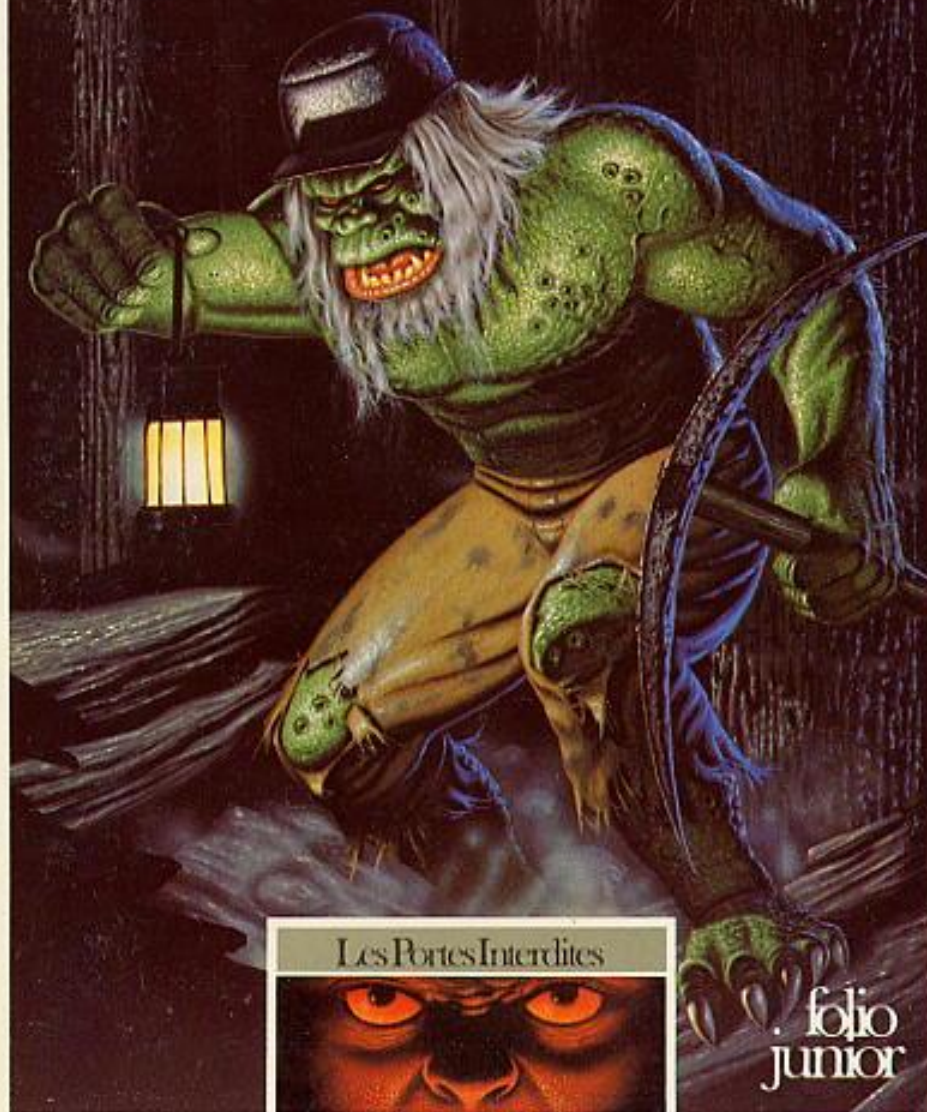


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Ian et Clive Bailey

L'Horreur dans la Vallée



Clive et Ian Bailey

L'Horreur dans la Vallée

Les Portes Interdites/I

Scan, OCR et mise en page : Alambix
Illustrations de Jonathan Heap

Gallimard

Vous allez bientôt recevoir une lettre de votre ami Petrie-Smith, savant et explorateur de renommée mondiale. Et nul doute que vous allez aussitôt vous mettre en route pour lui apporter l'aide qu'il vous demande. Pour vous, ce sera le début d'une nouvelle aventure, une aventure cependant bien différente de celles que vous avez vécues jusqu'à ce jour... Vous allez en effet vous heurter aux forces obscures qui s'exercent au-delà des lumières de la raison et de la science. Des forces qui ne peuvent pas être vaincues grâce aux seules capacités physiques de qui ose les affronter, car elles vont faire appel à toutes les qualités psychiques qui sont les vôtres. Pour mener à bien cette mission, vous n'aurez besoin que de deux dés à six faces (2D6), ainsi que d'un crayon, d'une gomme et de quelques feuilles de papier pour prendre des notes et dresser les plans des lieux que vous allez visiter. En page 10 et 11, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* et une Feuille de Rencontre sur lesquelles vous pourrez noter toutes les caractéristiques du personnage que vous allez incarner, ainsi que celles des êtres et des créatures que vous allez devoir combattre. Mais avant tout, il vous faut déterminer vos différentes aptitudes.

La Feuille d'Aventure

Force (FOR)	Résistance (RES)
Psychisme (PSI)	Endurance (END)
Dextérité (DEX)	Si votre Endurance ou votre Résistance vient à être égale à zéro et si aucune précision particulière ne vous est donnée, rendez-vous au 219 (pour END = 0), ou au 233 (pour RES = 0).

Combat		Équipement	
ARMES	DOMMAGE		
Poings	END/RES		
	2 / —		

Attention : Au cours d'un combat, si vous faites un double 1 en lançant les dés les points de Dommages infligés à un adversaire sont multipliés par deux.

Feuille de Rencontre

Adversaire	FOR	END	PSI	RES	DEX	DOM
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						

Table des Conflits

		ATTAQUANT										
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
DÉFENSEUR	2	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A	A
	3	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A
	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A
	5	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A
	6	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A
	7	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11
	8	—	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10
	9	—	—	2	3	4	5	6	7	7	8	9
	10	—	—	—	2	3	4	5	6	7	7	8
	11	—	—	—	—	2	3	4	5	6	7	7
	12	—	—	—	—	—	2	3	4	5	6	7

NOTE

A : Attaquant victorieux

— : Attaquant vaincu

Force, Endurance, Psychisme, Résistance et Dextérité

FORCE : la FORCE représente votre puissance physique. Lancez un dé et ajoutez 3 au chiffre obtenu. Puis inscrivez le total sur votre *Feuille d'Aventure*.

ENDURANCE : l'ENDURANCE mesure votre aptitude à supporter les blessures qui peuvent vous être infligées. Elle est donc en relation directe avec votre FORCE. Multipliez votre total de FORCE par 2, et notez le résultat obtenu sur votre *Feuille d'Aventure*. Si, à un moment quelconque de l'aventure, votre ENDURANCE se trouve être égale à zéro, cela signifiera que vous êtes mort. Cependant, lisez attentivement, en page 18, le chapitre intitulé *Folie et Mort*.

PSYCHISME : le PSYCHISME reflète vos capacités intellectuelles et votre force mentale. Lancez un dé et ajoutez 3 au chiffre obtenu. Notez ensuite le total sur votre *Feuille d'Aventure*.

RESISTANCE : la RESISTANCE mesure votre capacité à résister aux chocs et aux agressions psychiques. Elle dépend donc de votre PSYCHISME. Multipliez votre total de psychisme par 2 et inscrivez le résultat obtenu sur votre Feuille d'Aventure.

S'il arrive à un moment ou un autre que votre RESISTANCE soit égale à zéro, cela signifiera que les événements que vous aurez vécus vous auront tellement choqué que vous serez alors au bord de la démence.

Vous serez donc dans l'incapacité de poursuivre votre mission. Vous trouverez d'autres détails concernant la RESISTANCE dans le chapitre intitulé Folie et Mort, page 18.

DEXTERITE : la DEXTERITE mesure votre habileté à utiliser des engins mécaniques et à agir d'une façon raisonnée (c'est-à-dire lorsque vos qualités mentales sont en accord avec vos qualités physiques). Lancez un dé et ajoutez 3 au chiffre obtenu. Puis notez le résultat sur votre *Feuille d'Aventure*.

Comment combattre les êtres et les créatures que vous rencontrerez

Au cours de cette aventure, vous allez être confronté à diverses situations dans lesquelles les différentes qualités décrites au chapitre précédent joueront un rôle important. Il vous sera alors demandé de Tenter une Épreuve (Tentez une Épreuve de DEXTERITE, de PSYCHISME, de FORCE, etc.) Il vous faudra alors agir comme suit :

1. Lancez deux dés et comparez le total obtenu au total de la qualité qu'il vous aura été demandé de tester.
2. Si vous obtenez un total égal ou inférieur à celui de la qualité en question, cela signifiera que vous avez réussi dans votre entreprise.
3. Si vous obtenez, en revanche, un total supérieur, vous aurez échoué.

Exemple :

38

Vous tentez de lui asséner un violent coup sur la tête de vos deux mains réunies. Tentez une Épreuve de DEXTERITE pour savoir si vous avez frappé ou non votre adversaire. Si vous réussissez, rendez-vous au **49**. Si vous échouez, rendez-vous au **123**.

Supposons que votre total de DEXTERITE soit alors de 7 et que vous ayez obtenu aux dés 4 et 2. $4 + 2 = 6$: ce total étant inférieur à votre total de DEXTERITE, vous avez réussi à frapper votre adversaire et vous pouvez vous rendre au **49**. Si vous aviez obtenu 5 et 3 aux dés, soit un total de 8, vous devrez alors vous rendre au **123**.

Retenez bien cette règle, car vous aurez souvent à l'utiliser au cours de l'aventure. *Attention* : dans certains cas qui vous seront très précisément indiqués, il vous sera demandé de Tenter une Épreuve pour un adversaire. Vous agirez alors exactement de la même façon, mais en comparant bien entendu le total obtenu en lançant les dés au total de la qualité de l'adversaire que vous devrez tester.

Combats

Dans cette aventure, tous les combats et toutes les rencontres ont été conçus pour vous offrir le plus grand choix possible. Si la règle Tenter une Épreuve s'applique à la plupart des combats que vous aurez à livrer, vous aurez néanmoins, de temps à autre, à combattre à mains nues ou à affronter des combats psychiques. Il vous sera alors demandé de vous référer à la Table des Conflits que vous trouverez à la page 18. C'est un simple tableau à double entrée (horizontale et verticale) permettant de confronter une qualité particulière commune à deux adversaires.

Exemple :

130

Le dément se jette sur vous en poussant un hurlement. Mesurez sa FORCE (9) à la vôtre à l'aide de la Table des Conflits. Si vous êtes vaincu, rendez-vous au **107**. Si vous hésitez, rendez-vous au **61**.

Supposons que votre total de FORCE soit alors de 7. Vous êtes le *Défenseur* et vous suivez donc la ligne horizontale à partir de 7. Votre adversaire est l'*Attaquant*, et vous suivez la ligne verticale à partir de 9. A l'intersection de ces deux lignes, vous pouvez lire le chiffre 8. C'est à ce nouveau chiffre donné par la Table des Conflits que l'*Attaquant* va maintenant se mesurer en lançant deux dés (suivant la règle Tentez une Épreuve). En d'autres termes, pour réussir à vous maîtriser, il devra totaliser un nombre inférieur ou égal à 8, au lieu de 7 précédemment. Vous constaterez en utilisant cette Table, qu'elle augmente les chances de succès de l'adversaire le plus fort (ce qui est, somme toute, logique !).

Armes et Équipement

Pour vaincre ou tuer un être ou une créature au cours de l'aventure qui vous attend, vous devrez accomplir une action particulièrement dangereuse ou arriver à réduire à zéro l'ENDURANCE ou la RESISTANCE de vos adversaires. Dans le premier cas, vous allez avoir besoin d'armes qui infligeront des pertes de points (l'ENDURANCE ou de RESISTANCE à la condition que vous les utilisiez avec succès. Pour cela, vous devrez, à chaque fois qu'il vous sera donné de pouvoir vous servir d'une arme quelconque, Tenter une Épreuve de FORCE ou de DEXTERITE (ce qui vous sera toujours précisé). Si vous réussissez cette épreuve, vous pourrez soustraire de la RESISTANCE ou de l'ENDURANCE de votre

adversaire, les points de Dommage (voir chapitre suivant) correspondant à l'arme utilisée.

Points de Dommage

En examinant votre *Feuille d'Aventure*, vous constaterez qu'elle comporte une case intitulée Armes. Les seules armes dont vous disposez au début de l'aventure sont vos poings (qui sont inscrits sur la *Feuille*) et une canne de randonnée — un fort bâton de chêne. En regard de vos poings, vous pouvez lire 2 / —, cela signifie qu'ils peuvent infliger 2 points de Dommage à l'ENDURANCE d'un adversaire mais, en revanche, aucun point de Dommage à sa RESISTANCE. Inscrivez dès maintenant dans cette case votre canne ainsi que les points de Dommage correspondants (3 / —).

Vous aurez donc compris que les chiffres représentent les points de Dommage qu'infligent les armes lorsqu'elles touchent un adversaire et que, suivant que ces points sont inscrits à gauche ou à droite de la barre oblique, ils se soustraient de l'ENDURANCE ou de la RESISTANCE de cet adversaire. Au cours de l'aventure, vous découvrirez d'autres armes. Il vous sera alors indiqué comment les utiliser et le nombre de points de Dommage qu'elles peuvent infliger.

Vous découvrirez également des objets particuliers que vous pourrez emporter pour les utiliser dans des conditions particulières. Mais faites bien attention : leur maniement peut se révéler délicat, et ils ont parfois tendance à produire l'effet inverse de celui attendu ! Aussi, soyez très prudent en les manipulant.

Enfin, voici une dernière règle concernant les armes et objets capables d'infliger des points de Dommage : si vous faites un double 1 aux dès lorsque vous les utiliserez, cela signifiera que votre coup aura été exceptionnel. Vous pourrez alors doubler les points de Dommage normalement infligés.

Folie et mort

Si au cours de l'aventure, votre RESISTANCE est égale (ou inférieure) à zéro, cela signifiera que les épreuves que vous avez subies auront tellement affaibli votre raison que vous serez incapable de poursuivre votre mission. Il en va de même pour votre ENDURANCE : si elle devient à un moment ou à un autre égale à zéro, alors vous n'aurez plus qu'à créer un nouveau personnage pour vous attaquer aux horreurs qui hantent la vallée !

Pour éviter de telles situations, vous aurez la possibilité, à la fin de chaque journée, de regagner *la moitié* des points d'ENDURANCE et de RESISTANCE que vous aurez perdus. Pour en calculer le nombre, vous soustrairez de votre total de départ d'ENDURANCE, et de celui de RESISTANCE, les totaux qui seront alors les vôtres dans ces deux qualités. Puis vous diviserez par deux les résultats obtenus (en arrondissant auparavant au chiffre pair inférieur, si cela est nécessaire). Par exemple, si vous débutez l'aventure avec un *total de départ* d'ENDURANCE égal à 16 et que vous perdiez 7 points pendant la première journée, votre total ne sera plus que de $16 - 7 = 9$ points. Vous y ajouterez donc la moitié de 7, soit 3 points, après avoir arrondi à 6 le nombre de points perdus et votre total d'ENDURANCE sera alors de $9 + 3 = 12$.

IMPORTANT : si, malgré cette dernière règle, vous trouvez la mort au cours d'un combat (ENDURANCE = 0), ou que vos facultés mentales soient définitivement altérées (RESISTANCE = 0), et si à ce moment aucune indication particulière n'est mentionnée dans le paragraphe où vous vous trouverez, il vous sera encore possible de vous rendre à l'un ou l'autre des deux paragraphes dont les numéros sont inscrits sur la *Feuille d'Aventure*.

Et maintenant, tournez la page

Cher ami,

Je ne sais vraiment pas comment commencer mon récit car il me semble avoir presque perdu la raison. Néanmoins, je vais m'efforcer de vous conter les faits aussi clairement que possible afin que vous puissiez les examiner et en tirer les conclusions qui s'imposent.

Tout a commencé par un tremblement de terre, Mais oui, vous avez bien lu : un tremblement de terre, ici, en plein cœur du Pays de Galles ! Il y eut une brève, mais impressionnante secousse, comme si la terre était ébranlée par le réveil de quelque monstrueuse créature. Dans la semaine qui suivit ce séisme survinrent plusieurs événements inquiétants, n'ayant apparemment aucun rapport entre eux. Tout d'abord, un vieil homme de la région, connu pour son excentricité, fut découvert, errant à travers les collines qui entourent Bryn Coedwig. Il portait sur tout le corps les traces de graves brûlures. Sur son lit de mort, il fit allusion, dans son délire, à des créatures innommables peuplant la mine désaffectée. Par ailleurs, plusieurs personnes succombèrent dans le même temps à une étrange maladie : leurs corps semblaient avoir été rongés par une espèce de moisissure ! Enfin, depuis quelque temps, un étrange brouillard a envahi les hauteurs de Bryn Coedwig. Le vent lui-même ne parvient pas à le dissiper, et le postier m'a dit ce matin que la route menant à Corris serait bientôt impraticable en raison du manque de visibilité. Les villageois font courir le bruit qu'une terrible malédiction pèse sur la région. Pour ma part, je pense que le tremblement de terre a libéré de

redoutables forces occultes. Désormais, plus personne n'ose sortir après le coucher du soleil. A l'instant où je vous écris, je suis chez moi, les volets clos et toutes les portes fermées à double tour, car je sens que quelque chose d'horrible et d'innommable est tapi dans l'ombre, dehors.

Je vous en prie, venez ici le plus vite possible ! Aidez-moi à découvrir le mystère qui hante nos vallées !

Votre ami de toujours,

Charles Petrie-Smith

Petrie-Smith est un savant et un explorateur de grande renommée et il n'est pas homme à se laisser facilement impressionner. Le caractère pressant de sa lettre ainsi que la signature tremblante qui la termine vous prouvent bien que l'inquiétude de votre ami n'est pas exagérée. Après avoir préparé vos affaires, vous bouclez votre valise à la hâte et vous prenez, avant de partir, la solide canne de randonnée en chêne noueux qui vous accompagne dans tous vos déplacements, (cet objet est la seule arme de départ qui doit alors figurer sur votre *Feuille d'Aventure*. Consultez à ce sujet le chapitre Armes figurant au début du livre).

Un train à vapeur vous amène jusqu'à Corris, au nord du Pays de Galles. En sortant de la petite gare de la bourgade, vous demandez à un fermier de bien vouloir vous prendre dans sa charrette afin de vous rapprocher de Bryn Coedwig, un hameau isolé dont les habitants vivent encore comme au siècle dernier. Rendez-vous au [19](#).

2

Le Mutant se jette sur vous en poussant un sourd grognement. Puis il vous ceinture et tente de vous jeter contre la paroi du wagonnet. Comparez votre propre FORCE avec celle du Mutant (6) à l'aide de la Table des Conflits. Si l'attaque du Mutant réussit, rendez-vous au [12](#). Si elle échoue, rendez-vous au [33](#).

3

« A présent, je vous laisse à votre destin », dit Myriddin. Sur ces mots, il tourne les talons et sa silhouette s'évanouit peu à peu dans le brouillard. Vous voilà seul dans le village en ruine. Au-dessus de vous, les branches du chêne s'agitent dans le vent et craquent de façon sinistre. Soudain, une lumière fantomatique commence à apparaître aux fenêtres vides et à la porte béante d'un vieux moulin délabré. Un étrange bruit métallique parvient à vos oreilles et vous apercevez une ombre difforme qui s'agite dans la lumière diffuse. Qu'allez-vous faire ? Si vous désirez aller examiner cette ombre de plus près, rendez-vous au [13](#). Si vous jugez préférable de rester sous le chêne, rendez-vous au [37](#).

4

Le sachet de sel rebondit sur la créature et se répand en pure perte sur le sol de la caverne. A présent, vous devez la combattre. Rendez-vous au [15](#).

5

Vous avez agi trop lentement et la lance du cavalier vous atteint en pleine poitrine. « Venez vous joindre à nous ! » siffle-t-il. A ces mots, vous sentez votre esprit vous échapper. Vous voilà devenu une âme perdue condamné à errer pour l'éternité. Vous avez failli à

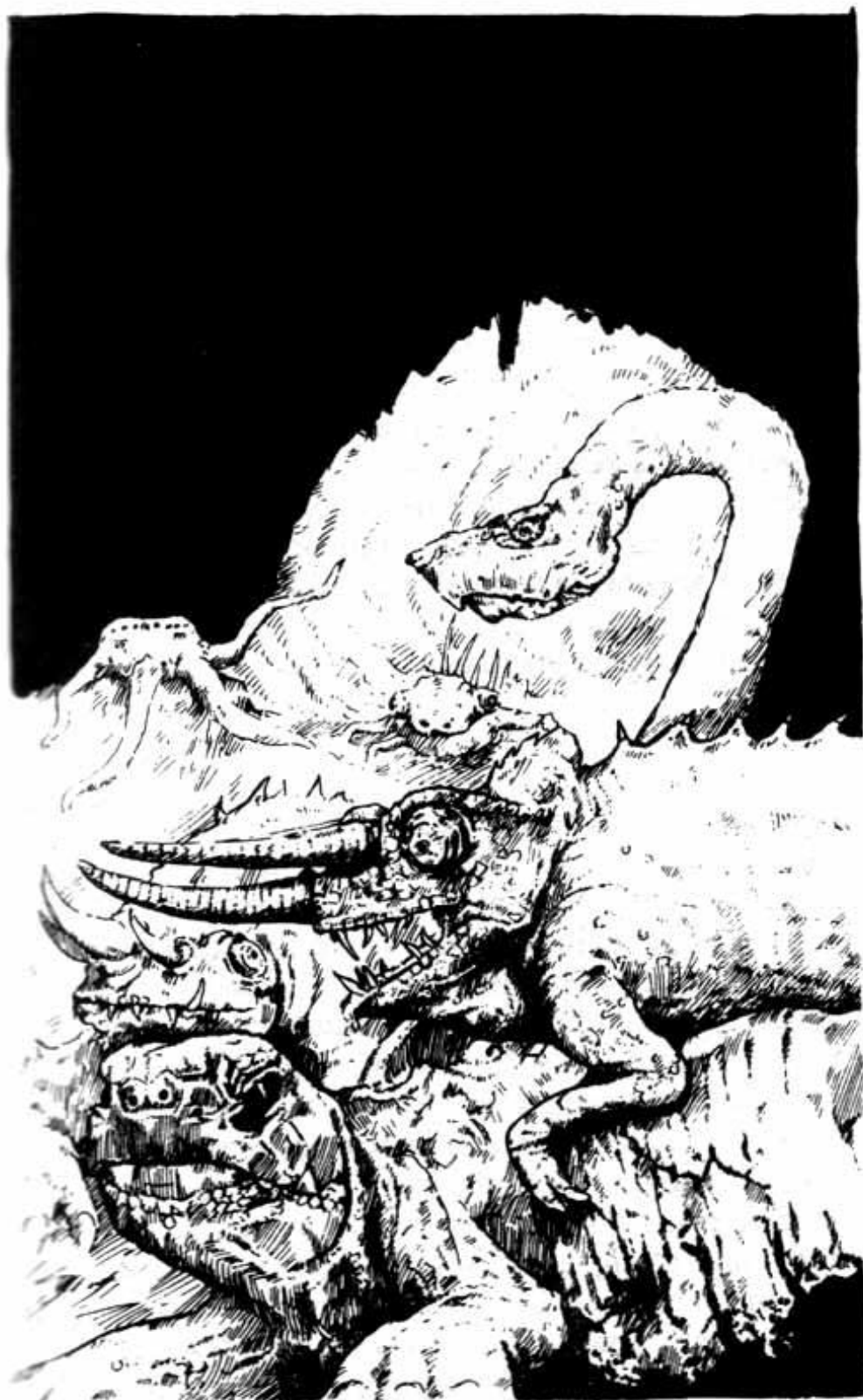
la mission que Myriddin vous avait confiée mais, plus grave encore, votre échec risque de compromettre l'humanité tout entière ! Votre aventure se termine ici.

6

A présent, le terrain est plus ferme et moins marécageux. Vous vous accordez une courte halte et vous vous asseyez sur une pierre pour vous remettre de l'épreuve que vous venez de subir. Maintenant, les eaux noires sont silencieuses et seul le vent en fait frémir la surface. Soudain, il vous semble entendre non loin de vous les sanglots d'un enfant. Allez-vous partir à la recherche de l'enfant (rendez-vous au [17](#)) ou bien préférez-vous contourner rapidement le réservoir (rendez-vous au [249](#)) ?

7

Vous voyez des créatures semblables au monstre hideux que vous avez tué dans le tunnel. Ce sont des êtres d'un autre monde, un monde baigné d'un étrange brouillard vert. Vous comprenez alors que vous êtes en réalité à l'intérieur d'un Astrosaure, une entité semi-consciente, mi-bête, mi-machine, un énorme vaisseau pouvant voyager à travers l'espace et le temps ! Cette « chose » extraordinaire est ensevelie sous la montagne depuis des millions d'années. Vous voyez une large vallée grouillante de reptiles, au fond de laquelle repose le vaisseau de l'Au-delà. Les créatures tentaculaires réapparaissent mais, cette fois-ci, elles sont à la tête d'une armée entière d'êtres innommables. La horde monstrueuse s'écarte de l'Astrosaure en ondulant, en rampant ou en battant des ailes. Tout ce qui se trouve sur son passage est instantanément tué et dévoré ! Lorsque les créatures retournent au vaisseau, repues du sang de leurs proies, elles se dissolvent dans d'énormes cuves pour



La horde monstrueuse s'écarte de l'Astrosaure en ondulant, en rampant ou en battant des ailes.

être dévorées à leur tour par les Exogènes. Soudain, la vision s'évanouit, tout redevient noir et vous entendez d'ignobles hurlements : les incantations des Exogènes s'élevant du néant. Puis le silence règne à nouveau... et vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [16](#).

8

Votre canne atteint l'homme à la tête. Il pousse un grognement et s'effondre à terre. L'homme ne présente apparemment aucune des anomalies affligeant les humanoïdes qui ont attaqué la maison de Petrie-Smith la nuit dernière. Sans plus vous soucier de lui, vous dévalez la colline jusqu'à un talus qui descend à pic vers la route de la carrière. Vous vous laissez glisser le long de ce talus boueux, puis vous observez attentivement les alentours. A votre droite, Vous apercevez les maisons des mineurs qui bordent la route. A gauche, la route disparaît derrière le flanc de la colline. Vous décidez de tourner à gauche et de remonter la route jusqu'à la carrière. Rendez-vous au [72](#).

9

Paralysé par la peur, vous regardez l'ardoise tranchante tomber vers vous. Mais, soudain, une botte vient frapper le Mutant au bras ! De robustes mains vous agrippent alors et vous tirent hors de l'eau. Un cri déchirant s'élève lorsque les villageois, ivres de vengeance, s'emparent du Mutant et le projettent violemment au bas de l'amoncellement d'ardoises. Tremblant de fatigue et d'effroi, vous empochez le prisme et vous remontez à quatre pattes sur les ardoises, accompagné des villageois, (n'oubliez pas d'inscrire le prisme sur votre *Feuille d'Aventure*). Alors que vous atteignez le sommet du monticule, une énorme explosion retentit à travers toute

la vallée et, en vous retournant, vous voyez un gigantesque nuage de vapeur s'élever de la carrière. Un long hurlement emplit l'air tandis qu'une énorme forme noire émerge lentement des eaux. La forme plane dans les airs pendant un moment puis file à vive allure vers l'est dans un grondement assourdissant, ne laissant dans son sillage qu'une traînée de poussière irisée. L'Astrosaure s'est envolé vers les étoiles ! Rendez-vous au [54](#).

10

Petrie-Smith et Lucy soignent vos blessures et vos contusions, puis ils vous apportent un copieux repas. Ces bons traitements vous permettent de regagner 3 points d'ENDURANCE. Ils vous écoutent avec la plus vive attention raconter vos aventures de la journée. A la fin de votre récit, Petrie-Smith se lève pour aller dans son bureau. Il en revient peu après avec un document à moitié déchiré. « Regardez cela, dit-il. C'est un plan de la mine qui a été dressé peu avant sa fermeture, c'est-à-dire avant le tremblement de terre de 1884. D'après votre description, nous pouvons en déduire que l'étrange tunnel des Exogènes suit la nouvelle galerie qui fut obstruée par le séisme. Il est probable que les créatures, dont vous avez rencontré quelques spécimens aujourd'hui, ont été ensevelies à la suite de la catastrophe. Mais quel événement a donc bien pu les ramener à la vie ?... » L'air pensif, Petrie-Smith s'est encore plus confortablement installé dans son fauteuil tout en bourrant sa pipe. Les yeux perdus dans le vide, il tire quelques profondes bouffées. Puis, ôtant sa pipe de sa bouche, il se penche sur le plan en marmonnant : « Et si... oui, bien sûr... (Levant la tête vers vous, il ajoute :) Regardez : la nouvelle galerie et le tunnel des Exogènes sont tous deux orientés vers l'est, c'est-à-dire qu'ils mènent

directement à la carrière. La clé du mystère doit se trouver là ! »
Rendez-vous au [31](#).

11

Allez-vous pouvoir faire feu sur la créature avant qu'elle ne vous attaque ? Vous dégainez votre revolver, puis vous vous allongez en position de tir. Mais au moment même où vous vous apprêtez à appuyer sur la gâchette, vous ressentez un terrible picotement à travers tout le corps et vous découvrez avec horreur que vous êtes totalement couvert d'insectes ! En réalité, la carrière tout entière en est infestée. De répugnants mille-pattes grouillent le long de votre arme, d'immondes asticots se fraient un chemin dans vos cheveux et une multitude d'horribles punaises courent le long de vos jambes. Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous l'emportez, rendez-vous au [20](#). Si vous échouez, rendez-vous au [70](#).



12

Vous êtes si violemment projeté contre le wagonnet que vous avez du mal à reprendre votre respiration. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. A présent, le Mutant s'avance vers vous en serrant les poings. Il semble bien décidé à en terminer définitivement. Allez-vous pouvoir sortir de ce mauvais pas et reprendre la situation en main ? Pour le savoir, Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous réussissez, rendez-vous au [33](#). Si vous échouez, rendez-vous au [52](#).

13

Vous rampez prudemment jusqu'au moulin et vous vous aplatissez contre le mur pour vous dissimuler dans l'ombre qu'il prodigue. Le ronflement d'une machine fait vibrer le bâtiment tout entier, et vous vous apprêtez à jeter un coup d'oeil dans l'encadrement de la porte pour découvrir de quoi il s'agit. Mais, à ce moment précis, le bruit métallique s'interrompt et la lumière s'éteint ! Désappointé, vous attendez que la lumière revienne, mais en vain. Vous décidez alors de pénétrer quand même à l'intérieur. Dans la demi-obscurité, vous parvenez à distinguer la forme vague d'une machine au fond du moulin, mais votre attention est surtout attirée par une petite boîte posée par terre, au centre de la pièce. Cette boîte, apparemment anodine, émet une pâle lueur bleuâtre. Cela peut-il être la source de la lumière qui emplissait le moulin il y a quelques instants encore ? Si vous désirez vous approcher de cette boîte, rendez-vous au [160](#). Si vous préférez retourner sous l'arbre, rendez-vous au [86](#).

14

La Horde s'arrête à quelques pas de vous. Les cavaliers vous observent en silence tandis que les chiens se réfugient entre les pattes des chevaux. Les silhouettes squelettiques des chasseurs semblent tassées sur elles-mêmes dans la pénombre du crépuscule, mais l'un d'eux — probablement leur chef — se détache très nettement du groupe. Il vous fixe d'un regard froid et dur puis il se met à descendre lentement de sa monture, comme si cet exercice le faisait souffrir. D'une voix rauque et sépulcrale, il s'adresse alors à vous : « On m'appelle le Guerrier, je suis le chef de la Horde des Damnés. Nous nous emparons des âmes des mortels solitaires que nous trouvons errant en chemin. Puisque vous voilà seul en cette



14 *La Horde des Damnés s'arrête à quelques pas de vous.*

zone intermédiaire où le rêve côtoie la réalité, je considère que vous êtes un gibier de choix pour nous ! » Sur ces mots, il lève sa lance et deux cavaliers, raides comme des automates, mettent pied à terre à leur tour. Ils commencent à avancer lentement vers vous. Rendez-vous au [34](#).

15

Inscrivez les caractéristiques du Monstre des Ténèbres sur votre Feuille de Rencontres ENDURANCE : 20, DEXTERITE : 8, ARME (Bave) : 4/-. Si vous avez utilisé du sel pour lutter contre cette créature, déduisez les Dommages éventuellement causés par cet ingrédient du total d'ENDURANCE de votre adversaire avant de continuer le combat. Si vous avez tiré sur lui à l'aide de votre revolver, divisez le total des Dommages infligés par 4 avant de les déduire de son total d'ENDURANCE (en effet, comme vous avez pu le constater, les armes à feu ne sont guère efficaces pour lutter contre un monstre de cet acabit). Si vous avez tué la créature, rendez-vous au [111](#). Si la créature est toujours en vie, elle vous attaque en crachant deux jets de bave. Lancez deux dés à chacun de ces jets pour savoir s'il vous atteint. Si tel est le cas, rendez-vous au [32](#). Si la créature échoue dans ses deux attaques, vous pouvez tenter de fuir et vous rendre pour cela au [5](#). Si vous préférez en finir avec ce monstre, vous pouvez dégainer votre revolver (rendez-vous en ce cas au [22](#)) ou bien utiliser du sel (rendez-vous alors au [64](#)).

16

Vous vous réveillez quelque temps après, étendu sur le sol, à l'intérieur de l'Astrosaure. Le casque de chair s'est recroquevillé et a réintégré le prisme auquel il était relié par un câble veineux.

Vous sentez les côtes du monstre trembler légèrement sous votre corps. Vous souffrez d'une atroce migraine et vous êtes épuisé. Cette expérience vous coûte 4 points de RESISTANCE ! Si votre total de RESISTANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous immédiatement au [36](#). Une substance poisseuse commence à suinter du sol. Le liquide gluant colle à vos mains et vous vous empressez de vous redresser en prenant appui sur le prisme. Néanmoins, l'expérience parapsychique que vous venez de vivre vous permettra de mieux affronter les horreurs qui vous attendent et vous pouvez, par conséquent, ajouter 2 points à votre total de PSYCHISME (n'oubliez pas, cependant, que celui-ci ne doit en aucun cas excéder 9). Si vous pouvez augmenter votre PSYCHISME, votre niveau *maximal* de RESISTANCE s'en trouvera automatiquement augmenté lui aussi. Doublez donc votre nouveau total de PSYCHISME pour déterminer votre nouveau maximum de RESISTANCE. Attention, cela ne signifie pas que votre total *actuel* de RESISTANCE soit augmenté. Celui-ci reste inchangé pour l'instant, mais vous pourrez lui ajouter plus de points par la suite si vous en avez l'occasion (consultez à ce sujet la règle concernant le Déséquilibre Psychique et la Mort). Maintenant, rendez-vous au [369](#).

17

Les pleurs semblent provenir d'un torrent qui alimente le réservoir. Sans perdre un instant, vous sautez à pieds joints dans le cours d'eau et vous remontez le courant jusqu'à ce que vous découvriez enfin un enfant assis sur un gros rocher plat au milieu de l'eau. Il sanglote en bredouillant : « Perdu... je me suis p...p...perdu... » Peut-être s'agit-il d'un enfant du village ? Vous avancez vers lui et vous lui tapotez doucement l'épaule pour le rassurer. Mais alors,

une métamorphose incroyable se produit : sous vos doigts, la peau lisse de l'enfant a fait place à la peau rugueuse d'une hideuse créature ! Rendez-vous au [39](#).

18

Le poignard vient se planter dans l'herbe, à quelques centimètres de votre tête ! Rassemblant immédiatement toutes vos forces, vous tentez de repousser votre agresseur. Mesurez votre FORCE à celle du Fou (7) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [40](#). Si vous échouez, rendez-vous au [107](#).

19

A partir de Corris, la route monte à flanc de coteau. En dessous de vous, sur la droite, vous constatez que l'ombre commence déjà à gagner la vallée. Vous jetez un regard sur votre montre : il est 17 heures 30. Peu après, la charrette s'arrête à un carrefour, et le fermier se tourne vers vous en disant : « Je dois vous laisser ici car, moi, je continue tout droit. Voici le chemin qui mène à Bryn Coedwig. » Ce faisant, il désigne du doigt un étroit sentier qui disparaît derrière le sommet d'une colline. Vous remerciez cet aimable fermier de vous avoir conduit jusque-là, puis vous commencez à gravir la colline après lui avoir adressé un dernier signe de la main. Au fur et à mesure que vous avancez sur le sentier, vous pénétrez dans un monde sauvage et rocailleux, balayé par le vent, où vous ne remarquez pour toute végétation qu'une herbe sèche et dure. Arrivé au sommet de la colline, vous faites une pause et vous remarquez alors qu'une immense nappe de brouillard s'étend au-dessus de la vallée, cernant les collines alentour d'un halo empourpré par les rayons du soleil couchant. A partir de là, le chemin de Bryn Coedwig suit une étroite corniche et un précipice

impressionnant, plongé dans les ténèbres, s'ouvre sur votre droite. Vous avancez courageusement dans le brouillard. Rendez-vous au [35](#).

20

Vous devez être le jouet d'une terrible hallucination, déclenchée à vos dépens par l'Exogène. Des araignées vous parcourent le visage dans un fourmillement insupportable tandis que vous vous efforcez de viser votre cible avec votre revolver. L'arme *sursaute dans votre main* et aussitôt les grouillants insectes disparaissent. Vous pouvez tirer autant de fois que vous le désirez, sans oublier de Tenter une Épreuve de DEXTERITE à chaque coup pour déterminer la précision de votre tir. Rayez les balles que vous avez utilisées de votre *Feuille d'Aventure* et calculez les Dommages infligés à votre adversaire. Rendez-vous ensuite au [90](#).

21

Découragé, vous parcourez le tunnel en sens inverse, vous passez à nouveau devant la *fissure* et vous vous retrouvez dans la caverne. De là, vous longez le mur en direction du nord, mais sans plus trop croire au succès de votre entreprise. Rendez-vous au [336](#).

22

Vous visez votre cible avec calme et précision. Tirez autant de balles que vous le désirez (sans oublier de les rayer au fur et à mesure de votre *Feuille d'Aventure*), puis additionnez le nombre de points de Damage que vous avez infligés à votre adversaire. Rendez-vous ensuite au [15](#).



20 *Vous devez être l'objet d'une terrible hallucination déclenchée à vos dépens par l'Exogène.*

23

Vous faites un écart et vous réussissez à agripper, puis à arracher la lance de la main squelettique du cavalier. Avec un hurlement de rage, celui-ci tourne bride et va rejoindre ses compagnons. Vous voici en possession d'une nouvelle arme. Effacez la lance de Myriddin et inscrivez à la place les données suivantes sur votre *Feuille d'Aventure*/. Lance : -/4. Pour utiliser cette arme, Tentez une Épreuve de DEXTERITE. A chaque fois que vous atteindrez votre cible, vous infligerez à votre victime une perte de 4 points de RESISTANCE. A présent, rendez-vous au [14](#).

24

Vous sortez de votre cachette en poussant un grand cri et vous vous jetez sur le Mutant le plus proche. Vous pouvez le frapper à deux reprises. L'humanoïde a une ENDURANCE de 12 points. Si vous réussissez à le tuer, rendez-vous au [63](#). Si le Mutant est encore en vie à l'issue de votre attaque, rendez-vous au [2](#).

25

Vous ramassez le casque et un frisson glacial vous parcourt l'échine : cette chose est vivante ! Néanmoins, vous êtes résolu à l'essayer et vous le posez lentement sur votre tête. Le casque épouse instantanément la forme de votre crâne : un influx fulgurant d'énergie pénètre dans votre cerveau. Votre corps, quant à lui, perd toutes ses forces ; vos muscles se paralysent, et vous vous effondrez sur le sol moelleux. A présent, d'étranges images défilent dans votre tête : elles vacillent et se fondent entre elles comme dans un rêve. Puis la succession d'images s'accélère et l'énergie foudroyante qu'elles vous transmettent font tressaillir tout votre corps. Rendez-vous au [7](#).

« Un Être polyforme ? » s'écrie Myriddin avec inquiétude. Vous lui faites part de votre rencontre avec l'étrange créature et de la bataille qui s'ensuivit. Après vous avoir écouté avec attention, Myriddin reprend : « Ces vallées sont hantées par des forces du mal dont le refuge est un monstre abominable qui est enseveli dans les profondeurs de la région depuis "aube des temps. Cette terrible créature est soumise à la volonté des Forces Noires de l'Au-delà, une puissance diabolique venue d'un autre monde, qui n'aspire qu'à détruire la Terre et ses habitants. La présence latente de ce monstre dans les entrailles de nos collines attire inévitablement de redoutables forces occultes et provoque les manifestations étranges dont vous avez été témoin. Méfiez-vous de quiconque rôde dans ces parages, prenez garde aux êtres que vous rencontrerez ! (Myriddin interrompt soudain son récit et tend l'oreille, comme s'il avait entendu quelque chose.) Nous devons nous dépêcher, car la Horde est déjà en chemin. » Rendez-vous au [147](#).

Tandis que vous cherchez à reprendre souffle, vous remarquez un étrange triangle de cristal coincé entre deux blocs d'ardoise. En tendant le bras, vous parvenez à le saisir : il s'agit d'un prisme en verre qui émet de la lumière. Intrigué par cet objet, vous vous redressez afin de mieux l'examiner mais, au même moment, une ardoise tranchante comme un couperet vient s'abattre à quelques centimètres de votre bras ! En levant les yeux, vous apercevez un Mutant dont le faciès hideux est déformé par un rictus haineux. Il se tient debout, au-dessus de vous et brandit une autre ardoise. Rendez-vous au [9](#).



27 Vous vous redressez afin de mieux examiner l'étrange triangle de cristal.

28

Vous courez à perdre haleine entre la falaise et les eaux bouillonnantes, tandis que les créatures tombent autour de vous en une pluie cauchemardesque. Vous en écrasez un grand nombre sous vos talons, tout en protégeant votre visage du revers de la main. Vous poursuivez votre course effrénée jusqu'à ce que le passage s'élargisse et que vous soyez assez loin du réservoir pour être enfin libéré de ces épouvantables larves. Rendez-vous au [6](#).

29

Le poignard vous transperce la gorge et vous rendez l'âme dans un horrible gargouillement. Votre aventure se termine ici.

30

Sortant prudemment de votre cachette, vous vous glissez derrière le train et vous courez vers le wagon de queue que vous décrochez. Puis vous déchargez les blocs d'ardoises qui sont à l'intérieur, afin que les villageois puissent monter. Une fois ces préparatifs achevés, vous coincez un morceau d'ardoise sous l'une des roues pour bloquer le wagon. Mais, alors que vous vous relevez, vous éprouvez soudain l'horrible sensation d'avoir la tête prise dans un étau, comme si une vague d'eau glacée vous submergeait le corps et l'âme. En jetant un coup d'œil entre deux wagons, vous voyez alors qu'un des Exogènes est en train de traverser la carrière et se dirige droit vers les villageois ! Rendez-vous au [51](#).

31

Après avoir longuement débattu de cette hypothèse, vous décidez finalement d'aller explorer la carrière le lendemain matin. Petrie-Smith éteint alors les lampes, avant de vous souhaiter une bonne

nuit. Mais vous ne vous mettez pas au lit immédiatement : vous prenez soin tout d'abord de recharger votre revolver (notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez à nouveau 6 balles dans votre chargeur). Une fois cette précaution prise, vous vous couchez et vous sombrez peu après dans un profond sommeil. N'oubliez pas d'ajouter à votre Total d'ENDURANCE, et à votre total de RESISTANCE la moitié des points que vous avez perdus au cours des affrontements de la journée. Après avoir effectué toutes ces modifications sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [56](#).

32

Déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE pour chaque jet de bave qui vous atteint. A présent, il va falloir vous libérer du liquide poisseux qui vous brûle la peau. Comparez votre Force à la Force d'adhérence (12) de la bave de la Table des Conflits. Si vous échouez, rendez-vous au [159](#). Si vous l'emportez, vous pouvez tenter de vous échapper en vous rendant au [53](#).

33

Avec l'énergie du désespoir, vous frappez le Mutant de votre canne de chêne. Si la créature est encore en vie après votre attaque, rendez-vous au [52](#). Si vous réussissez à neutraliser votre adversaire, rendez-vous au [63](#).

34

Le combat promet d'être fort éprouvant, car vous serez attaqué à la fois physiquement et psychiquement. L'affrontement ne se terminera qu'à la mort de vos deux adversaires... ou qu'à la vôtre. Les cavaliers sont tous deux armés d'une lance et ont les caractéristiques suivantes :

CAVALIER I CAVALIER II

RESISTANCE	10	7
DEXTERITE	5	8
LANCE	1/2	1/2

C'est vous qui avez l'initiative de l'attaque. Par la suite, vos adversaires vous agresseront aussi longtemps qu'ils en auront la possibilité. A chaque Assaut, vous pourrez choisir d'attaquer l'un ou l'autre des Cavaliers mais, en revanche, tous deux pourront vous attaquer ensemble. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [57](#). Si votre total de RESISTANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [84](#). Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [117](#).

35

Ce brouillard a quelque chose d'étrange : il semble, en effet, coller à vos vêtements et, au moindre de vos mouvements, des traînées de lumière bleue et rose jaillissent tout autour de vous ! Vous progressez à une lenteur désespérante. Vous voyez à peine à un mètre devant vous et vous avancez à tâtons, en prenant garde de rester sur le sentier caillouteux pour ne pas tomber dans le précipice. Vous avez l'impression d'avoir des semelles de plomb et la sueur commence à perler à votre front. Quelques minutes plus tard, vous êtes à bout de souffle et vous suffoquez, comme si vous étiez en train de vous noyer. Soudain, une étrange pulsation se met à résonner sourdement dans le brouillard. Le battement se fait de plus en plus oppressant, il vous vrille les tempes et vous martèle le crâne. Vous vous couvrez les oreilles, mais cela ne fait qu'amplifier le bruit démoniaque que vous assaille. Dans un

dernier sursaut d'énergie, vous vous mettez à courir mais, soudain, vos jambes ne vous obéissent plus et vous chanceliez à droite vers le précipice ! Vous vous efforcez de maîtriser votre corps, mais votre esprit est dominé par le martèlement de l'inférieure pulsation. Tentez une Épreuve de PSYCHISME pour savoir si vous allez succomber à cette emprise diabolique et tomber dans l'abîme, ou bien réussir à reprendre le contrôle de vous-même. Si vous échouez, rendez-vous au [77](#). Si vous parvenez à vous maîtriser, rendez-vous au [59](#).

36

Vous perdez à nouveau connaissance, tandis que le sol étrangement vivant sur lequel vous reposez continue à sécréter un acide poisseux. Vous n'allez pas tarder à être digéré par l'Astrosaure ! Votre aventure et votre vie se terminent ici dans le gigantesque estomac du monstre spatial.

37

Le bruit s'amplifie et l'ombre fugitive passe et repasse sans cesse devant la porte et les fenêtres. Tout à coup, le moulin tout entier se met à trembler et les bardeaux qui le recouvrent commencent à cliqueter. Soudain, plusieurs d'entre eux se détachent, tourbillonnent dans les airs, puis se précipitent vers vous ! Qu'allez-vous faire ? Si vous désirez vous écarter de leur trajectoire, rendez-vous au [66](#). Si vous jugez préférable de rester sous le chêne, rendez-vous au [55](#).

38

Vous tentez de lui assener un violent coup sur la tête en le frappant des deux mains. Tentez une Épreuve de DEXTERITE pour savoir si

vosre coup atteint vosre adversaire. Si vous réussissez, rendez-vous au [49](#). Si vous échouez dans vosre tentative, rendez-vous au [123](#).

39

Sur la tête de la créature, d'ignobles tentacules rouges se contorsionnent en tous sens, laissant entr'apercevoir, de temps à autre, en leur milieu, un redoutable bec. Le corps du monstre, quant à lui, est flasque et grumelleux. Des fentes, semblables à des ouïes, s'ouvrent et se ferment spasmodiquement, tout en émettant des sons fluets, ressemblant à s'y méprendre à une voix d'enfant. « Tu veux venir jouer avec moi ? » caqueté la créature en rampant vers vous comme une limace. Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [112](#). Si vous échouez, rendez-vous au [97](#).

40

L'homme roule sur le dos en poussant un grognement sourd. Cela vous laisse ainsi la possibilité de récupérer vosre canne. Vous pouvez maintenant mettre un terme à cet affrontement. Rendez-vous au [8](#).

41

Le sachet de sel se répand sur le dos de la créature. Celle-ci, pendant un moment encore, continue à avancer sans faiblir, puis elle commence à se tordre convulsivement tandis qu'apparaissent sur son corps de longues zébrures phosphorescentes. Jetez deux dés. Leur somme représente la blessure que vous avez infligée à la créature. A présent, si vous voulez essayer d'achever cet abominable monstre, rendez-vous au [15](#). Si vous préférez tenter de vous enfuir, rendez-vous au [53](#).



39 *D'ignobles tentacules rouges se contorsionnent en tous sens, laissant entrapercevoir un redoutable bec.*

42

L'humanoïde est affaissé près du wagonnet. Ses yeux morts, tournés vers vous, vous fixent d'un sinistre regard. Vous vous penchez rapidement sur lui pour l'examiner, lorsque vous décelez soudain une curieuse odeur de moisi. Sortant la torche électrique de votre poche, vous braquez le faisceau de lumière sur le cadavre. Le corps de cet « homme » semble être rongé par un champignon blanchâtre ! Prenant votre courage à deux mains, vous tournez les talons et vous vous enfoncez dans les profondeurs de la mine par le tunnel menant vers l'est. Rendez-vous au [138](#).

43

Vous voilà à nouveau en train de descendre le long d'un étroit tunnel, mais vous sentez à présent souffler sur votre visage une brise douce et fraîche. Au détour d'un virage, vous apercevez la lumière du jour, pénétrant à flots dans le tunnel par une ouverture triangulaire. Vous parvenez à vous glisser dans cette étroite ouverture et vous vous retrouvez à l'air libre, au sommet de la colline qui suplombe Bryn Coedwig. Vous dévalez la pente et vous retournez en hâte chez Petrie-Smith. Rendez-vous au [10](#).

44

Les chiens essaient de vous mordre les mollets tandis que les cavaliers se pressent autour de vous. Soudain, l'un d'eux se détache du groupe et vous charge, prêt à vous passer sa lance à travers le corps ! Votre seule chance de vous en sortir est de parer cette attaque en essayant d'attraper la lance au passage. Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous réussissez, rendez-vous au [23](#). Si vous échouez, rendez-vous au [5](#).

45

Vous levez les yeux et vous observez la voûte qui s'élève au-dessus de vous : vous avez l'impression d'être à l'intérieur de la cage thoracique d'une gigantesque créature ! L'endroit tout entier vibre et vrombit, non pas sous l'effet de quelque machinerie, mais plutôt à cause d'un bourdonnement sourd, émis par une chose semi-vivante. Lorsque vous explorez la pièce, des câbles veineux se rétractent à votre contact. Des prismes géants, incrustés dans le tissu vivant, diffusent une lumière changeante et irisée, dont les rayons jouent sur le corps d'un être humain étendu face contre terre. Cet homme semble être mort des suites d'une expérience diabolique. Une espèce de casque charnu, relié à l'un des prismes par un long câble veineux, repose près de sa tête. Que signifie donc tout cela ? Vous promenez votre regard autour de vous pour essayer de comprendre à quoi sert l'incroyable attirail qui encombre les lieux. Une fois encore, vos yeux se posent sur l'étrange casque... Allez-vous le poser sur votre tête (rendez-vous dans ce cas au [25](#)) ou bien préférez-vous quitter ce laboratoire insensé et chercher à retourner à l'air libre (rendez-vous alors au [184](#)) ?

46

Les ardoises tranchantes vous entaillent les mains et vous lâchez prise. Vous tombez dans les eaux sombres qui se referment sur vous, tel un linceul. Ici se termine votre aventure.

47

« Au plus profond de cette vallée est enfoui un monstre qui est soumis à la volonté de redoutables puissances appelées les Forces Noires de l'Au-delà. Ce monstre maléfique est enseveli depuis

l'aube des temps, mais les hommes, en exploitant la mine, l'ont tiré de sa léthargie, et il cherche maintenant à s'échapper ! » Myriddin interrompt là son récit et tend l'oreille, comme s'il écoutait quelque chose. Puis il reprend : « Nous devons faire vite, car la Horde n'est plus très loin ! » Rendez-vous au [147](#).

48

Vous réalisez à présent que les eaux noires du réservoir bouillonnent sous l'effet du grouillement incessant et frénétique du frai de quelque monstre amphibie. En effet, de répugnantes larves à tête en éventail frétilent dans l'eau froide et le lac entier résonne du gargouillement ignoble qu'elles produisent en se déplaçant. Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous échouez, déduisez 2 points de votre total de RESISTANCE. Vous détournez les yeux de cet horrible spectacle mais, au même moment, vous sentez « quelque chose » tomber sur votre épaule. Il vous semble apercevoir une sorte de queue recourbée et luisante, et c'est alors qu'une douleur fulgurante vous traverse la nuque. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Alors que vous chassez d'un geste de dégoût cette horreur de votre cou, une véritable pluie de ses congénères s'abat sur vous ! Rendez-vous au [28](#).

49

Votre coup l'atteint à la tempe, le projetant de côté et lui faisant perdre 3 autres points d'ENDURANCE. Si le Mutant succombe à ses blessures, rendez-vous au [325](#). S'il est encore en vie, rendez-vous au [162](#).

50

Vous dites à l'homme que vous êtes un ami de Petrie-Smith, mais il vous ignore et continue de grimper le long de la corniche. Soudain, ce fou fait volte-face et bondit sur vous en hurlant ! Rendez-vous au [130](#).

51

Le corps de la créature est zébré de longues rayures noires et orange qui ondulent au rythme de sa respiration tandis que ses multiples tentacules s'agitent en tous sens. Comme un seul homme, les villageois s'approchent sans crainte du monstre... Sans aucun doute sont-ils sous la domination psychique de l'Exogène ! Vous devrez donc le combattre afin de libérer ces hommes de son emprise. Vous vous élancez entre le groupe des villageois et le redoutable monstre. Mais allez-vous dégainer votre revolver (rendez-vous au [11](#)), utiliser de la dynamite (rendez-vous au [267](#)), ou recourir au Talisman du Guerrier (rendez-vous au [323](#)) ?

52

Le Mutant lance violemment son poing noueux vers vous. Tentez, à la place du Mutant, une Épreuve de DEXTERITE. S'il réussit à vous frapper, déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE. Si votre ENDURANCE se trouve réduite à 0, rendez-vous au [85](#). Sinon, rendez-vous au [33](#).

53

La créature bloque l'entrée de la galerie. Il va vous falloir vous servir d'elle comme d'un tremplin si vous voulez passer. Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous échouez, rendez-vous au [99](#). Si vous réussissez, rendez-vous au [79](#).

54

Vous restez au sommet de l'amoncellement d'ardoises jusqu'à ce que le niveau de l'eau baisse, puis vous aidez les villageois à regagner le village de Bryn Coedwig avant de retourner vous-même à la demeure de Petrie-Smith. Rendez-vous au [168](#).

55

Vous essayez de vous faire le plus petit possible, les bardeaux retombent tous autour de l'arbre sans vous atteindre. Dans le village, toutes les lumières s'éteignent d'un coup. C'est alors que retentit un terrible cri. Tremblant de peur, vous agrippez encore plus fermement votre lance, tout en jetant des regards effrayés vers les ruines qui se découpent dans la lueur du crépuscule. Rendez-vous au [235](#).

56

Vous vous réveillez en sursaut, avec la certitude d'avoir entendu un bruit suspect. Le bureau est plongé dans l'obscurité et un silence de mort pèse sur toute la maison. Vous tirez nerveusement votre montre du gousset mais, en maugréant, vous la rangez aussi vite en vous rappelant qu'elle ne marche plus. Soudain, vous entendez quelque chose gratter à la fenêtre. En vous retournant, vous avez juste le temps d'entr'apercevoir un visage défiguré disparaître derrière la vitre. Sautant du lit, vous vous précipitez à la fenêtre dont vous essuyez la buée de la main, mais le visage n'est plus là. En scrutant l'obscurité, vous ne distinguez au-dehors qu'un brouillard blanc qui s'étire au ras du sol. Les buissons du jardin se dressent, telles de sombres sentinelles, mais il n'y a aucune trace de votre mystérieux visiteur. Si vous décidez d'aller immédiatement

inspecter le jardin, rendez-vous au [78](#). Si vous préférez vous assurer que tout est calme dans la maison, rendez-vous au [96](#).

57

Le cavalier évite adroitement votre lance et vous plante la sienne en pleine poitrine. « Suivez-nous ! » l'entendez-vous crier, tandis que vous sentez la vie s'échapper de vous. Vous voilà devenu une âme perdue condamné à errer sans fin dans les ténèbres de l'éternité. Votre aventure prend fin ici.

58

Vous perdez 2 points de résistance mais, loin de vous laisser décourager, vous plantez la lance de toutes vos forces dans la bête de l'ombre. Les vrilles frémissent, et la masse sombre semble tressaillir sous la morsure du fer. Encore et encore, vous enfoncez votre lance dans le corps de la bête de l'ombre qui se convulse. Ses vrilles s'étirent désespérément vers vous, puis elles semblent prises de convulsions, et elles se ratatinent enfin alors que l'ombre s'effondre en se dissolvant lentement. Lorsque vous retournez près du chêne, vous constatez que le feu s'est éteint. Rendez-vous au [150](#).

59

Vous êtes étendu au bord de la falaise, moite de sueur. Le martèlement diminue d'intensité, et vous réalisez alors qu'il s'agissait tout simplement des battements de votre propre cœur amplifiés à l'infini ! Rendez-vous au [134](#).

60

Vous reste-t-il des munitions ? Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [250](#). Si vous avez encore des balles à votre disposition, vous tirez sur le Mutant avant qu'il n'abaisse la pioche qu'il brandit au-dessus de vous. Vous pouvez faire feu une fois ou deux (si toutefois vous avez assez de balles), sans oublier de Tenter, à chaque fois, une Épreuve de DEXTERITE. Si vous atteignez votre cible, additionnez les points perdus par votre victime (2D6 pour chaque balle ayant atteint sa cible) et déduisez-les de son total d'ENDURANCE. Si vous tuez le Mutant, rendez-vous au [240](#). Si vous manquez votre cible, ou si le Mutant survit rendez-vous au [250](#).

61

Il vous reste une chance de le neutraliser si vous parvenez à lui assener un coup bien ajusté à l'aide de votre lourde canne. Tentez une Épreuve de DEXTERITE, et rendez-vous au [8](#) si vous l'emportez. Si vous échouez, le fou vous attaquera avec son poignard. Inscrivez les caractéristiques suivantes sur votre Feuille de Rencontres : Fou : Force 7, Endurance 5. Le fou vous attaquera le premier, puis vous riposterez. Le combat se poursuivra jusqu'à ce que l'un de vous deux triomphe. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [8](#). Sinon, votre aventure se termine, malheureusement, ici.

62

Vous glissant hors de votre cachette, vous vous faufilez derrière le train et vous courez jusqu'à la locomotive. Puis vous vous élancez à découvert vers les villageois. Ceux-ci forment un triste groupe : leurs bras ballants pendent mollement le long de leur corps et ils

fixent le ciel d'un air absent, comme s'ils étaient hypnotisés. Mais, plus grave encore, certains d'entre eux présentent déjà les terribles stigmates de la mutation provoquée par une exposition prolongée aux rayons nocifs de l'Astrosaure : d'ignobles moisissures sur tout le corps et une espèce de taie jaunâtre sur les yeux. Comment allez-vous pouvoir mettre ces zombies en sécurité ? Alors que vous réfléchissez à un stratagème quelconque, une sensation atroce vous submerge, telle une vague d'eau glacée. En vous retournant, vous apercevez l'un des Exogènes en train de traverser la carrière. Il se dirige droit sur vous ! Rendez-vous au [51](#).

63

Après vous être débarrassé du premier Mutant, vous cherchez l'autre des yeux, mais il s'est enfui dans les ténèbres des cavernes. Vous voilà seul avec le cadavre de votre victime. Rendez-vous au [42](#).

64

Vous sortez rapidement le fragile sachet de votre sac. Peut-être cette créature visqueuse sera-t-elle sensible au sel, comme le sont les limaces ? Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous réussissez, rendez-vous au [41](#). Si vous échouez, rendez-vous au [44](#).

65

Vous continuez de monter en longeant la falaise rocheuse et, bientôt, vous apercevez au loin une grande étendue d'eau. Il s'agit probablement du réservoir qui alimente le village et la carrière d'ardoise. En atteignant ce réservoir, vous réalisez qu'il vous faut maintenant vous engager sur un étroit passage marécageux, entre l'à-pic de la falaise à votre gauche et les eaux noires qui s'étendent

à votre droite. Chacun de vos pas produit un bruit de suction et laisse dans la terre boueuse une profonde empreinte qui se remplit immédiatement d'eau. Après avoir péniblement progressé de quelques mètres, vous vous accordez une pause et vous observez les collines qui se dressent au sud, au-delà du réservoir. Rendez-vous au [48](#).



66

Vous faites un écart et vous vous éloignez de l'arbre en courant, mais les bardeaux semblent vous poursuivre et ils continuent de s'abattre autour de vous avec fracas ! Soudain, un rire démoniaque retentit, suivi par un coup de tonnerre qui ébranle le village. Les lumières s'éteignent et vous vous retrouvez à nouveau plongé dans une obscurité surnaturelle. Quelques bardeaux vous ont atteint. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve ainsi réduit à 0, rendez-vous au [171](#). Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [235](#).

67

Vous sombrez dans les eaux noires, auréolé d'une multitude de bulles. Puis, comme un bouchon, vous remontez à la surface, à demi asphyxié. Vous vous rendez compte alors que vous avez été emporté le long du défilé. Vous vous écrasez contre un amoncellement d'ardoises auquel vous vous agrippez désespérément. Cette

épreuve vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à 0, rendez-vous au [46](#). Sinon, rendez-vous au [27](#).

68

Vous apercevez devant vous la silhouette d'un être humain, gisant à plat ventre sur le sol. En l'examinant de plus près, vous découvrez qu'il s'agit d'un homme d'âge mûr, mort depuis un certain temps. Son visage est affreusement violacé, comme s'il était mort d'asphyxie. Subitement, vous comprenez : vous avez devant vous le cadavre momifié d'un homme ayant trouvé la mort il y a déjà plusieurs dizaines d'années ! Ses cheveux sont si desséchés qu'ils en sont cassants, et la peau parcheminée de son visage est tendue à craquer sur son crâne. Quant à ses lèvres, elles sont figées en un rictus morbide. L'homme porte des vêtements datant de la fin du xix^e siècle. En le fouillant rapidement, vous trouvez sur lui une montre de gousset en argent terni, au dos de laquelle est gravé « Geo. Hindlett, 1875 ». Si vous désirez garder cette montre en souvenir de cette macabre rencontre, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. A l'évidence, M. Hindlett a vraisemblablement été grièvement blessé alors qu'il explorait, seul, les profondeurs de ces grottes. Nul doute que sa mort ne fût atroce, seul et complètement isolé du monde extérieur. En vain a-t-il dû chercher une issue dans ce dédale cauchemardesque ! Soudain, vous remarquez que le bras de l'homme est tendu devant lui et que sa main indique la direction du sud-ouest. Rendez-vous au [43](#).



68 *Vous apercevez devant vous la silhouette d'un être humain, gisant à plat ventre sur le sol.*

69

Résolu à mettre un terme à ce combat, vous empoignez votre canne de chêne à deux mains et vous vous précipitez sur le Mutant en lui assenant un violent coup avec la pointe de métal. Lorsqu'elle est utilisée de cette manière, votre canne se révèle être une arme puissante et elle inflige une perte de 5 points d'ENDURANCE à votre adversaire... pourvu que vous réussissiez à le frapper ! Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si le coup porte de telle façon qu'il tue net le Mutant, rendez-vous au [357](#). Si le coup porte sans pour autant achever votre adversaire, rendez-vous au [368](#). Si vous manquez votre cible, rendez-vous au [377](#).

70

Les répugnantes créatures grouillent sur votre visage ! D'innombrables pinces vous piquent la peau, des milliers de dards s'enfoncent dans votre chair et de voraces mandibules vous labourent les joues. Fou de douleur et incapable de supporter cette torture une seconde de plus, vous vous élanchez hors de la carrière en hurlant. Une fois dehors, les gardiens de la mine s'emparent de vous et vous exécutent sans pitié. Votre aventure prend fin ici.

71

Alors que vous débouchez dans la grotte baignée de l'étrange lueur, vous prenez subitement conscience que la brise chaude et humide qui souffle en ces lieux ne peut pas être d'origine naturelle. Elle semble, en effet, s'attacher à votre visage, tel un masque de moiteur, et des tourbillons d'air ignoblement palpables enlacent vos jambes, entravant votre marche. Des lambeaux de fibres poisseuses, soufflées par ce vent maléfique, se détachent des ténèbres et viennent s'enrouler en spirale autour de votre corps,

gagnant peu à peu votre visage. Bientôt, les fibres vous recouvrent le nez et la bouche, frémissant comme si elles cherchaient à pénétrer en vous ! Vous tentez de vous en débarrasser à pleines mains, mais en vain car la brise maudite les rabat aussitôt dans votre direction. Soudain, vous remarquez que quelque chose se déplace en ondulant au centre de la caverne, le long de la voie ferrée. Il vous est donc maintenant impossible de fuir. Sur votre droite, des éboulis de rocher offrent un étroit passage à travers cette mer de moisissure. Sur votre gauche, aucun éboulement ne vous permet de traverser l'étendue glauque. Allez-vous avancer vers la voie ferrée, prêt à affronter cette nouvelle menace qui se tapit dans l'ombre (rendez-vous au [98](#)) ou bien préférez-vous partir sur la gauche, en sautant de rocher en rocher pour traverser la caverne (rendez-vous au [161](#)) ?

72

Sur votre droite, à quelques pas seulement de la route, vous voyez luire les rails d'une voie ferrée. Vous suivez la route jusqu'à l'entrée de la carrière, où une étrange vision s'offre à vos yeux. Une invraisemblable brume scintillante emplit toute la carrière, lui donnant l'apparence d'une grotte brillamment éclairée. Tout en restant près du remblai qui se dresse à votre gauche, vous vous engagez prudemment dans un étroit défilé qui mène à la carrière. A présent, vous percevez le ronflement d'une locomotive à vapeur. Rendez-vous au [91](#).

73

Vous lancez le pied en avant et vous frappez le Mutant en plein ventre. L'humanoïde va s'écraser brutalement contre le flanc du wagonnet et ce violent choc lui fait perdre 3 points d'ENDURANCE.

Si cela réduit son total d'ENDURANCE à 0, rendez-vous au [325](#). Si le Mutant est encore en vie, et si vous décidez de lui porter un nouveau coup, rendez-vous au [38](#). Si vous préférez le combattre au corps à corps, rendez-vous au [253](#).

74

Vous jaillissez hors de votre cachette et vous vous élancez vers le wagonnet. Le deuxième Mutant pousse un cri atroce, puis il disparaît dans l'ombre en s'écartant vivement de la lumière des lanternes. Vous contournez rapidement le wagonnet, mais la créature a réussi à s'enfuir et s'est évanouie dans les ténèbres impénétrables de la mine. Vous tendez l'oreille et vous percevez des bruits de pas précipités s'éloignant vers l'ouest. Vous voilà seul avec le cadavre de l'autre Mutant. Rendez-vous au [42](#).

75

Le vent lugubre mugit à travers les maisons en ruine, et de violentes bourrasques s'engouffrent dans vos vêtements. Le martèlement des sabots de chevaux se rapproche peu à peu ; la Horde des Damnés arrive ! Soudain, un groupe de cavaliers fait irruption dans le village désert. Un halo verdâtre entoure leurs corps malsains, et il se dégage d'eux un relent de mort et de décomposition. Des chiens de chasse faméliques courent en hurlant entre les pattes des chevaux, tandis que les cavaliers aux yeux fous arrivent sur vous au grand galop. A l'instant où vous croisez leur épouvantable regard, votre estomac se tord d'effroi ! Vous pouvez vous précipiter vers l'une des maisons en ruine dans l'espoir d'y trouver un abri, rendez-vous au [100](#). Mais vous pouvez également attendre les cavaliers de pied ferme. Si vous possédez encore la



75 *Les chevaliers aux yeux fous arrivent au grand galop.*

lance de Myriddin, rendez-vous au [14](#). Si vous avez perdu cette lance, rendez-vous au [44](#).

76

Vous vous engagez prudemment dans l'ouverture béante. Le sol est humide et spongieux, et une brise nauséabonde souffle le long de cette galerie qui est étayée par des côtes énormes. Vous avez la désagréable impression de respirer l'haleine fétide d'une gorge démesurée ! Vous suivez cet infecte passage pendant quelques minutes, chancelant lorsque le sol frémit de temps à autre sous vos pieds. Finalement, vous débouchez dans une vaste grotte circulaire. Rendez-vous au [45](#).

77

Au moment où vous tombez dans le précipice, le martèlement infernal cesse soudain. Désespérément, vous tentez d'agripper une racine qui dépasse du rebord de la falaise pour freiner votre chute vertigineuse. Tentez une Épreuve de FORCE. Si vous réussissez, rendez-vous au [94](#). Si vous échouez, rendez-vous au [113](#).

78

Vous enfiler votre robe de chambre et, revolver au poing, vous ouvrez la porte qui donne sur le salon. Après avoir traversé à pas de loup la pièce plongée dans les ténèbres, vous ouvrez la porte du vestibule, mais vous reculez instinctivement en apercevant une ombre hideuse par les fenêtres de l'entrée. Vous attendez là, sans bouger, et vous apercevez une seconde ombre, plus humaine, celle-ci, se joindre à la première. Soudain, la poignée de la porte d'entrée se met à tourner, puis revient lentement en place. Seul le claquement sec de la porte de la salle à manger vient rompre le

silence éprouvant qui pèse sur les lieux. A présent, si vous désirez rester dans l'encadrement de la porte menant au vestibule, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez vous diriger vers la porte de la salle à manger, rendez-vous au [265](#).

79

Vous sautez sur le dos de la créature et vos pieds s'enfoncent dans la chair molle. Puis, vous remontez la galerie en courant. Une fois arrivé au croisement, vous avez le choix entre deux directions : si vous souhaitez aller vers le sud-est, rendez-vous au [200](#). Si vous optez pour le nord-ouest, rendez-vous au [140](#).

80

A demi-assommé par le coup, le Mutant va s'écraser contre le flanc du wagonnet. Si vous voulez essayer de le frapper à nouveau de la même façon, rendez-vous au [202](#). Si vous préférez l'attaquer d'une autre manière, rendez-vous au [69](#).

81

Le temps passe trop vite ! Comment allez-vous arriver à sauver les villageois avant que l'Astrosaure ne s'échappe ? Ou encore, avant que l'équipe menée par Petrie-Smith ne détruise la mine en lançant des charges explosives dans toute la carrière ? Voilà deux perspectives bien déprimantes ! Vous avez le choix entre deux possibilités : aller rejoindre les villageois et tenter de les mettre à l'abri quelque part (rendez-vous en ce cas au [62](#)), ou bien décrocher le dernier wagonnet du reste du train et y faire monter les villageois. Il y a une chance sur cent pour que l'engin puisse encore rouler mais, si c'est le cas, il sera emporté par son propre élan et parviendra à descendre le défilé, puis la Vallée de la

Carrière qui mène en pente douce jusqu'à Bryn Coedwig. Si vous choisissez cette seconde solution, rendez-vous au [30](#).

82

Le poignard fend l'air comme un éclair en direction de votre cou ! Il ne vous reste plus qu'une fraction de seconde pour éviter la lame mortelle. Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous réussissez, rendez-vous au [8](#). Si vous échouez, rendez-vous au [29](#).

83

Le sol se met à trembler sous vos pieds et des blocs de pierre s'écrasent de tous côtés dans le défilé. Soudain, vous réalisez que vous avez de l'eau jusqu'aux chevilles ! En faisant sauter la mine, Petrie-Smith a dû accidentellement abattre le mur du fond de la carrière, libérant du même coup les eaux du réservoir. En jetant un coup d'œil derrière vous, vous voyez soudain une énorme vague d'eau noire se précipiter sur vous ! Incapable de l'éviter, vous perdez l'équilibre et vous êtes aussitôt emporté par la force du courant à une vitesse terrifiante. Rendez-vous au [67](#).

84

Vous vous réveillez dans une étrange pièce, allongé sur un lit aux draps d'une éclatante blancheur. Vous vous levez. Vous marchez d'un pas incertain jusqu'à la fenêtre munie de barreaux et vous lisez, à l'entrée de l'allée située en contrebas, ces mots :

Institut Badenfeld

Asile d'Aliénés

Votre aventure se termine ici.

85

Après un bref conciliabule en un charabia incompréhensible, les Mutants chargent votre dépouille à bord du wagonnet. La mine gardera son secret à tout jamais et, pour vous, l'aventure se termine ici.

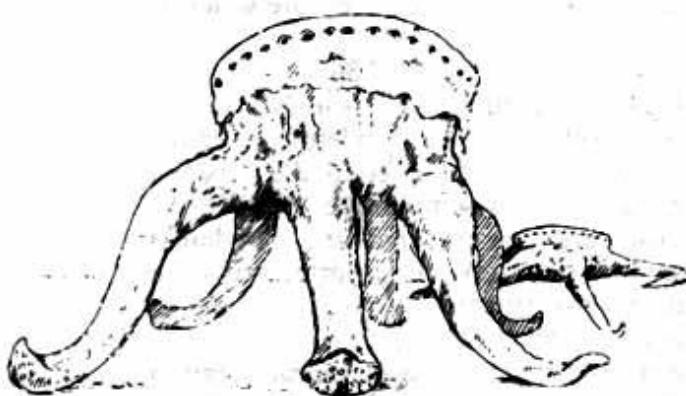
86

Pressentant qu'il s'agit peut-être d'un piège, vous reculez et vous battez prudemment en retraite vers le chêne. En jetant un coup d'œil par-dessus votre épaule, il vous semble que, derrière vous, l'ombre s'est curieusement épaissie... Soudain, une masse sombre s'échappe de la porte et arrive en rampant dans votre direction. Vous voyez, avec une indicible horreur, des vrilles noires glisser sur le sol en se contorsionnant. Ce spectacle cauchemardesque vous fige sur place ! Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [353](#). Si vous échouez, rendez-vous au [110](#).

87

Vos doigts se referment sur un curieux prisme de cristal. L'objet émet une étrange lumière irrisée, mais celle-ci s'éteint dès que vous plongez les yeux dans le bloc de cristal. Petrie-Smith et les villageois qui l'accompagnent apparaissent de l'autre côté de l'amoncellement d'ardoises et, mû par l'instinct, vous vous empressez alors de cacher le prisme que vous venez de découvrir dans votre poche. Puis vous faites signe à Petrie-Smith et vous retournez ensemble à Bryn Coedwig en échangeant vos impressions et en vous racontant mutuellement les expériences que vous venez de vivre. N'oubliez pas d'inscrire le prisme sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [168](#).

Vous lâchez prise et vous tombez dans l'abîme en poussant un cri d'effroi. Votre aventure s'achève ici.



La chose est énorme et se présente sous la forme d'une masse épaisse et ovale, d'environ trois mètres cinquante de long. Elle se déplace en produisant un affreux bruit de succion que le ruissellement de la cascade ne parvient même pas à couvrir. La créature ne semble pas avoir d'yeux, mais simplement deux rangées de vrilles noires par-derrière et une paire de palpes frétillements par-devant. Deux jets de bave fétide jaillissent de ces palpes et vous éclaboussent au passage. Vous ressentez immédiatement une douleur aiguë. Et soudain, l'abominable masse déploie une espèce de trompe qui commence à cracher et à aspirer simultanément. Ce monstre est en train d'essayer de vous attraper tout en sécrétant un suc digestif terriblement corrosif! Comment allez-vous affronter cette créature ? Si vous voulez avoir recours au sel, rendez-vous au [64](#). Si vous préférez tirer sur elle avec votre revolver, rendez-vous au [22](#).

90

L'Exogène possède une ENDURANCE de 12. Si votre coup l'a tué net, rendez-vous au [256](#). Si la créature est encore en vie, rendez-vous au [119](#).

91

Juste à l'entrée de la carrière se trouve une petite locomotive à laquelle sont accrochés des wagonnets servant au transport des ardoises. C'est la première fois depuis trois jours que vous rencontrez un engin en état de marche. Mais vous êtes encore plus surpris à la vue de l'étrange spectacle qui se déroule derrière le train. Vous vous accroupissez et vous rampez jusqu'aux wagonnets d'où vous observez, à quelque trente mètres devant vous, un groupe de villageois et de Mutants qui se livrent à une étrange occupation. Ils sont tous blafards et, dans la lumière diffuse, leurs visages se teintent d'une déplaisante nuance verdâtre. Ils s'activent autour d'une sombre et profonde crevasse s'ouvrant dans la paroi de la carrière, agissant comme des automates et semblant sous le contrôle absolu de trois Exogènes tentaculaires. Soudain, sur un ordre imperceptible de ces étranges créatures, les villageois et les Mutants reculent vers le fond de la carrière et se mettent à l'abri derrière un tas de blocs d'ardoise. Les trois Exogènes battent également en retraite. C'est alors que retentit une série d'explosions qui fait s'écrouler les parois de la crevasse. Rendez-vous au [120](#).

92

Tandis que le wagonnet roule vers le défilé, la carrière tout entière résonne des détonations successives des explosions de dynamite. En regardant rapidement par-dessus le rebord du wagonnet, vous voyez, à travers un nuage de poussière, que les Exogènes et leurs

esclaves Mutants se précipitent pour vous barrer le chemin. Comment allez-vous faire face à cette situation ? Si vous souhaitez utiliser le Talisman du Guerrier, rendez-vous au [114](#). Si vous estimez que le wagonnet a pris suffisamment d'élan pour pouvoir écraser les créatures qui se trouvent sur son passage, rendez-vous au [193](#).

93

Vous passez à côté de la dépouille de la créature, puis vous vous enfoncez dans le tunnel. Après avoir parcouru quelques dizaines de mètres, vous débouchez sur une grotte dont l'entrée évoque une gigantesque bouche. Une haleine tiède et fétide souffle sur vous... il semble que vous allez pénétrer dans quelque abominable endroit ! Allez-vous oser franchir le seuil de cette étrange grotte (rendez-vous au [76](#)) ou bien jugez-vous préférable de retourner à la caverne (rendez-vous au [184](#))?

94

Vous vous balancez quelques instants, accroché à la racine, et vous réussissez à glisser l'un de vos pieds dans une fissure. Puis vous vous hissez péniblement sur le rebord de la falaise avant de vous effondrer, épuisé, sur le bas-côté de la route. Cette épreuve exténuante vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au [134](#).

95

Le Mutant recule en chancelant contre le wagonnet. Sa lanterne lui échappe des mains et se brise en tombant par terre, plongeant ainsi la caverne dans la plus totale obscurité. Tandis que l'écho de vos coups de feu s'évanouit dans les profondeurs de la mine, vous

entendez un bruit de pas précipités s'éloigner vers l'ouest. Puis le silence règne à nouveau. Vous sortez alors la torche électrique de votre poche et vous vous glissez hors de votre cachette. Vous braquez l'étroit faisceau lumineux sur le wagonnet, mais vous ne distinguez plus aucune trace de votre victime, ni de son complice. Pas la moindre tache de sang sur le sol de la caverne ! Il ne reste de leur présence qu'un léger relent de moisissure. Reprenant courage, vous vous engagez dans le tunnel allant vers l'est. Rendez-vous au [138](#).

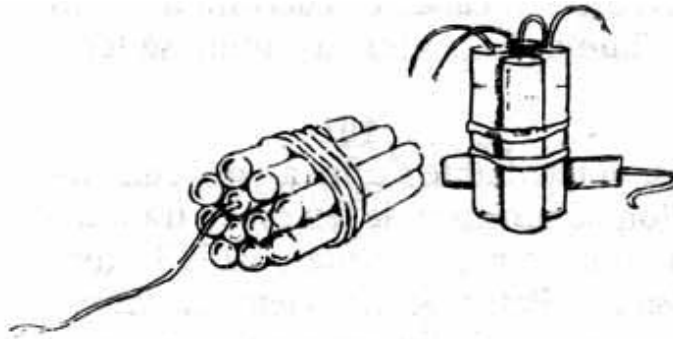
96

Vous enfiler votre robe de chambre et vous empoignez votre revolver avant d'aller ouvrir la porte donnant sur le salon. La pièce est plongée dans l'obscurité et vous ne distinguez que la lueur provenant des morceaux de charbon incandescents qui achèvent de se consumer dans l'âtre. Tout est silencieux... peut-être trop silencieux ! Si vous désirez aller inspecter le vestibule, rendez-vous au [116](#). Si vous préférez aller en premier lieu vers la salle à manger, rendez-vous au [164](#).

97

Vous perdez 2 points de RESISTANCE. Il vous faut maintenant tenter une Épreuve de DEXTERITE pour échapper aux tentacules de la créature qui s'étirent frénétiquement pour vous agripper. Si vous réussissez, rendez-vous au [112](#). Si vous échouez, rendez-vous au [321](#).

Maintenant, vous pouvez voir à quoi ressemble la chose : il s'agit d'une créature informe, constituée de filaments identiques à ceux qui avaient failli vous étouffer il y a peu de temps. La chose avance en s'étirant et en se contractant à intervalles réguliers, comme une énorme chenille. Le vent mauvais souffle autour d'elle, lui arrachant au passage des lambeaux de filaments qui s'envolent aussitôt vers vous. Si vous décidez de dégainer votre revolver, rendez-vous au [108](#). Si vous préférez avoir recours à la dynamite, rendez-vous au [118](#).



Vous prenez de l'élan, puis vous sautez par-dessus la créature. Malheureusement, vous vous recevez mal et vous vous étalez à terre de tout votre long. Mais, avant même de pouvoir vous remettre debout, vous sentez une masse pesante ramper sur vos jambes, vous privant ainsi de tout mouvement. Dans l'affolement le plus total, vous tournez la tête... et vous recevez en plein visage un jet de bave corrosive qui vous tue sur le coup. Votre aventure se termine ici.

Fou de terreur, vous courez pour vous mettre à l'abri dans l'une des maisons en ruine, mais vous êtes rapidement rattrapé par les chiens de chasse de la Horde des Damnés qui vous sautent sur le dos et vous plaquent au sol. Tandis que vous vous débattiez de toutes vos forces pour vous libérer de leur étreinte féroce, un Cavalier surgit du groupe en brandissant sa lance au-dessus de vous. Une douleur atroce vous vrille le corps quand le métal dur et froid transperce votre poitrine. « Suivez-nous !, siffle », le Cavalier. Venez donc rejoindre les chasseurs d'âmes ! » Comme tant d'autres, vous voilà devenu une âme perdue condamné à errer dans la nuit des temps pour l'éternité. Vous avez manqué à votre parole envers Myriddin mais, ce qui est bien plus grave encore, vous avez été incapable d'accomplir votre devoir envers l'humanité... Votre aventure se termine ici.

Une vision terrifiante s'offre à vos yeux : un énorme tourbillon de fumée et de feu est en train de s'échapper du trou noir qui abritait jadis le tombeau de l'Astrosaure. Petrie-Smith vient de faire sauter la mine ! Un nuage de fumée grise et dense s'étire lentement à travers la carrière et vient dissimuler cet épouvantable spectacle à vos yeux incrédules. Soudain, vous entendez un terrible grondement et la terre se met à trembler sous vos pieds. S'agit-il d'une nouvelle secousse sismique, d'une explosion plus forte que les précédentes, ou bien est-ce l'Astrosaure qui est en train de décoller ? Vous blêmissez d'effroi lorsque la terrible réalité s'impose à vous : ce sont les charges de dynamite qui, en explosant, ont fait s'écrouler tout le mur du fond de la carrière, libérant par là-même les eaux du réservoir. Avant même que vous

pensiez à vous enfuir, vous êtes submergé par une gigantesque vague d'eau trouble. A demi-asphyxié, vous vous sentez emporté par un tourbillon d'eau en furie lorsque, soudain, votre tête heurte violemment un rocher. Vous perdez immédiatement connaissance. Rendez-vous au [136](#).

102

Après avoir pris un petit déjeuner frugal, vous faites les préparatifs de votre expédition dans la Vallée de la Carrière. Alors que vous vous apprêtez à quitter le manoir, Petrie-Smith vous rappelle et vous donne encore deux bombes au kérosène, que vous devez inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. « Ce sont des armes dangereuses, dit-il, mais elles pourront peut-être être utiles en certains cas. » Après l'avoir remercié, vous quittez le manoir et vous commencez à descendre le chemin conduisant à l'escalier de pierre qui monte jusqu'à la Vallée de la Carrière. Arrivé en haut des marches, vous vous engagez sur la piste cendrée. Puis, comme il serait imprudent d'emprunter la route sinueuse qui conduit directement aux maisons des mineurs, vous vous engagez à nouveau sur le chemin de la mine. Rendez-vous au [373](#).

103

Après avoir aidé les villageois blessés à descendre du wagonnet à Bryn Coedwig, vous retournez prudemment à la Vallée de la Carrière pour constater l'étendue des dégâts. En avançant avec difficulté entre les flaques d'eau encore fumantes et les éboulis, vous apercevez un objet brillant au pied d'un des amoncellements d'ardoise. Peut-être s'agit-il d'un bloc de quartz ? Rendez-vous au [87](#).

104

Myriddin écoute votre question, puis vous donne l'explication suivante : « Ce brouillard est une entité vivante qui oppose une hostilité farouche à quiconque tente de la traverser. C'est une manifestation des Forces Noires de l'Au-delà, une puissance redoutable qui se tapit au fin fond des Espaces Extracosmiques en attendant de pouvoir anéantir la Terre et ses habitants. Les Forces Noires de l'Au-delà ont créé ce brouillard afin de permettre à leurs zélés serviteurs de disposer d'un laps de temps suffisant pour pouvoir s'échapper du tombeau qui les retient prisonniers depuis des milliers d'années. Ils sont à l'œuvre en ce moment même et vous devrez vous méfier d'eux, car ils peuvent être fort dangereux ; mais vous devrez aussi prendre garde au Guerrier qui galope actuellement en direction du village de Ratgoed ! » Rendez-vous au [147](#).

105

La pioche s'abat sur votre épaule et la violence du coup engourdit tout votre corps. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [378](#). Si vous êtes toujours en vie, et si vous désirez vous servir de votre canne pour riposter, rendez-vous au [202](#). Si vous préférez vous battre avec vos poings, rendez-vous au [38](#).

106

Vous braquez votre revolver sur le Mutant le plus proche dont la silhouette se découpe nettement dans la lumière de la lanterne. Vous appuyez sur la gâchette et un éclair jaillit au bout du canon. L'humanoïde possède un total d'ENDURANCE de 10. Vous pouvez tirer sur lui autant de fois que vous le désirez, dans la limite de vos

munitions (n'oubliez pas de rayer les balles utilisées sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous réussissez à tuer l'humanoïde, rendez-vous au [74](#). Si votre victime est encore en vie après la fusillade, rendez-vous au [95](#).

107

Vous êtes couché à terre et le fou vous toise de toute sa hauteur. Le bras levé au-dessus de vous brandit un redoutable poignard. Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous l'emportez, rendez-vous au [18](#). Si vous échouez, rendez-vous au [82](#).

108

Vous pourrez tirer autant de fois que vous le voudrez, vos balles resteront sans effet sur cette créature. Rendez-vous au [137](#).

109

En risquant un œil hors de votre cachette, vous apercevez les villageois à quelques mètres du train. En plein milieu de la carrière se dessine la masse imposante de l'Astrosaure. Les Exogènes et leurs serviteurs l'ont, en effet, traîné hors de son tombeau jusque-là. Trois d'entre eux semblent superviser le travail des humanoïdes qui s'activent avec zèle autour de l'énorme masse flasque immobile, telle une limace géante. Soudain, l'Astrosaure se soulève lentement en se gonflant, envoyant culbuter les Mutants. Puis un craquement étrange retentit, tandis que jaillissent à l'arrière du vaisseau animal de puissants éclairs de lumière orange et violette qui frappent dans des gerbes d'étincelles le mur du fond de la carrière. Bientôt, le roc commence à noircir, puis à fondre ! Après un sommeil de plusieurs siècles, l'Astrosaure est en train de s'éveiller ! Rendez-vous au [81](#).



109 *Les humanoïdes s'activent avec zèle autour de l'énorme masse flasque, immobile, telle une limace géante.*

110

La sombre créature rampe vers vous en se contorsionnant et enroule lentement ses vrilles autour de vos jambes. Emporté malgré vous, vous commencez à avancer vers le moulin. Bientôt, l'encadrement de la porte se dresse devant vous et, soudain, d'autres vrilles noires surgissent de l'intérieur et vous happent irrésistiblement vers la boîte étincelante. Rendez-vous au [347](#).

111

La créature est morte. Un pus jaunâtre et nauséabond s'écoule de ses plaies. Vous réprimez un haut-le-cœur en passant près de la masse hideuse, puis vous vous élancez dans le tunnel. Une fois arrivé au croisement, deux directions s'offrent à vous : si vous souhaitez aller vers le sud-est, rendez-vous au [200](#). Si vous préférez aller vers le nord-ouest, rendez-vous au [140](#).

112

Vous reculez en chancelant pour vous mettre hors d'atteinte des redoutables tentacules qui fouettent l'air en tous sens. Néanmoins, vous venez de perdre 1 point d'ENDURANCE. Comment allez-vous maintenant combattre cette créature sans trahir votre présence dans la Vallée de la Carrière ? Si vous désirez utiliser des bombes au kérosène, rendez-vous au [143](#). Si vous préférez avoir recours à un autre moyen, rendez-vous au [196](#).

113

Dans un craquement déchirant, la racine ténue qui vous rattachait à la vie casse brusquement. Vous agrippant en vain à elle, vous tombez comme une pierre en hurlant de terreur. Votre vie et votre aventure se terminent ici, au fond de l'abîme.

Vous tirez la fine baguette de la poche de votre veste. Les runes gravées sur toute sa longueur brillent d'une étrange lueur bleue et vous ressentez alors une joie confiante. Avec un cri de triomphe, vous jetez le talisman en direction des Exogènes. Aussitôt, le bâton magique se transforme en une lance enflammée qui fend l'air à la vitesse de l'éclair, en laissant derrière elle une longue traînée incandescente. Un vent froid se met alors à souffler, puis un violent coup de tonnerre éclate et la carrière se trouve subitement plongée dans l'obscurité. Vous entendez les aboiements plaintifs des chiens de chasse et le martèlement obsédant des sabots de chevaux. Vous vous tournez alors joyeusement vers les villageois, mais, à leurs visages inexpressifs, vous comprenez qu'ils ne peuvent ni entendre ni même pressentir l'arrivée de la Horde. Seriez-vous en train de rêver? Rendez-vous au [297](#).



115

Soufflant bruyamment, les humanoïdes poussent leur lourd fardeau à travers la caverne, puis disparaissent par le tunnel ouest. Vous restez prudemment tapi dans l'ombre du pilier jusqu'à ce que le bruit de leurs pas s'évanouisse, puis vous vous engagez dans la galerie menant vers l'est. Rendez-vous au [138](#).

116

La porte s'ouvre en grinçant et vous scrutez le vestibule. Apparemment, il n'y a rien d'anormal. Mais, alors que vous vous apprêtez à tourner les talons, vous entendez soudain des bruits de pas furtifs à l'extérieur. Quelqu'un se tient juste derrière la porte d'entrée ! La poignée tourne lentement, puis revient en place. Le claquement sec de la porte donnant du salon à la salle à manger vient seul rompre le silence inquiétant qui règne dans la maison. Si vous souhaitez rester dans le vestibule pour surveiller la porte d'entrée, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez vous diriger vers la porte de la salle à manger, rendez-vous au [265](#).

117

L'un des cavaliers tombe, raide mort, à vos côtés, tandis que vous enfoncez violemment votre lance dans les flancs d'un autre de ses congénères. Un grognement étouffé s'échappe de ses lèvres desséchées et il s'effondre à terre en emportant votre lance dans sa chute. Puis son corps se recroqueville et disparaît. Il ne reste plus maintenant du cavalier qu'une cape en lambeaux étendue sur le sol. Épuisé par cette épreuve, vous levez les yeux et vous regardez autour de vous : les chiens de chasse gémissent de peur et les chevaux sont rétifs. Les yeux froids du Guerrier vous fixent, pleins de haine. « Les morts ne seront pas privés d'un tel butin ! » s'écrie-

t-il en levant sa lance et en se ruant sur vous. L'attaque est si soudaine que vous n'avez pas le temps d'esquiver le coup ! Rendez-vous au [139](#).

118

Vous vous jetez à plat ventre et vous coincez une charge de dynamite à l'intérieur d'une fissure. Puis vous grattez une allumette et, protégeant la petite flamme dans le creux de vos mains, vous l'approchez de la mèche qui prend feu instantanément. Vous vous relevez rapidement puis vous lancez le bâton d'explosif vers la créature. Il se produit alors une énorme déflagration qui vous projette en arrière. Lorsque vous vous remettez péniblement debout, vous constatez que le corps déchiqueté de la créature est en train de se reformer ! Rendez-vous au [137](#).

119

Alors que l'Exogène plane au-dessus du sol, une tache phosphorescente commence à apparaître sur son corps. Vous allez être attaqué par une décharge d'énergie brute ! L'Exogène a un PSYCHISME de 7. Tentez, pour lui, une Épreuve de PSYCHISME. Si l'attaque de l'Exogène réussit, rendez-vous au [201](#). Si la décharge ne vous atteint pas, et si vous décidez de vous servir de votre revolver (à condition, bien sûr, qu'il vous reste des munitions), rendez-vous au [267](#). Si vous préférez plutôt utiliser le Talisman du Guerrier, rendez-vous au [323](#). Si vous ne possédez rien de cela, vous devez tenter de vous enfuir de la carrière. Rendez-vous dans ce cas au [179](#).

120

L'éboulement des rochers a partiellement mis à nu une masse noire et poussiéreuse. Alors que vous l'observez, elle commence à vibrer et à rayonner d'une intense lumière bleue qui jaillit, tel le souffle enflammé d'un dragon. Puis la lumière se divise en une myriade de rayons irisés passant par toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, tandis qu'un sifflement suraigu se fait entendre. Finalement, les rayons de lumière s'éteignent brusquement dans un craquement sonore. Vous frissonnez et vous vous sentez pris de vertige. Sur l'ordre des Exogènes tentaculaires, les esclaves humains se remettent au travail et continuent d'exhumer l'Astrosaure. Soudain, une tache incandescente apparaît sur le corps d'une des Exogènes et une boule de lumière ardente se dirige vers vous en ondoyant gracieusement sur le sol de la carrière ! Rendez-vous au [141](#).

121

Vous vous agrippez fermement à la lance. La chaleur intense qu'elle dégage paralyse vos mains de douleur et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Mais soudain, aussi vivement qu'il était apparu, le feu s'éteint et vos mains retrouvent peu à peu leur sensibilité. Vous vous empressez de chasser cet engourdissement passager en vous frottant vigoureusement les mains, mais vous frissonnez en sentant maintenant un vent glacé et surnaturel souffler à travers les ténèbres. Rendez-vous au [75](#).

122

Vous avez mal évalué la distance et seuls vos bras parviennent à agripper de justesse le rebord du gouffre, tandis que vos jambes pendent dans le vide. Vous vous sentez glisser vers une mort certaine ! Paniqué, vous cherchez désespérément à tâtons une prise

tout en essayant de coincer l'un de vos pieds dans une anfractuosit  de la paroi du gouffre. Tentez une  preuve de FORCE. Si vous r ussissez, rendez-vous au [361](#). Si vous  chouez, rendez-vous au [88](#).

123

Le Mutant s' carte vivement et esquiv  votre coup. Vos poings s' crasent alors violemment sur le wagonnet, et vous ne pouvez r primer un hurlement de douleur. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve r duit   z ro, rendez-vous au [378](#). Si vous  tes encore en vie, rendez-vous au [162](#).

124

De nombreuses questions vous viennent   l'esprit et Myriddin semble l'avoir devin  car il se tourne vers vous et, levant la main, il vous d clare : « La Horde se rapproche ! Vous n'avez le temps de me poser qu'une seule question. » Si vous souhaitez interroger Myriddin au sujet du brouillard  trange qui enveloppe la vall e de Bryn Coedwig, rendez-vous au [104](#). Si vous pr f rez lui demander quelle est cette force mal fique qui hante la vall e, rendez-vous au [47](#). Enfin, si vous voulez plut t le questionner sur l' tre prot iforme qui vous a agress  en chemin, lorsque vous vous rendiez chez Petrie-Smith, rendez-vous au [26](#).

125

Petrie-Smith revient en annon ant que tout va bien dans la maison. Vous lui faites part de vos impressions et votre ami se cale dans un fauteuil avant de vous r pondre : « Vous savez, la cr ature que nous avons aper ue dans le vestibule me fait penser au vieil Ivor

Jones, car elle portait le même chapeau à large bord qui ne le quittait jamais. Cet homme travaillait à la carrière et, s'il est tombé sous l'emprise de la terreur qui hante les mines, on peut raisonnablement supposer que les autres mineurs ont subi le même sort. Peut-être certains d'entre eux y ont-ils échappé, mais la plupart ont vraisemblablement succombé à cette domination diabolique. (Sur ces mots, Petrie-Smith sort une pipe de sa poche avant de reprendre :) Mais je me demande bien pourquoi ces Mutants ont attaqué le manoir... S'ils voulaient nous tuer, pourquoi n'ont-ils pas attendu de nous surprendre quand nous étions dehors ? Plus j'y pense, plus je trouve cela bizarre. Mais une chose est sûre : l'assaut de cette nuit était une opération précipitée, menée à la va-vite. (Petrie-Smith fait à nouveau une pause pour allumer sa pipe. Puis, il poursuit) « J'ai dans l'idée que les Mutants sont venus pour nous kidnapper, mais j'ignore totalement à quelle fin ! Peut-être aurons-nous la clef de ce mystère en allant faire une petite visite du côté de la Vallée de la Carrière demain matin ? » Petrie-Smith arrête là son commentaire et vous continuez tous deux à veiller jusqu'à ce que le jour se lève. Rendez-vous au [102](#).

126

Le wagonnet roule bien plus vite que vous ne le pensiez et, au lieu de retomber sur vos pieds, vous perdez l'équilibre et vous vous écrasez sur le sol. Une douleur insupportable vous vrille le corps quand les éclats tranchants des ardoises qui jonchent le sol s'enfoncent dans votre poitrine. Puis une énorme vague d'eau sombre vous submerge et vous emporte, chassant l'air de vos poumons. Votre aventure se termine ici.

127

L'Exogène avance le long du tunnel en titubant comme un ivrogne, puis il s'effondre sur le sol. Ses tentacules s'agitent encore un moment, puis retombent mollement, immobiles, alors qu'un liquide nauséabond s'écoule de ses plaies. A présent, si vous voulez retourner à la caverne, rendez-vous au [184](#). Si vous préférez continuer à avancer le long de ce tunnel, rendez-vous au [93](#).

128

Le wagonnet a déjà acquis une bonne vitesse et, en vous retournant, vous voyez que les villageois sont en train de repousser le dernier Mutant. Trois villageois sont blessés et quatre ont trouvé la mort dans cette bataille, mais votre plan a réussi. Tandis que vous vous agenouillez pour aider les blessés, une gigantesque explosion retentit. En regardant vers la carrière, vous voyez des nuages de fumée et des jets de vapeur s'élever dans les airs, tandis qu'une énorme masse d'eau déferle à travers le défilé de la carrière, balayant tout sur son passage. En faisant sauter la mine, Petrie-Smith a dû libérer toutes les eaux du réservoir ! Soudain, un sifflement plaintif déchire l'air et, à travers la fumée et la vapeur, vous discernez une grosse forme noire qui s'élève au-dessus de la colline. Alors que le sifflement s'amplifie, l'Astrosaure fuse vers le ciel ! Mais, juste après le décollage, son corps commence à se disloquer et il perd de l'altitude, poursuivant sa course folle avant d'aller s'écraser contre le flanc de la colline d'en face et d'être enseveli sous un gigantesque éboulement. Vous venez d'assister à la fin de l'Astrosaure ! Rendez-vous au [103](#).



128 *Une énorme masse d'eau déferle à travers le défilé,
balayant tout sur son passage.*

129

Il va vous falloir éliminer ces deux Mutants. Comment allez-vous vous y prendre ? Si vous voulez utiliser votre revolver, au risque d'alerter les autres créatures de la mine, rendez-vous au [106](#). Si vous préférez vous servir uniquement de votre canne et leur tendre un piège rapide et décisif, rendez-vous au [24](#).

130

Le Fou tombe sur vous en poussant un cri et tente de vous agripper. Comparez sa Force (9) à la vôtre à l'aide de la Table des Conflits. Si le Mutant parvient à vous maîtriser, rendez-vous au [107](#). Si vous réussissez à repousser votre adversaire, rendez-vous au [61](#).

131

Par chance, les gardiens de la carrière ne prêtent pas la moindre attention au train. Ils sont, en effet, occupés à régler les aiguillages pour diriger la locomotive vers l'entrée du défilé. Après avoir fébrilement inspecté les commandes, vous découvrez enfin le levier des freins et vous parvenez à immobiliser la locomotive sur la voie de garage où vous l'aviez vue pour la première fois hier. Rendez-vous au [109](#).

132

Dans un craquement à vous rompre les os, vous atterrissez, sain et sauf, de l'autre côté du gouffre et vous entendez des pierres s'ébouler avec fracas au fond de l'abîme. Sans perdre un instant, vous remontez la galerie allant vers le nord-ouest. Peu après, vous parvenez à un autre croisement. Rendez-vous au [68](#).

133

Avec un cri de triomphe, vous conduisez les villageois à l'entrée du défilé. Tandis que vous vous éloignez en courant, vous entendez un grondement sonore qui couvre peu à peu le bruit des explosions de dynamite. Si vous souhaitez continuer à fuir avec les villageois, rendez-vous au [83](#). Si vous préférez vous arrêter et retourner voir ce qui se passe dans la carrière, rendez-vous au [101](#).

134

Vous vous remettez péniblement debout et, encore chancelant, vous reprenez votre marche. Après quelques dizaines de mètres, vous émergez brusquement du brouillard. La route, bordée de hautes haies, descend maintenant en serpentant vers une paisible vallée. Vous laissez derrière vous la nappe de brume surnaturelle que la brise soufflant dans la vallée ne parvient décidément pas à dissiper. La pleine lune éclaire votre chemin. C'est alors que vous réalisez qu'elle ne devrait pas être si haut dans le ciel car, lorsque vous avez pénétré dans la zone de brouillard, le soleil était juste en train de se coucher. En consultant votre montre de gousset, vous constatez qu'elle s'est arrêtée à 18 heures. Vous essayez de la remonter, mais en vain. Troublé par cet incident, vous continuez à avancer entre les haies qui projettent des taches d'ombre sur le chemin. Le bruissement du feuillage produit un doux murmure et soudain votre imagination commence à vous jouer des tours : vous avez l'impression, en effet, que quelqu'un — ou quelque chose — vous suit ! A gauche, dans la haie, vous entendez craquer une brindille. Vous vous arrêtez pour tendre l'oreille, mais seul le bruit du vent dans les branchages vient rompre le silence. Si vous désirez aller examiner la haie à l'endroit où vous avez entendu le

craquement, rendez-vous au [158](#). Si vous préférez vous remettre en route sans plus tarder, rendez-vous au [176](#).

135

Tandis que Petrie-Smith inspecte les autres pièces de la maison, vous réfléchissez aux événements qui sont survenus cette nuit. Les difformités des Mutants étaient identiques à celles dont étaient affligées les créatures que vous avez rencontrées dans la mine. Quel pouvoir a donc pu transformer le corps de ces hommes en monstres hideux ? Si vous avez utilisé votre revolver au cours des récents événements, profitez-en pour le recharger et notez que vous disposez à nouveau de six balles sur votre *Feuille d'Aventure*. A présent, rendez-vous au [125](#).

136

Vous vous réveillez, chez Petrie-Smith, après le départ du médecin. Son intervention vous permet de récupérer tous les points d'ENDURANCE et de RESISTANCE que vous aviez perdus. Petrie-Smith vous révèle alors que vous êtes resté inconscient pendant trois jours ! L'attaque de la carrière semble avoir réussi car, depuis l'inondation, ni les Exogènes ni les créatures soumises à leur influence n'ont manifesté le moindre signe de vie. Dans le village, la vie commence à reprendre petit à petit son cours normal. Le lendemain matin, vous prenez congé de Petrie-Smith et de Lucy. Au moment où vous serrez la main de votre ami, il glisse dans la vôtre un étrange objet : un prisme de cristal. « J'ai pensé que vous aimeriez garder un petit souvenir de votre aventure, vous dit-il. Nous avons trouvé cet objet près de vous, dans la carrière. » Petrie-Smith vous sourit et vous le remerciez pour ce présent (n'oubliez pas d'inscrire le prisme de cristal sur votre *Feuille d'Aventure*).

Ensuite, la calèche du postier vous conduit à Corris d'où vous prenez le train pour Londres. Rendez-vous au [238](#).

137

De grands pans d'étoffe vivante flottent autour de vous dans les ténèbres. Vous tentez de les repousser, mais il s'agit là d'une matière terriblement élastique qui colle à votre peau comme de la glu. Bientôt, votre corps se retrouve complètement empêtré dans un enchevêtrement de filaments poisseux que le vent souffle sans trêve sur vous. Vous allez succomber au Démon du vent. Votre aventure se termine ici.

138

La galerie descend en pente douce à travers une forêt d'étais dressés depuis peu. Vous distinguez, quelques mètres plus loin, un rayonnement lumineux et vous arrivez bientôt à l'entrée d'une caverne baignée d'une étrange lumière. Rendez-vous au [163](#).

139

Mais soudain la lance s'arrête en plein vol et retombe sur le sol. La silhouette encapuchonnée de Myriddin s'interpose brusquement entre vous et la Horde. Le magicien accuse le Guerrier du doigt en disant : «Vous avez été vaincu et vous devez maintenant vous soumettre à la décision du destin. Tenez-vous désormais tranquille et attendez mes ordres ! (Puis il se tourne vers vous :) Ces vallées sont sous la domination des Forces Noires de l'Au-delà, et ce combat a été organisé pour voir si vous étiez apte à affronter, seul, les forces maléfiques qui hantent la région. Par cette victoire, vous avez prouvé votre valeur et je dois à présent vous proposer l'alternative suivante : si vous acceptez de rester dans la vaille,

vous devrez affronter les redoutables créatures des Forces Noires de l'Au-delà ; si vous préférez abandonner la vallée à son triste sort, je vous ferai alors quitter ce pays de brume et de mystère. » Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de rester, rendez-vous au [194](#). Si vous jugez préférable de partir, rendez-vous au [167](#).

140

Des stalactites aux formes fantastiques pendent de la voûte de ce tunnel, vous obligeant à vous courber pour vous frayer un chemin entre eux. Alors que vous progressez, vous remarquez que l'atmosphère s'est sensiblement réchauffée. Peut-être êtes-vous maintenant plus proche de la surface ? Vous distinguez au loin un rayon de lumière. Peut-être allez-vous pouvoir enfin sortir de ces cavernes ! Rendez-vous au [190](#).

141

La boule incandescente passe au-dessus du wagonnet rempli d'ardoises puis heurte violemment le sol en projetant de dangereux éclats de roc. Lancez un dé. Si vous faites de 1 à 4, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous faites 5 ou 6, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, votre aventure prend fin ici. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [153](#).

142

Vous vous élancez et vous atterrissez parfaitement. Vous courez ensuite à toutes jambes le long du défilé et vous commencez à escalader la falaise, mais trop tard, hélas ! pour éviter les eaux noires qui vous arrachent de la paroi rocheuse avant de vous submerger. Rendez-vous au [67](#).

143

Vous vous hissez péniblement sur la rive et vous sautez sur le rocher plat qui surplombe la créature. De là, vous sortez une bombe au kérosène et, après en avoir allumé la mèche, vous la lancez au moment où la créature n'est plus qu'à quelques mètres de vous. Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous réussissez, rendez-vous au [155](#). Si vous échouez, rendez-vous au [217](#).

144

Dehors, d'autres bruits de pas crissent sur le gravier et un léger murmure vous parvient de l'autre côté de la porte. Soudain, c'est le silence. La porte craque sous l'effet d'une secousse si violente, que des esquilles de bois jaillissent de tous côtés. Néanmoins, le verrou tient bon. Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez vous approcher de la porte pour défier les intrus, rendez-vous au [156](#). Si vous préférez rester sur place, bien résolu à abattre avec votre revolver quiconque entrera dans la maison, rendez-vous au [172](#).

145

Alors que le premier Mutant enjambe le rebord du wagonnet, vous le cueillez d'un violent uppercut à la mâchoire. L'humanoïde tombe à la renverse en poussant un grognement de douleur et laisse échapper sa pioche qui atterrit à l'intérieur du wagonnet. « Ramassez vite cette arme ! criez-vous à l'un des villageois, et défendez-vous ! » C'est alors que quelque chose atterrit juste derrière vous dans un bruit mou. Rendez-vous au [280](#).



145 *Alors que le premier Mutant enjambe le rebord du wagonnet, vous le cueillez d'un violent uppercut à la mâchoire.*

146

Vous vous jetez à terre et vous dégainez votre revolver, prêt à faire feu sur l'Exogène. Vous pouvez tirer autant de balles que vous le désirez, dans la limite de **vos** munitions, et en Tentant à chaque coup une Épreuve de DEXTERITE pour connaître la précision de votre tir. N'oubliez pas de rayer les balles utilisées sur votre *Feuille d'Aventure* et de calculer les points que vous aurez fait perdre à votre adversaire, puis rendez-vous au [90](#).

147

« Prenez bien soin de ma lance, dit Myriddin, car c'est une arme magique, qui seule vous permettra, je l'espère, de vaincre les morts. » Pour utiliser cette lance, vous devrez Tenter une Épreuve de DEXTERITE. Inscrivez les caractéristiques suivantes sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case .Armes : Lance des Esprits : — / $1D6 + 2$. Chaque fois que vous réussirez à atteindre votre cible, vous infligerez donc à votre adversaire une perte de points de RESISTANCE équivalente au chiffre obtenu par le jet d'un dé (1D6), plus 2 points. Maintenant, rendez-vous au [3](#).

148

Le Mutant fait un bond de côté et esquive votre coup. Votre canne de randonnée heurte le rebord du wagonnet de plein fouet, ce qui la brise net ! Rayez cette arme de votre *Feuille d'Aventure* avant de Vous rendre au [162](#).

149

Le tunnel s'enfonce de plus en plus profondément sous la montagne. Vous continuez de progresser tout d'abord vers le nord-est, puis vers le nord-ouest. Dans le lointain, vous entendez le

ruissellement d'une chute d'eau et vous parvenez bientôt l'entrée d'une caverne. Si vous désirez explorer cette grotte, rendez-vous au [375](#). Sinon, vous revenez à l'embranchement précédent et vous vous dirigez soit vers le nord-ouest (rendez-vous dans ce cas au [140](#)) soit vers le sud-est (rendez-vous alors au [200](#)).

150

Un vent étrange et surnaturel se met à souffler dans le village en ruines freinant votre progression vers le chêne. Par-dessus le hurlement du vent, vous entendez des aboiements de chiens de chasse et le martèlement saccadé de sabots de chevaux. Vous réalisez alors avec effroi que vous allez être rattrapé par la Horde des Damnés ! Inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous ne vous trouvez pas sous l'ombre protectrice du chêne et rendez-vous au [75](#).

151

La pioche passe au-dessus de votre tête et va se planter dans un autre Mutant qui était en train d'escalader le wagonnet par derrière. Blême de rage, votre agresseur s'efforce de libérer son arme dans le but évident d'essayer de vous frapper à nouveau. Allez-vous saisir cette occasion pour le combattre au corps à corps (rendez-vous au [295](#)) ou bien préférez-vous lui porter un coup à l'aide de votre canne (rendez-vous au [38](#)) ?

152

Vous reste-t-il des munitions ? Si vous n'en avez plus, rengainez votre revolver et rendez-vous au [38](#). Si vous en avez encore, vous pouvez tirer autant de balles que vous le voulez. Tentez une Epreuve de DEXTERITE pour chaque coup et additionnez ensuite

les points d'ENDURANCE que vous avez fait perdre à votre adversaire (2D6 pour chaque balle tirée ayant atteint son but). Si vous parvenez à tuer le Mutant, rendez-vous au [240](#). Si vous le manquez, ou s'il est toujours en vie à l'issue de votre fusillade, rendez-vous au [162](#).

153

Apparemment, vous n'êtes pas le bienvenu en ces lieux ! Une deuxième boule de feu transperce le flanc de la locomotive d'où s'échappe un grand jet de vapeur. Vous en profitez pour vous dissimuler aux yeux de vos ennemis et vous vous élancez hors de la carrière par l'étroit passage ; mais, dans votre fuite, vous heurtez de plein fouet l'homme qui vous avait attaqué sur la colline. D'une façon ou d'une autre, celui-ci a survécu à votre précédent combat et, bien qu'il paraisse affaibli, il parvient quand même à vous empoigner fermement ! En regardant rapidement par-dessus votre épaule, vous apercevez les Exogènes qui se ruent dans le défilé. Allez-vous pouvoir repousser votre agresseur et échapper aux redoutables décharges d'énergie des Exogènes ? Pour le savoir, comparez votre Force à celle de l'homme (7) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous l'emportez, rendez-vous au [178](#). Si vous échouez, rendez-vous au [198](#).

154

Vous vous réveillez dans une totale obscurité, étendu sur le sol froid et humide de la caverne. Vous avez certainement dû perdre connaissance à la vue de ces horribles yeux inhumains. Déduisez 2 points de votre total de RESISTANCE. Vous vous remettez debout avec précaution et vous sortez votre lampe électrique de votre poche. L'étroit faisceau lumineux ne révèle pas la moindre trace

d'une présence quelconque. Prenant votre courage à deux mains, vous vous engagez dans le tunnel d'où était apparue cette vision cauchemardesque. Vous vous dirigez à présent vers l'est. Rendez-vous au [138](#).

155

La bombe atterrit tout près de la créature, vole en éclats et explose avec une forte détonation. C'est le moment ou jamais d'en finir une fois pour toutes ! Alors que la créature s'écarte craintivement des flammes, vous essayez de faire tomber un énorme bloc de rocher sur sa tête. Comparez votre Force à celle du rocher (9) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, rendez-vous au [177](#). Si vous échouez, rendez-vous au [217](#).

156

Courageusement, vous avancez à grands pas vers la porte d'entrée et vous criez : « Qui est là ? » Mais votre question demeure sans réponse, et un silence de plus en plus inquiétant s'abat sur les lieux. Ne pouvant plus supporter cette intolérable attente, vous commencez à tirer le verrou pour voir qui se trouve derrière la porte mais, au même moment, celle-ci est à nouveau ébranlée par une secousse encore plus violente ! Pris de panique, vous faites feu à deux reprises à travers la porte. Rayez 2 balles sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous entendez une sourde exclamation suivie du bruit d'un corps s'écroulant sur le sol. Mais, soudain, la porte de la cuisine s'ouvre à toute volée et une créature livide se jette sur vous ! Rendez-vous au [337](#).

157

La créature émet une série de gargouillements et commence à se frotter les mâchoires contre le rocher de la paroi pour tenter d'en extirper votre solide canne de chêne, mais en vain. Le monstre commence alors à s'affaiblir. Vous l'avez mis hors de combat, mais au prix de votre fidèle canne. Rayez cette arme de votre *Feuille d'Aventure* avant de vous rendre au [133](#).

158

Empoignant votre canne, vous avancez à grands pas vers la haie et vous demandez : « Qui est là ? » d'une voix autoritaire, tout en écartant le feuillage de son extrémité. Vous éprouvez soudain un choc en voyant sortir un homme du taillis ! Rendez-vous au [199](#).



159

La créature avance vers vous et tente de vous jeter à terre. Comparez la Force de la créature (10) à votre propre Force à l'aide de la Table des Conflits. Si vous échouez, rendez-vous au [170](#). Si vous l'emportez, il vous reste une chance de vous débarrasser du liquide gluant et corrosif que le monstre a craché sur vous. Rendez-vous en ce cas au [32](#).

160

Alors que vous vous penchez pour ramasser la boîte, vous remarquez que votre lance se met à briller d'une lumière étincelante, comme en guise d'avertissement ! Abandonnant alors la boîte, vous empoignez fermement la lance et vous regardez tout autour de vous pour tenter de repérer la sombre créature qui hante le moulin. Rendez-vous au [197](#).

161

Vous avancez tant bien que mal en sautant de rocher en rocher pour traverser cette horrible mer de moisissure. Le vent étrange semble coller à vos vêtements. Vous jetez un rapide coup d'œil derrière vous : la créature ondoyante vous poursuit et vous accélérez l'allure du plus que vous le pouvez. Finalement, vous distinguez devant vous l'entrée d'un tunnel. Rendez-vous au [173](#).

162

Le Mutant pousse un sifflement de rage et brandit sa pioche au-dessus de vous. Tentez une Épreuve de DEXTERITE pour savoir si vous pouvez esquiver son coup. Si vous réussissez, rendez-vous au [151](#). Si vous échouez, rendez-vous au [105](#).

163

La caverne est baignée d'une lumière verdâtre qui semble émaner d'un tapis de moisissure recouvrant entièrement le sol. Si vous souhaitez explorer cette caverne, il vous faudra marcher sur cette étrange matière phosphorescente. Rendez-vous en ce cas au [174](#). Si vous jugez plus prudent d'avancer sur les traverses de la voie ferrée pour éviter tout contact avec cette mystérieuse substance, rendez-vous au [227](#).



166 Vous soulevez une lourde plaque d'ardoise et vous la jetez violemment sur la créature.

164

Alors que vous ouvrez la porte donnant sur la salle à manger, un courant d'air glacé vous fait frissonner. L'une des fenêtres est probablement restée ouverte, cela signifie donc que l'intrus a pu pénétrer dans la maison. Rendez-vous au [215](#).

165

Vous faites quelques pas à reculons afin de prendre de l'élan. Dès que vous atteignez le bord du gouffre, vous vous élancez de toutes vos forces au-dessus du vide. Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous réussissez, rendez-vous au [132](#). Si vous échouez, rendez-vous au [122](#).

166

Exhortant les villageois à suivre votre exemple, vous soulevez une lourde plaque d'ardoise et vous la jetez violemment sur la créature. En l'espace de quelques secondes, elle est littéralement lapidée et ne peut que fuir à travers la carrière. Rendez-vous au [133](#).

167

Vous vous retrouvez chez vous, à Londres, tranquillement assis à votre bureau. Vous vous sentez frais et dispos ; votre total d'ENDURANCE et votre total de RESISTANCE retrouvent leurs niveaux initiaux. Devant vous, il y a une lettre de Petrie-Smith. Ouvrez-la et Rendez-vous au [1](#). De toute évidence, vous ne pourrez pas échapper à votre destin !

168

Vous restez encore chez Petrie-Smith durant quatre jours pour aider les villageois et parcourir la vallée en tous sens au cas où il

resterait encore quelques Exogènes dans la région. Dans l'intervalle, vous récupérez tous les points de RESISTANCE et d'ENDURANCE que vous aviez perdus. Vous décidez de partir le cinquième jour et vous prenez congé de Petrie-Smith et de-Lucy. Le postier vous emmène dans sa calèche jusqu'à Corris, d'où vous prenez le train pour Londres. Rendez-vous au [238](#).

169

Vous ne réussissez pas à éjecter l'humanoïde de la cabine. Bien au contraire, il bondit sur vous et vous fait lâcher prise. Vous roulez tous deux à terre. Étourdi par le choc, il vous est impossible de résister à votre adversaire. Votre aventure se termine malheureusement ici.

91

La créature avance lentement sur vous et commence à vous engloutir. Votre aventure se termine ici.

171

Une vague de froid vous envahit de la tête aux pieds. Pris de vertige, vous perdez l'équilibre et vous vous effondrez sur le sol jonché de feuilles. Votre aventure se termine, hélas ! ici.

172

Alors que vous braquez votre revolver sur la porte, vous sentez qu'une volonté parapsychique est en train de pénétrer votre esprit. Elle prend peu à peu possession de votre cerveau, et vous commencez à avancer vers la porte. Contre votre gré, votre main se met à tirer lentement le verrou. Vous devez absolument tenter de résister à cette horrible force mentale qui vous contraint à

commettre une folie ! Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous l'emportez, rendez-vous au [191](#). Si vous échouez rendez-vous au [302](#).

173

Vous vous enfoncez dans les sinistres ténèbres de la mine. La lumière de votre torche électrique se réfléchit follement sur les parois, faisant danser des ombres qui s'étirent en des formes terrifiantes, tandis que le vent mauvais continue à vous souffler dans le cou. Vous courez à perdre haleine et vous voyez bientôt devant vous que le tunnel se sépare en deux. Si vous choisissez d'aller vers le nord, rendez-vous au [344](#). Si vous préférez aller vers l'ouest, rendez-vous au [192](#).

174

Dès que vos pieds entrent en contact avec la moisissure, des éclaboussures phosphorescentes jaillissent de toutes parts. Soudain, le sol se dérobe sous vos pieds et vous sentez que vous vous enlisez. Vous faites encore un pas : la substance verdâtre et vaseuse vous arrive maintenant à la cheville. Vous tentez d'arracher vos pieds de ce limon visqueux mais en vain car il s'accroche à vous comme de la glu. Et, comble de l'horreur, une odeur pestilentielle commence à s'élever de la vase ! Rendez-vous au [195](#).

175

Les chiens de la Horde commencent à bondir autour de vous et un cavalier spectral vous fait signe en disant : « Suivez-nous, étranger ! Nous sommes les chasseurs d'âmes ! » Des rires fantomatiques résonnent à vos oreilles. Vous voilà condamné, comme tant

d'autres malheureux, à errer comme une âme en peine dans les ténèbres de l'infini. Votre aventure se termine ici.

176

Tout en accélérant le pas, vous prenez garde de rester bien au milieu de la route, à bonne distance des sombres rangées de haies. Seul le bruit de vos pas précipités résonne dans le silence de la nuit. Peu après, un gros nuage vient voiler la lune, et vous vous trouvez subitement plongé dans l'obscurité. Vous vous arrêtez net. Vous venez, en effet, d'entendre un craquement dans la haie de gauche suivi d'une toux rauque ! La lune réapparaît à ce moment et inonde à nouveau la route de sa pâle lueur. Devant vous se tient une sombre silhouette ! Rendez-vous au [199](#).

177

Le bloc de pierre s'ébranle lourdement en produisant une série de craquement sourds, puis il bascule pardessus le bord du rocher en terrasse et va s'écraser sur la créature en contrebas. Vous entendez un horrible bruit d'os broyés et de chair écrasée. Les tentacules de la créature s'agitent faiblement tandis qu'un liquide noirâtre et nauséabond s'écoule lentement sur le rocher plat. Rendez-vous au [274](#).

178

Rassemblant toutes vos forces, vous poussez l'homme devant vous et vous le ceinturez de façon à ce qu'il vous serve de bouclier. Soudain, l'Exogène passe à l'attaque et une décharge d'énergie brute vient frapper le roc. Vous ressentez une terrible douleur au bras et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Une seconde décharge vient ensuite frapper l'homme de plein fouet. Il se produit un éclair

aveuglant et l'infortuné s'effondre sur le sol en hurlant de douleur. Une affreuse odeur de chair roussie parvient à vos narines. Vous vous écartez vivement du cadavre et vous vous élancez vers la route de la carrière. Rendez-vous au [218](#).

179

Fou de terreur, vous traversez la carrière en zigzaguant pour éviter les décharges d'énergie dont les Exogènes vous bombardent. Alors que vous vous ruez dans l'étroit défilé, vous trébuchez sur une espèce d'outre molle. Une odeur pestilentielle vous prend à la gorge et vous tombez à terre. En regardant par-dessus votre épaule, vous apercevez une sorte de grosse citrouille qui avance sur vous en se dandinant. En l'espace de quelques secondes, la chose vous engloutit. Votre vie prend fin dans les entrailles d'un abominable monstre et votre aventure s'achève ici.

180

Vous détachez un morceau d'ardoise de la paroi et vous le lancez dans le vide. Quelques instants après, vous entendez un bref clapotement, puis le silence à nouveau. Vous commencez alors à compter : 1, 2, 3, 4... 27, jusqu'à ce que vous parveniez l'écho faible et lointain du clapotis produit par l'ardoise. De toute évidence, le gouffre est d'une profondeur prodigieuse ! A la faible lueur de votre lampe, vous parvenez à distinguer, de l'autre côté de l'abîme, l'entrée d'une galerie. Le choix est simple : ou bien vous prenez votre élan et vous tentez de sauter par-dessus le gouffre (rendez-vous en ce cas au [165](#)), ou bien vous rebroussez chemin pour retourner à la caverne précédente (rendez-vous alors au [21](#)).

181

Les boucles de cuivre luisent faiblement lorsque vous soulevez le rabat du sac. En fouillant à l'intérieur, vous trouvez un quignon de pain rassis, un vieux bout de fromage — ou ce qu'il en reste — ainsi qu'une pochette en papier huilé et deux petites bouteilles : une verte et une noire. La pochette contient une poudre blanche qui, à en juger par le goût, doit être du sel. La petite bouteille verte devait jadis être fermée par un bouchon de liège, mais celui-ci s'est racorni avec le temps et le contenu de la fiole s'est complètement évaporé. La bouteille noire, quant à elle, est hermétiquement close par un bouchon de verre renforcé par un fil de cuivre solidement enroulé autour du col. Vous détachez le fil avec d'innombrables précautions puis, après avoir ôté le bouchon vous reniflez prudemment le liquide. Vous écarterez vivement la bouteille de votre nez en-toussant : c'est de l'acide sulfurique ! Vous pouvez emporter ce que vous désirez ; n'oubliez pas alors d'inscrire ce que vous aurez choisi dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*. A présent, vous devez retourner au croisement et vous diriger vers le nord-est (rendez-vous au [149](#)) ou bien vers le nord-ouest (rendez-vous au [140](#)).

182

Vous lâchez la lance qui, emportée par un coup de vent surnaturel, part à travers les ruines en tournoyant. Vous voilà désarmé à présent ! Rendez-vous au [175](#).

183

Faisant un bon en avant, vous saisissez le Mutant par le bras et vous tentez de le faire basculer hors du wagonnet. Comparez votre Force à celle du Mutant (7) à l'aide de la Table des Conflits. Si

vous l'emportez, rendez-vous au [327](#). Si vous échouez, rendez-vous au [268](#).

184

Les tempes battantes, vous suivez l'étrange tunnel en sens inverse. Au fur et à mesure que vous vous approchez de la caverne, vous êtes quelque peu ragaillardi par un souffle de chaleur moite qui parvient jusqu'à vous par vagues. Rendez-vous au [71](#).

185

Regardant rapidement autour de lui, Petrie-Smith vous désigne une lourde table en bois massif. Vous la tirez tous les deux à travers la pièce puis vous la renversez, les pieds en l'air, pour barricader la porte. Maintenant que le vestibule est provisoirement protégé de toute intrusion, Petrie-Smith s'éloigne pour aller inspecter le reste de la maison. Rendez-vous au [135](#).

186

Avec une moue de dégoût, vous enfoncez votre canne dans la gueule du monstre où vous tentez de lui bloquer les mâchoires. Votre stratagème va-t-il réussir ? Pour le savoir, comparez la Force de la bête (10) à la solidité de votre canne (7) à l'aide de la Table des Conflits. Si le monstre parvient à briser votre canne, rendez-vous au [245](#). Si la canne résiste, rendez-vous au [157](#).

187

Alors que vous descendez le long de la corniche, un gros bloc de rocher vient s'écraser à quelques centimètres de vous ! En faisant volte-face, vous voyez alors un homme se ruer sur vous. Il vous dit en serrant les dents : « Mort aux étrangers ! » Vous devez affronter

ce fou dangereux. Pour cela, Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous réussissez, rendez-vous au [359](#). Si vous échouez, rendez-vous au [130](#).

188

Le vieil homme vous conduit jusqu'à un village en ruine et s'arrête sous un chêne séculaire tordu par les années. Puis il se tourne vers vous et déclare : « Voijà des siècles que je repose dans les collines galloises. mais aujourd'hui le moment est venu, et je vous ai choisi pour être notre sauveur. Une puissance diabolique hante la vallée de Bryn Coedwig, faisant régner la terreur parmi les hommes qui y habitent. Nous nous trouvons ici à la frontière des morts et des vivants, entre le monde du sommeil et celui de l'éveil. Je vais maintenant convoquer la Horde des Damnés. Ce sont les esprits de guerriers morts il y a bien longtemps, et vous devrez les affronter seul. Si vous sortez vainqueur de cette épreuve, je soumettrai la Horde à vos ordres et elle pourra vous être utile en temps voulu. Si vous ne réussissez pas à triompher de la Horde des Damnés, votre esprit sera leur butin et vous perdrez votre âme à tout jamais. Attendez la Horde sous ce chêne, car il est symbole de protection. » Myriddin vous tend ensuite sa grande lance et tourne les talons. Allez-vous risquer de briser le rêve en lui posant une question (rendez-vous au [124](#)), ou bien allez-vous accepter d'emblée d'accomplir cette fantastique mission (rendez-vous au [147](#)) ?

189

D'un coup sec, vous poussez votre adversaire et la créature tombe de la cabine. Un rapide coup d'œil au corps disloqué de façon grotesque, la langue pendante, vous apprend que l'humanoïde s'est brisé le cou dans sa chute. Maintenant, les gardiens de la carrière

sont en vue et vous devez vous occuper de la locomotive. Rendez-vous au [131](#).

190

Vous vous hâtez, tout en fixant votre attention sur la lumière. Mais, tout a coup, celle-ci disparaît et vous êtes plongé dans les ténèbres des cavernes. Vous vous arrêtez et vous écoutez attentivement, mais aucun bruit ne vient troubler le silence profond qui règne en ces lieux. Le cœur battant à tout rompre, vous restez cependant immobile, l'oreille tendue, car vous êtes certain que «quelque chose» est tapi au bout du tunnel. Rendez-vous au [213](#).

191

Vous luttez de toute votre volonté contre la force qui essaye de vous contrôler. Lentement, l'image d'une énorme créature tentaculaire se forme dans votre cerveau. Mais, plus vous vous concentrez sur cette image, plus sa force décroît. Non sans mal, vous parvenez finalement à libérer votre esprit de cette force maléfique. Vous reculez lentement, lorsque la porte de la cuisine s'ouvre brusquement. Vous apercevez alors avec effroi une silhouette blafarde qui se jette sur vous. Rendez-vous au [337](#).

192

Vous dévalez ce tunnel et vous débouchez dans une petite grotte. Vous promenez désespérément votre lampe à bout de bras pour tenter de découvrir une issue possible : par-delà les ombres mouvantes, vous distinguez une volée de marches taillées dans le roc. Rendez-vous au [211](#).

193

Le wagonnet prend de la vitesse à chaque seconde. Cependant, les Mutants sont déjà accroupis le long de la voie ferrée et les flancs des Exogènes brillent de cette lueur blanche intense qui précède la décharge d'énergie. Vous criez aux villageois de rester baissés, puis vous plongez à votre tour dans le wagonnet en attendant que l'attaque se produise. Rendez-vous au [223](#).

194

Votre décision est suivie d'un épais silence rompu seulement par les gémissements des chiens et le murmure du vent. C'est alors que Myriddin prend la parole. « Bien avant la venue de l'homme dans ce pays, une terreur noire hanta le sous-sol de ces vallées. Que cette terreur vienne des Forces Noires de l'Au-delà, cela ne fait aucun doute ; mais, pourquoi ces Forces s'abattirent en ce lieu précis et comment se sont-elles enfouies dans les profondeurs, voilà qui reste un mystère ! Si au moins ces Forces étaient enterrées à jamais, le pays n'en serait pas troublé mais, lorsque les hommes ont creusé des puits et percé des galeries pour exploiter la mine, les Forces ont été libérées. Et maintenant la terreur s'est réveillée. Pire encore, ceux qui servent sa formidable Puissance se sont révélés trop nombreux pour que quelqu'un comme moi puisse y opposer une résistance quelconque; et à présent elle détruit petit à petit tout ce qui vit autour d'elle en tentant de sortir de sa tombe. Mon entretien avec vous touche à sa fin, car je ne peux pas forcer les barrières du temps et maintenir le voile de brouillard plus longtemps. Vous devez absolument empêcher cette terreur de s'échapper car, une fois libérée, elle répandra l'horreur et la destruction à travers le monde. Mais vous n'y parviendrez pas sans aide. » Myriddin glisse la main dans un pli de son manteau d'où il

retire une étrange baguette où sont gravés des caractères runiques. Aussitôt, les cavaliers prennent peur et un sifflement de colère s'échappe de la bouche de leur chef. Myriddin vous tend la baguette en disant : « Grâce à ce Talisman, vous pourrez appeler la Horde des Damnés à votre secours, mais vous ne pourrez y avoir recours qu'une seule fois ! » Rendez-vous au [216](#)

195

Pour essayer de vous dégager, Tentez une Épreuve de FORCE contre la Vase Gluante (6). Si vous échouez, vous perdez 2 points d'ENDURANCE à cause des vapeurs nocives qui s'en dégagent. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous vous libériez puis rendez-vous au [210](#). Si vous ne parvenez pas à vous extraire de la vase avant que votre total d'ENDURANCE ne tombe à zéro, votre aventure prend fin ici.

196

Vous sautez sur un tronc d'arbre qui flotte au milieu de la rivière, ce qui vous permet de gagner la rive. Après vous être hissé sur la berge, vous courez en amont du cours d'eau pour surprendre la créature. D'où vous êtes maintenant, vous la dominez. Saisissant un rocher, vous le lancez sur la créature qui rampe vers vous. Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous réussissez, le rocher atteint son but. Jetez deux dés et déduisez le chiffre obtenu du total d'ENDURANCE de la créature (12). Si elle est toujours en vie, ou si vous avez échoué dans votre tentative, rendez-vous au [217](#). Si la créature est morte, rendez-vous au [274](#).

A votre droite, vous apercevez une forme noire flottant en l'air. Tandis que vous observez cet étrange nuage, une silhouette grotesque commence à se détacher de la masse sombre et se transforme lentement en un vieillard hideux et ratatiné. Celui-ci se concentre en fronçant les sourcils, puis fixe un point sur votre gauche. En regardant autour de vous, vous apercevez les débris d'un tonneau s'élever en l'air ! Vous êtes en présence d'un Gobelin, une créature que la science moderne appellerait un « esprit frappeur ».

Notez ses caractéristiques sur votre Feuille de Rencontres :

GOBELIN

PSYCHISME : 9

RESISTANCE : 18

Le Gobelin attaque le premier. Mesurez son PSYCHISME au vôtre à l'aide de la Table des Conflits. Si cette attaque réussit, il vous bombardera alors avec divers objets, vous infligeant une perte de 2 points d'ENDURANCE. Si son attaque échoue, vous avez donc réussi à mettre en doute son existence et le Gobelin perd 1 point de RESISTANCE. Après chaque attaque du Gobelin, vous pouvez essayer de le frapper à votre tour avec votre lance pour lui faire perdre des points de RESISTANCE, puis le Gobelin passera de nouveau à l'attaque. Le combat continue ainsi jusqu'à ce que la RESISTANCE du Gobelin soit réduite à zéro ce qui signifie que vous l'avez exorcisé avec succès. Si le Gobelin l'emporte, rendez-vous au [370](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [214](#).



199 *Le faciès de cet homme-végétal est fait de racines et de branchages étroitement entrelacés...*

198

Vous ne parvenez pas à vous dégager de la prise tenace de l'homme. Des décharges d'énergie commencent à claquer autour de vous et vous êtes bientôt baigné dans une intense lumière blanche avant d'être, brusquement, projeté contre votre adversaire. Une douleur atroce envahit votre corps et vous sombrez dans l'inconscience. Votre aventure prend fin ici.

199

Devant vous se tient non pas un homme, mais une espèce d'épouvantable caricature de plante. Le faciès de cet homme-végétal est fait de racines et de branches étroitement entrelacées qui, au moment même où vous les regardez, se mêlent de telle sorte qu'elles composent une abominable image de vos propres traits. Ses oreilles sont faites de feuilles sèches et froissées, une crinière d'herbes desséchées imite les cheveux et les yeux sont deux fèves noires qui roulent dans des orbites creuses. Des vrilles s'enroulent autour du corps, dessinant une étrange musculature. Soudain, il laisse tomber sa mâchoire de bois qui découvre une rangée de dents taillées- en pointe alors qu'une odeur fétide d'humus s'échappe de cette horrible bouche. « Je suis toi. » siffle la créature en s'accroupissant, prête à bondir. Rendez-vous au [363](#).

200

Le tunnel continue encore pendant quelques mètres avant de se terminer brusquement sur un éboulis de pierres et de rochers. Vous vous apprêtez à faire demi-tour vers le croisement lorsque vous heurtez du pied un objet : c'est un sac en toile recouvert de poussière. Rendez-vous au [181](#).

201

Une décharge d'énergie s'échappe du corps de la créature, s'immobilise un instant, puis fuse vers vous à travers la carrière avec une précision redoutable. Vous avez une petite chance d'éviter la boule de feu, en Tentant une Épreuve de DEXTERITE. Si vous réussissez, rendez-vous au [220](#). Sinon, rendez-vous au [236](#).

202

Vous levez votre canne que vous abattez violemment sur la tête du Mutant. Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous parvenez à frapper le Mutant, vous lui infligez une perte de 4 points d'ENDURANCE. Si votre coup lui est fatal, rendez-vous au [288](#). Si vous ne parvenez qu'à le blesser, rendez-vous au [80](#). Enfin, si vous échouez, rendez-vous au [148](#).

203

Momentanément aveuglé par l'éclatante lumière du jour, vous progressez en titubant le long du tunnel. Mais, à peine avez-vous fait quelques pas, que votre pied glisse et vous devez vous aplatir contre la paroi du tunnel pour ne pas tomber dans un trou béant qui s'ouvre juste devant vous. Rendez-vous au [180](#).

204

Vous vous enfoncez dans la nuit et vous devinez d'autres silhouettes de Mutants qui fuient à travers les arbres et les buissons. Il serait inutile de les poursuivre, seul, par une nuit si sombre, et vous décidez de rentrer au Manoir. Une créature tentaculaire ressemblant à une méduse s'élance alors dans le ciel par-dessus le toit de la demeure. Sans perdre un instant, vous déchargez votre revolver dans sa direction, mais il fait bien trop

noir pour savoir si vous l'avez touché ou pas. A l'intérieur de la maison, Petrie-Smith est en train de pousser une lourde table. Vous l'aidez à la renverser, barricadant ainsi la porte. Rendez-vous au [135](#).

205

En poussant un cri qui vous glace d'effroi, le Mutant lève sa pioche pour vous assener un coup mortel. Le Mutant possède une DEXTERITE de 6 points, et sa pioche inflige un Dommage de 6 points d'ENDURANCE. Tentez une Épreuve de DEXTERITE à sa place pour savoir s'il vous atteint. Si son attaque réussit, rendez-vous au [105](#). Si elle échoue, rendez-vous au [73](#).

206

Tout à coup, une étrange lumière bleue commence à scintiller autour du fer de la lance. Lentement elle se propage sur la hampe et ses flammes bleues, froides comme la glace, vous brûlent les mains. Si vous décidez de serrer les dents et de continuer à tenir courageusement la lance, rendez-vous au [121](#). Si vous lâchez l'arme, rendez-vous au [182](#)

207

Le sentier boueux est truffé de pièges. Vous manquez plus d'une fois de perdre l'équilibre avant d'être contraint finalement à marcher les pieds de chaque côté du chemin, en vous dandinant. Finalement, vous débouchez sur une corniche qui descend en pente douce vers la vallée. Le réservoir doit se trouver maintenant au-dessus de vous, et la carrière juste de l'autre côté du sommet de la falaise. Si vous souhaitez avant d'aller plus loin, examiner le lieu

de votre destination, rendez-vous au [226](#). Si vous préférez ne pas vous arrêter, rendez-vous au [187](#).

208

Le Mutant essaye de vous frapper à toute volée avec sa clé à molette, mais vous esquivez son coup à temps. Emporté par son élan, il est déséquilibré et vous en profitez pour le saisir aux épaules afin d'essayer de le tirer hors de la cabine de la locomotive. Ajoutez 2 points à votre total de FORCE, puis mesurez à l'aide de la Table des Conflits votre nouveau total à celui de la créature (7). Si vous réussissez, rendez-vous au [189](#). Si vous échouez, rendez-vous au [169](#).

209

Pendant votre sommeil, vous faites un rêve : vous vous trouvez seul, au beau milieu d'une étendue herbeuse, cerné de toute part d'un étrange brouillard blanc. Soudain, quelque chose effleure votre épaule et vous vous retrouvez nez à nez avec un vieillard encapuchonné, portant une grande lance. Un esprit étranger pénètre dans le vôtre et prend possession de votre mémoire, à tel point que bientôt vous n'avez plus qu'une seule idée en tête : suivre l'étranger. Privé de volonté, vous faites un pas en avant et vous suivez l'homme qui s'enfonce dans le brouillard. Rendez-vous au [188](#).



209 *Vous vous retrouvez devant un vieillard encapuchonné, portant une grande lance.*

210

Vous parvenez enfin à dégager votre pied de la vase et, traversant d'un pas chancelant le tapis de moisissure, vous vous dirigez vers la voie ferrée. Rendez-vous au [227](#).

211

Vous grimpez les marches quatre à quatre pour vous retrouver à l'entrée d'une gigantesque caverne. Derrière vous, le vent commence à souffler dans l'escalier. Vous essayez désespérément d'imaginer un moyen quelconque pour vous débarrasser de cette horreur. Si vous souhaitez utiliser un bâton de dynamite, rendez-vous au [231](#).

Si vous préférez dégainer votre revolver, rendez-vous au [254](#).

212

Courageusement, vous essayez d'enfoncer votre canne dans la gueule de la créature. Mesurez votre DEXTERITE à sa FORCE à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, rendez-vous au [186](#). Si vous avez le malheur d'échouer, rendez-vous au [278](#).

213

Votre pouls bat de moins en moins vite et soudain vous entendez un autre bruit. C'est un battement lent et sourd qui se rapproche de vous depuis les arbres. Une masse informe ressemblant vaguement à un cigare s'avance furtivement vers le rayon de lumière que dispense votre torche. Avec une précision répugnante, des centaines de pseudo-jambes courtes et grasses propulsent la créature dans votre direction. Elle s'arrête à quelques mètres de vous, son groin hideux/et aveugle oscillant de droite à gauche.

Derrière la rangée d'écaillés disposées comme des pétales de son museau, vous apercevez une lueur rouge qui brille faiblement. Soudain, les écailles s'entrouvrent et laissent apparaître au sein même de la bête, une masse rougeoyante qui dégage une énorme chaleur. La créature est en train d'essayer de vous hypnotiser ! Rendez-vous au [230](#).

214

Tout essoufflé, vous sortez du moulin en courant. Dehors, les ruines s'élèvent, sombres et menaçantes, dans un ciel rougeoyant. Rendez-vous au [150](#).

215

Vous vous glissez dans la pièce, tous vos sens aux aguets pour tenter de déceler la présence éventuelle de qui pourrait être caché dans l'obscurité. Votre cœur bat de plus en plus vite et vous avez du mal à contrôler votre respiration. Dans votre main, la crosse de votre revolver est maintenant trempée de sueur. Vous apercevez à l'autre bout de la pièce une fenêtre ouverte. Allez-vous traverser les ténèbres pour vous en approcher (rendez-vous au [234](#)), ou attendre que quelque chose se produise (rendez-vous au [255](#))?

216

Vous tendez la main et Myriddin vous remet le Talisman magique. « Lorsque vous serez en danger, jetez-le au-dessus de la tête de votre ennemi », vous dit-il. La voix glaciale du Guerrier résonne alors à vos oreilles : « Vous pouvez utiliser ce Talisman à votre guise, mais sachez que si vous appelez la Horde des Damnés contre ma volonté, c'est à vos risques et périls, car nous avons besoin de votre force vitale pour apparaître au royaume des

mortels. » Après avoir prononcé ces paroles, le Guerrier remonte en selle et conduit la Horde hors du village en ruine. « Suivez le conseil du Guerrier, et utilisez le Talisman à bon escient », ajoute Myriddin avant de disparaître. Tout devient noir et il vous semble tomber dans un abîme sans fond. Rendez-vous au [246](#).

217

La créature enroule ses tentacules autour de vos chevilles et essaye de vous faire tomber du rocher. Utilisez la Table des Conflits pour mesurer votre FORCE à celle de la créature (6). Si vous parvenez à rompre la prise, vous pouvez continuer le combat soit avec une bombe au kérosène (rendez-vous au [143](#)), soit par une action désespérée (rendez-vous au [196](#)). Si vous échouez, rendez-vous au [232](#).

218

Les amas d'ardoise et le relief accidenté de la route qui descend au sud de la carrière vous dérobent aux regards de vos poursuivants que vous parvenez à semer aisément. Quelques instants plus tard, vous atteignez la maison de Petrie-Smith et Lucy vous introduit rapidement à l'intérieur. A votre entrée dans le bureau, le vieil homme lève la tête de ses livres et vous invite à vous asseoir avec lui près du feu. Il écoute attentivement le récit de vos aventures de la journée. Lorsque vous en avez terminé, la nuit est tombée et, tandis que Petrie-Smith pense à tout ce que vous venez de lui raconter, Lucy retire une braise de la cheminée et allume une lampe posée sur la Table.

Rendez-vous au [371](#).

219

Vous voilà seul au milieu d'une plaine sombre. Au loin, éclatent des coups de tonnerre dans le ciel obscurci qui est déchiré par de violents éclairs. Un vent puissant se met à souffler maintenant, mais vous ne sentez rien si ce n'est la présence de quelque chose à vos côtés. Vous vous tournez, et vous apercevez une accueillante lumière blanche : vous comprenez alors que vos aventures dans ce monde sont terminées.

220

Vous faites un saut de côté et la boule enflammée explose au sol à quelques mètres de vous. Quelques éclats de pierre pénètrent dans votre chair, vous infligeant une perte de 2 points d'ENDURANCE. Si cela réduit votre total d'ENDURANCE à zéro, votre aventure s'achève ici. Sinon, vous vous redressez tout tremblant en essayant désespérément de penser à un moyen de vous débarrasser de cet Exogène. Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous échouez, rendez-vous au [201](#). Si vous réussissez, vous pouvez utiliser une des armes suivantes : revolver, si vous avez des balles (rendez-vous au [146](#)), dynamite (rendez-vous au [267](#)) ou le Talisman (rendez-vous au [323](#)). Si vous ne possédez rien de cela, vous pouvez abandonner les villageois et essayer de vous enfuir de la carrière. Rendez-vous alors au [179](#).

221

Le tunnel amorce une descente abrupte. Le sol est plein d'embûches et vous essayez d'assurer votre équilibre en vous appuyant aux parois. Mais, soudain, vous êtes déséquilibré et vous commencez à glisser dangereusement, sans pouvoir vous redresser. Vous terminez votre chute dans un nuage de pierre et de poussière

au croisement de plusieurs tunnels. Allez-vous vous engager dans le tunnel du nord-ouest (rendez-vous au [140](#)), le tunnel du sud-est (rendez-vous au [200](#)) ou poursuivre tout droit vers le nord-est (rendez-vous au [149](#)) ?

222

Le tunnel grimpe hors de la caverne, et vous pouvez voir au loin briller la lumière du jour. Vous montez rapidement et vous remarquez que la paroi est fissurée dans toute sa longueur. En regardant à travers cette fissure, vous apercevez tout en bas un amas de rochers, entourés d'une épaisse végétation. A l'évidence le résultat d'un glissement de terrain. En haut, vous pouvez voir le ciel et l'entrée de la galerie : vous n'êtes plus très loin de la surface. Le cœur joyeux, vous reprenez votre chemin en courant dans le tunnel. Rendez-vous au [203](#).

223

Le wagonnet est agité d'une brusque secousse lorsqu'il commence à rouler à travers les Mutants. Un cri s'élève alors de sous les roues, puis une forte explosion retentit. Vous vous retrouvez à demi-assommé parmi les villageois au fond du wagonnet et, après vous être péniblement redressé, vous constatez que l'avant du véhicule est complètement écrasé et que les tôles d'acier commencent à fondre ! Une décharge d'énergie a dû le toucher. Un des villageois pousse alors un cri de terreur. Vous retournant, vous apercevez un bras difforme tentant d'agripper le rebord du wagonnet ! Quelle arme allez-vous utiliser contre cette nouvelle menace : votre canne (rendez-vous au [306](#)), votre revolver (rendez-vous au [339](#)), vos poings (rendez-vous au [145](#)) ou le poignard de l'homme fou (rendez-vous au [251](#)) ?

224

Essoufflé, les tempes battantes, vous atteignez l'arbre. Faisant volte-face, vous jetez votre lance sur une créature cauchemardesque qui vient de surgir de la pénombre. Elle disparaît alors brusquement, et le feu avec elle. Vous perdez 1 point de RESISTANCE. Si votre total de RESISTANCE est réduit à zéro, rendez-vous au 84. Sinon, rendez-vous au [206](#).

225

Stupidement, vous ignorez l'avertissement et vous passez à l'attaque. Une pluie de balles s'abat sur vous et, tandis que vous vous effondrez, votre vision commence à se troubler. Puis tout devient noir. Votre aventure s'achève ici.

226

Un étrange brouillard vient de tomber sur la carrière. Quels nouveaux événements cela présage-t-il ? Tandis que vous cherchez une réponse, vous entendez au loin un faible murmure qui se transforme brusquement en un battement bruyant et lancinant, puis des flots de couleurs surnaturelles commencent à apparaître dans le brouillard qui semble être en pleine ébullition. Mais, bientôt, les couleurs s'estompent et le battement sourd se perd dans le silence. Vous vous hâtez vers l'ouest, entre le réservoir et le rebord de la falaise, puis vous arrivez à la corniche qui serpente doucement vers la vallée. Rendez-vous au [187](#).

227

La voie ferrée vous conduit à travers l'étendue de moisissure de l'autre côté de la caverne, mais elle s'arrête là, à l'entrée d'un tunnel circulaire. Vous vous en approchez et vous pouvez voir, à la pâle lumière de la caverne, que ses parois brillent comme du verre. Vous vous engagez dans le tunnel et, en progressant avec la plus grande prudence, vous vous éloignez de la caverne. Rendez-vous au [237](#).

228

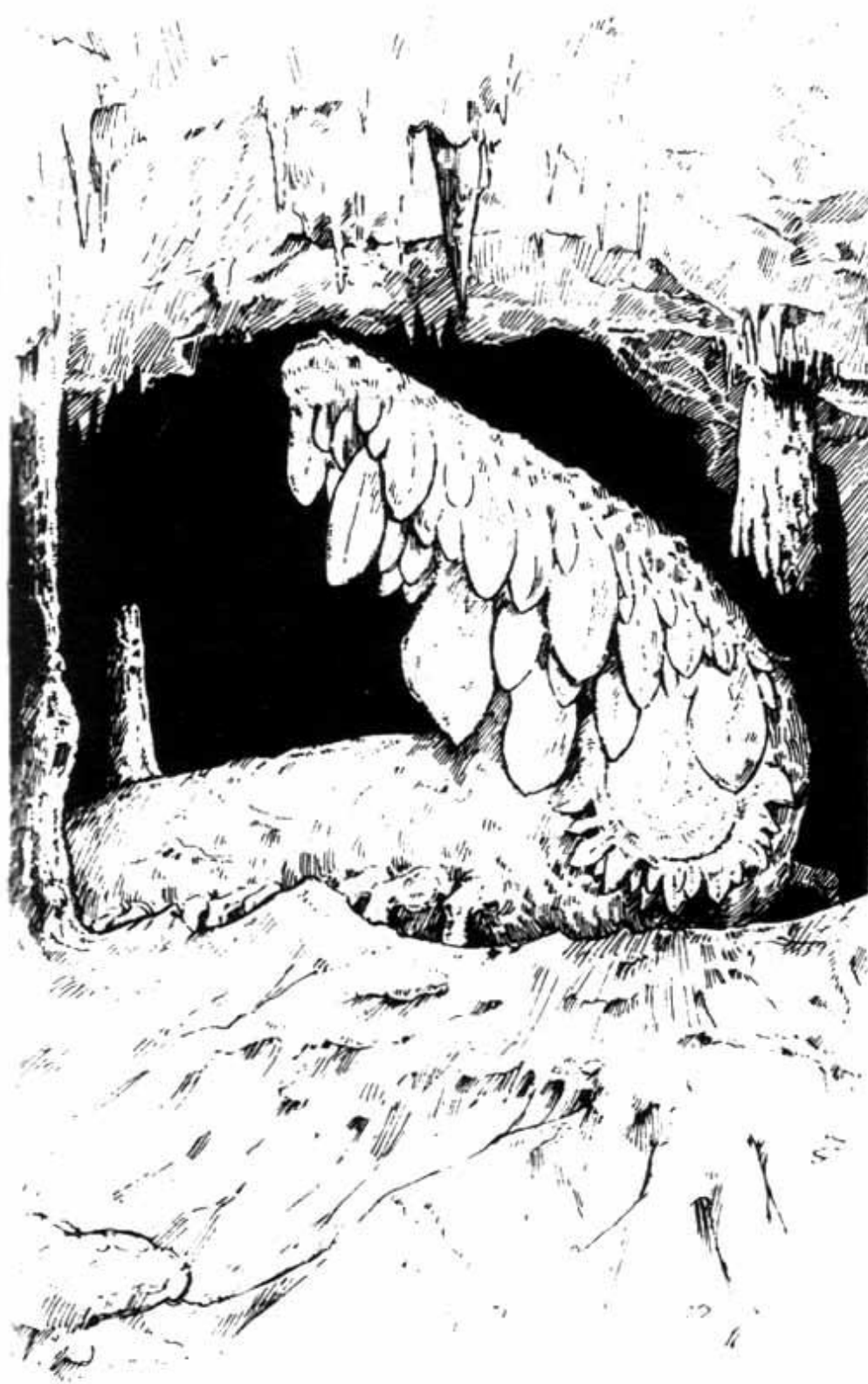
De la main gauche, vous saisissez une poignée et vous vous apprêtez à bondir sur le Mutant. Parviendrez-vous à neutraliser la créature avant qu'elle ne vous frappe avec sa clé à molette ? Mesurez votre DEXTERITE à celle du Mutant (7) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, rendez-vous au [208](#). Si vous échouez, rendez-vous au [330](#).

229

Vous passez à l'attaque et vous donnez à la créature un violent coup de pied en plein estomac. Sous le choc, celle-ci va heurter la paroi du wagonnet et perd 3 points d'ENDURANCE. Si vous avez tué la créature, rendez-vous au [325](#). Si elle est toujours vivante, qu'allez-vous faire : tirer (rendez-vous au [152](#)) ou adopter une tactique différente (rendez-vous au [183](#))?

230

Vous êtes face à une salamandre géante que vous devez combattre jusqu'à ce que mort s'ensuive. Le monstre attaque le premier en essayant de vous hypnotiser. Mesurez le PSYCHISME de la salamandre (10) au vôtre sur la Table des Conflits. Si elle réussit,



230 *Vous êtes face à une salamandre géante que vous devez combattre jusqu'à ce que mort s'ensuive.*

rendez-vous au [252](#). Si elle échoue, rendez-vous au [262](#).

231

Vous vous accroupissez pour vous abriter du vent et vous essayez d'allumer la mèche. Dès qu'elle a pris feu, vous vous relevez et vous lancez l'explosif en direction des marches, puis vous vous aplatissez contre la paroi de la caverne. Quelques secondes plus tard, un bruit sourd se fait entendre et un gros nuage de poussière et de débris s'élève dans la grotte. Rendez-vous au [324](#).

232

Maintenant, à l'aide de la Table des Conflits, mesurez la FORCE de la créature (6) à la vôtre. Si elle l'emporte, rendez-vous au [259](#). Si elle échoue, essayez de vous défaire de sa prise en retournant au [217](#).

233

On vous a trouvé il y a trois mois errant seul, l'œil hagard, dans une lointaine vallée du Pays de Galles. Les gens du pays ont prévenu les autorités qui vous ont amené ici à l'infirmerie. Vous avez perdu la mémoire et vous passez vos jours, isolé dans votre chambre, en essayant de vous rappeler votre nom. Seuls vos violents et incessants cauchemars témoignent des terribles épreuves que vous avez subies. Osez-vous revivre cette aventure depuis le début ?

234

Tremblant de froid dans le courant d'air glacial, vous traversez la pièce, puis vous fermez la fenêtre. C'est alors qu'une silhouette

pâle surgit de l'ombre, à votre droite, et vous projette contre le mur. Rendez-vous au [337](#).

235

Soudain, un éclair brillant illumine le village et s'écrase sur le sol, parmi les ruines. Un grondement de tonnerre roule alors dans le ciel tandis que la terre se met à trembler fortement. Puis tout devient silencieux. Vous remarquez qu'une nouvelle lumière enveloppe Ratgoed. En regardant autour de vous, vous comprenez pourquoi l'une des ruines est la proie d'énormes flammes orange et jaune. Si vous souhaitez rester près de l'arbre au risque d'être foudroyé, rendez-vous au [279](#). Si vous préférez voir cet incendie de plus près, rendez-vous au [334](#).

236

Vos réactions sont trop lentes et vous ne pouvez pas esquiver la boule de feu qui explose au contact de votre poitrine, dans une grande gerbe de flammes blanches brûlantes. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE est tombé à zéro, votre aventure s'achève ici. Si vous êtes toujours en vie, préparez-vous pour faire face à la prochaine attaque des Exogènes. Rendez-vous au [119](#).

237

Ce tunnel est bien différent de ceux que vous avez parcourus jusqu'ici. Il ne s'agit plus d'une galerie grossièrement creusée, mais d'une construction précise et soignée. Des sortes de côtes géantes délimitent des sections de longueur égale qui s'enfoncent au loin dans l'obscurité. Il semble que l'on ait eu besoin d'une chaleur considérable pour creuser ce tunnel dans le roc. Vous glissez à

plusieurs reprises, en avançant le long du tunnel, et le bruit de vos pas résonne, amplifié par un étrange écho. Aussi vous efforcez-vous de marcher le plus silencieusement possible pour ne pas risquer d'alerter qui pourrait se trouver à proximité. Vos craintes sont justifiées, car vous venez de voir quelque chose bouger devant vous. Rendez-vous au [258](#).

238

Lorsque vous rentrez chez vous, à Bedford Terrace. la soirée est déjà bien avancée. Votre gouvernante vous accueille sur le pas de la porte et, après un dîner léger, vous grimpez l'escalier qui mène à votre bureau. Vous ouvrez la fenêtre pour profiter de l'air frais de la nuit, puis vous prenez le prisme pour l'observer à la lumière de la lampe posée sur la table. Il est composé d'un matériau opaque, ressemblant à du verre, que vous ne parvenez pas à rayer avec votre coupe-papier. Il a la forme d'une pyramide quadrangulaire et ses quatre côtés sont parfaitement lisses et réguliers. D'autre part, vous remarquez de surprenants reflets verts. A sa base est gravé un curieux symbole : en l'examinant de plus près, vous constatez avec surprise qu'il n'est pas, en fait, gravé à la surface mais bel et bien inclus à l'intérieur même du prisme ! Ce symbole est une représentation stylisée d'un dragon enroulé sur lui-même, et dont les mâchoires grandes ouvertes dévorent sa propre queue. Rien n'indique l'origine ou la fonction de cet objet, mais vous observez que, placé à la lumière, au lieu de la disperser comme tout prisme, il l'absorbe ! Quel que soit cet objet, il ne s'agit donc certainement pas d'un prisme. Les seuls objets présentant une ressemblance avec celui-ci sont les anciens pyramidions que vous avez vus exposés dans les salles d'égyptologie de différents musées. Mais ces pyramides miniatures ne sont pas faites de cet étrange verre ou

cristal : elles sont en pierre et leurs côtés sont ornés généralement de hiéroglyphes. Vous ne pouvez rien déduire de plus et vous posez cet étrange objet sur votre bureau avant d'aller vous asseoir, confortablement, dans votre fauteuil favori pour lire le journal. Rendez-vous au [379](#).

239

Pour essayer de briser la redoutable prise de la créature, mesurez votre FORCE à la sienne (qui est égale à la vôtre) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, rendez-vous au [257](#). Si vous échouez, rendez-vous au [316](#).

240

Vous tirez sur le Mutant. Il serre les poings pendant quelques secondes, puis s'effondre. Vous soulevez son corps inanimé puis vous le faites basculer par dessus le wagonnet avant d'aller aider les villageois. Rendez-vous au [128](#).

241

Vous tombez dans l'obscurité puis, avec un bruit sourd, vous heurtez violemment le sol de la caverne. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous souhaitez tenter de suivre à nouveau cette dangereuse saillie, rendez-vous au [294](#). Si vous préférez longer, en boitillant, le mur de la caverne, rendez-vous au [354](#).

242

Vous enfoncez le poignard dans l'épaule du Mutant qui pousse un horrible cri de douleur avant de tomber à la renverse en vous arrachant l'arme de la main. A ce moment, vous entendez quelque chose tomber sur le sol derrière vous. Rendez-vous au [280](#).

243

Une grêle de balles siffle au-dessus de votre tête, au moment où vous plongez au sol. Dans un dernier et lugubre cri, le Mutant est pulvérisé alors en un nuage de poussière, alors que des gémissements s'élèvent dans l'obscurité, au fond du jardin. Allez-vous poursuivre les autres Mutants (rendez-vous au [204](#)) ou rester dans la maison et aider Petrie-Smith à barricader la porte (rendez-vous au [185](#)) ?

244

La créature, secouée de spasmes, se contorsionne en tous sens en crachant des jets de flamme. Vous parvenez quand même à la dépasser, mais quelques flammèches brûlent vos vêtements. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous continuez à avancer le long du tunnel qui oblique vers le sud et vous arrivez à un nouveau croisement. Rendez-vous au [68](#).

245

L'attaque du monstre vous fait perdre l'équilibre, et vous tombez la tête la première dans sa gueule écumante de bave. Bientôt, vous cessez de vous débattre. Votre aventure prend fin ici.

246

Vous vous réveillez en sursaut et vous apercevez les visages de Lucy et de son père penchés sur vous. « Ah, grand Dieu ! dit le vieil homme, il semble que vous vous soyez battu dans votre rêve, armé de votre canne et de ce curieux Talisman runique. » Incrédule, vous regardez, les yeux ronds, le Talisman du Guerrier, et la pointe de fer aiguisé qui se trouve maintenant à l'extrémité de la canne. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que la canne infligera



246 *Petrie-Smith repose toute son attention sur le Talisman.*

désormais une perte de 4 points d'ENDURANCE si elle atteint sa cible. Vous racontez votre étrange rêve à Petrie-Smith qui vous écoute attentivement. Lorsque vous avez terminé votre récit, il vous demande si vous êtes certain que cette pointe n'équipait pas votre canne auparavant. Vous répondez que vous en êtes absolument certain. Petrie-Smith la pose alors sur une table, puis reporte toute son attention sur le Talisman.

« Cet objet est fait de cendre solidifiée et de noisetier et, comme vous pouvez le constater, on y a gravé d'anciens signes runiques que l'on pourrait traduire par " Jette-moi au-dessus de tes ennemis ". Je puis dire que votre rêve est prophétique et des plus utiles car je crois, moi aussi, comme Myriddin — sans aucun doute le même Merlin que celui de la légende — que cette vallée est menacée par une sorte de Terreur Noire. Laissez-moi vous montrer le journal de Georges Hindlett qui était ingénieur à la Compagnie Minière de Bryn Coedwig, au xix^e siècle. Il a disparu sans laisser de traces, un beau jour de 1880.»

Si vous avez déjà lu le journal, vous voilà dans l'obligation d'avouer votre indiscretion. Rendez-vous dans ce cas au [260](#).

Si vous ne l'avez jamais lu, rendez-vous alors au [282](#).

247

La clé à molette passe à quelques centimètres de votre tête avant de rebondir sur la locomotive. Vous en profitez pour vous jeter sur le Mutant et vous lui transpercez la poitrine avec votre poignard. Une seconde plus tard, le corps inerte de votre adversaire s'écroule au fond de la cabine. Vous retirez votre poignard du cadavre et vous constatez en frémissant qu'il n'y a aucune trace de sang sur la lame. Vous jetez un coup d'œil rapide par la fenêtre de la cabine et vous

apercevez le défilé de la carrière et les gardes qui s'approchent. Rendez-vous au [131](#).

248

Un violent mal de tête vous martèle les tempes, mais vous parvenez quand même à mettre la main à votre poche et à en retirer l'Amulette. Vous brandissez l'objet magique au-dessus de votre tête et vous commencez à réciter la formule magique. La Force de l'attaque PSYCHISME de la créature croît sans cesse, mais sa puissance est comme absorbée par le pouvoir de l'Amulette ! Dans un dernier effort, l'Exogène pousse un cri suraigu et vous ressentez une violente secousse à votre bras qui s'engourdit aussitôt. L'Amulette s'est brisée et la créature se balance maintenant à quelques centimètres de vous. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Brusquement, l'Exogène s'effondre, ses tentacules remuent encore un peu, puis cessent tout mouvement. Quelle que soit la façon dont ait agi l'Amulette, le résultat a été efficace ! Vous pouvez maintenant soit retourner à la caverne (rendez-vous au [184](#)), soit continuer à progresser le long du tunnel (rendez-vous au [93](#)).

249

Sans vous soucier des sanglots, vous continuez rapidement votre chemin. Vous passez la rivière à gué, puis vous longez le réservoir jusqu'à ce que vous arriviez au bord de la falaise qui surplombe la carrière. Rendez-vous au [226](#).

250

En poussant un cri qui vous glace le sang, le Mutant lève sa pioche pour vous frapper. Le Mutant a une DEXTERITE de 6 et chaque

coup porté par la pioche inflige une perte de 6 points d'ENDURANCE. Tentez une Épreuve de DEXTERITE pour le Mutant. S'il réussit et que votre total d'ENDURANCE est réduit à zéro, rendez-vous au [378](#). Si le Mutant manque son coup, ou s'il ne parvient qu'à vous blesser, rendez-vous au [229](#).

251

Lorsque le premier Mutant parvient à se hisser pardessus le rebord, vous levez votre poignard et vous le frappez. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à 11, rendez-vous au [242](#). Si vous obtenez un total de 12, vous avez manqué votre coup et rendez-vous au [263](#).

252

Vous sentez votre corps s'engourdir peu à peu et vous ressentez une extrême fatigue. Désespérément, vous essayez de rompre le sortilège de la créature. Mesurez votre PSYCHISME au sien (10) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous échouez, réduisez de 2 points votre total de RESISTANCE et rendez-vous au [281](#). Si vous l'emportez, rendez-vous au [262](#).

253

Vous prenez le Mutant par les jambes et vous tentez de le jeter hors du wagonnet. Mesurez votre FORCE à celle du zombie (7) sur la Table des Conflits. Si vous réussissez, rendez-vous au [327](#). Si vous échouez, rendez-vous au [268](#).

254

Vous dégainez votre revolver : peut-être le fracas de la détonation fera-t-il s'écrouler le toit ? Vous dévalez les escaliers hardiment

puis, pointant le canon vers les ténèbres, vous faites feu. Pour faire tomber le toit, vous devez obtenir un total de 15, mais vous pouvez tirer autant de fois que vous le désirez. Si vous réussissez, rendez-vous au [264](#). Si vous échouez, rendez-vous au [137](#).

255

Vous attendez dans l'obscurité en essayant de retenir votre souffle. Tout à coup, quelque chose surgit de la salle à manger et se dirige vers la cuisine, sur le carrelage de laquelle résonnent bientôt des bruits de pas ! Allez-vous vous lancer à la poursuite de l'intrus (rendez-vous au [285](#)) ou fermer tout d'abord la fenêtre (rendez-vous au [322](#)) ?

256

Le corps translucide de la créature est criblé de balles. Un liquide blanchâtre s'écoule de ses multiples blessures et, dans un dernier sursaut, elle s'effondre en agitant faiblement ses tentacules. A présent, vous pouvez guider les villageois hors de la carrière. Si vous voulez les accompagner, rendez-vous au [367](#). Si vous préférez décrocher le wagonnet, rendez-vous au [355](#).

257

D'un brusque mouvement, vous vous défaites de la prise de la créature. Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous réussissez, vous pouvez choisir soit de vous enfuir (rendez-vous au [291](#)), soit de combattre la créature avec votre canne. Si vous échouez, la canne vous échappe des mains et vous devez combattre au corps à corps. Vous attaquez le premier, puis c'est au tour de la créature. L'être Protéiforme possède exactement la même FORCE, la même ENDURANCE et la même DEXTERITE que vous. Notez-le sur votre

Feuille d'Aventure. Comme arme, il utilise ses ongles. Chaque coup porté vous coûte 2 points d'ENDURANCE. C'est un combat à mort. Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [275](#). Si vous êtes toujours vivant à l'issue du combat, rendez-vous au [340](#).

258

Une curieuse chose translucide s'avance vers vous le long du tunnel. Tout d'abord, vous pensez qu'il s'agit d'une espèce de globe lumineux, mais, alors que cette chose est maintenant proche, vous réalisez que vous avez affaire à l'une de ces monstrueuses horreurs : un Exogène. Vous commencez bientôt à ressentir un violent mal de tête. Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [184](#). Si vous préférez faire face à la créature, rendez-vous au [338](#).

259

La créature relâche sa prise pendant un instant, puis donne une violente secousse qui vous fait tomber sur le rocher. Elle commence alors à vous tirer par les pieds vers son redoutable bec. La seule chance de vous en sortir vivant serait que vous atteigniez le rocher où vous avez laissé votre canne. Ainsi armé, peut-être pourrez-vous retourner la situation à votre avantage. Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous réussissez, rendez-vous au [283](#). Si vous échouez, rendez-vous au [376](#).

260

« Voilà, vous en savez maintenant autant que moi, dit Petrie-Smith. Jusqu'à ce soir, nous n'avions que cette piste pour nous aider dans notre recherche, mais maintenant il semble que vous ayez été choisi d'une extraordinaire façon pour être notre sauveur ! Myriddin vous prie instamment de vous dresser contre la *terreur*

qui a été libérée par *les travaux de l'homme*. Ayant reçu cet ordre, et avec l'aide du journal de Hindlett, je suggère que vous commenciez votre enquête en explorant la mine désaffectée de la Vallée de la Carrière. Cette mine est elle-même reliée à de nombreuses grottes naturelles. Votre première tâche sera de découvrir la nature de la terreur à laquelle nous sommes confrontés. Mais, avant tout, nous avons tous besoin d'une bonne nuit de sommeil ! » Après avoir prononcé ces mots, votre vieil ami vous souhaite une bonne nuit puis quitte son cabinet de travail en compagnie de Lucy. Rendez-vous au [286](#).

261

Vous vous réveillez le lendemain matin frais et dispos, prêt à commencer votre mission. Vous regagnez la moitié des points d'ENDURANCE que vous avez perdus hier, lors de vos diverses rencontres. Pour mener à bien cette mission, il a été convenu que vous entreriez dans la carrière déguisé en Mutant, pour ne pas éveiller les soupçons des Exogènes. A cette fin, vous prenez de la farine dans la cuisine et vous en enduisez votre peau pour imiter l'extrême pâleur des Mutants. Un sac à dos vous ferait remarquer et vous ne pouvez emporter avec vous que quatre objets de votre Équipement. Notez-les sur votre *Feuille d'Aventure* après avoir choisi entre : bâton(s) de dynamite, le revolver (avec les balles), la canne de randonnée, le Talisman du Guerrier, un poignard. Puis, rendez-vous au [287](#).

262

Vous devez agir rapidement car la créature se rapproche et la chaleur devient insupportable. Allez-vous dégainer votre revolver (rendez-vous au [309](#)) ou chercher dans votre sac un objet qui

pourrait vous être utile pour combattre la créature (rendez-vous au [326](#))?

263

Le poignard passe à deux doigts du Mutant et votre main heurte violemment le rebord du wagonnet. Vous laissez tomber l'arme et, tandis que vous massez votre main endolorie, le Mutant lève sa pioche et vous assène un redoutable coup sur la tête qui vous projette au sol. Tout s'assombrit autour de vous et vous ne tardez pas à perdre connaissance. Votre aventure se termine ici.

264

Une pluie de pierres commence à tomber autour de vous, et le vent qui hurle à vos oreilles semble répercuter le bruit d'un énorme grondement. Vous devez remonter les escaliers sans perdre une seconde. Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous réussissez, rendez-vous au [311](#). Si vous échouez, rendez-vous au [284](#).

265

Vous traversez le plus vite et le plus silencieusement possible le petit salon en direction de la porte de la salle à manger. Vous la poussez doucement et, aussitôt, un courant d'air glacé s'engouffre dans la pièce. Rendez-vous au [215](#).

266

Vous examinez la pièce à la lumière vacillante de votre bougie. Petrie-Smith est un explorateur renommé et, de plus, il est antiquaire. Sa bibliothèque est pleine de livres sur les différentes mythologies, de récits ésotériques et de légendes populaires. Au centre de cette pièce, se trouve un grand bureau sur lequel est posé

un carnet abîmé. Si vous souhaitez examiner le carnet, rendez-vous au [282](#). Si vous préférez aller vous coucher sans fouiller dans les affaires de votre hôte, rendez-vous au [209](#).

267

Vous vous accroupissez, puis vous saisissez un bâton de dynamite et une allumette. Vous grattez l'allumette et vous allumez la mèche. Vous vous relevez alors pour lancer l'explosif mais, juste à ce moment, un villageois vous saisit le bras. Si vous ne vous dégagez pas rapidement, vous allez être déchiqueté ! Mesurez votre FORCE à celle du villageois (16) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous parvenez à libérer votre bras, rendez-vous au [289](#). Si vous échouez, rendez-vous au [299](#).

268

Le Mutant se libère de votre prise et vous pousse en arrière. Avec une horrible grimace, il lève sa pioche pour vous frapper à nouveau. Rendez-vous au [162](#).

269

Vous courez vers l'arbre, poursuivi par l'ombre qui se rapproche dangereusement de vous. Si vous souhaitez vous retourner pour l'affronter, rendez-vous au [358](#). Si vous préférez continuer à courir vers l'arbre, rendez-vous au [224](#).

270

Vous dégainez votre revolver et vous tirez au jugé sur la créature qui possède une ENDURANCE de 12. Le nombre d'Assauts n'est pas limité et vous pouvez tirer autant de fois que vous le désirez. Si

vous parvenez à réduire le total d'ENDURANCE de la créature à zéro, rendez-vous au [127](#). Si vous échouez, rendez-vous au [352](#).

271

La bouteille s'écrase tout près de la Salamandre et l'arrose d'acide sulfurique concentré. Le monstre agonise en poussant des cris de douleur. C'est le moment de saisir votre chance en essayant de passer devant lui pour fuir en courant le long du tunnel. Rendez-vous au [244](#).

272

Tandis que vous entrez dans la caverne, la voie ferrée se met à vibrer. Quelque chose arrive droit sur vous ! Vous éteignez votre torche électrique, puis vous vous cachez derrière un des gros piliers d'ardoise qui soutiennent le toit de la caverne. Accroupi, vous observez l'entrée sombre du tunnel menant à l'est. Tout à coup, se produit un fort tremblement et un wagonnet chargé d'étais fait irruption dans la caverne, poussé par deux hommes vêtus de vêtements de travail poussiéreux : sûrement des travailleurs de la carrière de Bryn Coedwig. Ils s'arrêtent un instant pour aspirer de grandes bouffées d'air frais. A la lumière de leurs lanternes, vous pouvez voir leurs yeux : des yeux vides, jaunes, inhumains et terrifiants ! Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [374](#). Si vous échouez, rendez-vous au [154](#).



272 *Vous pouvez voir les yeux des deux hommes : des yeux vides, jaunes, inhumains et terrifiants !*

273

Vous vous aplatissez contre le mur et vous entendez la pluie de pierres qui s'abat sur le sol de la caverne. Lorsque enfin elle cesse, vous reprenez, avec d'infinies précautions, votre marche le long de la saillie rocheuse. Finalement, vous êtes récompensé de vos efforts car la saillie s'élargit avant d'obliquer vers le nord-est dans un étroit tunnel. Rendez-vous au [221](#).

274

Tant bien que mal, vous descendez le long des cascades de la rivière, jusqu'à ce que vous atteigniez enfin l'endroit où la rivière se jette dans le réservoir. Vous longez celui-ci jusqu'au bord de la falaise qui surplombe la carrière. Rendez-vous au [226](#).

275

La créature se penche sur votre corps inerte, le visage déformé par un affreux rictus. Elle ouvre votre sac, revêt vos habits puis, après avoir ramassé votre canne, se dirige vers Bryn Coedwig. Votre brève aventure se termine ici.

276

De vos deux mains, vous frappez violemment le Mutant. Fou de douleur, il secoue la tête avant de s'effondrer au sol en poussant un horrible grognement. Vous reculez, haletant, et vous entendez alors derrière vous quelque chose qui vient de heurter la porte du vestibule. Vous vous retournez juste au moment où elle s'ouvre brusquement : une pâle silhouette fait irruption dans la pièce, puis vous entendez une voix crier : « A terre, vite ! » Si vous décidez d'obéir à la voix, rendez-vous au [243](#). Sinon, rendez-vous au [225](#).

277

De la main gauche, vous vous accrochez à une poignée puis, de l'autre, vous tirez de votre ceinture, l'étrange poignard. Parviendrez-vous à abattre l'humanoïde avant qu'il ne vous frappe avec sa clé à molette ? Mesurez votre DEXTERITE à celle du Mutant (7) sur la Table des Conflits. Si vous réussissez, rendez-vous au [247](#). Si vous échouez, rendez-vous au [330](#).

278

L'hideuse créature vous charge furieusement pour essayer de vous faire basculer dans sa gueule béante. Mesurez votre FORCE à celle du monstre (10) sur la Table des Conflits. Si son attaque réussit, rendez-vous au [245](#). Si elle échoue, vous êtes déséquilibré et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Mais vous pouvez riposter à présent. Si vous souhaitez utiliser votre revolver, rendez-vous au [308](#). Si vous désirez attaquer la créature avec l'aide de quelques villageois, rendez-vous au [166](#). Enfin, si vous préférez vous en remettre à votre fidèle canne, rendez-vous au [212](#).

279

Vous observez la maison à bonne distance et vous réalisez avec effarement que, bien que le feu fasse rage, rien ne semble se consumer ! Vous vous approchez avec la plus grande prudence, mais vous vous arrêtez net en entendant un violent craquement au-dessus de vous. Levant la tête, vous apercevez alors une aveuglante lumière bleue puis, en un éclair, vous voyez une énorme branche tomber sur vous. Tentez vite une Épreuve de DEXTERITE. Si vous réussissez, rendez-vous au [296](#). Si vous avez la malchance d'échouer, rendez-vous au [319](#).

280

Vous vous tournez et vous apercevez le visage blême et défiguré d'un Mutant. Une odeur épouvantable de chair en décomposition envahit vos narines et vous donne la nausée. L'horrible créature passe à l'attaque. Ce Mutant possède une ENDURANCE de 12. Tentez une Épreuve de PSYCHISME pour savoir comment vous allez réagir à son attaque. Si vous réussissez, rendez-vous au [151](#). Si vous avez la malchance d'échouer, rendez-vous au [205](#).

281

La Salamandre tente de vous hypnotiser avec son sortilège. Confrontez le PSYCHISME de la créature au vôtre sur la Table des Conflits. Si la créature réussit, rendez-vous au [351](#). Si elle échoue, rendez-vous au [372](#).

282

Avec d'infinies précautions, vous tournez les pages jaunies du journal. Le livre relate les observations quotidiennes d'un dénommé Georges Hindlett, ingénieur à la carrière de Bryn Coedwig, dans les années 1880. Les dernières pages du carnet attirent tout particulièrement votre attention. En effet, la belle écriture ronde du début du journal se transforme, à la fin, en pattes de mouche que vous avez bien du mal à déchiffrer. Voici ce que vous parvenez à lire : v 23 mars 1884.

... La maison est sérieusement endommagée. Tout un pan de mur s'est effondré et une partie du toit également. Chaque maison à Bryn Coedwig a plus ou moins souffert des secousses. Bien sûr, les villageois superstitieux attribuent tous nos malheurs à une vieille malédiction. Il n'en demeure pas moins que, pour toute personne

sensée, il est clair que nous avons été victimes d'un tremblement de terre...

25 mars 1884.

... Pour la première fois depuis la catastrophe, j'ai inspecté la mine. Curieusement, elle semble avoir été épargnée (ainsi que les grottes naturelles, du moins d'après ce que j'ai pu en voir). Mais je n'ai pas pu explorer la nouvelle galerie car une ignoble entité rampante a commencé à glisser vers moi. De plus, j'avais l'horrible sensation que quelque chose tapi plus loin, dans la galerie, m'observait...

26 mars 1884.

... Une atmosphère oppressante pèse sur le village. Tous les mécanismes sont tombés en panne (malgré cela, ma montre s'est remise à marcher aujourd'hui). Les gens qui ont tenté de fuir de Bryn Coedwig sont revenus plusieurs heures plus tard hébétés, en état de choc, incapables d'expliquer ce qui leur était arrivé...

27 mars 1884.

... Je les ai vus : d'abominables choses aux tentacules grouillants... des êtres inconcevables pour l'esprit d'un mortel. Quoi qu'il en soit, cette colonie de monstres rampants a été libérée parmi nous. Les mineurs et les ouvriers de la carrière sont en leur pouvoir et ils m'auraient taillé en pièces si je ne m'étais pas débattu comme un tigre, avant de m'enfuir vers le village...

29 mars 1884.

... Voilà maintenant une semaine que le tremblement de terre a eu lieu. Depuis aucune aide ne nous est parvenue du monde extérieur. Les habitants du village ont disparu dans la Vallée de la Carrière.

Quant aux fermiers de Ratgoed, ils ont perdu de nombreux moutons dévorés par les monstrueuses entités. J'ai, moi-même, reçu en pleine nuit la « visite » de choses reniflantes...

31 mars 1884.

... Cette nuit, je suis résolu à agir. J'ai l'intention d'entrer dans la mine et d'obstruer l'entrée de la nouvelle galerie car c'est de là que vient l'abomination.

A cette fin, j'ai rassemblé un équipement qui, je le pense, sera efficace pour lutter contre la terreur : des sachets de gros sel, une bouteille d'acide sulfurique, mon revolver de service et plusieurs bouteilles d'huile pour ma lampe. J'ai aussi fait l'acquisition de plusieurs bâtons de dynamite...

Le journal s'achève ici, au 31 mars. Notez le numéro de ce paragraphe sur votre *Feuille d'Aventure*. Ainsi, si vous désirez relire ces lignes à nouveau, vous saurez où vous rendre. Si vous avez pris connaissance de ce journal avant de vous retirer dans votre chambre, rendez-vous au [209](#). Si vous l'avez lu à la demande de Petrie-Smith, rendez-vous au [260](#).

283

La créature vous porte un autre coup qui vous fait basculer du rocher directement vers son bec grand ouvert. Dans un dernier sursaut, vous pivotez, en tenant fermement la canne dans vos mains. Puis, alors que vous n'êtes plus qu'à quelques centimètres de la créature, vous lui enfoncez en pleine gorge la pointe acérée de votre canne. Lancez un dé et ajoutez 6 au chiffre obtenu. Le total vous donnera le nombre de points de Dommage infligés par la blessure. Rappelez-vous que la créature a un total d'ENDURANCE

de 12. Si vous avez porté un coup définitif, rendez-vous au [305](#). Sinon, rendez-vous au [345](#).

284

Des tonnes de rochers tombent dans la caverne. Vous êtes écrasé et enseveli avant que vous ayez le temps de vous enfuir par les escaliers. Votre aventure s'achève ici, sous la montagne.

285

Vous poursuivez l'intrus à travers la cuisine jusque dans le vestibule où vous arrivez pour le voir tirer fébrilement le verrou de la porte d'entrée. Sans même prendre d'élan, vous bondissez. Rendez-vous au [337](#).

286

Vous vous réveillez le lendemain matin frais et dispos. Vous regagnez la moitié des points d'ENDURANCE et de RESISTANCE perdus la nuit dernière au cours de vos différentes rencontres. Après vous avoir apporté un excellent petit déjeuner, Petrie-Smith et Lucy vous indiquent comment gagner la mine. Puis Smith vous tend un sac contenant plusieurs armes ayant appartenu à Hindlett (notez ces objets dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*) : un sachet de sel, une bouteille d'acide, trois bâtons de dynamite. Il vous donne également son vieux revolver de service en déclarant : « Voilà la réponse du xx^e siècle à la magie et à la superstition. » Pour utiliser le revolver, vous devrez, à chaque fois, Tenter une Épreuve de DEXTERITE. Notez le détail suivant sur votre *Feuille d'Aventure*, dans la case Armes : Revolver 2D6. Votre revolver possède 6 balles. A chaque fois que vous aurez atteint votre cible, jetez deux dés. Le chiffre obtenu représentera la

perte de points d'ENDURANCE que vous aurez infligée. Au moment où vous vous apprêtez à partir, votre amie Lucy vous glisse dans la main un petit objet rond, emballé dans du papier. Rendez-vous au [298](#).

287

Ainsi armé et équipé, vous partez en compagnie de Lucy et de Petrie-Smith vers la Vallée de la Carrière. Arrivés dans la vallée, vous vous joignez à un groupe de villageois aux visages menaçants et déterminés. Ils sont armés de fusils, de dynamite et d'armes de fortune. Petrie-Smith et Lucy prennent le commandement d'un groupe et s'éloignent rapidement tandis que les autres villageois s'avancent vers l'entrée de la carrière avec une importante charge d'explosifs. Vous êtes seul maintenant, prêt à commencer votre dangereuse mission. Rendez-vous au [301](#).

288

Votre coup de canne arrive droit sur la tête du Mutant. La créature trébuche en arrière puis s'effondre en poussant un grognement. Vous soulevez le corps puis vous le faites basculer par-dessus le wagonnet et vous retournez aider les villageois. Rendez-vous au [128](#).

289

D'un coup sec, vous dégagez votre bras puis vous lancez l'explosif sur l'Exogène. Le bâton de dynamite fend l'air en sifflant mais, arrivé à quelques centimètres de l'Exogène, il s'immobilise tout à coup, puis revient vers vous ! La créature doit sûrement en avoir pris le contrôle grâce à ses pouvoirs psychiques, mais le coup a été mal calculé et la dynamite explose plus près de lui que de vous. La

déflagration a projeté à quelques mètres en arrière l'Exogène, en lui causant une affreuse déchirure. Quant à vous, vous avez été projeté vers les villageois. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE est, de ce fait, réduit à zéro, votre aventure s'achève ici. Si vous n'êtes que blessé, vous vous relevez, puis vous retournez vers le groupe des villageois. Allez-vous alors leur demander de sauver leur vie en s'enfuyant rapidement (rendez-vous au [367](#)) ou leur ordonner de grimper dans le wagonnet le plus vite possible (rendez-vous au [355](#)) ?

290

Un liquide purulent dégageant une odeur pestilentielle jaillit sur vos vêtements lorsque vous repoussez le corps de l'ignoble créature. Vous êtes sain et sauf, mais exténué. Rendez-vous au [274](#).

291

Vous repoussez la créature tout en lui portant un coup terrible sur sa mâchoire de bois. Sans même prendre le temps d'en constater le résultat, vous faites demi-tour et vous courez du plus vite que vous le pouvez vers Bryn Coedwig. C'est seulement alors que vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule, mais il n'y a plus trace de cette invraisemblable apparition. Vous arrivez à Bryn Coedwig au bord de l'épuisement et les vêtements réduits à l'état de loques. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [328](#).

292

Vous essayez de lancer la bouteille d'acide sur le sol, devant la créature. Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous réussissez, rendez-vous au [244](#). Si vous échouez, rendez-vous au [372](#).

293

Petrie-Smith vous avertit qu'il y a d'autres créatures dans le jardin. Si vous souhaitez vous lancer à leur poursuite, rendez-vous au [204](#). Si vous préférez aider Petrie-Smith à barricader la maison, rendez-vous au [185](#).

294

La saillie rocheuse s'élève en surplomb au-dessus du sol de la caverne. C'est une voie très précaire et vous devez vous accrocher aux parois, de peur de tomber dans le vide. Soudain une pierre roule sous vos pieds et vous perdez l'équilibre. Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous échouez, rendez-vous au [241](#). Si vous réussissez, rendez-vous au [273](#).

295

Alors que le Mutant dégage la pioche, vous le repoussez contre le wagonnet tout en essayant de la lui arracher des mains. Mesurez votre FORCE à celle du Mutant (7) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [317](#). Si vous échouez, rendez-vous au [268](#).

296

Grâce à la rapidité de vos réflexes, vous parvenez à éviter la branche qui va s'écraser au sol. Une lumière bleue brille alors sur toute sa longueur avant de s'éteindre. Vous vérifiez qu'aucune autre étrange lumière ne brille dans le feuillage de l'arbre puis, soulagé d'être maintenant hors de danger, vous retournez à votre poste de veille. Le feu a complètement disparu. Rendez-vous au [206](#).

297

Vous regardez le ciel, le visage fouetté par le vent, et vous apercevez la Horde qui, peu à peu, se matérialise. Mais, au fur et à mesure que les silhouettes se rapprochent et que leurs contours se dessinent de plus en plus nettement, vous sentez votre RESISTANCE diminuer. Le rire sarcastique du Guerrier résonne alors à vos oreilles : sa sinistre prédiction s'est bel et bien réalisée ! Vous perdez 5 points de RESISTANCE. Si votre total de RESISTANCE est réduit à zéro, rendez-vous au [175](#). Sinon, rendez-vous au [318](#).

298

Vous descendez le sentier menant du manoir à la Vallée de la Carrière. Vous vous frayez un chemin à travers l'enchevêtrement de voies ferrées puis vous gravissez les marches de pierre creusées dans le talus avant d'arriver à une piste cendrée. La mine se trouve au nord-est de la Vallée. Tandis que vous vous hâtez vers votre destination, vous examinez l'étrange objet que Lucy vous a donné. Sur le papier qui l'enveloppe sont inscrites les instructions qui permettent d'utiliser l'Amulette Magique — une petite tablette en terre cuite gravée d'un pentacle —, cette Amulette sert à conjurer « toute pratique magique, toute forme de sorcellerie et autres diableries » lorsque vous la brandissez en prononçant une simple formule magique. Incrédule, vous haussez les épaules tout en glissant l'objet dans votre poche (on ne sait jamais !...). Rendez-vous au [314](#).

299

Désespérément, vous luttez pour libérer votre bras mais le villageois vous en empêche vigoureusement. Vous écarterez les

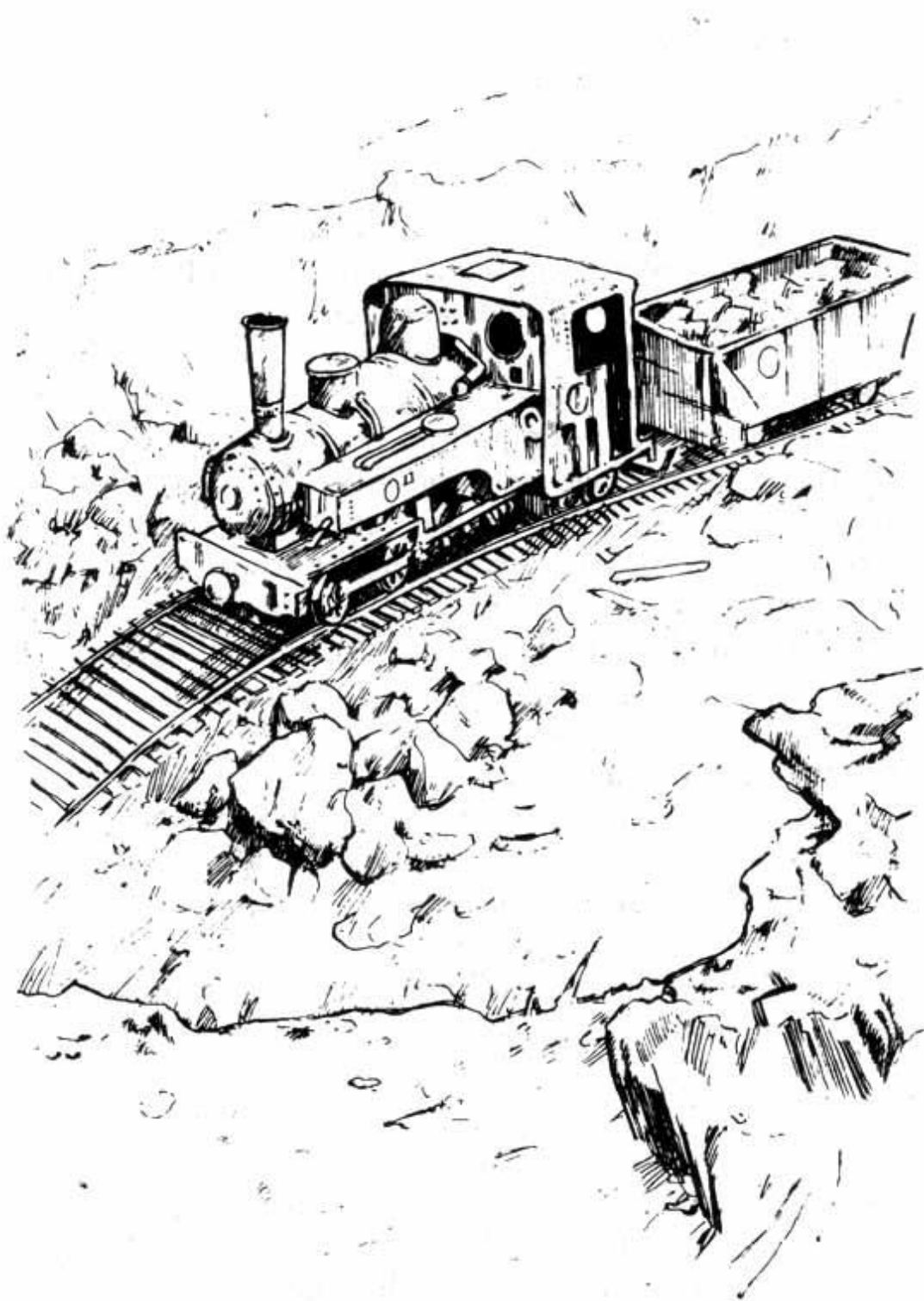
doigts et la dynamite tombe sur le sol. Vous allez vous en débarrasser d'un violent coup de pied lorsqu'une puissante explosion retentit, vous projetant au sol, à plusieurs mètres en arrière. Une douleur aiguë envahit votre corps tout entier et vous sombrez dans les ténèbres. C'est la fin de votre aventure.

300

Pour riposter à l'attaque psychique de la créature, mesurez son PSYCHISME (10) au vôtre à l'aide de la Table des Conflits. Si la créature l'emporte, vous perdez 6 points de RESISTANCE. Si votre Résistance n'est pas réduite à 0, vous pouvez alors répliquer. Allez-vous alors utiliser votre revolver (rendez-vous au [270](#)) ou l'Amulette de Lucy (rendez-vous au [248](#)) ?

301

Vous vous hâtez prudemment vers l'est, entre les amas d'ardoises, pour rejoindre la carrière. Aucun bruit ne vient troubler le profond silence du petit matin. Les Exogènes ont-ils disparu ou bien sont-ils postés en embuscade à l'entrée de la mine ? Vous grimpez sur un tas d'ardoises à moitié effondré pour observer la Carrière. Deux Mutants armés de pioches errent dans l'ombre du défilé. Tandis que vous évaluez vos chances de venir à bout de ces gardes, la locomotive de la mine tractant plusieurs wagonnets chargés d'ardoises arrive lentement dans la carrière. Le convoi sort du défilé en roulant dans un fracas de ferraille sur une voie circulaire qui contourne le tas d'ardoises sur lequel vous êtes perché. Le train s'arrête, et le Mutant qui le conduit commence à décharger les ardoises. Sa tâche terminée, il remonte dans sa cabine et desserre le frein. Le convoi continue son chemin tout au long de la courbe, et



301 *La locomotive, tractant plusieurs wagonnets chargés d'ardoise, arrive lentement dans la Carrière.*

se dirige vers vous. Voilà une bonne occasion d'essayer d'entrer dans la mine ! Allez-vous essayer de neutraliser le conducteur de la locomotive (rendez-vous au [342](#)) ou préférez-vous vous glisser dans l'un des wagonnets (rendez-vous au [320](#)) ?

302

Incapable de résister à l'Exogène, vous tirez le verrou, puis vous ouvrez la porte. Des mains blafardes vous saisissent alors par les bras et vous êtes happé dans la nuit. Heureusement, vous ne vous souviendrez jamais de ce qui vous est arrivé par la suite. Votre aventure s'achève ici.

303

Lucy écoute votre histoire avec beaucoup d'intérêt mais, manifestement, les étranges aventures que vous venez de vivre ne semblent pas l'émouvoir outre mesure. Surpris par son calme, vous lui faites part de votre étonnement et elle vous répond avec un sourire amer que, depuis que le brouillard est descendu dans la vallée, les habitants du village sont les témoins de toutes sortes d'événements incompréhensibles. Les engins mécaniques tombent constamment en panne, des tempêtes monstrueuses et de violents tremblements de terre dévastent le village. On a également rapporté à son père les étranges apparitions dont les témoins ne manquaient pas. Votre dîner terminé, Lucy vous demande si vous êtes fatigué et si vous souhaitez vous retirer pour vous reposer. Vous lui répondez que vous avez eu une rude journée. Elle vous conduit dans le cabinet de travail de son père où on a monté un lit de camp à votre intention. Si vous désirez vous endormir immédiatement, rendez-vous au [209](#). Si vous préférez examiner le bureau de Petrie-Smith, rendez-vous au [266](#).

304

Vous plongez à terre tandis que la pioche siffle au-dessus de votre tête avant de s'écraser sur un Mutant qui tentait de grimper dans le wagonnet, à votre droite. Blême de fureur, le Mutant essaye de retirer la pioche de sa victime involontaire qui s'effondre sur le sol. Si vous souhaitez en profiter pour frapper le Mutant avec votre canne, rendez-vous au [202](#), Si vous préférez tenter autre chose, rendez-vous au [69](#).

305

Du pus noirâtre à l'odeur pestilentielle jaillit de la gorge de la créature. Le monstre est secoué par des spasmes, ses tentacules relâchent leur étreinte puis retombent inanimés. Rendez-vous au [274](#).

306

Le premier Mutant tente de se hisser dans le wagonnet : vous le recevez d'un violent coup de canne. Il porte les mains à la tête puis tombe à la renverse en laissant échapper sa lourde pioche dans le wagonnet. « Ramassez cette arme ! » criez-vous à l'un des villageois. C'est alors que vous entendez quelque chose tomber derrière vous. D'un bond, vous faites volte-face et vous vous retrouvez face à face avec un Mutant hideusement défiguré. Une odeur infecte de chair en décomposition se répand dans l'atmosphère et vous êtes secoué par des haut-le-cœur. L'affreux humanoïde passe à l'attaque. Notez sur votre Feuille de Rencontres que ce Mutant possède un total d'ENDURANCE de 12 points. Tentez une Épreuve de PSYCHISME pour savoir comment vous

allez réagir à l'attaque de la créature. Si vous réussissez, rendez-vous au [377](#). Si vous échouez, rendez-vous au [341](#).

307

Vous vous démenez avec l'énergie du désespoir pour vous frayer un chemin hors des ténèbres, mais vous vous apercevez, déçu, que le monstre de l'ombre a disparu et que vous voilà à nouveau seul parmi les ruines. Alors que vous regagnez la sécurité du chêne, vous remarquez que le feu s'est éteint. Rendez-vous au [150](#).



308

La créature se jette sur vous. Vous visez calmement, puis vous faites feu. Vous ne tirez qu'une seule fois, car une balle vous suffit pour que vous compreniez de quoi il retourne : vos projectiles sont totalement inefficaces contre un tel monstre ; ils passent tout simplement à travers son corps. Maintenant, le monstre est sur vous ! Allez-vous survivre à son attaque ? Rendez-vous au [278](#).

309

Vous vous emparez de votre revolver et vous faites feu sur un stalactite qui pend au-dessus de la créature. Vous pouvez tirer un ou deux coups mais n'oubliez pas de Tenter une Épreuve de DEXTERITE à chaque fois pour connaître la précision de votre tir. Vous avez besoin de 8 points de Dommage pour déloger le

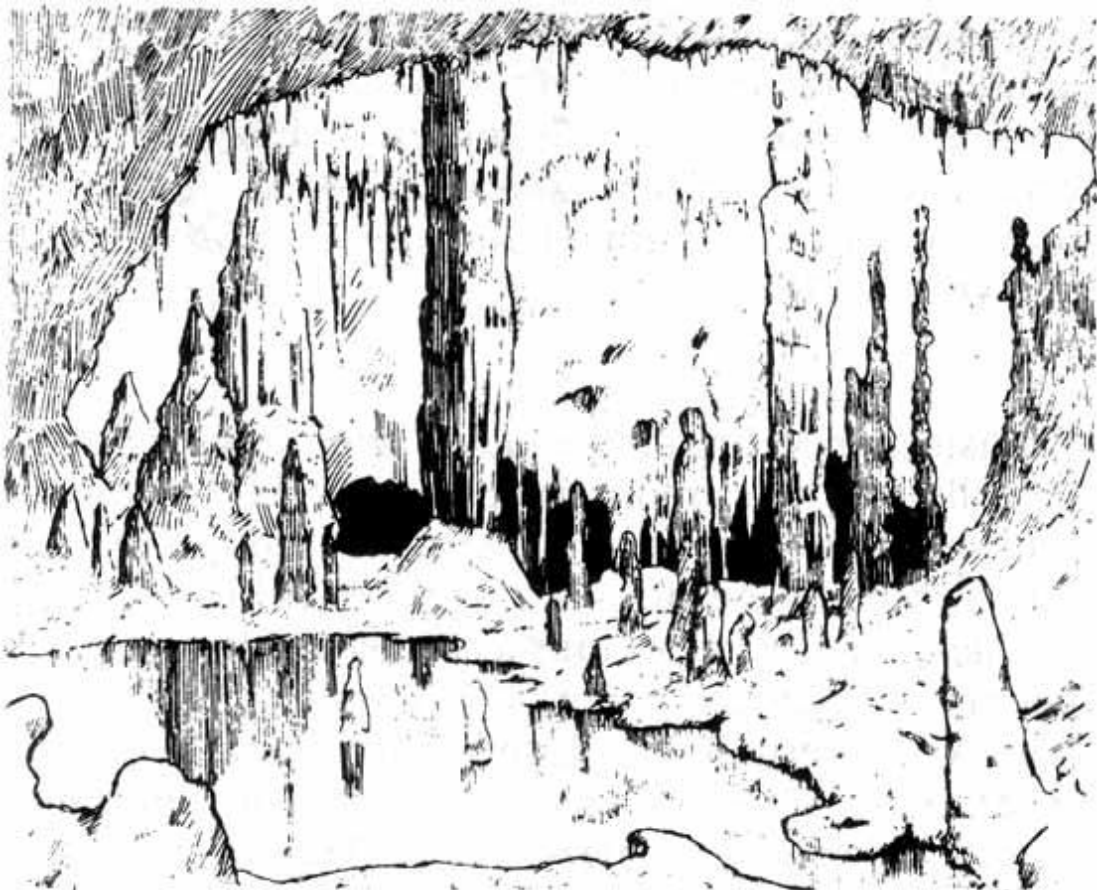
stalactite. Si vous y parvenez, rendez-vous au [343](#). Si vous échouez, rendez-vous au [372](#).

310

La clé à molette s'écrase sur votre main gauche. En poussant un hurlement de douleur, vous lâchez la poignée et vous tombez de la locomotive. A moitié assommé par votre chute, vous n'êtes plus de taille pour lutter contre les gardes de la carrière et leurs terribles pioches. Votre aventure s'achève ici.

311

Vous remontez les marches quatre à quatre puis vous vous jetez sur le sol de la caverne. Quelques instants après, un énorme nuage de poussière et de débris s'élève de l'escalier. Rendez-vous au [324](#).



312

La créature enfonce son bec dans votre chair et vous déchire les entrailles. Votre aventure s'achève ici.

313

Finalement, vous étranglez le Mutant par une habile prise de judo. Un nuage de moisissure, composé d'une infinité de spores, s'élève dans l'air alors que les yeux du Mutant se révulsent et qu'il s'effondre. Vous vous appuyez contre le mur pour reprendre votre souffle et vous entendez alors des bruits de planche que l'on brise en provenance du vestibule. Une détonation de fusil retentit dans la maison, suivie de bruits de pas. Vous vous précipitez dans l'entrée, et vous apercevez Petrie-Smith descendant les marches, un fusil encore fumant dans les mains. Sur le pas de la porte grande ouverte, vous apercevez le cadavre déchiqueté d'un autre Mutant. « Faites attention ! crie Petrie-Smith. Il y a d'autres de ces horreurs dans le jardin. » Si vous souhaitez vous lancer à leur poursuite, rendez-vous au [204](#). Si vous préférez aider Petrie-Smith à barricader la maison, rendez-vous au [185](#).

314

La piste mène à une grande ouverture creusée à flanc de colline et où s'enfonce une voie ferrée. L'endroit semble désert, mais il y a des indices qui prouvent que la ligne a été utilisée récemment. En effet, la rouille qui recouvre les rails a complètement disparu par endroits, et laisse apparaître un métal brillant et poli. Vous vérifiez une dernière fois votre équipement, puis vous avancez vers l'entrée. Un vent frais vous y accueille... Rendez-vous au [332](#).



313 *Sur le pas de la porte grande ouverte, vous apercevez le cadavre déchiqueté d'un autre Mutant.*

315

Vous jetez le sac dans la gueule de la créature, puis vous vous enfuyez à toutes jambes le long du tunnel. Le sac explose et la créature se transforme en une véritable boule de feu. Quelques flammes vous atteignent et vous devez lancer un dé pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous obtenez 1, vous perdez 2 points ; si vous faites 2, 3, 4 ou 5, vous perdez 4 points ; enfin, si vous faites 6, vous perdez 3 points. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, votre aventure s'achève ici. Si vous êtes toujours en vie, vous regagnez les points de PSYCHISME que vous aviez perdus puis vous continuez à avancer en boitillant dans le tunnel qui mène vers le sud jusqu'à ce que vous arriviez à un nouveau croisement. Rendez-vous au [68](#).

316

L'être protéiforme essaye de vous étrangler. Tentez pour lui une Épreuve de DEXTERITE (dont le total est identique au vôtre). S'il réussit, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. S'il échoue, rendez-vous au [239](#). Si votre total d'ENDURANCE est réduit à zéro. Rendez-vous au [275](#).

317

Vous arrachez la pioche des mains du Mutant puis vous lui donnez un violent coup sur la tête. Son corps s'affaisse et il tombe au sol. (Si vous avez été dépossédé de votre canne, c'est l'occasion pour vous de la récupérer.) Tout réjoui par votre succès, vous retournez aider les villageois, tandis que le wagonnet roule hors de la carrière. Rendez-vous au [128](#).

318

Les Exogènes se regroupent rapidement, et leurs corps translucides commencent à émettre des rayons d'une étrange couleur. Ils se mettent à ramper et une décharge d'énergie jaillit, en sifflant, du sein du groupe vers la Horde. Soudain, des hénissements et des aboiements féroces résonnent dans toute la carrière : la Horde se rue sur eux. Les hampes des lances des cavaliers jettent des éclairs dans la pénombre et les cris des Mutants terrorisés se mêlent à ceux des animaux. Tout à coup, une boule de lumière apparaît au centre de la bataille, et vous êtes complètement aveuglé pendant quelques instants. Vous recouvrez la vue au moment où le wagonnet s'engage dans le défilé. Il ne reste plus aucune trace de la Horde et des Exogènes, la carrière est déserte. Rendez-vous au [329](#).

319

La branche s'écrase sur votre épaule. Jetez un dé : le chiffre obtenu représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [171](#). Si vous n'êtes que blessé, vous vous relevez et vous allez ramasser la lance. Vous regardez autour de vous et vous constatez que le feu a mystérieusement disparu. Rendez-vous au [206](#).

320

Tandis que le train roule autour des amas d'ardoises, vous dévalez le sentier accidenté et vous vous accrochez à l'un des wagonnets. Vous parvenez à vous hisser à l'intérieur, juste au moment où le convoi arrive au niveau des gardes de la mine. Vous n'avez pas été repéré. La locomotive manœuvre alors pour gagner la voie de garage où vous l'avez vue hier. Rendez-vous au [109](#).

321

Vous êtes prisonnier des tentacules de la créature qui, lentement, vous attire vers son bec que vous entendez claquer sinistrement au-dessus de votre tête. Mesurez sur la Table des Conflits la FORCE de la créature (6) à la vôtre. Si vous ne parvenez pas à vous défaire des ignobles tentacules, rendez-vous au [345](#). Si vous y arrivez, vous devez alors rapidement penser à un moyen pour combattre la créature. Si vous souhaitez utiliser des bombes au kérosène, rendez-vous au [143](#). Si vous préférez tenter une action plus audacieuse, rendez-vous au [196](#).

322

Vous vous précipitez pour fermer la fenêtre mais, une fois cela fait, vous comprenez soudain que l'intrus a dû passer par la cuisine pour atteindre la porte d'entrée. Vous n'avez plus de temps à perdre car, si vous tardez, il aura déjà ouvert la porte pour faire entrer ses complices ! Vous courez vers la cuisine dans laquelle vous pénétrez au moment précis où une pâle silhouette ouvre la porte. Vous vous jetez aussitôt sur elle. Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous réussissez, rendez-vous au [362](#). Sinon, rendez-vous au [349](#).

323

Vous sortez le Talisman que vous aviez glissé sous votre chemise. C'est un objet qui semble si banal qu'il vous fait penser à ces bouts de bois que l'on jette aux chiens pour qu'ils les rapportent ! Mais sur toute sa longueur se trouvent gravés ces fameux caractères runiques, et vous vous souvenez de la traduction que vous en a faite Petrie-Smith : « Lance-moi sur tes ennemis. » Vous levez

donc le bras et vous lancez le Talisman du Guerrier de toutes vos forces sur l'Exogène. Rendez-vous au [346](#).

324

Quelques instants après, vous remontez en haut des marches et vous baladez votre lampe à bout de bras. A travers la poussière qui commence à retomber, vous voyez que les marches maintenant ne sont plus qu'un amas de gravats. Le vent est tombé brusquement. Vous mettez la main à votre poche et vous en retirez une vieille boussole cabossée. L'aiguille tourne en tous sens avant de se stabiliser : elle n'indique peut-être pas le nord avec une grande précision, mais elle vous fournit néanmoins une indication suffisante. Rendez-vous au [365](#).

325

Le Mutant est projeté contre la paroi du wagonnet. Ses yeux roulent un instant dans leurs orbites creuses puis il s'écroule au fond du wagon. (Si vous avez été dépossédé de votre canne, c'est pour vous l'occasion de la récupérer.) Vous soulevez le corps du Mutant que vous jetez par-dessus le wagonnet, puis vous retournez aider les villageois. Rendez-vous au [128](#).

326

Vous fouillez dans votre sac. Si vous avez de la dynamite, rendez-vous au 335. Si vous avez de l'acide, rendez-vous au [292](#).

327

Vous soulevez le Mutant, puis vous le hissez sur le rebord du wagonnet. Mais c'est alors que vous sentez avec horreur deux mains noueuses vous saisir aux épaules pour vous faire passer,

vous aussi, par-dessus le wagonnet lancé à toute allure. Vous avez cependant une chance d'éviter la mort affreuse qui vous attend. Mesurez à l'aide de la Table des Conflits votre FORCE à celle du Mutant (7). Si vous l'emportez, rendez-vous au [350](#). Si vous échouez, rendez-vous au [366](#).

328

Tandis que vous avancez vers Bryn Coedwig, le soleil décline à l'horizon et de grandes ombres commencent à obscurcir la vallée. Vous arrivez finalement à l'imposante demeure de Petrie-Smith que les gens d'ici appelle *le Manoir*. Vous frappez à la porte. Votre amie Lucy vient vous ouvrir aussitôt. Emue, elle vous serre fortement dans ses bras, puis vous conduit dans un salon encombré d'objets de toutes sortes. Elle s'excuse de l'absence de son père, cloué au lit par une crise de fièvre, et vous invite à vous asseoir près du feu. Elle vous offre une tasse de thé fumant et un bol de bouillon de légumes. (Vous gagnez 1 point d'ENDURANCE.) Puis, après avoir demandé des nouvelles de votre santé elle vous interroge sur votre voyage. Rendez-vous au [303](#).

329

Alors que le wagonnet roule à travers le défilé, une énorme explosion retentit. Le sol commence à trembler et vous entendez l'immense fracas que font des tonnes de rochers qui s'écrasent dans la carrière, suivi bientôt par le vacarme sourd de l'eau tombant en cascade. Petrie-Smith et son équipe de villageois ont dû faire exploser les murs de la mine qui, en s'écroulant, ont libéré les eaux du réservoir. Vous vous retournez et vous apercevez, en effet, un immense mur d'eau qui envahit le défilé. Vous courez à toutes jambes vers le wagonnet où sont entassés les villageois. Vous

devez prendre une décision rapide. Allez-vous leur crier de sauter du wagonnet (rendez-vous au [248](#)) ou leur intimer l'ordre de ne pas bouger (rendez-vous au [360](#)) ?

330

Vous réussissez à vous hisser sur le marchepied de la locomotive mais, aussitôt, le Mutant lève sa clé à molette et s'apprête à vous frapper. Tentez une Épreuve de DEXTERITE pour la créature (7). Si son attaque réussit, rendez-vous au [310](#), sinon, si vous êtes armé d'un revolver, rendez-vous au [356](#), si vous êtes armé d'un poignard, rendez-vous au [247](#). Mais, si vous préférez l'affronter à mains nues, rendez-vous au [208](#).

331

Vous dégainez votre revolver et vous tirez à bout portant dans la gueule de la créature. Vous pouvez faire feu autant de fois que vous le désirez. Tandis que vous exécutez cette horrible tâche, des morceaux de chair sanguinolents, dégageant une odeur fétide, giclent de toutes parts. Maintenant, déduisez du total d'ENDURANCE de la créature les points que vous venez de lui faire perdre. Si vous l'avez tuée, rendez-vous au [290](#). Si elle est toujours vivante, rendez-vous au [312](#).

332

La galerie s'enfonce en pente raide dans le sol, ce qui vous contraint d'utiliser les traverses de la voie ferrée en guise de marches. Vous êtes plongé dans une pénombre sinistre et des nuages de condensation sortent de votre bouche lorsque vous respirez. Au bout de peu de temps, le tunnel cesse de descendre et vous vous retrouvez debout dans un passage bas et étroit. Quelques

rares lampes accrochées aux parois de la galerie déversent par endroits une pâle lumière bleutée. Vous vous arrêtez, les sens aux aguets, mais vous ne distinguez qu'un murmure lointain. Vous continuez à avancer en suivant les rails jusqu'à ce que vous arriviez à l'entrée d'une caverne. Rendez-vous au [272](#).

333

La créature ressemble à une grosse citrouille gorgée d'eau, mue par d'innombrables pattes en forme de tube. En fait, elle n'est qu'une bouche et un estomac mobiles ! Soudain, cette bouche s'ouvre dans un immonde bâillement qui exhale un nuage d'air puant dans votre direction. Vous ne pouvez vous empêcher de frémir en voyant des rangées de dents aiguës et acérées alors que le monstre pousse un grognement rauque avant de se jeter sur vous. Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous échouez, rendez-vous au [278](#). Si vous réussissez, choisissez votre arme : votre revolver (rendez-vous au [308](#)) ou votre canne (rendez-vous au [212](#)) ? Si vous préférez tenter une action collective, rendez-vous au [166](#).

334

Les flammes enveloppent le bâtiment et s'élèvent dans le ciel obscurci. Mais, alors que vous vous approchez du brasier, vous n'entendez aucun crépitement et vous ne sentez aucune chaleur ! Vous êtes sans doute victime d'une hallucination : l'incendie fait rage, mais rien ne se consume ! Redoutant quelque piège, vous faites rapidement demi-tour pour vous enfuir lorsque vous apercevez une ombre gigantesque projetée au sol par quelque monstrueuse créature qui ne peut, à l'évidence, se trouver qu'entre vous et le feu. Si vous souhaitez faire à nouveau demi-tour pour affronter ce nouvel assaillant la lance à la main, rendez-vous au

358. Si vous préférez fuir sans attendre, espérant ainsi prendre la « chose » au dépourvu, rendez-vous au **269**.

335

Vous ne pouvez utiliser la dynamite contre la créature sans risquer d'être vous-même enseveli. C'est pourquoi vous devez provoquer une explosion à retardement. Vous jetez tout ce qui se trouve dans votre sac, excepté les explosifs, puis vous en faites une boule que vous essayez de lancer dans la gueule de la créature. Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous réussissez, rendez-vous au [315](#). Si vous échouez, rendez-vous au [372](#).



336

Vous vous sentez étrangement vulnérable tandis que vous longez les murs froids et humides de la caverne. Vous êtes certain que les vastes ténèbres qui vous entourent doivent cacher d'autres monstres. Vous arrivez néanmoins au pied d'une saillie rocheuse assez étroite qui grimpe le long du mur de la caverne depuis le sol et s'élève au loin dans les ténèbres. Si vous désirez suivre la saillie, rendez-vous au [294](#). Si vous préférez continuer à longer le mur de la caverne, rendez-vous au [354](#).

337

Vous êtes en présence d'un Mutant. Notez ses caractéristiques sur votre Feuille de Rencontres :

MUTANT

FORCE : 7

ENDURANCE : 8

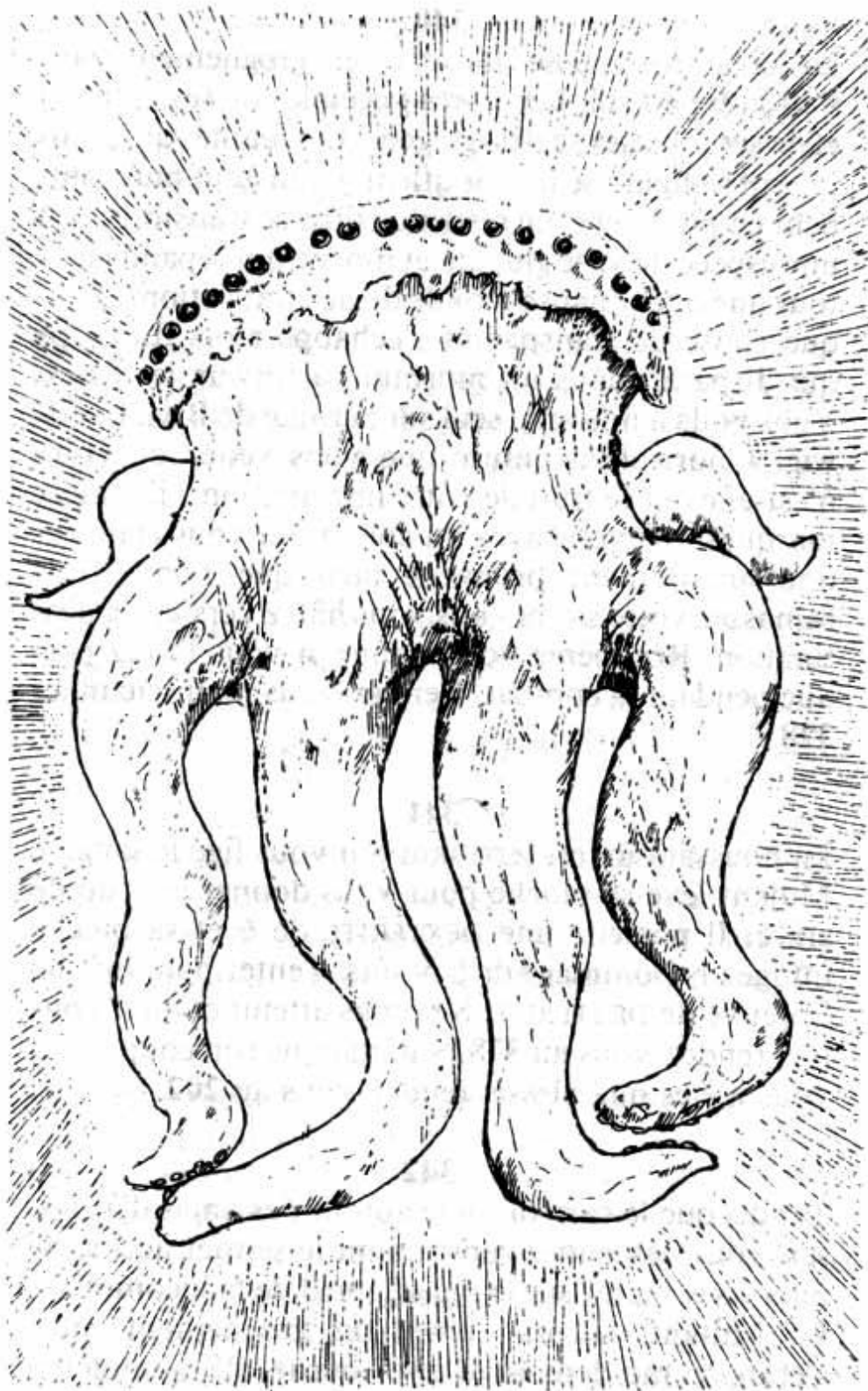
DEXTERITE : 7

MAINS NUES : 21-

La peau de la créature est très pâle et a l'apparence du vieux cuir. Son dos est recouvert d'une étrange croûte de moisissure et il se dégage de tout son corps une odeur infecte de pourriture et de décomposition. Il se jette sur vous pour vous étrangler, et ses yeux brillent à présent d'une terrible lueur jaune, mais ses mouvements sont lents et vous attaquez le premier. Si la créature est toujours vivante après cet Assaut, elle passera à l'attaque à son tour. La bataille continue de cette façon jusqu'à ce que vous ou le Mutant l'emporte. Si vous êtes vainqueur et si le combat s'est déroulé dans l'entrée, rendez-vous au [276](#). Si vous êtes vainqueur et si le combat a eu lieu dans la salle à manger, rendez-vous au [313](#). Si le Mutant sort vainqueur de cette lutte sans merci, il pousse votre corps inanimé sur le côté. Et, votre aventure s'achèvera ici : vous ne serez heureusement pas le témoin de ce qui se passera par la suite.

338

Une chose épouvantable, une espèce de méduse, s'avance dans votre direction puis s'immobilise à quelques mètres devant vous. Son corps lourd et ramassé en forme d'entonnoir repose sur six puissants tentacules rattachés à sa base. Disposés tout le long du bord supérieur du corps, une multitude de petits yeux noirs vous observent. Tout à coup, sans faire aucun bruit, la créature prend appui sur ses tentacules tandis qu'un étrange halo rouge commence



338 *Une chose épouvantable, une espèce de méduse, s'immobilise à quelques mètres de vous.*

à l'entourer. Vous sentez de violentes pulsations d'énergie se répandre dans votre corps, puis un bourdonnement douloureux commence à vous vriller les tempes. La créature est en train de vous bombarder d'ondes maléfiques. Rendez-vous au [300](#).

339

Le premier Mutant essaye de grimper dans le wagonnet. Vous tirez aussitôt sur lui avec votre revolver. (Rayez une balle sur votre *Feuille d'Aventure*.) Un nuage de particules s'élève du dos de la créature qui disparaît de votre vue, en laissant échapper un râle atroce. Vous entendez alors le bruit d'une chute derrière vous. Faisant volte-face, vous vous retrouvez nez à nez avec un autre Mutant. Une épouvantable odeur de décomposition se répand dans l'atmosphère et vous soulève le cœur. La créature passe à l'attaque. Le Mutant possède un total d'ENDURANCE de 12. Tentez une Épreuve de DEXTERITE, si vous voulez avoir une chance d'éviter son attaque. Si vous y parvenez, rendez-vous au [60](#). Si vous échouez, rendez-vous au [250](#).

340

La créature pousse un dernier grognement puis s'effondre au sol. Les fibres végétales de ses tendons et de ses muscles se désagrègent. Les feuilles qui composent sa figure se boursouflent, jaunissent puis tombent en poussière. Le reste du corps se transforme en une espèce de vase gluante et moisie qui répand alentour une odeur nauséabonde de décomposition. Quelque chose de transparent s'échappe alors du corps qui disparaît dans un murmure à travers les haies. Vous voilà à nouveau seul sur la route de Bryn Coedwig. L'horrible aventure que vous venez de vivre n'est-elle que le fruit de votre imagination ? Les deux marques que

vous avez au cou et qui vous élancent douloureusement prouvent bien que non ! Vous ramassez votre sac et vous vous hâtez vers votre destination. Récupérez votre canne si vous l'avez perdue pendant le combat. Rendez-vous maintenant au [328](#).

341

En poussant un cri terrifiant qui vous fige le sang, le Mutant lève sa pioche pour vous donner le coup de grâce. Il possède une DEXTERITE de 6 et sa pioche inflige un Dommage de 6 points. Tentez pour lui une Épreuve de DEXTERITE. S'il vous atteint et qu'il vous tue, rendez-vous au [378](#). S'il manque son coup, ou si vous n'êtes que blessé, rendez-vous au [202](#).

342

Tandis que le convoi roule autour des amas d'ardoises, vous descendez rapidement le sentier accidenté puis vous sautez sur le marchepied de la locomotive. Le Mutant, surpris, émet un grognement, puis s'empare rapidement d'une lourde clé à molette. Aurez-vous assez de temps pour esquiver son coup, et le supprimer avant que le train n'arrive au niveau des gardes de la mine ? Si vous souhaitez l'attaquer avec votre revolver, rendez-vous au [364](#). Si vous souhaitez utiliser votre poignard, rendez-vous au [277](#). Enfin, si vous préférez vous servir de vos poings, rendez-vous au [228](#).

343

Le stalactite tombe de la voûte de la caverne et vient se planter dans le dos de la Salamandre. Vous passez devant la créature qui agonise en grognant et vous continuez à avancer dans le tunnel. Rendez-vous au [244](#).

344

Après quelque temps, vous marchez sur des dalles branlantes, puis vous devez bientôt vous pencher car le plafond s'abaisse régulièrement. Plus loin, le chemin est fermé par une vieille grille de fer. Vous secouez les barreaux désespérément mais ils ne bougent pas d'un pouce. Vous êtes enfermé ! Le vent surnaturel surgissant des ténèbres se met à souffler dans votre direction. Vous savez que vous n'avez plus d'autre choix que de faire demi-tour et d'affronter la chose qui vous poursuit. Rendez-vous au [98](#).

345

La créature relâche sa prise un court instant, puis son corps grotesque se jette sur vous. Vous effectuez plusieurs contorsions pour éviter que son bec ne vienne s'enfoncer dans votre cou, mais il vient se planter dans votre épaule. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous avez une dernière chance de vous sauver. Pouvez-vous dégainer votre revolver puis tirer sur la créature avant qu'elle ne vous mette en pièce ? Tentez une Épreuve de DEXTERITE pour le savoir. Si vous y parvenez, rendez-vous au [331](#). Si vous échouez, rendez-vous au [312](#).

346

Tandis que le Talisman vole dans les airs, il semble se changer en une lance de feu, puis un vent froid commence à se lever à l'est. Vous entendez des bruits de sabots, des aboiements et des rires effrayants. En regardant vers l'est, vous apercevez le contour flou de la meute qui se matérialise lentement. Un frisson d'horreur vous parcourt l'échine : la meute est en train d'épuiser vos points de RESISTANCE. Les rires des guerriers retentissent de plus en plus fort et la tête commence à vous tourner. Vous avez perdu 5 points

de RESISTANCE. Si votre total de RESISTANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [175](#). A présent, l'Exogène est pris dans une véritable bourrasque : son corps titube et commence à briller d'une lumière rose translucide. Lentement, une tache blanche se forme à la surface de son corps mais, avant qu'il ait pu lâcher sa décharge d'énergie, la Horde est sur lui. Des fers de lance brillent et s'agitent dans la semi-obscurité avant qu'une intense lumière blanche cache à vos yeux ce champ de bataille fantastique. Puis la lumière disparaît. L'endroit est maintenant désert, et vous pouvez conduire les villageois en lieu sûr. Si vous décidez de rejoindre les villageois, rendez-vous au [367](#). Si vous préférez desserrer le frein du wagonnet rempli d'ardoises, rendez-vous au [355](#).

347

Vous avez perdu 4 points d'ENDURANCE et vous êtes dans l'incapacité totale de bouger. Le monstre de l'ombre se jette sur vous, puis enroule ses vrilles autour de votre bras. Vous êtes plongé dans un monde de désolation. Tentez une Épreuve de DEXTERITE pour savoir si vous pouvez survivre à cette épreuve. Si vous réussissez, rendez-vous au [307](#). Si vous échouez, rendez-vous au [84](#).

348

Exhortant les villageois à suivre votre exemple, vous escaladez le rebord du wagonnet et vous sautez. Tentez une Épreuve de DEXTERITE pour savoir comment vous vous recevez au sol. Si vous réussissez, rendez-vous au [142](#). Si vous échouez, rendez-vous au [126](#).

349

Dans votre précipitation, vous vous emmêlez les pieds et vous heurtez la porte la tête la première : vous avez complètement manqué l'intrus. Au même moment, une détonation retentit et la boiserie, au-dessus de vous, se constelle d'une multitude de petits trous. En haut des marches se trouve Petrie-Smith, un fusil encore fumant entre les mains. Votre chute vous a sauvé la vie ! Vous vous retournez et vous apercevez alors le corps de l'intrus secoué de convulsions. Il est recroquevillé sur le sol et sa main s'ouvre et se ferme frénétiquement. Puis une fine poussière s'élève, tel un léger brouillard, de son cadavre. Rendez-vous au [293](#).

350

Vous vous lancez en avant de toutes vos forces et vous parvenez à desserrer l'étreinte du Mutant. Vous le faites basculer ensuite par-dessus le wagonnet. Jetant un rapide coup d'oeil, vous apercevez son corps disloqué gisant sur la voie. Vous faites demi-tour pour aller aider les villageois. Rendez-vous au [128](#).

351

Soudain, tout devient noir et votre corps s'engourdit. En un instant, la créature vous a happé dans sa gueule grande ouverte. Votre aventure prend fin dans un brasier.

352

La créature lance une seconde attaque psychique. Mesurez son PSYCHISME (10) au vôtre à l'aide de la Table des Conflits. Si l'attaque de la créature réussit, vous perdez 6 points de RESISTANCE. Qu'allez-vous faire à présent ? Recourir à l'Amulette

de Lucy (rendez-vous au [248](#)) ou fuir par le tunnel (rendez-vous au [184](#))?

353

Détournant vos yeux des ténèbres hypnotiques, vous courez vers l'arbre pour vous mettre à l'abri. En regardant par-dessus votre épaule, vous apercevez les bardeaux du toit du moulin tournoyer en l'air, puis se diriger vers vous ! Vous accélérez désespérément et vous plongez au pied de l'arbre, tandis que retentissent derrière vous des rires démoniaques. Un grondement de tonnerre secoue le village. Aussitôt, les rires cessent, et toutes les lumières s'éteignent. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE et 1 point de RESISTANCE. Si votre total d'ENDURANCE est réduit à zéro, rendez-vous au [171](#). Si votre total de RESISTANCE est réduit à zéro, rendez-vous au [84](#). Si vous êtes fou-jours en vie et sain d'esprit, rendez-vous au [235](#).

354

Vous suivez pendant quelque temps la paroi de la caverne. Vous êtes probablement dans une grotte naturelle car vous n'apercevez aucune galerie ni aucun puits. Il fait très froid, les murs de la caverne sont recouverts d'une couche de moisissure et, de temps à autre, vous êtes obligé d'éviter les nombreux stalagmites aux formes bizarres qui se dressent çà et là. Finalement, vous arrivez à l'entrée d'un tunnel qui semble se diriger vers le sud-ouest. Si vous souhaitez quitter la caverne par ce tunnel, rendez-vous au [222](#). Si vous préférez continuer à longer la paroi de la caverne, en direction du nord, rendez-vous au [336](#).

355

Vous tournant vers les villageois, vous remarquez que, bien qu'ils soient encore hébétés, ils ont recouvré une partie de leur volonté. Vous courez vers eux et vous leur criez de fuir la carrière avant que l'attaque de Petrie-Smith ne commence. Ils se précipitent vers le wagonnet rempli d'ardoises au moment même où trois puissantes explosions retentissent. Le temps dont vous disposiez s'est écoulé : l'attaque vient de commencer ! Alors que les villageois les plus faibles finissent de se hisser à bord du wagonnet, vous ôtez avec deux hommes robustes les ardoises qui en calaient les roues et vous le poussez. Il se met en branle difficilement mais, quelques instants plus tard, il roule à vive allure vers la liberté. Rendez-vous au [92](#).

356

La clé arrive droit vers votre tête au moment où vous pressez la détente de votre arme. Le coup part dans une forte détonation, et la balle déchire la poitrine du Mutant. Il titube en arrière et un second coup de feu lui fait éclater la tête en un nuage de poussière puante. Le corps déchiqueté s'effondre au fond de la cabine alors que le train débouche devant les gardes de la mine. Rendez-vous au [131](#).

357

Vous vous précipitez sur le monstre et vous lui transpercez le cœur. Ses mains noueuses saisissent la canne et tentent vainement de la retirer de sa poitrine. Le Mutant se tord de douleur, puis il s'effondre comme une masse. Vous récupérez votre canne et vous allez aidez les villageois. Rendez-vous au [128](#).

358

Alors que vous pivotez sur vos talons pour affronter votre assaillant, le fer de votre lance se met à briller d'une lumière dorée. Devant vous se tient une ombre cauchemardesque qui masque la lumière de l'incendie. Des vrilles noires jaillissent de ses côtés, tâtonnant aveuglément devant elles, suivies d'une immonde masse noirâtre qui s'avance dans le but évident de vous étouffer. Tremblant de peur, vous reculez pas à pas. Tentez une Épreuve de DEXTERITE pour savoir si vous pouvez affronter cette ombre monstrueuse. Si vous réussissez, rendez-vous au [58](#). Si vous échouez, rendez-vous au [347](#).

359

Vous faites calmement un pas de côté tandis que le Fou arrive sur vous. Vous lui faites alors un croc-en-jambe. Il tombe la tête la première en bas de la pente. Si vous souhaitez en rester là, rendez-vous au [50](#). Si vous préférez vous jetez sur le gaillard pour l'attaquer avec votre canne, rendez-vous au [61](#).

360

Tout le monde s'accroupit et s'accroche fermement aux parois du wagonnet. C'est alors que la vague noire vous rejoint : soulevant violemment l'arrière du wagonnet, elle le projette dans les airs. Vous êtes précipité dans les eaux sombres. Rendez-vous au [67](#).

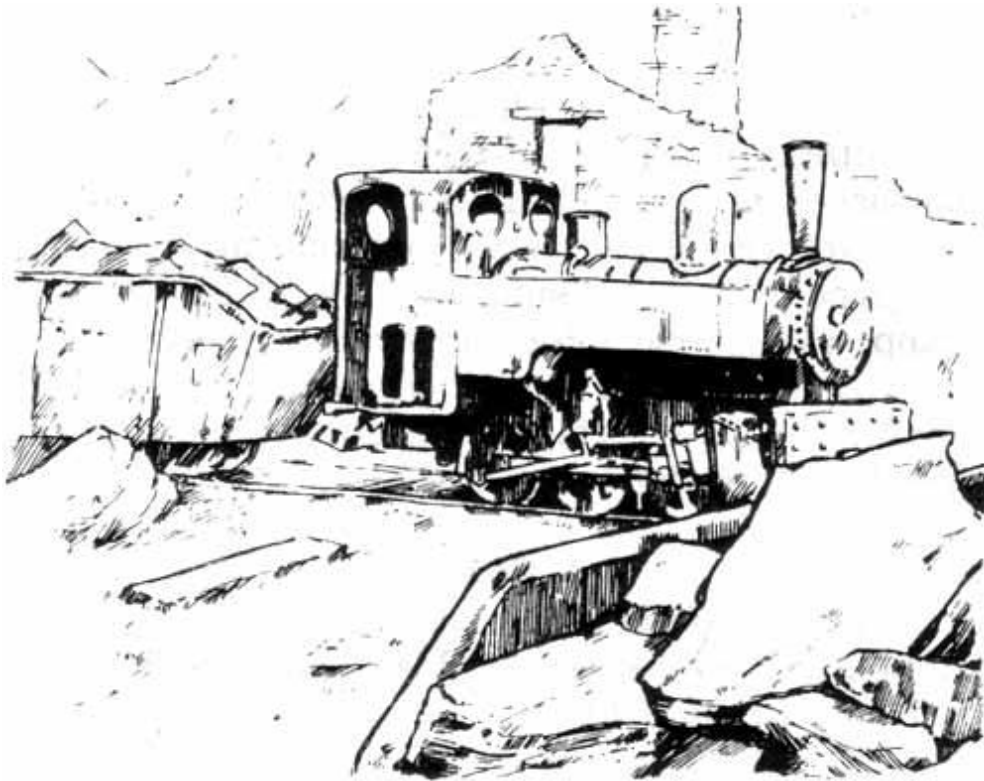
361

Au prix d'un immense effort, vous parvenez à placer vos coudes sur le rebord du gouffre puis, en prenant appui sur vos avant-bras, vous effectuez un rétablissement. Vous restez allongé, haletant, sur le sol froid du tunnel. Vous êtes sain et sauf, mais épuisé. Vous

perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous vous relevez au bout de quelques instants et vous vous engagez dans le tunnel qui se dirige vers le nord-ouest. Quelques mètres plus loin, vous arrivez à un nouveau croisement. Rendez-vous au [68](#).

362

Vous bondissez sur l'intrus mais, au moment précis où vous alliez le frapper, une détonation assourdissante vous perce les tympans, faisant disparaître la silhouette lépreuse dans un nuage de poussière. Dans le même temps, vous ressentez une douleur fulgurante qui déchire votre corps. La seule chose dont vous vous souvenez est l'expression horrifiée du visage de Petrie-Smith tenant un fusil encore fumant entre les mains. C'est la fin de votre aventure.



363

La créature saute sur vous en poussant un cri rauque puis vous saisit le cou entre ses grands ongles pointus. Vous n'êtes pas en présence d'un homme mais d'un être protéiforme, et vous devez livrer un combat à mort. Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous échouez, vous perdez 2 points de RESISTANCE, rendez-vous au [316](#). Si vous réussissez, rendez-vous au [239](#).

364

De votre main gauche, vous vous accrochez à une poignée tandis que, de la droite, vous tirez le revolver de votre ceinture. Aurez-vous suffisamment de temps pour tirer sur l'humanoïde avant qu'il ne vous frappe avec la clé? Pour le savoir, mesurez votre DEXTERITE à celle du Mutant (7) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [356](#). Sinon, rendez-vous au [330](#).

365

Vous pouvez longer la paroi de la caverne soit vers le sud-ouest (rendez-vous au [354](#)), soit vers le nord (rendez-vous au [336](#)).

366

Vous n'arrivez pas à vous défaire de la prise de la créature et vous êtes incapable de la faire basculer par-dessus le wagonnet. Le Mutant vous repousse avec un ignoble ricanement et se relève en brandissant sa pioche. Rendez-vous au [162](#).

367

Vous vous tournez vers les villageois et vous remarquez que, bien qu'encore hébétés, ils semblent avoir retrouvé tous leurs sens. Vous

courez vers eux et vous leur criez de fuir la carrière avant que l'attaque de Petrie-Smith ne commence. Mais, au même instant, trois énormes explosions déchirent l'air : l'attaque vient de commencer ! Terrifiés, les villageois courent en tous sens mais s'immobilisent brusquement de façon inexplicable. En vous approchant, vous comprenez que vous allez être confronté, une fois de plus, à une effroyable entité. Rendez-vous au [333](#).

368

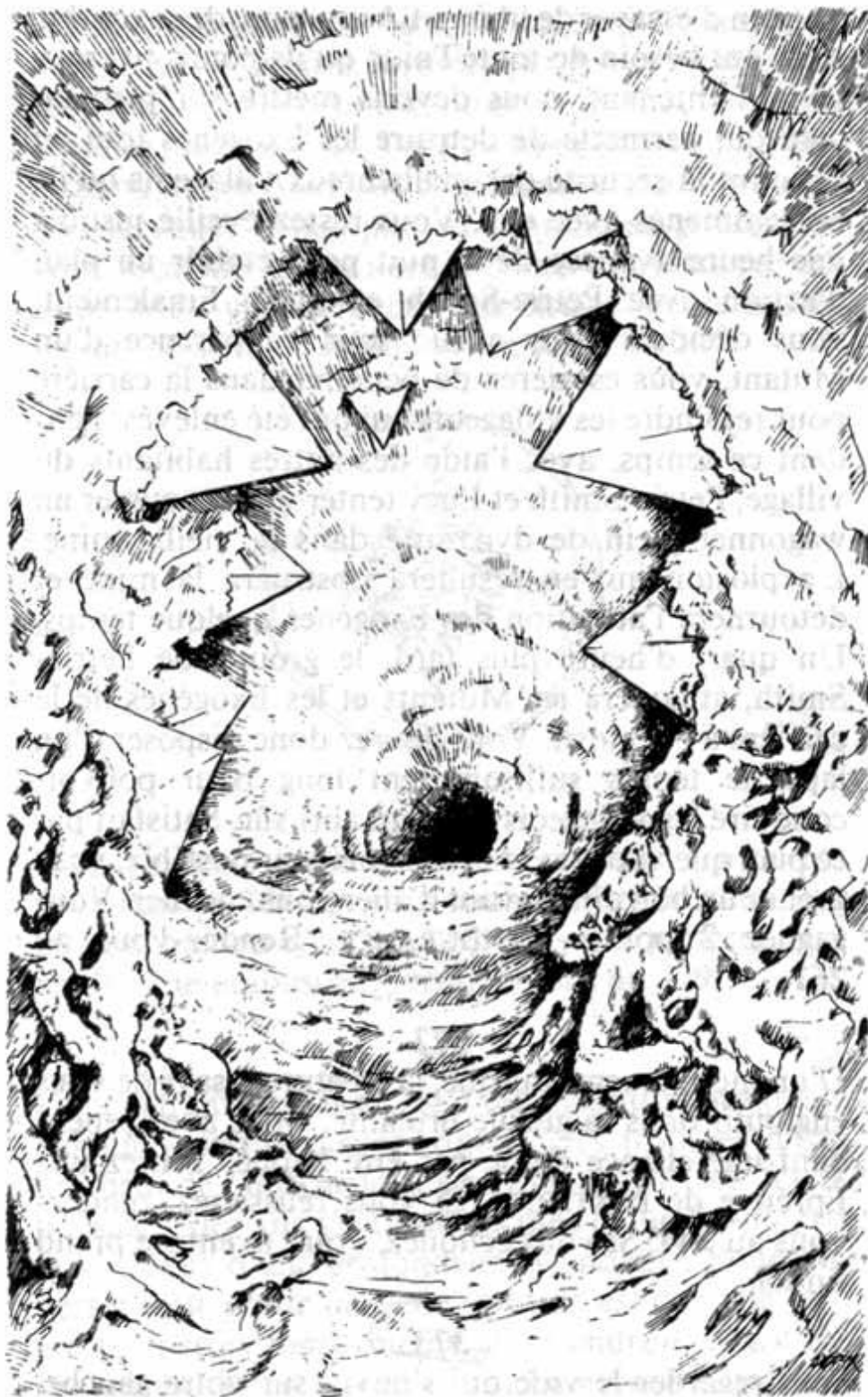
En vous jetant en avant, vous transpercez le flanc du Mutant. Mesurez votre FORCE à celle du Mutant (7) à l'aide de la Table des Conflits pour savoir si vous pouvez retirer votre canne. Si vous réussissez, rendez-vous au [377](#). Si vous échouez, vous êtes privé provisoirement de votre canne. Rendez-vous alors au [162](#).

369

Vous sortez rapidement de l'Astrosaure et vous remontez le couloir de verre. Vous faites une brève pause près de restes de la créature tentaculaire. Vous venez de vaincre un être doué d'une intelligence venue d'un autre monde. Vous vous hâtez ensuite le long du couloir et vous sentez bientôt souffler sur votre visage un vent chaud et humide qui vous rappelle l'air de la surface. Rendez-vous au [71](#).

370

Tandis que vous luttez avec le Gobelin, vous êtes brusquement soulevé en l'air puis relâché au-dessus du moulin. Vous atterrissez lourdement au milieu des débris rouilles de quelque vieille machine, et la dernière chose que vous entendez sont les rires démoniaques des cavaliers. Votre aventure s'achève ici.



369 Vous sortez de l'Astrosaure et vous remontez le couloir de verre.

Petrie-Smith commence à parler en regardant pensivement le feu brûler dans la cheminée. « Pendant que vous rôdiez dans la Vallée de la Carrière, j'ai visité le village. J'ai découvert que l'attaque de la dernière nuit avait fait d'autres victimes. Au moins douze villageois ont été enlevés de chez-eux et conduits vers la mine. Ce sont sans doute les malheureux que vous avez vus aujourd'hui. Tout d'abord, je me suis refusé à croire que les événements aient pu prendre cette tournure tragique ; mais les bruits d'explosion en provenance de la mine et vos propres observations m'ont amené à cette conclusion : les Exogènes sont en train d'essayer de libérer l'Astrosauve de sa tombe, et ils ont besoin de toute l'aide qu'ils pourront trouver. Maintenant, nous devons mettre sur pied un plan qui permette de détruire les Exogènes tout en assurant la sécurité des malheureux villageois qu'ils ont emmenés avec eux. Vous restez éveillé jusqu'à une heure avancée de la nuit pour établir un plan d'action avec Petrie-Smith et Lucy. Finalement, vous décidez d'agir ainsi : sous l'apparence d'un Mutant, vous essaieriez de pénétrer dans la carrière pour rejoindre les villageois qui ont été enlevés. Pendant ce temps, avec l'aide des autres habitants du village, Petrie-Smith et Lucy tenteront de pousser un wagonnet plein de dynamite dans la vieille mine. L'explosion qui en résultera obstruera la mine et détournera l'attention des Exogènes quelque temps. Un quart d'heure plus tard, le groupe de Petrie-Smith, attaquera les Mutants et les Exogènes de la carrière à l'explosif. Vous devrez donc disposer d'un laps de temps suffisamment long pour pouvoir conduire les villageois dans un abri sûr. Satisfait par ce plan que vous savez être le meilleur possible, vous prenez un bon dîner avant d'aller vous coucher. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [261](#).

372

D'un mouvement brusque, la créature essaye de vous engloutir dans sa gueule brûlante. Vous avez cependant une chance de ne pas être happé. Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous réussissez, rendez-vous au [244](#). Si vous échouez, votre aventure prend fin ici.

373

Sans regarder le vide qui s'ouvre sur votre gauche, vous commencez à escalader la falaise au-dessus de la vallée. En contrebas, s'étend un monde étrange et désolé. Des colonnes, formées par des amas d'ardoises empilés les uns sur les autres, s'élèvent du fond de la vallée jusqu'à vous. Vous grimpez encore quelques instants avant d'arriver à un sentier qui redescend vers la vallée. Vous pouvez néanmoins poursuivre votre escalade vers le nord. Rendez-vous dans ce cas au [65](#). Mais vous pouvez vous diriger vers le sud en suivant le sentier. Rendez-vous alors au [207](#).

374

Vous perdez 1 point de RESISTANCE à la vue de ces deux humanoïdes. Si vous souhaitez les laisser à leur travail, rendez-vous au [115](#). Si vous préférez leur tendre une embuscade, rendez-vous au [129](#).

375

En pénétrant dans la grotte, vous êtes aussitôt agressé par un vacarme insupportable. Des trombes d'eau tombent de l'obscurité et s'écrasent sur le sol. Ici, la poussière des ans s'est transformée en un limon gris et visqueux d'une profondeur insondable. Pour traverser cette grotte, la seule solution est donc de longer ses parois



375 *La poussière des ans s'est transformé en un limon gris et visqueux d'une profondeur insondable.*

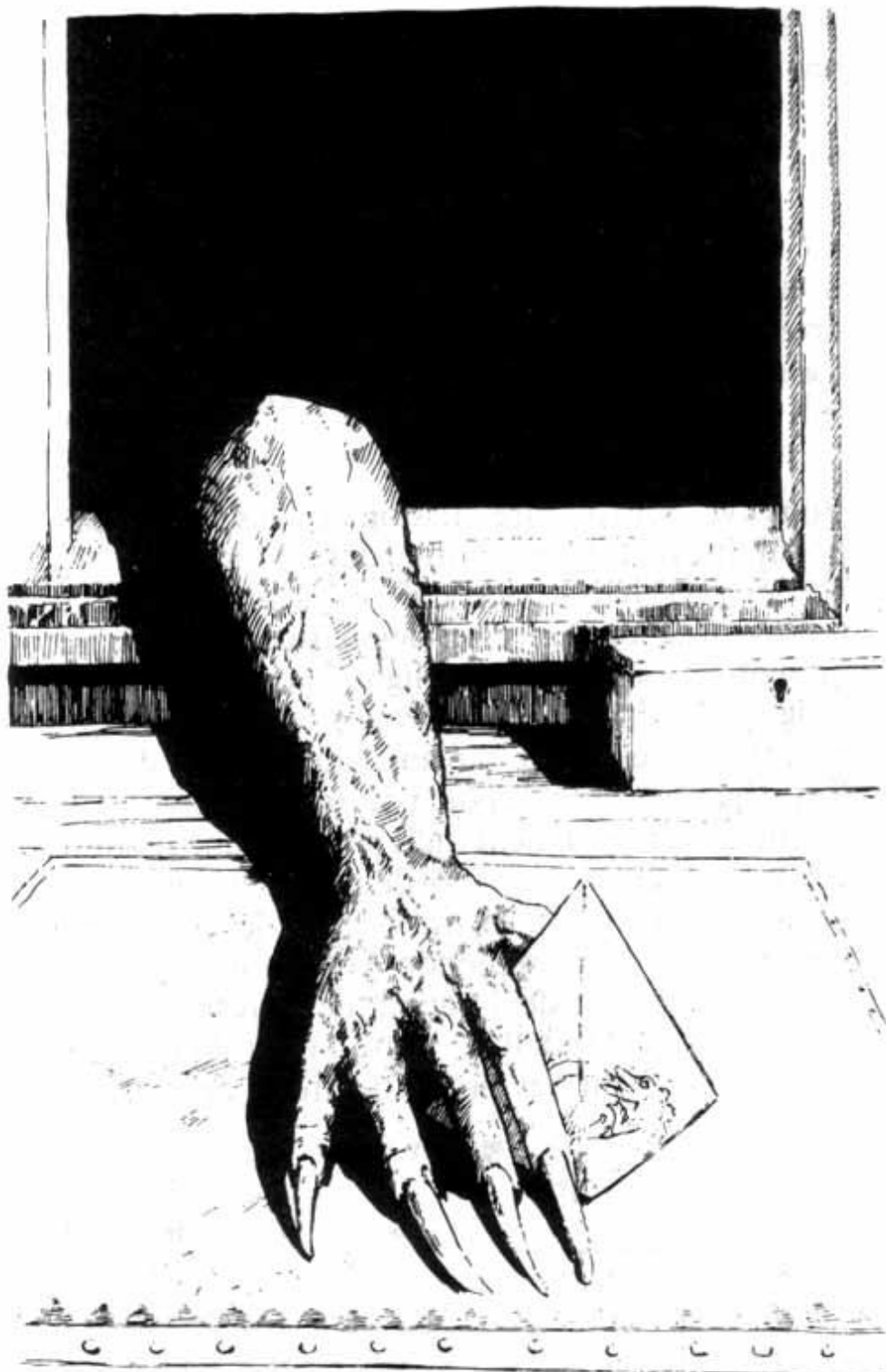
mais, même à cet endroit, le sol est spongieux. Vous avancez tout en essayant de vous faire le plus léger possible. Malgré le grondement incessant de l'eau qui tombe, vous entendez derrière vous une espèce de clapotement assourdi, comme si une énorme masse était en train de remuer dans la boue grise et pestilentielle. Soudain, Nie bruit de la cascade disparaît derrière un battement sourd et le souffle d'une abominable respiration alors que, dans un bruit de succion, un monstre de vase à l'aspect hideux surgit de l'ombre et s'avance vers vous. Rendez-vous au [89](#).

376

Vous vous écrasez sur le rocher aux pieds de la créature où vous restez étourdi quelques instants. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. La créature resserre son étreinte autour de vos jambes et commence à s'approcher pour vous achever. Vous avez une dernière chance de vous en tirer. Aurez-vous le temps de dégainer votre arme et de tirer sur la créature avant qu'elle ne vous mette en pièces ? Tentez une Épreuve de DEXTERITE. Si vous gagnez, rendez-vous au [331](#). Si vous échouez, rendez-vous au [312](#).

377

Avec un terrible sifflement, le Mutant lève sa pioche pour vous frapper. Tentez une Épreuve de DEXTERITE pour savoir si vous pouvez esquiver son coup. Si vous réussissez, rendez-vous au [304](#). Si vous échouez, rendez-vous au [105](#).



379 *Une main décharnée aux ongles étrangement longs se glisse par la fenêtre et s'empare du prisme pyramidal.*

Vous vous écrasez lourdement au fond du wagonnet. En regardant au-dessus de vous, la dernière chose que vous apercevez est la silhouette du Mutant levant sa pioche pour vous donner le coup de grâce. C'est la fin de votre aventure.

Une main déchaînée aux ongles étrangement longs se glisse par la fenêtre et s'empare du prisme pyramidal posé sur le bureau. En poussant un cri de stupeur, vous bondissez et vous vous penchez à la fenêtre. Comment quelqu'un a-t-il pu se hisser jusqu'ici alors que vous habitez au deuxième étage ? En vous penchant encore plus, vous apercevez alors la silhouette d'un homme qui descend le long du mur. Vous criez à nouveau au moment où le voleur saute sur le trottoir. Pendant un court instant, une affreuse figure pâle vous dévisage puis la longue silhouette s'évanouit dans la nuit. A la volée, vous saisissez votre manteau et vous vous précipitez vers la porte... Mais c'est une nouvelle aventure qui va commencer pour vous !

Comment augmenter la Force, l'Endurance, le Psychisme, la Résistance et la Dextérité pour votre prochaine aventure

Vous avez réussi votre mission et vous avez gagné la possibilité d'améliorer votre force, votre dextérité, et votre psychisme en vue de votre prochaine aventure. Vous allez trouver ci-dessous un tableau à double entrée composé de 6 lignes horizontales et de 6 lignes verticales. Ce tableau présente des chiffres positifs (représentant une augmentation) et des chiffres négatifs (représentant une réduction) ainsi que des tirets (qui indiquent qu'il n'y a aucune modification). Vous pouvez essayer de modifier l'une de vos qualités, ou deux, ou les trois si vous le désirez, mais vous ne pouvez pas reprendre votre coup après avoir lancé le dé et vous devez appliquer le résultat, même s'il vous est défavorable. Votre résistance et votre endurance étant des produits directs de votre PSYCHISME et de votre FORCE, une modification de ces qualités impliquera donc une modification des autres, en proportion. Par exemple, si votre PSYCHISME est augmenté de 2, votre RESISTANCE sera augmentée de 4.

ATTENTION: les règles limitent votre total de FORCE, votre total de DEXTERITE et votre total de PSYCHISME à un maximum de 9 points chacun. Ainsi, si l'une ou l'autre de ces qualités est déjà égale à 9, il est inutile que vous jetiez les dés à moins que vous ne désiriez la réduire ! Il en est de même si vous avez, par exemple, un total de 8 points de DEXTERITE : si vous faites 2, vous ne pouvez gagner qu' 1 point supplémentaire.

Pour vous servir de la Table, lancez un dé. Le chiffre obtenu indique à quelle ligne verticale vous reporter. Lancez un autre dé

pour connaître la ligne horizontale. Lisez le chiffre écrit à leur intersection pour connaître le résultat. Admettons, par exemple, que vous souhaitiez augmenter votre FORCE, et que le premier dé indique 6, et le second 4 : vous lisez sur le tableau + 1. Votre FORCE augmentera de 1 point, et donc votre ENDURANCE de 2 points. Si vous parvenez à augmenter le total d'une de vos qualités, c'est la preuve que la terrible aventure que vous venez de vivre a multiplié votre énergie pour les rencontres à venir. Si vous voyez vos totaux diminuer, cela vous indiquera que, bien que vous ayez fini par triompher, vos expériences vous ont quelque peu affaibli et donc que vous devrez vous montrer prudent lors de votre prochaine aventure : *Terreurs hors du Temps*.

		Premier dé					
		1	2	3	4	5	6
Second dé	1	-1	-	+1	-	-	+1
	2	-	-1	-	-	-	-
	3	-1	-	-	-1	+1	-
	4	-	-	+1	-	-	+1
	5	-	-	+1	-	+1	-
	6	-1	-	-	-1	-	+2