ENDURANCE 5

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [39](#).

## 46

Au dernier moment, vous repérez un gros affleurement rocheux et vous plongez derrière. Juste à temps! L'avalanche balaye tout, faisant trembler le sol sur son passage. Même derrière le rocher, vous êtes enseveli sous la neige, heureusement peu profondément.

Une fois dégagé, vous êtes frigorifié et exténué (vous perdez 1 point d'ENDURANCE) mais vous remerciez les Dieux pour ce sauvetage de justesse. Vous poursuivez votre route dans la vallée. Rendez-vous au [18](#).

## 47

Vous perdez du temps à chercher la meilleure route, renonçant plus d'une fois à emprunter certaines voies, qui, de prime abord semblent praticables, mais se révèlent infranchissables quelques mètres plus haut. La montée est longue, beaucoup plus longue que vous ne l'aviez pensé mais, au prix d'un dernier effort, vous vous hissez au sommet, extrêmement fatigué. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE.

Regardant vers le bas, vous distinguez l'étrange nuage brumeux et la neige tourbillonnante qui entourent votre poursuivant. Il a atteint la base de la falaise, là où vous avez commencé votre ascension il y a bien des heures. Vous voyez alors la créature commencer à se déplacer le long du pied de la montagne. Elle ne peut pas escalader la falaise! Vous jubilez intérieurement: il lui faudra des heures, voire des jours pour qu'elle retrouve votre trace. D'ici là, vous avez l'intention d'être loin.

Vous passez les dernières heures du jour à avancer à travers les sommets avant de faire halte pour la nuit. Rendez-vous au [17](#).

## 48

Une fois le combat terminé, la poignée du marteau commence à devenir étonnamment chaude, à tel point que vous êtes obligé de lâcher l'arme. Serrant votre main endolorie, vous ne voyez pas le marteau disparaître mais vous constatez sa réapparition dans les mains d'une des statues.

Vous adressez un remerciement silencieux aux Héros pour cette intervention opportune puis vous traversez les anciennes galeries naines à la recherche du Trône des Rois. C'est là que votre quête doit se terminer. Rendez-vous au [8](#).

## 49

Vous êtes affaibli par la peur avant de débiter votre ascension (vous perdez 1 point d'HABILETÉ) mais vous savez que vous devez grimper avant que la terrible créature ne soit sur vous. Vous débutez l'escalade. Au début, vous grimpez aisément, mais la voie devient rapidement plus difficile. La roche froide vous inflige des brûlures aux doigts et la paroi est instable: vous devez tester soigneusement chaque prise avant de vous y accrocher. Testez votre HABILETÉ et votre ENDURANCE. Si vous vous échouez aux deux tests, rendez-vous au [28](#). Si vous réussissez un seul des deux tests, rendez-vous au [41](#). Enfin, si vous réussissez les deux tests, rendez-vous au [47](#).

## 50

Tout est fini. Vous avez atteint les galeries de vos ancêtres et, contre toute attente, mis fin à la menace pesant sur le Pilier de la Stabilité. Bien que le dommage infligé au Pilier n'empirera pas, vous savez que le Chaos peut s'infiltrer dans votre monde par la fissure déjà présente.

C'est seulement le début de votre aventure, vous avez encore beaucoup à faire avant de pouvoir vous reposer. Vous devez vous rendre auprès de vos aînés pour y rapporter votre épopée puis, vous en faites le serment, vous trouverez le moyen de réparer le Pilier de la Stabilité et de bannir le Chaos d'Allansia une fois de plus!