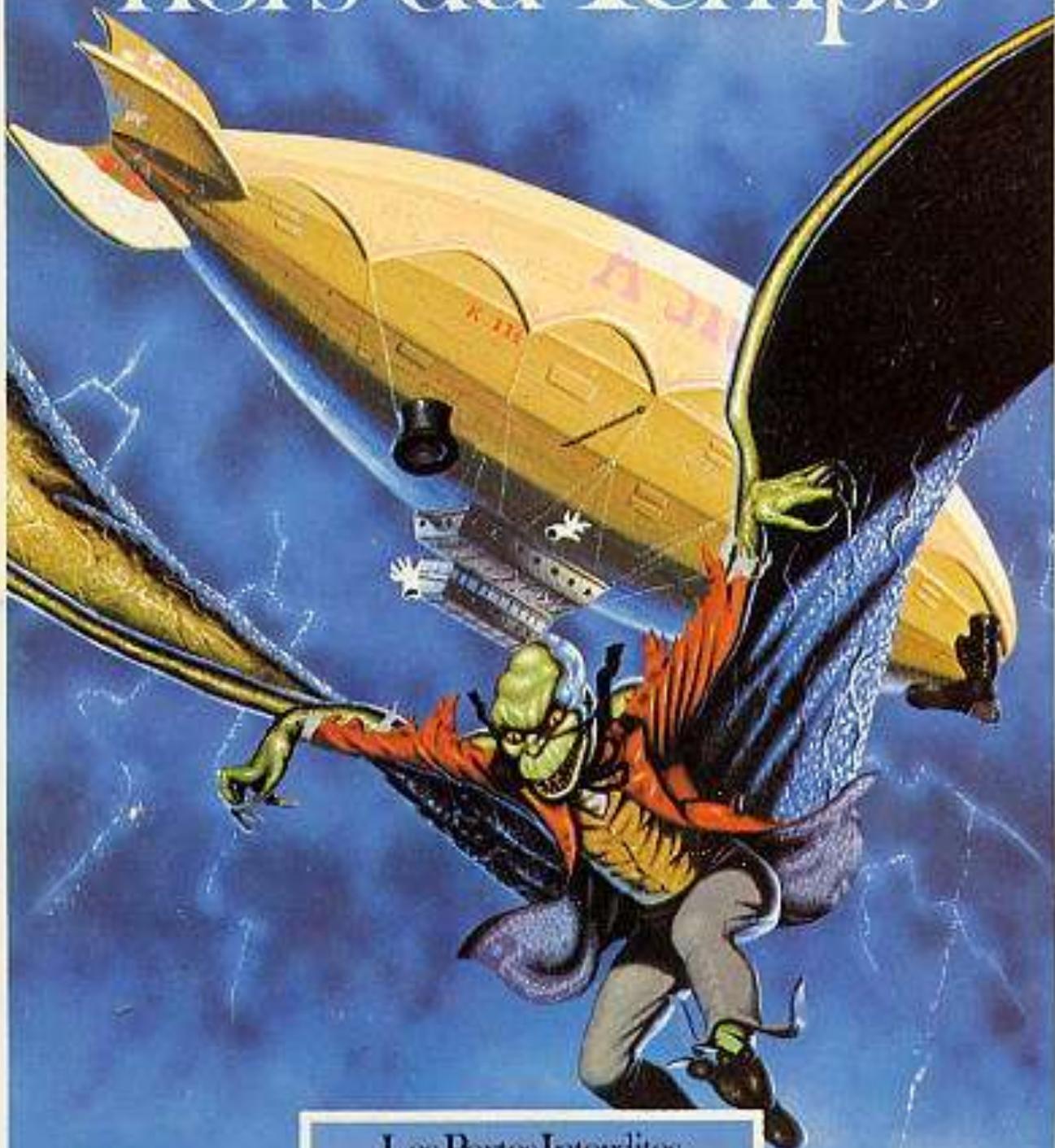


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Ian et Clive Bailey

# Terreur hors du Temps



Les Portes Interdites



folio  
junior

Ian et Clive Bailey

# Terreur hors du Temps

Les Portes Interdites/2

*Traduit de l'anglais par Pascale Jusforgues et Alain Vaulont*

Illustrations de Jonathan Heap



Gallimard



# La Feuille d'Aventure

<b>Force (FOR)</b>	<b>Résistance (RES)</b>
<b>Psychisme (PSI)</b>	<b>Endurance (END)</b>
<b>Dextérité (DEX)</b>	Si votre Endurance ou votre Résistance vient à être égale à zéro et si aucune précision particulière ne vous est donnée, rendez-vous au <b>250</b> (pour END = 0), ou au <b>223</b> (pour RES = 0).

<b>Combat</b>		<b>Équipement</b>
<b>ARMES</b>	<b>DOMMAGE</b>	
	<b>END/RES</b>	
<b>Poings</b>	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

*Terreur hors du Temps* est votre seconde aventure en tant qu'explorateur psychique. Votre mission consiste à combattre les puissances qui régissent par delà les lumières de la raison et de la science. Dans *L'Horreur dans la Vallée*, vous avez voyagé jusqu'au lointain village de Bryn-Coedwig afin d'aider votre fidèle ami et conseiller, Charles Petrie-Smith, à éclaircir un sombre mystère. Vous avez livré un combat acharné contre les Forces Noires de l'Au-delà. A l'issue de ce combat, vous vous êtes retrouvé en possession d'un curieux Pyramidion en cristal. Mais, malgré les savantes recherches et la grande culture de Petrie-Smith, vous n'êtes pas parvenu à découvrir quoi que ce soit sur ses origines ou son histoire. Vous le rapportez à Londres pour l'examiner plus attentivement, confortablement installé chez vous, sans savoir que ce Pyramidion va vous entraîner dans d'autres affrontements tout aussi dangereux avec les forces du mal. Pour mener à bien votre mission, vous n'aurez besoin que de deux dès à six faces (2 D6), 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 pages 6 et 7, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* et une *Feuille de Rencontres* 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.

### **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 14, 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*.

**RÉSISTANCE :** la RÉSISTANCE 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 RÉSISTANCE 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 RÉSISTANCE dans le chapitre intitulé Folie et Mort, page 14.

**DEXTÉRITÉ :** la DEXTÉRITÉ 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 DEXTÉRITÉ, 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 :

Vous armant de courage, vous emjambez la balustrade, puis vous vous élancez dans le vide pour atteindre le lustre. Vous espérez que le balancement sera assez fort pour vous rapprocher de l'endroit où Ausbach se tient. Tentez une Épreuve de DESTÉ-RITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au **251**. Si vous échouez, rendez-vous au **278**.

Supposons que votre total de DEXTÉRITÉ 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 DEXTÉRITÉ, vous avez réussi à frapper votre adversaire et vous pouvez vous rendre au 251. Si vous aviez obtenu 5 et 3 aux dés, soit un total de 8, vous auriez dû alors vous rendre au 278.

Retenez bien cette règle, car vous aurez souvent à l'utiliser au cours de Taventure. *A tient ion* : 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

## 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

psychiques. Il vous sera alors demandé de vous référer à la Table des Conflits que vous trouverez à la page 11. C'est un simple tableau à double entrée (horizontale et verticale) permettant de confronter une qualité particulière commune à deux adversaires. Exemple :

Vous luttez désespérément pour vous libérer de l'étreinte mortelle de la Pictule Velue. Mesurez votre FORCE à la sienne (8) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous échouez, rendez-vous au 271. Si vous l'emportez, vous pouvez dégainer votre pistolet (rendez-vous au **314**), ou bien, si votre chargeur est vide, vous battre à mains nues (rendez-vous alors au 352).

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 RÉSISTANCE de vos adversaires. Dans le premier cas, vous allez avoir besoin d'armes qui infligeront des pertes de points d'ENDURANCE ou de RÉSISTANCE 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 DEXTÉRITÉ (ce qui vous sera toujours précisé). Si vous

réussissez cette épreuve, vous pourrez soustraire de la RÉSISTANCE 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 RÉSISTANCE. 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 RÉSISTANCE 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 dés lorsque vous les utiliserez, cela signifiera que

vosre coup aura été exceptionnel. Vous pourrez alors doubler les points de Dommage normalement infligés.

## Folie et mort

Si au cours de l'aventure, votre RÉSISTANCE 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 terreurs hors du temps !

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 RÉSISTANCE que vous aurez perdus. Pour en calculer le nombre, vous soustrairez de votre *total de départ* d'ENDURANCE, et de celui de RÉSISTANCE, 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 (RÉSISTANCE = 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 !

## 1

Tout est calme et tranquille aux abords du British Muséum, dont l'imposante façade se détache nettement dans l'obscurité. Mais, soudain, la serrure de l'une des portes du musée vole en éclats et les battants s'ouvrent dans un grincement sinistre. Une tête complètement chauve apparaît dans l'encadrement et s'immobilise un instant, épiant le moindre bruit. Peu après, la silhouette blafarde et terriblement maigre s'enfuit dans le silence de la nuit. Tout en grommelant quelques mots pour lui-même, l'homme disparaît dans une rue déserte où des volutes de fumées humides et malsaines s'élèvent lentement des bouches d'égout. Dissimulé par ce véritable manteau de brouillard, l'homme continue silencieusement son chemin en longeant les immeubles qui entourent le British Muséum. Rendez-vous au [16](#).

## 2

La pointe de votre épée s'enfonce aisément dans les fragiles bandelettes, puis transperce le vieux corps desséché de la momie jusqu'à la colonne vertébrale. Un éclair brûlant de couleur bleue jaillit brusquement, et la force diabolique contenue dans le cadavre embaumé passe dans la lame et se transmet à votre corps. Mesurez votre PSYCHISME à la Puissance de la décharge (8) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, rendez-vous au [12](#). Si vous échouez, rendez-vous au [131](#).

## 3

Les terribles blessures que vous avez reçues ont finalement raison de vous. Vos jambes se dérobent et vous tombez la face contre le sol. Le Bossu pousse des grognements de satisfaction, puis il s'agenouille à vos côtés. Tandis que vous sombrez lentement dans l'inconscience, vous l'entendez murmurer entre ses dents : « Mon maître va être content de moi ! » Votre aventure s'achève ici.



#### 4

L'horrible créature prend forme peu à peu et vous perdez 2 points de **RÉSISTANCE**. Brusquement, elle se jette sur vous et vous serre le cou entre ses griffes. La fumée noire et huileuse s'enroule autour de vous comme un cocon. Vous luttez désespérément pour vous en dégager, mais en vain. Vous ressentez bientôt une pression intolérable sur tout le corps. Peu à peu, des cloques se forment sur votre peau qui commence à se craqueler douloureusement. Cette créature est une Goule, et elle est en train de sucer toute l'eau de vos tissus ! Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Si votre total d'**ENDURANCE** se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [212](#). Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez essayer de souffler dans le Sifflet du Dragon, si toutefois vous possédez cet objet ; rendez-vous dans ce cas au 91. Si vous préférez chercher un autre moyen de combattre la créature, rendez-vous au [152](#).

#### 5

En poussant un cri, vous vous libérez de l'envoûtement qu'exerce la créature. (Si votre **PSYCHISME** a souffert lors de cet affrontement, son total restera réduit jusqu'à ce qu'il vous soit permis de récupérer les points perdus.) A présent qu'allez-vous faire face à ce monstre meurtrier ? Utiliser votre pistolet, mais au risque d'endommager le poste de pilotage (rendez-vous au [70](#)), ou bien décrocher l'extincteur et vider son contenu sur la bête (rendez-vous au [112](#)) ?

## 6

Pour utiliser votre canne, Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Notez les détails suivants dans la case Armes de votre *Feuille d'Aventure* : Canne 3/-. Cela signifie que, à chaque fois que vous atteindrez votre cible, vous infligerez une perte de 3 points d'ENDURANCE à votre adversaire. Si vous êtes en train de combattre le voleur mort vivant, Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au [36](#). Si vous échouez, rendez-vous au [59](#). Si vous vous battez avec la Momie, rendez-vous au [135](#).

## 7

« Voyons voir... dit le steward en se grattant la tête. Plusieurs personnes ont embarqué à Londres, mais il n'en reste plus que deux : un vieux monsieur invalide et son infirmière dans la cabine n° 3, et un Américain dans la cabine n° 7. Malheureusement, je ne me rappelle plus leurs noms. Vous pouvez toujours essayer de vous renseigner auprès du Commissaire de bord, mais faites attention, c'est un vieux diable grincheux ! » Etant donné ces maigres informations, à qui allez-vous rendre visite en premier ? A l'invalide (rendez-vous au [192](#)) ou à l'Américain (rendez-vous au [78](#))? Si vous préférez aller interroger le Commissaire de bord, rendez-vous au [33](#).

## 8

D'un geste vif, vous tordez et bloquez le bras qui tient le poignard de tout votre poids, puis vous vous rejetez en arrière. Sous le choc, votre agresseur perd l'équilibre et vous parvenez à vous dégager. Vous faites rapidement volte-face et vous vous trouvez nez à nez avec la jeune et jolie servante du Baron ! Cette découverte vous laisse pantois ; comment pourriez-vous en effet frapper cette femme courageuse qui ne fait que défendre le bien de son maître ? Vous vous empressez de la rassurer en essayant de trouver une excuse plausible, mais elle vous regarde à peine, un demi-sourire glacé et stupide sur les lèvres. Peut-être ne

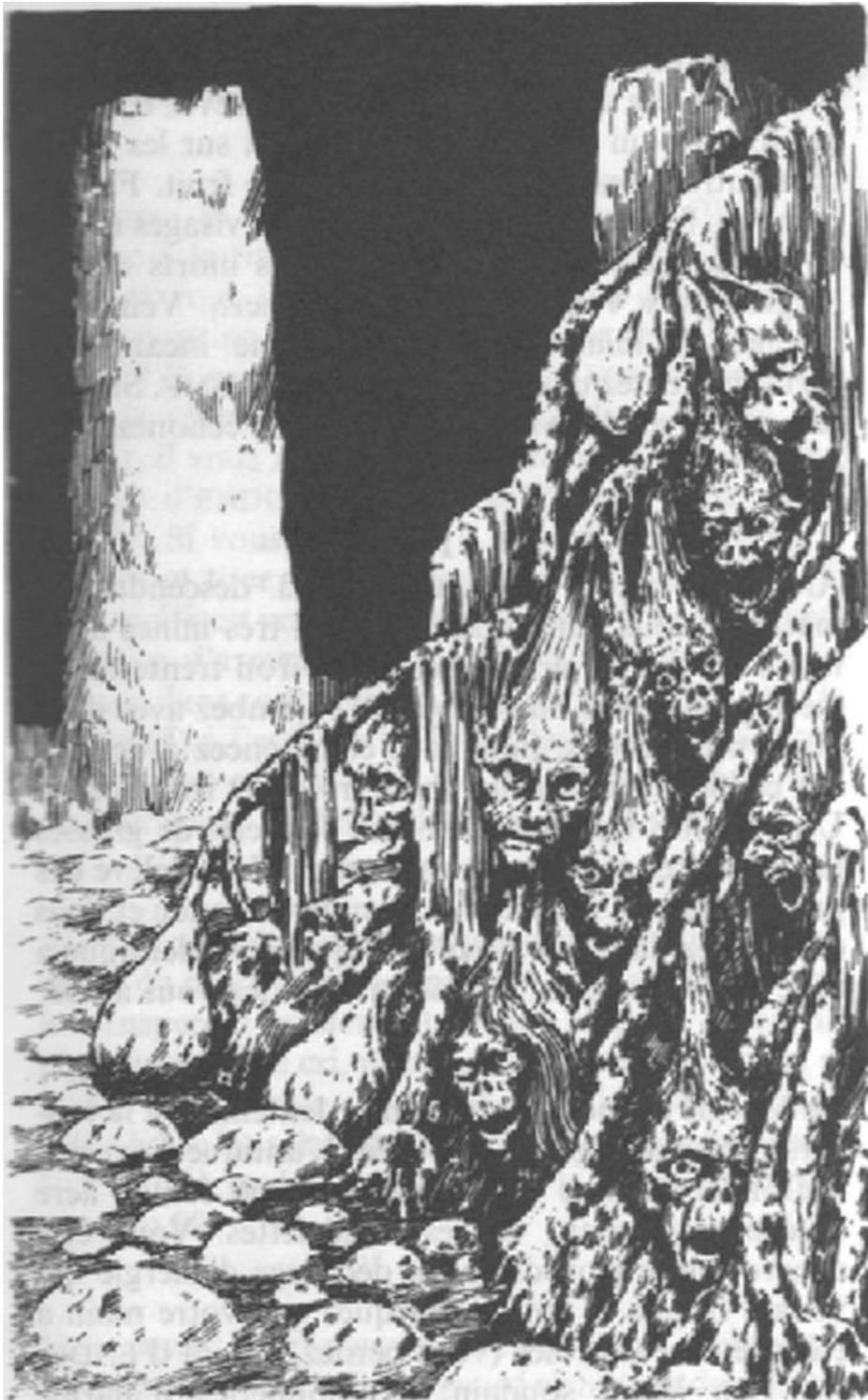
comprend-elle pas ce que vous lui dites ? Tout à coup, coupant court à vos explications maladroitement, elle se jette sur vous en brandissant son poignard. Vous reculez brusquement, mais la lame déchire le tissu de votre veste. Il est clair maintenant que vous devez vous défendre contre cette femme intrépide. (Notez son total d'ENDURANCE : 16 sur votre Feuille de Rencontres.) Si vous décidez de lui tirer dessus de sang-froid avec votre pistolet, rendez-vous au [52](#). Si vous préférez essayer de la désarmer, rendez-vous au [176](#).

## 9

Mesurez votre DEXTÉRITÉ à la Solidité de la serrure (7) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous l'emportez, rendez-vous au [55](#). Si vous échouez, vous devez tenter de fuir par la corniche ; rendez-vous dans ce cas au [37](#).

## 10

Hardiment, vous commencez à contourner le bord du puits, mais aussitôt le sol se met à trembler légèrement et la lumière grise à scintiller faiblement. Un halo rougeoyant s'élève en enveloppant l'arbre, puis il s'étend jusqu'au rebord de pierre, vous baignant d'une lumière surnaturelle. Vous apercevez d'étranges formes qui se dessinent lentement sur les branches entrelacées, telles des grappes de fruit. Finalement ces formes se muent en de longs visages tristes et blafards d'hommes et de femmes morts depuis longtemps. «Venez avec nous! Venez... Venez...» répètent-ils inlassablement dans une incantation lugubre. Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [38](#). Si vous échouez, rendez-vous au [137](#).



**10** *Les formes se muent en de longs visages blafards d'hommes et de femmes morts depuis longtemps.*

## 11

Alors que vous vous apprêtez à descendre les marches, vous remarquez qu'un fil très mince a été tendu en travers de l'entrée, à environ trente centimètres au-dessus du sol. Vous l'enjambez avec d'infinies précautions, puis vous commencez à descendre prudemment les marches étroites et irrégulières. Un peu plus bas, les murs sont couverts de grosses taches noires et une odeur d'herbe brûlée s'élève des profondeurs. L'escalier fait ensuite un coude et vous débouchez dans une pièce pratiquement identique à celle que vous venez de quitter. Rendez-vous au [53](#).

## 12

La Momie chancelle, puis tombe lentement à la renverse en se dégageant de l'épée. L'antique Égyptien s'effondre comme une masse, et une fumée acre s'élève maintenant de ses bandelettes. Vous êtes encore tout engourdi par la décharge d'énergie qui vous a frappé et vous remarquez que votre main a été grièvement brûlée (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Mais, soudain, des sonnettes d'alarme retentissent, bientôt suivies par des cris qui vous font sortir de votre torpeur. Il est grand temps pour vous de quitter la salle égyptienne que vous avez saccagée ! Rendez-vous au [205](#).

## 13

Le Bossu se met à glousser en vous soufflant son haleine à la figure. Il essaie de se dégager de votre prise et vous donne un violent coup de genou en pleine poitrine. Parviendra-t-il à vous envoyer rouler au sol ? Pour le savoir, mesurez la FORCE du Bossu (9) à la vôtre à l'aide de la Table des Conflits. S'il réussit, il vous repousse brutalement et vous perdez 1 point d'ENDURANCE en heurtant la table de la cuisine. Si vous souhaitez à présent dégainer votre pistolet et tirer sur le Bossu, rendez-vous au 66. Si vous préférez vous emparer de l'un des chandeliers en guise d'arme, rendez-vous au [335](#). Si le Bossu échoue dans sa tentative, mesurez votre FORCE à la sienne (9) à

l'aide de la Table des Conflits. Si vous l'emportez, rendez-vous au [85](#). Si vous échouez, recommencez au début de ce paragraphe.

#### 14

Avec une habileté déconcertante, vous esquissez l'attaque du mort vivant et, passant sous sa garde, vous le transpercez prestement de part en part. Le voleur pousse un faible cri, puis il chancelle en arrière en se tenant la poitrine. Il recule jusqu'au sarcophage, bascule dedans la tête la première... et disparaît ! Vous voilà seul à présent dans le musée. Rendez-vous au [99](#).

#### 15

Vous levez le bras pour parer le coup, mais votre geste est trop lent et le poignard s'enfonce dans votre épaule. La douleur est fulgurante et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Mais, persévérant dans votre action, vous saisissez le bras qui tient le poignard. vous le tordez violemment, puis vous vous jetez de tout votre poids sur votre agresseur. Sous le choc, votre adversaire relâche sa prise. Vous vous retournez et vous vous retrouvez face à face avec la jeune et jolie servante du Baron ! Quelque peu abasourdi par cette découverte, vous hésitez à frapper cette femme courageuse qui, en somme, ne fait que son devoir en défendant les biens de son maître ! Rapidement, vous décidez de calmer les ardeurs de la servante en lui fournissant un prétexte quelconque, mais, tandis que vous vous efforcez de trouver un mensonge plausible pour sortir de la cabine, elle vous regarde, impassible, les lèvres figées en un demi-sourire fixe et stupide. Peut-être ne comprend-elle pas ce que vous lui dites ? Subitement, elle coupe court à votre explication et se jette sur vous avec son poignard ! Vous devez assurément vous défendre contre cette femme qui ne manque pas de cran. (Notez son total d'ENDURANCE: **16** sur votre Feuille de Rencontres.) A présent, si vous souhaitez dégainer votre pistolet et tirer sur elle, rendez-vous au [52](#). Si vous préférez tenter de la désarmer, rendez-vous au [176](#).



16 Vous apercevez avec stupeur un homme mince  
accroché au mur.

Confortablement assis dans votre fauteuil près de la fenêtre ouverte, vous regardez le Pyramidion posé sur votre bureau en vous interrogeant sur ses origines. A nouveau vous réfléchissez à ses étranges propriétés. Il ressemble à une pyramide miniature qui, de toute évidence, remonte à la plus haute Antiquité. Ses côtés sont extraordinairement lisses et ne peuvent être rayés, même par le métal. Mais le plus troublant est ce qui se trouve incrusté dans le cristal :

la représentation stylisée d'un dragon enroulé sur lui-même et se dévorant la queue. Alors que vous êtes absorbé dans vos pensées, une mince traînée de brouillard jaune apparaît sur le rebord de la fenêtre, puis une main décharnée avance à tâtons sur votre table de travail et s'empare du cristal ! Vous bondissez de votre fauteuil en poussant un cri et vous regardez par la fenêtre. Votre bureau se trouvant au deuxième étage, vous vous attendez à voir le voleur descendre par une échelle, mais vous apercevez avec stupeur un homme mince accroché au mur. Vous criez une nouvelle fois et le voleur saute prestement à terre dans le jardin en contrebas. Pendant un court instant, sa figure hideuse se tourne vers vous et vous dévisage, puis l'homme tourne au coin de la maison et disparaît dans le brouillard. Vous enfiler rapidement votre manteau et vous vous précipitez vers la porte. Quelle arme allez-vous emporter ? Votre canne-épée qui se trouve dans le porte-parapluie en bas de l'escalier, ou votre fidèle canne de randonnée posée contre le mur ? Choisissez votre arme et inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, rendez-vous au **31**.

La Khéphéra semble être en bronze massif et sa garde est faite d'un ivoire blanc, extrêmement brillant. Elle devait probablement être utilisé dans quelque rite antique, mais la lame est aiguisée comme le fil d'un rasoir et l'arme parfaitement équilibrée. Si vous souhaitez prendre cette épée, inscrivez les

informations suivantes sur votre *Feuille d'Aventure* : Khéphéra 5/-. Chaque fois que vous utiliserez cette épée. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, vous infligerez donc un Dommage de 5 points d'ENDURANCE à votre ennemi. A présent.

si vous souhaitez examiner la Toque en peau de crocodile, rendez-vous au [41](#). Si vous préférez quitter cette chambre par le couloir situé au fond de la pièce, rendez-vous au [30](#).

## 18

Le sifflement hypnotiseur de la créature continue sans cesse, ses pattes se balançant à un rythme infernal. Mesurez votre PSYCHISME à celui de la Pictule Velue (7) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous parvenez à rompre l'envoûtement, rendez-vous au 5. Si vous échouez, votre vision de la réalité se trouble peu à peu. Vous perdez 1 point de PSYCHISME, que vous ajoutez au PSYCHISME de la créature. Reprenez maintenant ce paragraphe au début. A chaque fois que vous échouerez à vous libérer de l'emprise de la créature, votre esprit s'affaiblira et l'ascendant de la Pictule augmentera en proportion. Si votre PSYCHISME se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [29](#).

## 19

On tire brusquement les rideaux et vous vous réveillez en sursaut. A moitié endormi, vous promenez vos yeux encore gonflés de sommeil sur la chambre inconnue où vous vous trouvez. Tout le mobilier est en acajou poli et la pièce est remplie d'appareils chromés. Un homme vêtu de blanc se tourne vers vous et vous dit en souriant : « Bonjour ! Il est presque midi, je pense que vous désirez prendre votre petit déjeuner. » Puis il quitte la pièce. Vous êtes enfin à bord du dirigeable *Lucrètia*. Pendant votre sommeil, vous avez récupéré la moitié des points d'ENDURANCE et de RÉSISTANCE perdus lors des événements de la nuit dernière. Si votre total de PSYCHISME avait diminué, il retrouve à présent son niveau initial. Vous prenez votre petit

déjeuner (vous gagnez 1 autre point d'ENDURANCE) et le steward revient peu après pour prendre votre plateau. Si vous souhaitez amener la conversation sur les passagers qui ont embarqué à Londres, rendez-vous au **7**. Si vous préférez vous habiller, puis aller interroger le Commissaire de bord (l'officier chargé des provisions du dirigeable, du bien-être et de la sécurité des passagers), rendez-vous au **33**.

## 20

Le Bossu a un total d'ENDURANCE initial de 15 points. Si vous avez réduit ce total à zéro, rendez-vous au **184**. Si le Bossu est toujours en vie, il pousse soudain un cri de fureur en levant son couperet pour vous frapper. Tentez, pour lui, une Épreuve de DEXTÉRITÉ (6). S'il réussit, vous êtes grièvement blessé et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE est réduit à zéro, rendez-vous au **3**. Si vous survivez à vos blessures, ou si votre adversaire a échoué dans sa tentative, vous pouvez faire feu à une ou deux reprises, mais n'oubliez pas à chaque fois de Tenter une Épreuve de DEXTÉRITÉ pour connaître la précision de votre tir. Additionnez les points de Dommage que vous avez infligés à votre adversaire et rayez le nombre de balles que vous avez utilisées sur votre *Feuille d'Aventure*. (Si vous n'avez plus de munitions, vous pouvez toujours poursuivre le combat avec la crosse de votre pistolet. Tentez alors une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, vous infligez au Bossu une perte de 2 points d'ENDURANCE.) Maintenant, reprenez ce paragraphe au début. Le combat continue ainsi jusqu'à ce que l'un de vous deux trouve la mort.

## 21

Vous avez besoin de vos deux mains pour descendre, ce qui vous oblige à progresser dans l'obscurité.

Vous éteignez votre lanterne, vous l'accrochez à votre ceinture, puis vous enjambez le rebord de la corniche. En vous servant des prises avec beaucoup de précaution, vous amorcez la descente.

Tentez une Épreuve de FORCE. Si vous réussissez, rendez-vous au [327](#). Si vous échouez, rendez-vous au [340](#)

## 22

Pour utiliser la canne-épée. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Notez les détails suivants sur votre *Feuille J'Aventure* : Canne-Épée 1 D6/-. A chaque fois que vous atteindrez votre cible, vous lui infligerez une perte de points d'ENDURANCE équivalant au chiffre obtenu en jetant un dé. Si vous combattez le voleur mort vivant. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au [14](#). Si vous échouez, rendez-vous au [59](#). Si vous combattez la Momie, rendez-vous au [353](#).

## 23

Votre coup de feu envoie votre adversaire rouler au pied des marches de l'estrade du Gardien. La créature se contorsionne pendant quelques instants puis, dans un dernier râle, s'affaisse, immobile. Vous enjambez le corps pour aller maintenant affronter le Gardien. Rendez-vous au [77](#).

## 24

La chose se matérialise peu à peu devant vous, ce qui vous fait perdre 1 point de RÉSISTANCE. C'est une dangereuse créature : une Goule baveuse ! Vous essayez de la contourner pour vous échapper de cette pièce, mais la chose se déplace à une vitesse terrifiante et vous bloque le passage. Qu'allez-vous faire ? Tirer sur la créature avec votre pistolet automatique (rendez-vous au [35](#)), utiliser le Talisman du Guerrier (rendez-vous au [73](#)), ou bien vous servir du Sifflet du Dragon, si vous le possédez (rendez-vous au [91](#)) ? Si vous préférez chercher autour de vous un autre moyen de combattre la créature, rendez-vous au [152](#).

## 25

Vous vous réveillez dans un lit à baldaquin aux draps humides et sentant le moisi. Vous n'avez regagné aucun des points d'ENDURANCE et de RÉSISTANCE perdus hier au cours de vos diverses rencontres. D'un mouvement brusque, vous vous redressez et vous observez, incrédule, la chambre inconnue où vous vous trouvez. La pièce est circulaire et vous avez l'impression d'être dans la tour d'un château. Pourtant, le mobilier est le même que celui de votre cabine. Toutes vos affaires personnelles sont là aussi, éparpillées sur le plancher. La pièce n'a qu'une porte et est éclairée uniquement par une petite fenêtre étroite. Vous vous levez, rassemblez vos affaires, puis vous examinez la porte ; elle est fermée à clef. Vous vous penchez ensuite à la fenêtre et vous apercevez une grande forêt sombre qui s'étend à perte de vue. En dessous, les murs de la tour se dressent à pic au-dessus d'un piton rocheux. A un mètre environ sous le rebord de la fenêtre, une étroite corniche borde la tour. Comment allez-vous vous échapper de cette pièce ? Si vous possédez un passe-partout, vous pouvez essayer de crocheter la serrure ; rendez-vous dans ce cas au [9](#). Sinon, vous allez devoir enjamber le rebord de la fenêtre pour longer la corniche ! Rendez-vous alors au [37](#)

## 26

Soudain, des voix en colère retentissent derrière vous. Les autorités ont dû être alertées par les événements de cette nuit ! Peut-être qu'un coup bien ajusté dans la poitrine desséchée de la Momie anéantira les forces surnaturelles qui l'animent ? Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous l'emportez, rendez-vous au [2](#). Si vous échouez, la Momie essaie de vous enlacer. Tentez pour elle une Épreuve de DEXTÉRITÉ (6). Si elle réussit, rendez-vous au [280](#). Si elle échoue, vous pouvez poursuivre le combat en reprenant ce paragraphe au début, ou bien vous pouvez tenter de fuir en contournant la créature. Rendez-vous dans ce cas au [48](#).

## 27

En regardant dans le Globe du Serpent, vous perdez 1 point de **RÉSISTANCE**. Il vous semble apercevoir une porte qui s'ouvre lentement et, derrière, la silhouette d'une jolie servante. Furtivement, celle-ci pénètre dans une cabine du dirigeable et elle sort de dessous son manteau un poignard rituel à lame courbe. Son beau visage reste impassible tandis que, sur la pointe des pieds, elle passe devant un grand coffre de chêne... La vision est brusquement interrompue. Une lame du parquet vient de craquer derrière vous et vous sentez la présence de quelqu'un. Vous vous retournez rapidement et vous vous trouvez alors nez à nez avec la jeune et jolie servante aperçue dans la boule de cristal. Le visage déformé par un affreux sourire, elle brandit son poignard. Tentez une Épreuve de **DEXTÉRITÉ**. Si vous l'emportez, rendez-vous au [297](#) Si vous échouez, rendez-vous au [15](#).

## 28

Avec prudence, vous contournez rapidement le mur suintant du puits et vous atteignez sans encombre l'entrée d'un autre tunnel. Rendez-vous au [197](#).

## 29

Votre esprit et votre corps sont totalement paralysés. Vos jambes ne vous soutiennent plus et vous tombez en arrière sur le plancher de la cabine. La Pictule Velue quitte alors son perchoir et vous saute sur la poitrine. A demi-inconscient, vous l'entendez pousser un gloussement joyeux : « Maintenant, pauvre mortel, je vais me repaître de ton cerveau ! » Votre aventure s'achève, hélas ! ici.

## 30

Le couloir est tracé régulièrement et il se termine par un mur aveugle. Si vous portez la Toque en peau de crocodile, rendez-vous au 51. Sinon, vous devez Tenter une Épreuve de

PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [51](#). Si vous échouez, rendez-vous au [98](#).

### 31

Vous descendez les marches quatre à quatre, puis vous vous précipitez vers la porte d'entrée. Vous tirez rapidement les verrous et vous vous enfoncez dans le répugnant brouillard jaune. Vous poursuivez le voleur de Bedford Terrace jusqu'à l'imposante façade du British Muséum. Arrivé au coin de Bedford Square, vous faites une pause. Tout est silencieux ; vous avez perdu la trace du cambrioleur. Vous laissez échapper un juron et vous vous apprêtez à rentrer chez vous lorsque vous entendez soudain une porte grincer sur ses gonds. Après une brève exploration des environs, vous comprenez que la petite porte d'entrée située dans l'aile du musée a été forcée ! Vous pénétrez furtivement à l'intérieur du musée et vous entendez alors des bruits de pas précipités au premier étage. Deux escaliers mènent aux salles supérieures du musée. Lequel allez-vous prendre ? Celui de gauche (rendez-vous au [54](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [76](#)) ?

### 32

Au moment où vous vous apprêtez à descendre l'escalier, quelque chose s'accroche à vos jambes et vous tombez la tête la première sur les marches de pierre. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si cela réduit votre total d'ENDURANCE à zéro, votre aventure s'achève ici. Si tel n'est pas le cas, vous terminez votre course au bas des marches, meurtri et le corps couvert d'ecchymoses. Le verre de votre lanterne s'est brisé mais, en frottant une allumette, vous remarquez que le réservoir d'huile est intact et que la mèche peut encore brûler. Vous l'allumez et vous constatez que vous vous trouvez dans une pièce pratiquement identique à celle que vous venez de quitter. Rendez-vous au [53](#).



### 33

Vous trouvez le Commissaire assis à sa table de travail, dans un bureau minuscule mais extrêmement propre et bien rangé. L'homme est en train d'inscrire minutieusement des chiffres sur un livre de comptes. Au moment où vous pénétrez dans la petite pièce, il vient précisément d'arrêter le dernier compte et il se retourne pour vous saluer. « En quoi puis-je vous être utile, monsieur ? » s'enquiert-il d'un ton passablement irrité. Vous souvenant de la fiche d'embarcation des passagers trouvée à Shandwick House, vous lui demandez si un certain M. Ausbach est à bord. Le Commissaire vous regarde un instant pardessus son pince-nez, pousse un soupir, puis il ouvre le tiroir de son bureau pour en retirer un registre relié de cuir noir. Il l'ouvre et commence à tourner délicatement les pages en les lissant du revers de la main. D'un index court et gras, il suit la liste des passagers, en s'arrêtant brièvement à deux endroits. Puis, refermant le registre d'un coup sec, il se tourne vers vous. « Il ne reste plus que deux passagers parmi tous ceux qui ont embarqué à Londres : le baron Bachaus, dans la cabine n° 3, et un milliardaire américain, misanthrope célèbre, le colonel Hiram T. Schroeder, dans la cabine n° 7. » Qui souhaitez-vous aller voir en premier ? Le Baron (rendez-vous au [192](#)) ou bien le colonel Hiram T. Schroeder (rendez-vous au [78](#)) ? Si vous préférez poser d'autres questions au Commissaire, mesurez votre PSYCHISME au sien (5) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous échouez, le Commissaire refuse de vous donner de plus amples informations, et vous devez choisir entre les deux possibilités précédentes. Si vous réussissez, rendez-vous au [371](#).

### 34

Vous quittez la pénombre de la cuisine pour pénétrer dans une pièce entièrement plongée dans l'obscurité. Ayant allumé votre torche, vous constatez que vous êtes à présent dans une grande salle à manger aux murs recouverts de boiseries. Une grande table de chêne, patinée par les ans, occupe le centre de la pièce, et dix chaises sont disposées tout autour. Les persiennes sont

closes ; sur les murs sont accrochés de vieux trophées de chasse mangés par les mites, ainsi que les portraits des ancêtres de la famille Lathers. Au-dessus d'une porte s'ouvrant dans le mur ouest se trouve un tableau de sir Rode-rick Lathers. Il se tient debout, un peu raide, devant e Sphinx égyptien, une carte de survie dans une main et un casque colonial dans l'autre. Il n'y a aucune ressemblance entre ce portrait et le voleur aux allures de vampire que vous avez rencontré au British Muséum. Calmement, vous ouvrez la porte A vous pénétrez dans un sombre corridor. A votre droite, dans un recoin, se dresse une vieille pendule arrêtée. Sur la gauche, le corridor s'enfonce au loin dans la maison silencieuse, apparemment suivant un s/c nord-sud. Vous décidez de suivre ce corridor; rendez-vous au [50](#)

### 35

Vous tirez une première fois (rayez la balle sur votre *Feuille d'Aventure*), mais la balle passe droit à travers la créature et s'enfonce dans le mur. Vous n'avez fait qu'exciter un peu plus la fureur de la Goule, qui vous attaque de nouveau. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au 212. Sinon, qu'allez-vous faire ? Souffler dans le Sifflet du Dragon, si vous l'avez, (rendez-vous au [91](#)) ou bien chercher autour de vous un autre moyen de combattre la créature (rendez-vous au [152](#)) ?

### 36

Vous contrez prestement l'attaque maladroite du mort vivant à l'aide de votre canne puis, sans perdre une seconde, vous enfoncez son extrémité noueuse dans les côtes du voleur. Celui-ci pousse un cri puis, tout en se tenant la poitrine, il titube en arrière jusqu'au sarcophage, dans lequel il tombe la tête la première. Avant de disparaître subitement ! Vous voilà seul dans le musée. Rendez-vous au [99](#).

### 37

Avec d'infinies précautions, vous enjambez le rebord de la fenêtre. Un vent frais souffle au dehors, tandis que vous cherchez à tâtons des prises dans le mur érodé par les intempéries. Accroché à la paroi, vous suivez l'étroite corniche qui longe la tour. Mais à peine avez-vous fait quelques pas qu'une pierre, pourrie par les ans, s'effrite sous vos pieds ! Aussitôt, vous raidissez vos doigts pour assurer votre équilibre, tout en cherchant désespérément du bout des pieds un appui plus solide. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ Si vous réussissez, vous parvenez à reposer vos pieds sur la corniche et vous la longez jusqu'à une autre fenêtre ; rendez-vous alors au [55](#). Si vous échouez, rendez-vous au [75](#).

### 38

Vous avez perdu 1 point de RÉSISTANCE ! La lugubre incantation des visages des morts continue à résonner implacablement. Vos membres commencent à se paralyser et vous savez que les sinistres figures tentent, par leur chant, d'extirper l'âme de votre corps. Des images infernales s'agitent dans votre esprit. Vous voyez Ausbach et ses serviteurs pousser des gens à l'intérieur du cercle. Vous avez du mal à retrouver votre souffle, et il vous faut agir rapidement si vous ne voulez pas finir dans le Puits des Ames. Mesurez votre PSYCHISME à celui de l'Arbre des Ames (6). Si vous réussissez, rendez-vous au [159](#). Si vous échouez, rendez-vous au [72](#).

### 39

La vision horrible vous donne des haut-le-cœur et vous coûte 1 point de RÉSISTANCE. Le pilote est affalé sur son siège, inerte, le visage tourné vers le haut. Le cou tordu, il tient dans la main droite un pistolet Luger. S'est-il donné la mort ? La réponse à cette question vous est immédiatement donnée par un long sifflement menaçant. Du coin de l'œil, vous apercevez deux pattes semblant appartenir à une araignée géante, qui cherchent

une prise sur le siège du copilote. Vos cheveux se dressent sur la tête et des gouttes de sueur froide commencent à perler sur votre front. Rendez-vous au [86](#).

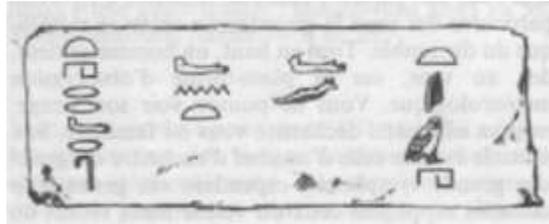
## 40

Vous regardez à travers le Globe du Serpent, mais cela vous fait perdre 1 point de RÉSISTANCE ! Vous parcourez des yeux la gigantesque ossature métallique du dirigeable. Tout en haut, un homme se tient, dos au vent, sur la plate-forme d'observation météorologique. Vous ne pouvez voir son visage, mais sa silhouette décharnée vous est familière. Son attitude évoque celle d'un chef d'orchestre dirigeant une grande symphonie, cependant ses gestes trop saccadés rappellent ceux du voleur mort vivant du British Muséum... Cette étrange vision est brusquement interrompue par le grincement du parquet derrière vous. Vous entrapercevez la lame recourbée d'un redoutable poignard, puis vous sentez soudain un bras s'enrouler autour de votre cou ! Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au [8](#). Si vous échouez, rendez-vous au [15](#).

## 41

Vous saisissez la Toque en peau de crocodile, puis vous la retournez pour l'examiner. Celle-ci a l'air d'un simple chapeau fait sur mesure, qui devait être porté autrefois pour une quelconque cérémonie, ou comme marque distinctive d'un certain rang social. Tandis que vous réfléchissez à ses différentes utilisations, vous éprouvez brusquement une irrésistible envie de l'essayer. Vous levez le bras et vous la coiffez. Vous êtes aussitôt pris de vertige et vous tombez à genoux. Vous perdez 1 point de RÉSISTANCE. Fort heureusement, cet étourdissement n'est que passager, et vous vous relevez quelques instants après, exténué, mais en même temps étrangement euphorique ! Inscrivez la Toque en peau de crocodile sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous souhaitez maintenant examiner la Khéphéra, rendez-vous au [17](#).

Si vous préférez traverser la pièce pour emprunter le couloir du fond, rendez-vous au [30](#).

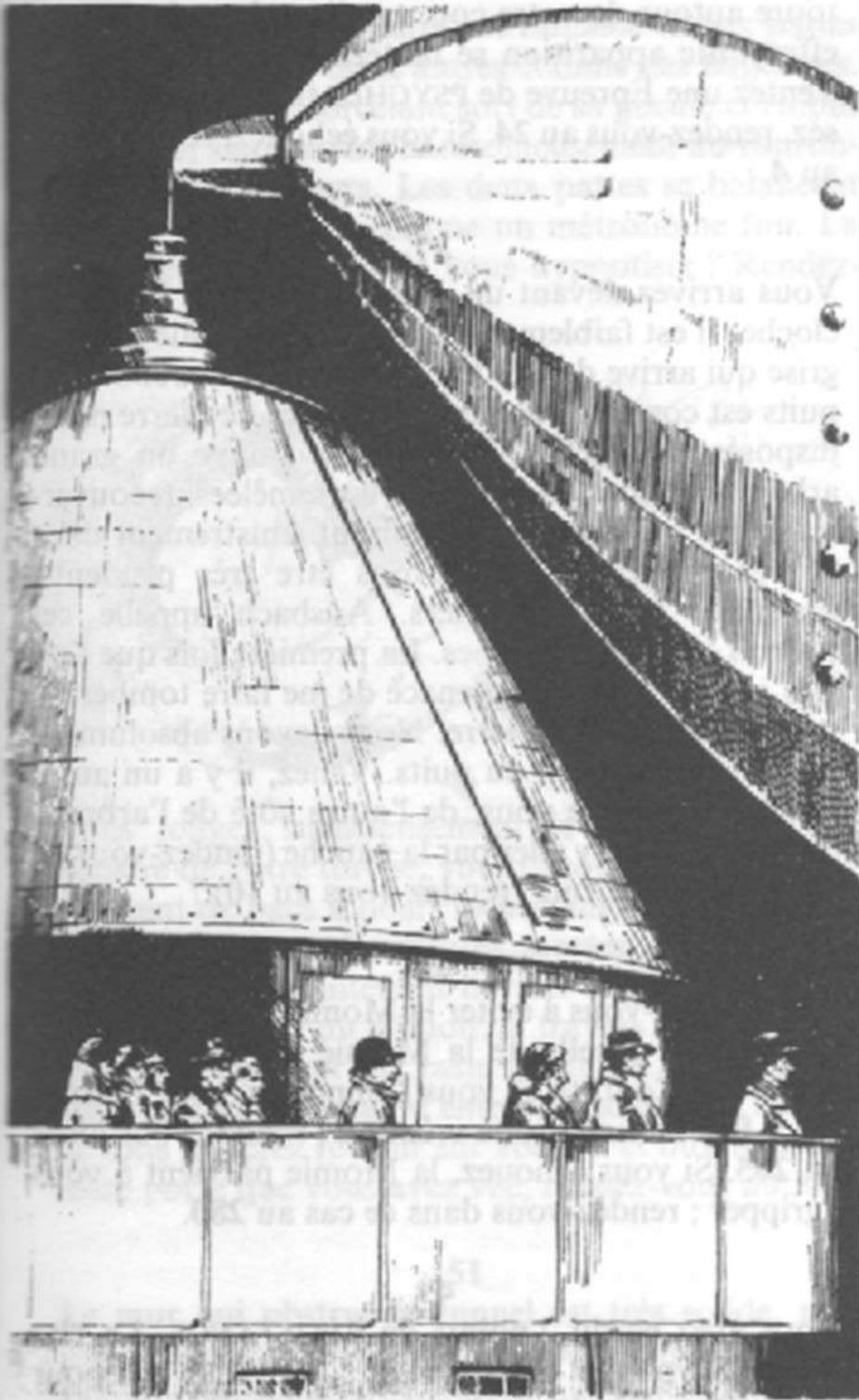


## 42

A la vue du faciès vampirique du voleur, vous perdez 1 point de **RÉSISTANCE**. Vous relâchez votre attention pendant un court instant, et le mort vivant en profite aussitôt pour passer à l'attaque ? Il essaie de vous labourer le visage à l'aide de ses ongles démesurés. Comparez la **DEXTÉRITÉ** du voleur (8) à la vôtre à l'aide de la Table des Conflits. Si le voleur l'emporte, rendez-vous au [59](#). S'il échoue, vous pouvez riposter avec votre canne-épée (rendez-vous au [22](#)), ou bien avec votre canne de randonnée (rendez-vous au [6](#)).

## 43

Vous actionnez le levier, et le mur s'enfonce lentement et silencieusement dans le sol. Un tunnel s'ouvre devant vous. Le sol est couvert de poussière et sur les murs sont représentées des scènes rituelles de sacrifice. Vous vous engagez dans l'étroite galerie et vous regardez les ombres danser sur les murs, tandis que vous soulevez derrière vous des nuages de poussière. Vous arrivez enfin à une étroite corniche qui s'avance en saillie au-dessus d'un abîme obscur. Vous abaissez votre lanterne et vous vous penchez pour regarder dans le vide : en vous redressant, vous apercevez sur votre droite une série de prises taillées dans le roc, qui s'enfoncent dans les profondeurs. Si vous voulez essayer de descendre dans le précipice par ce moyen, rendez-vous au [21](#). Si vous préférez retourner vers la salle des hiéroglyphes afin d'explorer le passage qui mène à la Grande Galerie, rendez-vous au [128](#).



44 *Vous vous extirpez de votre cachette et vous vous mêlez aux passagers.*

## 44

Le hangar est rempli de marchandises : des rangées de bicyclettes enveloppées dans du carton ondulé, des malles de toutes sortes et une multitude de caisses bien alignées. Vous grimpez sur les caisses pour avoir un bon point de vue tout en étant bien dissimulé. Vous attendez ensuite tranquillement l'arrivée du dirigeable. L'attente est longue mais tout à coup vous entendez le vrombissement sourd d'un moteur : le *Lucréïia* arrive ! Tandis que le dirigeable manœuvre le long des quais d'embarquement, vous vous extirpez de votre cachette et vous vous mêlez aux passagers. Quelque part, là-haut, se trouve votre ennemi. Peut-être le voleur du British Muséum? Rendez-vous au [19](#).

## 45

Tout en retournant à votre cabine, vous décidez de surveiller de près les mystérieux Ausbach et Schroeder jusqu'à ce que le dirigeable atterrisse. Vous ne les voyez pas au dîner, mais le repas que l'on vous sert est fort copieux, et vous récupérez 1 point d'ENDURANCE. Ensuite, vous regagnez votre cabine où vous plongez bientôt dans un profond sommeil. Vos rêves sont troublés par des images horribles du spectre du British Muséum et vous avez l'affreuse sensation de tomber dans le vide. Rendez-vous au [25](#).

## 46

Vous arrivez à la dernière page du journal qui, bien évidemment, a été écrite après le retour de sir Roderick. « J'en ai plus qu'assez qu'Ausbach se mêle de nos affaires. Aujourd'hui, il est revenu du Pays de Galles d'une humeur massacrant. Après avoir lu la presse du matin, il a insisté pour que nous ajoutions à notre donation au British Muséum un certain sarcophage. Cependant, un peu plus tard il s'est fait pardonner son mauvais caractère en m'offrant un fort joli portrait du XVII<sup>e</sup> siècle. Je l'ai accroché au-dessus de la cheminée, dans ma chambre... » Vous refermez le

carnet d'un coup sec, puis vous le replacez dans le bureau. Mais, tout à coup, vous sursautez en sentant quelque chose vous effleurer l'épaule. Un filet de fumée noire et huileuse s'entoure autour de votre cou, tandis qu'une étrange et effrayante apparition se matérialise sous vos yeux. Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [24](#). Si vous échouez, rendez-vous au [4](#).

## 47

Vous arrivez devant un puits étrange, en forme de cloche. Il est faiblement éclairé par une pâle lumière grise qui arrive de très haut au-dessus. Le rebord du puits est constitué de sept gros blocs de pierre noire disposés en cercle. Au centre se trouve un grand arbre mort dont les branches entremêlées, recouvertes d'une mousse épaisse, luisent sinistrement dans la pénombre. « Nous devons être très prudents, murmure Harold Lathers. Ausbach appelle cet endroit le Puits des Ames. La première fois que l'on m'a amené ici, il m'a menacé de me faire tomber au milieu du cercle de pierre. Nous devons absolument rester près du bord du puits. Venez, il y a un autre tunnel en face de nous, de l'autre côté de l'arbre. » Souhaitez-vous y aller par la gauche (rendez-vous au [28](#)) ou par la droite (rendez-vous au [10](#)) ?

## 48

Parviendrez-vous à éviter la Momie ? Mesurez votre DEXTÉRITÉ à celle de la Momie (6) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous l'emportez, vous réussissez à fuir la maladroite créature ; rendez-vous alors au [205](#). Si vous échouez, la Momie parvient à vous agripper ; rendez-vous dans ce cas au [280](#).

## 49

Vous avez perdu 2 points de RÉSISTANCE. La tête ratatinée vous dit en chuintant : « Je suis venu pour vous. Dans quelques instants vous serez en mon pouvoir ! » Puis la créature se ramasse sur six pattes tout en levant les deux autres comme des baguettes. Un sifflement ensorcelant sort de sa gueule et emplit

la cabine, s'accordant harmonieusement au ronronnement des moteurs. Les deux pattes se balancent d'un côté à l'autre, comme un métronome fou. La créature est en train de vous hypnotiser ! Rendez-vous au [18](#).



## 50

Vous longez silencieusement le couloir et, à la lumière de votre torche, vous découvrez tout un alignement de bacs à fleurs richement décorés, de statues grecques et de natures mortes poussiéreuses. Vous arrivez maintenant devant une arche ouverte dans le mur est du couloir, à travers laquelle vous pouvez apercevoir un vaste vestibule. Si vous souhaitez explorer ce hall d'entrée, rendez-vous au [356](#). Si vous préférez revenir sur vos pas et ouvrir la dernière porte que vous avez vue, rendez-vous au [333](#).

## 51

Le mur qui obstrue le tunnel est très solide, mais lorsque vous vous appuyez contre la paroi de droite, celle-ci coulisse pour découvrir un couloir beaucoup plus vaste. Vous vous engagez dans ce passage et le mur se referme aussitôt derrière vous. En regardant à droite, vous remarquez que le couloir disparaît dans l'obscurité. A gauche, il descend en pente douce vers une lumière jaunâtre. Auriez-vous enfin trouvé Ausbach? Protégeant votre lanterne de la main, vous descendez le couloir sur la pointe des pieds. Rendez-vous au [313](#).

## 52

Au moment où la servante s'apprête à frapper de nouveau, vous dégainez votre pistolet. Vous lui ordonnez de jeter son poignard, sinon vous seriez contraint d'ouvrir le feu... En réponse à votre menace, elle baisse son arme. Considérant son geste comme une réponse suffisante, vous reculez vers la porte. Mais, au moment même où votre main se tend vers la poignée, la servante émet un sifflement d'une puissance extraordinaire, tel celui d'un serpent en colère. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, vous ouvrez la porte à toute volée et vous vous enfuyez dans le couloir. Vous pouvez alors explorer la cabine de l'Américain (rendez-vous au [78](#)) ou retourner à votre propre cabine (rendez-vous au [45](#)). Si vous échouez, vous vous retrouvez adossé à la porte alors que la femme se précipite vers vous. Vous avez juste le temps de tirer une ou deux balles. (N'oubliez pas de Tenter à chaque fois une Epreuve de DEXTÉRITÉ pour connaître la précision de votre tir.) Faites le total des points de Dommage que vous avez infligés à votre adversaire et rayez le nombre de balles utilisées sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [97](#).

## 53

Les murs de cette pièce sont également en granit rose et il y a un autre bloc de basalt. Mais derrière lui se détache une porte, dont l'encadrement finement sculpté est formé par des serpents entrelacés. A côté du bloc se dresse une table à tréteaux couverte de coupes, de fioles et de petits sacs en cuir d'où s'élèvent des fragrances d'herbes et d'épices. Si vous souhaitez examiner les objets posés sur la table, rendez-vous au [92](#). Si vous préférez vous hâter vers la porte, sans prêter attention à ces divers objets, rendez-vous au [120](#).



## 54

Vous grimpez rapidement les marches de marbre et vous débouchez sur une galerie déserte. Les petites statuettes chinoises semblent vous regarder fixement. Un peu plus loin, une grande porte permet de quitter la salle Chinoise. Peu après, vous vous arrêtez brusquement à l'entrée d'un couloir et vous écoutez attentivement. Tout est redevenu silencieux. Quelle direction le fuyard a-t-il bien pu prendre ? Si vous souhaitez vous diriger vers la gauche, rendez-vous au [111](#). Si vous préférez aller vers la droite, rendez-vous au [94](#).

## 55

La fenêtre donne sur un escalier en colimaçon menant probablement vers le bas de la tour. Vous allumez votre torche électrique : les murs suintent d'humidité et une odeur de décomposition emplit l'atmosphère. Vous commencez à descendre prudemment les marches glissantes. Vous arrivez bientôt au niveau d'une petite pièce. Si vous souhaitez l'examiner, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez continuer votre descente pour découvrir la raison de ce vent chaud et désagréable qui émane du bas de la tour, rendez-vous au [211](#).

## 56

Au centre du temple flambe un grand feu d'où s'élèvent des volutes de fumée dégageant une acre puanteur. De part et d'autre, les murs sont couverts d'étagères où sont alignées de grandes jarres en terre cuite, couvertes de poussière et fermées par des couvercles d'argile en forme de têtes d'animaux. De l'autre côté du feu se trouve une estrade assez basse. Dessus, sont disposés un curieux trépied et une chaise à haut dossier sur laquelle est assise une vieille créature ratatinée. Tandis que vous scrutez le feu, la silhouette rompt le silence d'une voix sèche : « Bienvenue à vous, mortel. Je suis le Gardien des Morts. Qu'est-ce qui vous amène en ce lieu? » Vous lui répondez que le Passeur vous a dit que vous pourriez obtenir quelques conseils de

prudence. Vous lui demandez également des renseignements sur Ausbach. « Des conseils ! Oui, je vais vous en donner, déclare-t-il en ricanant. Ausbach est un serviteur et un Grand Prêtre de Thot. En ce moment, il se trouve simultanément au Puits du Temps et à l'intérieur de ces murs. » Après avoir prononcé ces paroles énigmatiques, il fait claquer ses doigts et aussitôt un long hurlement de chien enragé retentit. Dans le silence qui suit, le Gardien pointe un doigt vers vous en s'écriant : « Imbécile ! Je ne suis pas là pour vous aider, je suis là pour vous détruire ! Vous vous êtes glissé ici comme un voleur et votre curiosité nous a déjà coûté un temps précieux ; mais, maintenant, vous allez payer pour tout cela et mon monstrueux compagnon va se charger de vous punir ! » Une silhouette de forme humaine surgit soudain de l'ombre, à votre gauche. Elle s'arrête un instant, puis pousse un grognement. Cette créature est un homme à tête de chien ! Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [294](#). Si vous échouez, rendez-vous au [283](#).

## 57

Votre canne s'abat violemment sur la créature. La tête emmaillotée éclate dans un nuage de poussière pestilentielle, puis votre canne s'enfonce jusqu'à la cage thoracique friable de la Momie. C'est alors que jaillit un puissant éclair de lumière bleutée ! L'énergie diabolique qui animait la Momie se décharge le long de votre canne et la fend brusquement en deux. Peu après, la Momie s'affaisse sur elle-même et s'écroule sur le sol en se désarticulant. Votre canne de randonnée ne vous sera plus d'aucune utilité désormais. Rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*. Soudain, des voix en colère retentissent derrière vous. Les autorités du musée ont du être alertées par le bruit. Il est temps pour vous de fuir la salle Egyptienne que vous avez en partie saccagée ! Rendez-vous au [205](#)

## 58

Votre canne fracasse la tête de la créature qui s'effondre aussitôt sur les dalles du temple. Avec un sourire de triomphe, vous vous tournez vers le Gardien des Morts. Rendez-vous au [77](#).

## 59

Les ongles acérés du mort vivant vous griffent jusqu'au sang, puis il vous pousse violemment et vous tombez à la renverse dans un chaos de verre brisé, de pierreries et d'éclats de poteries. Tandis que vous vous extirpez péniblement des débris de la vitrine, vous voyez votre agresseur plonger la tête la première dans le sarcophage et disparaître ! Vous voilà seul dans le musée. Votre blessure au front et votre chute vous coûtent 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous maintenant au [99](#).

## 60

Vous perdez 1 point de RÉSISTANCE. A présent, comment allez-vous combattre cet effroyable insecte ? En lui tirant dessus, au risque d'endommager le poste de pilotage (rendez-vous au [70](#)) ou bien en arrachant l'extincteur du mur et en vidant son contenu sur la bête (rendez-vous au [112](#)) ?

## 61

Prudemment, vous amenez le Junker dans l'axe de la piste d'atterrissage et vous amorcez la descente. Quelques instants plus tard, les roues entrent en contact avec le sol. l'avion fait une violente embardée qui vous glace d'effroi, mais vous avez enfin atterri ! Vous réduisez les gaz et vous roulez hardiment vers le hangar puissamment éclairé. Vous arrêtez l'avion près d'un vieux biplan, et vous coupez le moteur. Puis vous vous extirpez du siège et vous sautez à terre. Heureusement il n'y a pas de comité d'accueil ! Avec aplomb, vous avancez vers l'un des hangars pour essayer de trouver une cachette où vous dissimuler en attendant l'arrivée du dirigeable *Lucrétia*. Ce vol tourmenté ainsi que votre lutte sans merci avec l'immonde Pictule Velue vous ont

extrêmement fatigué, et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [44](#).

## 62

Vous tournez quelques pages et vous lisez : « Nous avons tous le moral au plus bas. Tout d'abord, nous avons découvert que les deux sarcophages étaient vides, et maintenant nous nous apercevons que le passage du bas, le Chemin des Morts, débouche sur une pièce inachevée. Ausbach est convaincu qu'il existe une troisième chambre mais, tout en étant d'accord avec lui, j'avoue que je ne supporte plus ses marmonnements incessants au sujet d'une prétendue clef, ainsi que ses habitudes nocturnes suspectes... Ausbach s'est fait installer une table à tréteaux dans la deuxième chambre, et il passe la majeure partie de la journée à l'intérieur de la pyramide. Les travaux de percement annexes pratiqués à l'ouest n'ont rien donné, et nos fonds ne cessent de diminuer... Aujourd'hui je suis entré dans la pyramide pour dire à Ausbach qu'il était temps de partir. Tandis que je m'approchais de la deuxième chambre, j'entendis d'étranges murmures : des petits claquements et des sifflements aigus. Craignant pour la raison de mon curieux compagnon, je me suis précipité dans la pièce et là je l'ai trouvé, penché sur un étrange miroir de forme sphénique. Il s'est redressé brusquement et m'a dévisagé d'un regard plein de haine et de colère. Mais presque aussitôt ses traits ont repris leur expression habituelle, et il s'est laissé aller en arrière contre le dossier de sa chaise... Lorsque je lui annonçai, un peu plus tard, que les fouilles étaient arrêtées, il accueillit la nouvelle avec calme en me disant qu'il comptait justement repartir pour le Pays de Galles. » Si vous souhaitez continuer la lecture de ce journal, rendez-vous au [46](#). Si vous préférez examiner le lit, rendez-vous au [361](#).

## 63

Incapable d'échapper à cette horde d'Êtres Hybrides, vous allez succomber à leurs dents acérées et à leurs longues griffes. Vous vous effondrez sur le sol en entendant s'élever le cri d'agonie de

Harold Lathers. victime lui aussi des épouvantables créatures d'Ausbach. Ici se termine votre aventure.

## 64

Vous empoignez fermement l'arme que vous avez choisie et vous avancez furtivement vers l'homme, qui semble plongé dans un étrange rituel. Il murmure des mots dans une langue étrangère, aux intonations grinçantes, insistantes et cruelles. Vous vous arrêtez à quelques centimètres du voleur et vous lui dites d'une voix étranglée par la colère : « Ce petit jeu est terminé, mon ami. Cessez vos horribles blasphèmes et retournez-vous ! > » L'homme se raidit et, le corps secoué par un rire narquois, il déclare : « Très bien, mon cher, je vais me retourner. » Le voleur fait alors volte-face et, dans la pénombre du musée, vous découvrez un faciès hideux dont les yeux injectés de sang brillent d'une lueur diabolique. Sa peau desséchée est tendue sur son crâne et vous entrapercevez à l'intérieur de sa bouche deux rangées de dents impressionnantes. Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [42](#). Si vous échouez, rendez-vous au [71](#).

## 65

Vous ôtez le Sifflet de votre bouche et vous vous retournez pour donner vos ordres à la créature que vous avez appelée. Vous découvrez avec stupeur la gueule terrifiante du monstre : des volutes de fumée noire et huileuse s'échappent entre les énormes crocs de sa mâchoire et, dans la pénombre de la nuit, les innombrables écailles de son corps brillent d'une lumière irrisée et scintillante. Soudain, ses puissantes ailes à longues plumes commencent à battre l'air et, bientôt, le corps cuirassé et cornu du dragon s'élève dans les airs. Les yeux froids et cruels du monstre vous regardent successivement, Ausbach et vous. Tout à coup, la bête se met à cracher du feu ! Une énorme flamme vient vous envelopper puis, jaillissant au-dessus d'Ausbach, elle embrase la paroi du *Lucrètia*. Vous trouvez la mort dans une

catastrophe aérienne qui, comme beaucoup d'autres, demeurera à tout jamais inexplicée.

## 66

Vous tirez votre pistolet de la poche intérieure de votre veste et vous ouvrez le feu à bout portant sur la créature. Une flamme rougeoyante déchire l'obscurité et illumine les traits crispés du Bossu. Vous pouvez tirer une ou deux balles si vous le désirez, mais n'oubliez pas de Tenter à chaque fois une Épreuve de DEXTÉRITÉ pour connaître la précision de votre tir. Faites le total des points de Dommage infligés à votre adversaire, puis, après avoir rayé sur votre *Feuille d'Aventure* le nombre de balles que vous avez tirées, rendez-vous au [20](#).

## 67

Sur la jambe droite, une série de bas-reliefs montre la momification du corps de Khéfu. Sur la jambe gauche, son âme réincarnée dans un oiseau à tête d'homme est représentée quittant la momie et s'en-volant de la pyramide. Mais l'âme réincarnée ne s'envole pas vers le soleil, elle vole au-dessus d'un puits sombre et, dans ses griffes, l'oiseau tient un triangle étincelant. Cela aurait-il un rapport avec le Pyramidion ? En regardant de plus près, vous remarquez que quelque chose est inscrit sur le triangle, mais les siècles ont effacé les signes en grande partie, rendant le déchiffrement impossible. Par ailleurs, vous constatez que le puits est rempli de créatures monstrueuses, ressemblant à des méduses géantes, qui font toutes des signes en direction du triangle. Si vous souhaitez passer maintenant sous le passage voûté, rendez-vous au [81](#). Si vous préférez revenir sur vos pas vers la chambre des hiéroglyphes, afin d'explorer le Chemin des Morts, rendez-vous au [146](#)

## 68

Vous perdez 1 point de RÉSISTANCE en regardant à travers le Globe du Serpent. Vous apercevez une pièce obscure, au milieu de laquelle se trouve un homme de grande taille, engoncé dans

un costume. Il porte des lunettes noires et fait d'étranges signes en l'air avec ses bras. Peu à peu, une masse sombre, malsaine et flottante semble se matérialiser devant lui. Cette vision mystérieuse est brusquement interrompue. Dans la cabine, une lame de parquet se met soudain à grincer et vous entrapercevez en un éclair la lame recourbée d'un poignard, tandis qu'un bras sinueux entoure votre cou ! Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au [8](#). Si vous échouez, rendez-vous au [15](#).

## 69

Votre arme s'abat avec précision sur l'aiguillon brun du scorpion. L'effet est instantané et tout à fait surprenant : la créature devient comme folle et charge de manière désordonnée les autres statues qui jonchent le sol de la caverne ! Puis ses pattes et ses pinces se relâchent brusquement et la carcasse du monstre s'écroule finalement dans un nuage de poussière. Une fois remis de cette épreuve, vous vous mettez en quête d'une issue. Vous découvrez bientôt une fissure dans le mur et vous vous glissez dans l'étroite ouverture. Rendez-vous au [130](#).

## 70

Vous dégainez votre pistolet et vous pointez le canon sur la créature. « Imbécile ! siffle-t-elle, crois-tu pouvoir me tuer avec une telle arme ! Tu ferais mieux de te soumettre. > » Si vous croyez ce que la créature vient de vous dire, il vous faut alors essayer de saisir l'extincteur; rendez-vous au [121](#). Si vous avez encore foi en votre arme, tirez sur la créature. Vous pouvez faire feu à une, deux ou trois reprises si vous le voulez, mais n'oubliez pas à chaque fois de Tenter une Épreuve de DEXTÉRITÉ pour connaître la précision de votre tir. Additionnez tous les points d'ENDURANCE infligés à la créature et rayez le nombre de balles utilisées sur votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, quoi qu'il arrive, rendez-vous au [210](#).

## 71

Vous éprouvez un rude choc à la vue des traits vampiriques de cet être et vous perdez 2 points de RÉSISTANCE. Profitant immédiatement de votre surprise, le mort vivant se jette sur vous et essaie de vous labourer le visage à l'aide de ses ongles démesurément longs. Tentez, pour lui, une Épreuve de DEXTÉRITÉ (8). S'il réussit, il vous blesse au front et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Ensuite, vous heurtant de tout le poids de son corps, il vous fait basculer en arrière et vous vous écroulez parmi les éclats de verre cassé, de pierreries et de morceaux de poterie (cette chute vous coûte 1 point d'ENDURANCE). Tandis que vous essayez de vous extirper des débris de la vitrine, vous voyez votre assaillant plonger la tête la première dans le sarcophage... et disparaître ! Vous voilà seul dans le musée. Rendez-vous au [99](#).

## 72

Répondant à l'appel de l'Arbre des Ames, vous avancez d'un pas vers le bord du Cercle Mégalithique (vous perdez 1 point de PSYCHISME). L'arbre sent votre faiblesse et il augmente l'intensité de son incantation maléfique. Mesurez votre PSYCHISME affaibli au PSYCHISME renforcé de cette entité (7) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, rendez-vous au [159](#). Si vous échouez, rendez-vous au [93](#).



### 73

Vous tirez fébrilement le Talisman de votre poche et vous le lancez au-dessus de la créature. Pendant un court instant, le Talisman brille comme une torche ardente... puis il disparaît. Un grondement de tonnerre éclate soudain et un vent puissant se lève, s'acharnant sur les fenêtres qui se mettent à grincer avant de voler en éclats à travers toute la pièce. Des chiens de chasse faméliques font soudain irruption et se ruent sur la créature ! La Goule relâche sa prise autour de votre cou pour affronter les chiens, et vous en profitez aussitôt pour vous précipiter hors de la pièce en trébuchant. Si vous souhaitez à présent ouvrir la porte à double battant qui se trouve sur le palier, rendez-vous au [325](#). Si vous préférez explorer le corridor nord, rendez-vous au [245](#).

### 74

Vous vous libérez de la prise maladroite de la créature et vous levez votre canne pour lui assener un nouveau coup. Tenez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, déduisez les points de Dommage infligés du total d'ENDURANCE de la Momie. A présent, elle essaie de vous attraper à son tour. Tentez, pour elle, une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si elle réussit, rendez-vous au [280](#). Si elle échoue, vous pouvez continuer le combat en reprenant ce paragraphe au début. Si vous réduisez le total d'ENDURANCE de votre adversaire à zéro, rendez-vous au %. Mais vous pouvez aussi abandonner le combat et essayer de quitter le musée ; dans ce cas, rendez-vous au [48](#).

### 75

Vos bras douloureux ne peuvent plus soutenir l'effort. Soudain, votre main droite lâche sa prise précaire et vous glissez le long du mur ! Pourrez-vous vous rattraper à la corniche avant de tomber vers une mort certaine? Pour le savoir. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au [98](#). Si vous échouez, rendez-vous au [134](#).

Vous gravissez rapidement les marches en marbre et vous débouchez sur une galerie déserte, plongée dans l'obscurité. Tandis que vous vous hâtez à travers la pièce, vous regardez en passant les imposantes vitrines remplies de statues et de porcelaines chinoises. Tout au bout, une porte permet de quitter la salle chinoise. Vous vous arrêtez à l'entrée d'un couloir et vous écoutez. Le silence régné de nouveau. Quelle direction le fuyard a-t-il bien pu prendre ? Si vous pensez qu'il a fui par la gauche, rendez-vous au [111](#). Si vous pensez qu'il est parti à droite, rendez-vous au [94](#).

Le Gardien déchaîné a quitté son siège et il se tient maintenant tapi derrière le dossier. « Ne me faites pas de mal, mortel ! dit-il en tremblant. Si je meurs ici, mon âme sera la proie des Forces Noires de l'Au-Delà. Je répondrai à toutes vos questions. » Saisissant les hardes qui habillent ce corps maigre, vous demandez des éclaircissements au sujet de son énigme. En effet, comment Ausbach pourrait-il se trouver à deux endroits en même temps ? Le Gardien pointe son index sur les urnes posées sur les étagères et s'explique : « La force vitale d'Ausbach se trouve dans le canope placé sur la troisième étagère. C'est là que Het, sa maîtresse, l'a enfermé. Détruisez son contenu et vous détruirez Ausbach en même temps. » Rejetant le Gardien au sol, vous vous précipitez vers l'étagère. Là se trouve une urne fermée par un couvercle représentant parfaitement les traits odieux d'Ausbach. Après l'avoir soulevé, vous plongez votre main à l'intérieur et vous en tirez un cerveau qui frémit au contact de votre main. Vous perdez 1 point de RÉSISTANCE. Vous le replacez précipitamment dans l'urne, vous sortez du temple en l'emportant sous le bras, puis vous vous dirigez vers le Puits du Temps. Rendez-vous au [269](#).

## 78

Vous allez directement à la cabine n° 7 et vous collez votre oreille contre la porte. Vous n'entendez aucun bruit à l'intérieur. Qu'allez-vous faire à présent? Frapper hardiment à la porte (rendez-vous au [116](#)) ou bien essayer de crocheter la serrure avec votre passe-par tout, si toutefois vous en avez un (rendez-vous au [145](#))?

## 79

Vous esquivez prestement la charge trop lente du Scorpion Terracotta, puis vous balancez votre arme comme un club pour tenter d'abattre son aiguillon. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au 69. Si vous échouez, la créature essaie de se retourner pour vous attaquer de nouveau. Comparez votre DEXTÉRITÉ à celle du Scorpion (8) à l'aide de la Table des Conflits. Si le Scorpion réussit, il tentera de concrétiser son avantage en vous saisissant dans ses pinces. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ pour votre adversaire. S'il réussit, rendez-vous au [173](#). S'il échoue dans sa tentative, allez-vous essayer d'utiliser contre lui votre canne ou votre canne-épée de nouveau (rendez-vous au [231](#)) ou bien préférez-vous dégainer votre pistolet (rendez-vous au [264](#)) ? Si vous décidez d'avoir recours au Sifflet du Dragon, rendez-vous au [200](#).

## 80

Vous tirez les lourds rideaux de velours violet et vous découvrez quelqu'un allongé sur le lit. Instinctivement, vous éclairez avec votre torche le visage de l'homme, mais vous reculez aussitôt avec horreur. Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous échouez, vous perdez 2 points de RÉSISTANCE. Le corps est affreusement tordu. Ses mains squelettiques sont crispées sur la couverture, comme si la personne était morte de peur. La peau parcheminée du visage est tendue sur le crâne et ses lèvres violacées sont retroussées dans un affreux rictus. Si vous avez examiné le portrait accroché dans la salle à manger, vous pouvez

remarquer une ressemblance incontestable avec sir Roderick Lathers. Après avoir repris vos esprits, qu'allez-vous faire? Inspecter le bureau (rendez-vous au [361](#)) ou bien quitter la pièce, soit pour ouvrir la porte à deux battants (rendez-vous au [325](#)), soit pour explorer le corridor nord (rendez-vous au [245](#)) ?

## 81

Le passage voûté conduit à une pièce en granit rose. Un gros bloc de basalt, qui, autrefois, servait probablement de support au sarcophage de Khéfu, occupe le centre de la chambre. Derrière lui se trouve une statue en or du dieu Horus. La statue garde une étroite entrée, ménagée dans le mur du fond, à travers laquelle vous pouvez voir une volée de marches à moitié effondrées qui descendent abruptement dans l'obscurité. En passant devant le bloc, vous remarquez une empreinte circulaire sur le sol : quelqu'un a récemment posé un sac à cet endroit, avant de le reprendre. Serait-ce possible qu'Ausbach ait suivi ce chemin ? Vous ressentez tout à coup une sombre appréhension. Si vous souhaitez descendre les escaliers, vous devez Tenter une Épreuve de PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [11](#). Si vous échouez, rendez-vous au [32](#). Mais si vous préférez rebrousser chemin vers la chambre des hiéroglyphes afin d'explorer le Chemin des Morts, rendez-vous au [146](#).

## 82

Avec la force du désespoir, vous vous ruez sur la créature. Peut-être parviendrez-vous à la projeter au sol et à vous enfuir ? Mesurez votre FORCE à celle de la Momie aux pouvoirs maléfiques (8) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous l'emportez, la créature se trouve projetée contre l'une des vitrines d'exposition. Vous parvenez alors à prendre la fuite en empruntant l'une des portes de sortie du musée. Rendez-vous au 205 Si vous échouez, la Momie essaye de vous immobiliser. Comparez votre DEXTÉ-RIRÊ à celle de la Momie (6). Si la créature l'emporte, elle parvient à vous neutraliser. Rendez-vous dans ce cas au 280. Si la Momie échoue, vous pouvez essayer une

nouvelle fois de vous enfuir en reprenant ce paragraphe depuis le début.

### 83

Tandis que la dernière des immondes créatures succombe à l'épée fatale, vous poussez Harold à travers une arcade et vous claquez aussitôt la porte. Fort heureusement, le verrou se trouve de votre côté. Vous vous arrêtez quelques instants pour reprendre votre souffle, puis vous poursuivez votre chemin le long d'un corridor humide éclairé par des torches de roseau. Bientôt, vous parvenez au bord d'un vaste puits à l'aspect sinistre. Rendez-vous au [47](#).

### 84

L'objet ressemble au hochet ou à la tétine de quelque bébé monstrueux. C'est un serpent enroulé sur lui-même, fait d'or et d'argent, qui supporte un globe de cristal. Vous saisissez l'objet et vous entrapercevez des formes grises et indécises flotter à l'intérieur. A qui pensez-vous à cet instant précis ? A l'Américain (rendez-vous au [68](#)), au baron von Ausbach (rendez-vous au [40](#)), ou bien à la belle servante (rendez-vous au [27](#)) ?

### 85

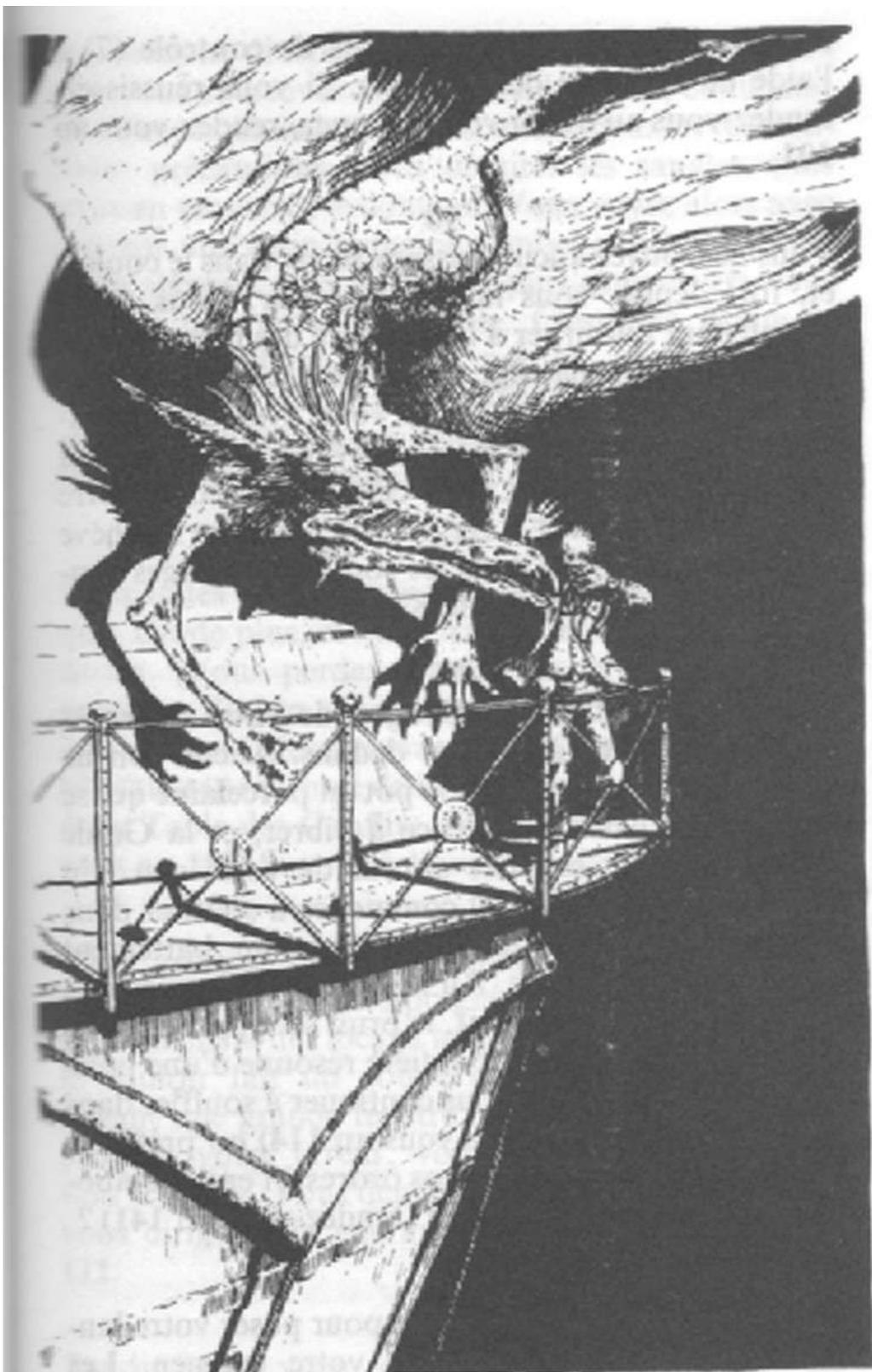
Vous écrasez violemment le bras du Bossu contre le mur. Votre adversaire hurle de douleur et son arme redoutable tombe au sol avec un brut métallique. Rendu furieux par cette perte, il se jette sur vous et vous donne un coup de pied dans les tibias, puis il vous pousse de toutes ses forces à travers la pièce et vous allez heurter la table. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. (Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous immédiatement au [3](#)). Tandis que vous vous remettez péniblement debout, le Bossu ramasse son couperet et se tourne vers vous. Si vous souhaitez dégainer votre pistolet et faire feu sur le Bossu, rendez-vous au [66](#) Si vous préférez vous emparer de l'un des chandeliers en guise d'arme, rendez-vous au [335](#).

## 86

La créature en question est effectivement une araignée géante et velue, pourvue d'une tête de forme humaine. L'ignoble chose rampe vers le siège du copilote. Ses pattes sont recouvertes de gros poils noirs et soutiennent un corps dur comme cuir et moucheté de taches orange vif. Au milieu de la minuscule tête humaine, deux petits yeux menaçants vous fixent froidement. Avec une terrible précision, la créature avance, tel un crabe, sur la poitrine du pilote et, tout à coup, un cri suraigu s'échappe de sa bouche pourvue d'impressionnants crochets. Vous êtes en présence d'une Pictule Velue, une créature venue des fins fonds du monde surnaturel pour vous détruire. Elle possède un total d'ENDURANCE de 16. Notez-le sur votre Feuille de Rencontres, puis Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [60](#). Si vous échouez, rendez-vous au [49](#).

## 87

« Vous voyez, dit le colonel Schroeder, le baron Ausbach et le voleur que vous avez surpris au British Muséum ne sont qu'une seule et même personne. Il était certain que vous ne survivriez pas à un affrontement avec une Pictule Velue à bord de l'avion postal. Quant à moi, je souhaitais de tout coeur que vous en sortiez vivant, car je vois en vous le courage et la persévérance qui sont les qualités fondamentales et indispensables à ceux qui s'aventurent dans le domaine du supranormal et du parapsychique. Ausbach a l'intention de vous tuer, mais moi, j'ai décidé de vous initier à une partie des connaissances des Forces Noires de l'Au-Delà, auxquelles vous vous êtes maintes fois heurté. » Maintenant que vous connaissez l'identité du voleur, allez-vous mettre un terme à cette conversation avec un vieillard à moitié sénile et vous diriger vers la cabine d'Ausbach (rendez-vous au [192](#)) ou souhaitez-vous retourner à votre propre cabine (rendez-vous au [45](#)) ? Enfin, si vous préférez continuer à écouter attentivement votre interlocuteur, afin d'apprendre ses mystérieuses révélations, rendez-vous au [336](#)



88 Vous apercevez Ausbach se débattant dans les serres d'une bête monstrueuse.

## 88

Vous soufflez dans le Sifflet du Dragon de toutes vos forces. Des gouttes de sueur commencent à perler sur votre front et vous vous sentez peu à peu envahi par une étrange vague de tristesse et par une sensation de perte, comme si une partie de vous-même s'en allait en jouant. Vous perdez 1 point de RÉSISTANCE. Ausbach recule en trébuchant vers la rampe, son arme levée en un geste de défense. Pour la première fois, vous voyez ses traits repoussants déformés par la peur ! Soudain, un puissant souffle d'air chaud vous plaque sur le plancher de la passerelle. Tandis que vous essayez tant bien que mal de vous remettre sur pied, vous entendez Ausbach crier et vous l'apercevez se débattant dans les serres d'une bête monstrueuse. Des myriades d'écaillés irisées brillent dans l'obscurité de la nuit, des volutes de fumée noire, épaisse et visqueuse enveloppent le corps cuirassé et cornu de la créature. Ausbach est emporté au loin par la bête monstrueuse qui bat l'air de ses puissantes ailes à longues plumes. Vous continuez à souffler dans le Sifflet pour faire revenir la créature dans son propre espace dimensionnel. Bientôt, la créature disparaît complètement dans les cieux après avoir dégagé, dans un grondement de tonnerre, un dernier souffle d'air chaud. Vous voilà seul en haut du *Lucrétia*. Vous retournez à votre cabine et vous vous allongez, exténué, sur votre lit. Pendant un long moment, vous restez ainsi dans l'obscurité, songeant à votre dernière rencontre avec Ausbach... un sorcier en plein XX<sup>e</sup> siècle ! Vous sombrez dans un profond sommeil, troublé de cauchemars où vous apparaissent sans cesse les traits odieux d'Ausbach, et vous éprouvez l'atroce sensation de tomber dans le vide. Rendez-vous au [25](#).

## 89

Vous tournez au-dessus de Munich et vous repérez l'aérodrome. Sur la piste des balises vertes brillent dans la nuit. Allez-vous pouvoir vous poser en toute sécurité ? Pour le savoir, mesurez votre DEXTÉRITÉ à la Complexité des instruments de contrôle

(7) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, rendez-vous au 61. Si vous échouez, rendez-vous au [101](#).

## 90

Vous ne trouvez aucun passage secret dans le couloir et, fort dépité, vous faites demi-tour. Vous devez maintenant retourner à la chambre des hiéroglyphes pour explorer le passage qui mène à la Grande Galerie ; rendez-vous au [128](#). Si vous avez été empoisonné par le Scorpion, ce voyage vous coûtera 4 points d'ENDURANCE. Si cette perte réduit votre total d'ENDURANCE à zéro, votre aventure s'achève ici : vous allez périr dans les sombres passages souterrains de la pyramide de Khéfu.

## 91

Vous tirez le Sifflet du Dragon de votre poche et vous commencez à souffler dedans. Aucun son ne sort de l'instrument, mais le pot en porcelaine qui se trouve sur l'évier commence à vibrer, et la Goule relâche aussitôt sa prise autour de votre cou. Un vent chaud et surnaturel commence à souffler dans la pièce et vous entendez comme un battement d'ailes dans le lointain. Au fur et à mesure que vous soufflez dans l'instrument, le bruit se rapproche jusqu'à ce que la pièce tout entière résonne d'une puissante vibration. Allez-vous continuer à souffler dans ce sifflet infernal (rendez-vous au [114](#)) ou préférez-vous arrêter pour donner vos ordres à l'entité diabolique que vous avez appelée (rendez-vous au [141](#)) ?

## 92

Vous déplacez quelques objets pour poser votre lanterne, puis vous commencez votre examen. Les bourses en cuir et les fioles sont vides, mais les bols contiennent diverses huiles parfumées. C'est alors que vous apercevez un sac en cuir fermé, contenant quelque chose de lourd et de volumineux. Avec d'infinies précautions, vous défaites les sangles, puis vous en renversez le contenu. Vous voyez alors avec horreur une main humaine tomber sur la table ! La main s'anime, plie les doigts puis rampe

vers vous comme une grosse tarentule. C'est une Main de Gloire légendaire, utilisée par les nécromanciens pour détruire leurs ennemis. Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [158](#). Si vous échouez, rendez-vous au [188](#).

### 93

Vous faites encore un pas vers le Cercle Mégalithique. Un de plus, et vous franchirez le seuil de votre destin. (Vous perdez 1 point de PSYCHISME.) De nouveau, l'arbre augmente un peu l'intensité de son incantation. Mesurez votre PSYCHISME affaibli au PSYCHISME renforcé de l'Arbre des Ames (8) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, rendez-vous au [159](#). Si vous échouez, rendez-vous au [113](#).

### 94

Vous avancez précipitamment le long du couloir, actionnant en vain les poignées des portes qui semblent mener à des locaux administratifs. Finalement, le couloir fait un coude et vous vous retrouvez devant une grande fenêtre... C'est sans issue. Comprenant votre erreur, vous retournez rapidement vers le musée. Vous dépassez la salle chinoise et vous vous dirigez vers une autre porte. Rendez-vous au [111](#).

### 95

Tandis que vous examinez la partie sud de Shandwick House, vous découvrez une porte dissimulée derrière des buissons. Vous vous enfoncez dans le feuillage et vous actionnez lentement la poignée de la porte, mais celle-ci est fermée à clef et vous devez avoir recours à votre passe-partout. Mesurez votre DEXTÉRITÉ à la Solidité de la serrure (8). Si vous réussissez, rendez-vous au [119](#) Si vous échouez, vous serez contraint de faire le tour de la maison. Rendez-vous alors au [320](#).

## 96

Finalement, vos efforts produisent leur effet. Pendant un instant, la Momie tangué devant vous, puis ses jambes fléchissent et elle s'effondre comme une masse sur le sol. L'Égyptien mort depuis si longtemps laisse échapper un dernier râle, et une fumée acre commence à s'élever de ses bandelettes. Soudain, des cris d'hommes en colère retentissent au loin dans le musée ! Il vous faut agir sans perdre une seconde, car les autorités du musée ont dû être alertées de votre intrusion. Il est grand temps de fuir cette salle égyptienne à demi dévastée. Rendez-vous au [205](#).

## 97

Le coup de feu résonne dans la cabine. Si les points de Dommage que vous avez infligés à la servante ont réduit son total d'ENDURANCE à zéro, rendez-vous au [117](#). Sinon, la servante acharnée se jette sur vous en poussant un sifflement rageur et elle vous plaque brutalement contre la porte. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ (9) pour la servante. Si elle réussit, son poignard vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [317](#). Si son attaque échoue, vous pouvez essayer de lui arracher son poignard des mains ; rendez-vous dans ce cas au [176](#) Si vous avez encore des balles, vous pouvez faire feu à une ou deux reprises, selon vos désirs. N'oubliez pas de Tenter une Épreuve de DEXTÉRITÉ à chaque coup pour connaître la précision de votre tir. Rayez le nombre de balles utilisées de votre *Feuille d'Aven-ure*. calculez les points de Dommage que vous avez infligés à votre adversaire, puis reprenez ce paragraphe au début.

## 98

Vous vous rattrapez de justesse à la corniche, vous lancez une jambe par-dessus, puis vous vous hissez en sécurité sur l'étroit rebord. Pendant un long moment, vous restez ainsi exposé à un vent froid, en équilibre au-dessus de l'abîme. Cette épreuve vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Après vous être remis de vos

émotions, vous vous redressez, puis vous continuez à longer la tour. Finalement vous arrivez devant une fenêtre grande ouverte. Rendez-vous au [55](#).

## 99

Vous approchez de la vitrine où se trouve le mystérieux sarcophage. La porte de la vitrine est ouverte et le couvercle de l'antique cercueil est posé à côté, sur le sol. Dessus est gravé le symbole du serpent qui se dévore la queue, exactement comme sur le Pyramidion que l'on vous a volé ! Vous entrez dans la vitrine et vous en examinez rapidement l'intérieur. Il n'y a aucune trappe ni aucun bris de verre, et le sarcophage ne contient pas de double fond. Comment le mort vivant a-t-il donc pu disparaître ? Si vous voulez inspecter le sarcophage plus minutieusement, rendez-vous au [118](#). Si vous préférez quitter le musée avant d'être arrêté par les autorités, rendez-vous au [205](#)

## 100

Voire coup de feu atteint la créature, et son corps fragile se désintègre aussitôt dans un nuage de poussière rouge suffocante. Sans perdre un instant, vous vous mettez à la recherche d'une issue ; vous apercevez bientôt une fissure dans le mur et vous vous glissez dans cette étroite ouverture. Rendez-vous au [130](#).

## 101

Au moment où vous touchez le sol, les feux des balises défilent rapidement dans la nuit. L'avion fait une brusque embardée qui vous fait frissonner de peur, puis il continue à rouler sur la piste d'atterrissage. Soudain, vous apercevez une rangée d'avions garés tout au bout. Désespérément, vous actionnez les freins et vous coupez les gaz, mais cette brusque manœuvre fait sortir l'avion de la piste, et il s'en va rouler sur l'herbe humide. Une de ses roues s'enlise et l'avion pique du nez ! Vous êtes projeté en avant, hors de votre siège, comme un pantin désarticulé. Votre tête va heurter violemment le tableau de bord et vous perdez aussitôt connaissance. Rendez-vous au [136](#).

## 102

Vous reculez en tremblant de peur. Cette horrible vision vous fait perdre 2 points de RÉSISTANCE. Le pilote est affalé sur son siège, la tête penchée sur le côté et il tient un pistolet Liiger dans ses doigts crispés. S'est-il donné la mort ? Vous trouvez la réponse à cette question en entendant un long sifflement menaçant. Du coin de l'œil, vous apercevez deux pattes ressemblant à celles d'une araignée géante, en train de chercher une prise sur le siège du copilote. Des gouttes de sueur froide commencent à perler sur votre front et vous sentez vos cheveux se dresser sur votre tête. Rendez-vous au [86](#).

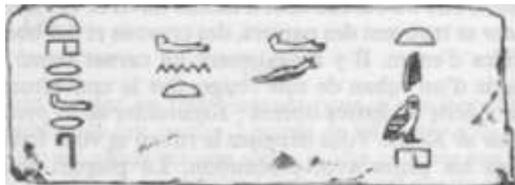
## 103

Vous promenez la lumière de votre lanterne sur les murs et, tout à coup, vous apercevez sur la gauche les contours indécis de deux étranges silhouettes sur la couche de peinture sombre. Vous grattez la peinture et celle-ci s'écaille, révélant l'image d'un dieu à tête de sanglier et d'une déesse à tête de serpent. Ils se tiennent tous deux face à Thot et Anubis. Le dieu à tête de sanglier tient un bâton noir pointé vers le sol. En suivant une ligne imaginaire depuis son extrémité, vous découvrez une dalle en pierre, discrètement encastrée au pied du mur. Vous enlevez le sable et la poussière qui la recouvrent puis vous la soulevez. Sous la pierre se trouve un levier en métal. Si vous souhaitez actionner ce levier, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez retourner sur vos pas pour explorer la Grande Galerie, rendez-vous au [128](#).

## 104

Les tiroirs du bureau sont à moitié ouverts. A l'intérieur se trouvent des papiers, des crayons et des bouteilles d'encre. Il y a également un carnet fermé à l'aide d'un ruban de soie rouge. Sur la couverture, on a écrit en lettres dorées : *Excavation de la pyramide de Khèfu*. Vous dénouez le ruban et vous feuillotez les pages avec précaution. La plupart sont tapées à la machine, mais les dernières sont manuscrites. Voici ce que vous lisez : «

Aujourd'hui, nous avons déblayé la Grande Galerie mais, avant d'atteindre la Chambre du Roi, Ausbach a insisté pour que j'ordonne à tous les ouvriers de sortir. Ensemble, nous avons continué à percer jusqu'à cette fameuse chambre, où nous avons découvert le grand sarcophage de Khèfu, posé sur un énorme bloc de basalte. Ausbach ne m'a pas paru très impressionné par cette découverte ; en revanche, il a passé de longs moments à examiner la statue d'Ho-rus qui se dressait contre le mur du fond... Tandis que j'examinais les hiéroglyphes peints sur le sarcophage de Khéfu, un extraordinaire souffle d'air chaud et sec s'est brusquement levé, et cela a presque éteint ma lanterne. En me retournant, j'ai alors vu Ausbach disparaître dans un passage secret qui venait de s'ouvrir dans l'un des murs de la chambre. J'ai aussitôt suivi l'impétueux baron jusqu'à une autre chambre, qu'il semblait inspecter très attentivement malgré l'obscurité profonde. Là, à mon grand étonnement, se trouvait un second sarcophage, identique en tous points à celui de la chambre du haut. Il y avait également un autre passage, menant dans les profondeurs de la pyramide... » Si vous souhaitez poursuivre le récit de sir Roderick, rendez-vous au [62](#). Si vous préférez faire demi-tour pour examiner le lit, rendez-vous au [361](#).



## 105

Les contorsions de la Momie vous arrachent votre canne-épée de la main. Vous voilà désarmé ! La créature, qui semble l'avoir deviné, commence à avancer à tâtons vers vous. Tout à coup, vous entendez des cris à l'intérieur du musée ; les autorités ont probablement été alertées de votre intrusion. Si vous souhaitez continuer à vous battre sans arme contre à Momie, rendez-vous au [82](#). Si vous préférez tenter d'échapper à la Momie pour vous enfuir de cette salle égyptienne à moitié dévastée, rendez-vous au [48](#)

## 106

Les créatures toussent et suffoquent tandis que la Poussière des Morts se répand tout autour d'elles. Cette poussière est animée par une force maléfique, et elle s'agite en tous sens dans la pièce comme un essaim d'abeilles. Un à un, les Êtres Hybrides s'effondrent sur le sol, et leur corps se désintègrent aussitôt en une poussière grise. Le reste de la horde vacille ; vous profitez de cette trêve pour entraîner Harold Lathers sous le passage voûté et vous claquez rapidement la porte derrière vous. Heureusement, le verrou se trouve de votre côté ; vous le repoussez et vous reprenez votre souffle pendant un court instant, puis vous vous hâtez le long d'un couloir faiblement éclairé par des torches en bambou qui crépitent dans l'obscurité. Le passage vous conduit bientôt au bord d'un grand puits sombre. Rendez-vous au [47](#).

## 107

Au dernier moment, vous plongez sous la lame et vous vous jetez sur le Bossu. Le couperet s'enfonce violemment dans la table. La créature difforme pousse alors un grognement de rage et vous pousse rudement sur le côté. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Tandis que le Bossu essaie désespérément de récupérer son arme, vous cherchez à l'atteindre à la tête. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, vous lui infligez une perte de 2 points d'ENDURANCE. Si vous échouez, votre coup mal ajusté rend la créature plus enragée encore. Quoi qu'il arrive, rendez-vous au [209](#).

## 108

Pendant qu'Ausbach continue à proférer ses odieuses incantations, vous tirez le Sifflet du Dragon de votre poche et vous le portez à vos lèvres. Aucun son n'en sort, et rien n'a l'air de se produire mais, soudain, la violente tempête qui faisait rage commence à faiblir, pour faire place peu à peu à une brise chaude et surnaturelle. Ausbach semble surpris par ce changement et

l'intensité de son incantation diminue aussitôt. La lueur surhumaine qui brillait dans ses yeux s'éteint et il tourne son corps voûté vers vous en s'écriant : « Par quelle sorcellerie pouvez-vous faire vaciller l'ardeur du Maître des Vents ? A quelles forces magiques avez-vous donc fait appel pour vous venir en aide, maudit damné perturbateur? » Comme en réponse à sa question, vous entendez alors un puissant battement d'ailes et vous sentez juste derrière vous la présence de quelque terreur monstrueuse semblant attendre vos ordres. Si vous souhaitez continuer à souffler dans le Sifflet, rendez-vous au [88](#). Si vous préférez cesser de jouer pour donner vos instructions à la créature, rendez-vous au [65](#).

## 109

Avant que vous n'ayez pu reprendre votre respiration, la fumée acre vous enveloppe entièrement. Votre gorge vous brûle et vos yeux se remplissent de larmes. Suffoquant sous l'effet des vapeurs nocives, vous titubez vers la porte, mais vos jambes ne vous soutiennent plus et vous tombez lourdement sur le sol. Vous sombrez dans une profonde léthargie et vous perdez connaissance. Votre dernier souvenir est celui d'une silhouette sombre se penchant sur vous. Vous reconnaissez avec effroi les traits vampiriques du mort vivant du British Muséum, et une voix au fort accent étranger vous murmure à l'oreille : « Tes aventures s'achèvent ici. Me voilà enfin débarrassé à jamais de tes interventions d'amateur ! »

## 110 .

L'aiguillon du Scorpion Terracotta s'enfonce dans votre dos, puis vous projette violemment contre la paroi de la caverne. Une douleur fulgurante envahit votre corps ! Le Scorpion fait demi-tour, puis il sort de la caverne en rampant bruyamment. Vous avez été empoisonné et, jusqu'à ce que vous trouviez un remède approprié, vous perdrez désormais 1 point d'ENDURANCE à chaque fois que vous arriverez à un paragraphe impair au cours de cette aventure. N'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille*

*d'Aventure.*) Tout en tremblant, vous vous remettez péniblement debout et vous vous glissez à travers la fissure. Rendez-vous au [130](#).

### 111

Devant vous se dresse une imposante entrée, flanquée de hautes colonnes, au dessus de laquelle se trouve une inscription écrite en grandes lettres dorées : SALLE ÉGYPTIENNE. Vous franchissez le seuil et vous découvrez, dans la demi-obscurité qui baigne la pièce, de grandes statues représentant d'étranges monstres mythologiques. Soudain, vous percevez des bruits furtifs et vous pressentez que vous touchez au but. Prudemment, vous avancez vers l'entrée d'une galerie plus petite où se trouvent de nombreuses vitrines contenant des reliques funéraires égyptiennes, des sarcophages et des momies. C'est alors que vous découvrez enfin votre voleur ! Il vous tourne le dos et semble absorbé dans la contemplation d'une vitrine ouverte où se trouve un sarcophage. Allez-vous pouvoir vous faufiler discrètement dans la pièce pour surprendre l'homme ? Pour le savoir, Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au [64](#). Si vous échouez, rendez-vous au [127](#).

### 112

Alors que vous décrochez l'extincteur, la créature se met à crier : « Soumets-toi ! » Avec sang-froid, vous tirez l'anneau de sécurité et vous faites jaillir un nuage de neige carbonique que vous dirigez sur la créature. Quel effet cette arme improvisée aura-t-elle sur le monstre ? Pour le savoir, lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [149](#). Si vous faites 3, rendez-vous au [195](#). Enfin, si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au [170](#).

### 113

Votre esprit tombe sous la domination de l'Arbre des Ames et, comme un zombie, vous pénétrez à l'intérieur du Cercle Mégalithique. Immédiatement, vous ressentez une chaleur intense et, un instant après, votre corps est entièrement consumé

par des radiations brûlantes. Votre âme survit mais la voici condamnée à tout jamais à servir les desseins odieux de l'infâme baron Ausbach. C'est ici que prend fin votre aventure.

#### 114

Vous soufflez de plus en plus fort dans le Sifflet infernal. La Goule semble chanceler, puis elle recule vers la curieuse peinture accrochée au-dessus de la cheminée. Celle-ci brille maintenant d'une maléfique lumière rouge. Tout à coup, un courant d'air chaud se met à souffler dans votre direction, vous plaquant littéralement au sol ! Peu après, ce maudit vent se calme et vous vous redressez mais, entre-temps, la créature a disparu. La pièce est de nouveau fraîche et silencieuse, néanmoins, la peinture est entièrement carbonisée. Vous avez perdu 1 point de **RÉSISTANCE** en utilisant ce Sifflet. Ébranlé par cette expérience, vous replacez l'objet magique dans votre poche et vous vous retirez de la pièce. Si vous souhaitez à présent essayer d'ouvrir la porte à double battant qui se trouve sur le palier, rendez-vous au [325](#) Si vous préférez explorer le corridor nord, rendez-vous au [245](#).

#### 115

Vous êtes réveillé par le cliquetis d'une clef dans la serrure. La porte s'ouvre et un sergent de police à la carrure impressionnante pénètre dans la cellule en disant : « Je vous apporte du thé et le journal. Votre petite escapade est en première page ! » Vous regardez les gros titres du journal que vous tend le sergent. « Importantes déprédations au British Muséum, la police a arrêté le malfaiteur. » Vous soupirez, cette aventure est terminée pour vous.

#### 116

Vous obtenez aussitôt une réponse : une voix plutôt irritée vous crie de l'intérieur : « Entrez, entrez, la porte n'est pas fermée. » Rendez-vous au [296](#).



**117** *Les yeux de la créature, jaunes, sans vie, vous regardent fixement, comme pour vous accuser.*

## 117

Votre coup de feu atteint la servante en pleine poitrine et la femme est violemment projetée en arrière contre la grande malle. Puis elle s'effondre lentement sur le sol ; le poignard glisse de sa main et elle reste étendue, telle une poupée désarticulée. Même dans la mort, elle continuera de sourire fixement. Tristement, vous vous approchez du corps et vous observez votre sanglante victime. Vous êtes aussitôt troublé par l'étrange liquide vert qui suinte de ses cheveux... Vous vous accroupissez près du corps et vous constatez que le visage de la jeune femme est en réalité un masque de cire. Vous enlevez ce beau masque et la sinistre vérité vous apparaît dans toute son horreur : la servante est une Femme-Serpent ! Un sang vert s'écoule goutte à goutte de la gueule de la créature et une langue rouge et fourchue pend mollement entre deux crochets effilés. Ses yeux jaunes, sans vie, vous regardent fixement, comme pour vous accuser. Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous échouez, vous perdez 1 point de RÉSISTANCE. Vous réprimez à grand-peine un haut-le-cœur, puis vous vous levez et vous quittez la cabine du baron Ausbach. Si vous avez examiné le Globe du Serpent, vous pouvez l'emporter avec vous. Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [338](#).

## 118

Le sarcophage lui-même est entièrement vide, mais le fond brille comme du goudron frais. Vous le grattez de la pointe de votre arme, et vous découvrez alors à votre grande surprise qu'il a la consistance du caoutchouc. Mesurez votre FORCE à celle de la membrane (5) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous l'emportez, rendez-vous au [133](#). Si vous échouez, rendez-vous au [190](#).

## 119

Vous introduisez subrepticement le passe-partout dans la serrure rouillée. Au bout d'un instant, vos efforts sont récompensés et

vous sentez qu'elle cède. La porte s'ouvre en grinçant sur un couloir plongé dans l'obscurité, orienté suivant l'axe nord-sud de la maison. Vous fermez la porte et vous allumez votre torche, puis vous promenez le faisceau sur les murs du couloir. Vous apercevez deux portes fermées. Si vous souhaitez ouvrir la porte du mur est, rendez-vous au [138](#). Si vous voulez ouvrir celle du mur ouest, rendez-vous au [151](#). Si vous préférez continuer à avancer dans le couloir, rendez-vous au [172](#).

## 120

Le couloir est large et descend abruptement vers la lumière jaune. Auriez-vous enfin retrouvé la trace d'Ausbach ? Couvrant le verre de la lanterne de votre main, vous continuez à avancer sur la pointe des pieds. Rendez-vous au [313](#).

## 121

Alors que vous hésitez, la créature en profite pour vous sauter dessus. « Ta dernière heure est arrivée ! » vous crie-t-elle. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ (8) pour la créature. Si elle réussit, rendez-vous au [259](#). Si elle échoue, vous dégainez votre pistolet et vous le pointez sur votre adversaire. Vous pouvez faire feu à une, deux ou trois reprises, sans oublier à chaque fois de Tenter une Épreuve de DEXTÉRITÉ pour connaître la précision de votre tir. Faites le total des points de Dommage infligés à votre adversaire et rayez le nombre de balles utilisées de votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, quel que soit le résultat, rendez-vous au [339](#).

## 122

Vous parvenez à prendre une profonde inspiration juste avant que la fumée ne vous enveloppe complètement. Au fur et à mesure que vous progressez vers la porte, vos yeux et votre peau commencent à vous piquer de plus en plus douloureusement. Finalement, la poignée de la porte cède. Vous sortez de la cabine en trébuchant et vous claquez la porte derrière vous. Pendant un instant, vous vous accroupissez. afin de reprendre votre

respiration, mais des bruits de pas vous obligent bientôt à vous relever. Titubant comme un ivrogne, vous remontez le couloir, puis vous rentrez dans votre cabine. Complètement épuisé, vous vous écroulez sur le lit. Vous avez survécu aux gaz asphyxiants, mais vous avez néanmoins perdu 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [338](#).

### 123

Votre coup de feu transperce l'effigie du dieu et la balle s'enfonce dans le plâtre du mur. Immédiatement, la lumière vacille, puis elle s'éteint brusquement ; vous voilà plongé dans l'obscurité la plus totale! Vous cherchez votre lanterne à tâtons et vous en ôtez le cache. L'image, partiellement détruite par votre coup de feu, est toujours sur le mur, mais le dieu a disparu ! 11 ne vous reste plus qu'à franchir le seuil de la porte dorée. Rendez-vous au [160](#).

### 124

Tandis qu'Harold et vous reculez vers la porte, un autre groupe d'Êtres Hybrides se jette sur vous. Lancez quatre dés et notez le total obtenu sur votre *Feuille d'Aventure*. Ce chiffre représente leur total d'ENDURANCE et vous devez le réduire à zéro si vous voulez tous les exterminer. Vous donnez de grands coups d'épée dans les créatures, fauchant têtes, jambes et bras à la volée. Tentez une Épreuve de FORCE. Si vous réussissez, vous infligez aux Êtres Hybrides une perte de points d'ENDURANCE égale au chiffre obtenu en lançant deux dés. Si vous échouez, vous ne provoquez qu'un Dommage égal au jet d'un seul dé. Si vous réduisez leur total d'ENDURANCE à zéro, rendez-vous au 83. Si certains des Êtres Hybrides survivent à votre attaque, ceux-ci s'acharnent sur vous. Tentez pour eux une Épreuve de DEXTÉRITÉ (9). S'ils réussissent, leurs dents et leurs ongles crochus vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au 63. Si vous êtes toujours en vie, reprenez la deuxième partie de ce paragraphe. Le combat continue ainsi de suite jusqu'à la victoire finale des Êtres Hybrides ou de vous-même.

## 125

Vous vous jetez en avant et vous sautez sur Ausbach, mais ce dernier a pressenti votre mouvement et il fait volte-face. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au [260](#). Si vous échouez, rendez-vous au [360](#).

## 126

Vous tirez le Talisman du Guerrier de votre veste tandis qu'Ausbach continue à proférer ses viles incantations. Un bâton si frêle pourra-t-il venir à bout de ce magicien dément ? Vous levez le bras et vous jetez le Talisman du Guerrier en l'air. Le vent se calme brusquement et vous pouvez de nouveau entendre le vrombissement des moteurs du dirigeable. Ausbach semble très perturbé par la brusque accalmie de la tempête. Il se tient debout, le dos voûté, et la lueur inhumaine qui brillait dans ses yeux s'éteint brusquement. « Quelle sorcellerie peut donc venir à bout de la colère du Dieu des Vents ? s'écrie-t-il. A quelle formule magique avez vous eu recours pour vous aider, espèce de sale trublion ? » Comme en réponse à ses questions, les nuages qui étaient au-dessus du dirigeable s'éloignent, et la Horde des Damnés surgit au grand galop. Les cris menaçants du sinistre cortège retentissent dans l'espace : « Nous voilà, nous voilà !... » Des chiens de chasse squelettiques se ruent sur Ausbach et les mains décharnées des cavaliers brandissent de longues lances. « C'est donc cela ! lance Ausbach d'un ton sarcastique. Vous avez appelé les chasseurs d'âmes contre moi ? Mais comment voulez-vous qu'ils me prennent puisque je n'ai justement pas d'âme à leur donner ! » Le chef des cavaliers vous fixe alors de ses yeux morts et vous dit : « C'est vrai, nous ne pouvons rien faire pour l'emmener hors de ce monde. Mais vous nous avez appelés à l'aide, et vous devez en payer vous-même le prix. » Sur ces mots, il se tourne vers ses hommes en hurlant : «< En avant ! » Aussitôt, les cavaliers obéissent aux ordres de leur maître ; les chiens s'élancent et vous mordent les jambes, puis une lance vous transperce la poitrine. « Suivez-nous ! » crie l'un des

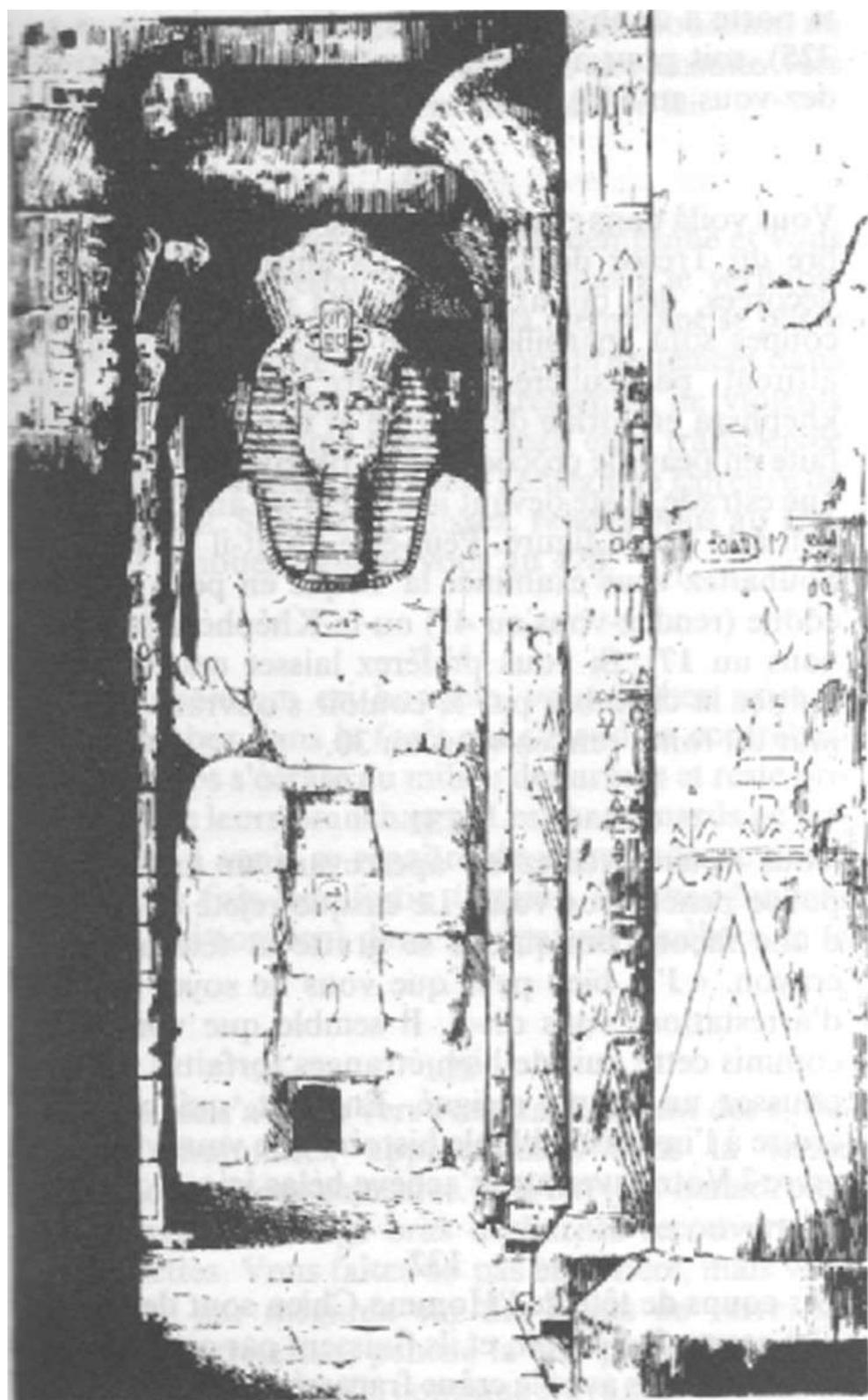
cavaliers tandis que le froid de la mort envahit votre corps. Votre aventure s'achève ici.

## 127

Vous empoignez fermement l'arme que vous avez choisie et vous avancez furtivement vers l'homme. Celui-ci semble absorbé dans un rituel étrange ; il murmure de mystérieuses paroles dans une langue inconnue et l'intonation de sa voix est cruelle, grinçante et horrible à entendre. Vous levez votre arme, prêt à frapper le voleur, lorsque soudain le parquet ciré craque sous votre poids. L'homme se raidit et se dirige d'un bond vers le sarcophage : vous avez été repéré ! Rendez-vous au [310](#).

## 128

Le corridor monte régulièrement, puis il débouche enfin sur la Grande Galerie. Les murs sont recouverts de superbes fresques représentant des scènes de la vie de Khéfu, et de grandes colonnes s'élèvent au-dessus de vous dans l'obscurité. Perdu au milieu de cette immense galerie, vous décidez de suivre la travée centrale tandis que votre ombre joue sur les murs derrière vous. Au bout de la galerie, une statue gigantesque s'élève du sol jusqu'au plafond. Une de ses mains est levée, la paume face à vous, comme en signe d'avertissement. Entre les pieds de la statue s'ouvre un passage voûté, bas et étroit, qui mène à la Chambre du Roi. Si vous souhaitez emprunter ce passage, rendez-vous au [81](#). Si vous voulez examiner les bas-reliefs qui ornent les jambes de l'énorme statue, rendez-vous au [67](#). Enfin, si, vous préférez revenir sur vos pas pour explorer le Chemin des Morts, rendez-vous au [146](#)



128 Au bout de la galerie, une statue gigantesque s'élève du sol jusqu'au plafond.

## 129

Vous ouvrez la porte et votre torche éclaire d'une lumière vacillante une vaste chambre. Un lit à baldaquin aux lourds rideaux de velours cramoisi se dresse au centre du mur nord. En face se trouve une grande cheminée au-dessus de laquelle est accrochée une peinture à l'huile. C'est le portrait d'un seigneur du XVII<sup>e</sup> siècle, à la mine grave et austère. La chambre comporte deux fenêtres. Près de celle du mur il y a un secrétaire en acajou. Si vous souhaitez ouvrir ce secrétaire, rendez-vous au [104](#). Si vous désirez tirer les rideaux du lit, rendez-vous au [80](#). Mais vous pouvez également quitter la pièce, soit pour aller ouvrir la porte à double battant du palier (rendez-vous au [325](#)), soit pour aller explorer le corridor nord (rendez-vous au [245](#)).

## 130

Vous voilà dans ce qui devait être autrefois la Chambre du Trésor de Khéfu. Des amphores finement décorées, des bijoux, des pierres précieuses et des coupes sont éparpillés sur le sol, mais deux objets attirent particulièrement votre attention : une khéphéra en forme de faucille et une toque bizarre, faite en peau de crocodile. Ces objets sont posés sur une estrade, juste devant le buste d'un antique Égyptien à la noble figure. Peut-être s'agit-il de Khéfu? Souhaitez-vous examiner la Toque en peau de crocodile (rendez-vous au [41](#)) ou la Khéphéra (rendez-vous au [17](#)). Si vous préférez laisser ces objets et quitter la chambre par le couloir s'ouvrant dans le mur du fond, rendez-vous au [30](#).

## 131

Vous vous réveillez en apercevant un officier de police penché sur vous. Le casque rejeté en arrière d'une façon comique, il se gratte la tête avec un crayon. « J'ai bien peur que vous ne soyez en état d'arrestation, vous dit-il. Il semble que vous ayez commis cette nuit de bien étranges forfaits ! » Vous poussez un soupir résigné. En effet, qui pourrait croire à l'invraisemblable histoire que vous venez de vivre ? Votre aventure s'achève hélas ici.

## 132

Les coups de tête de l'Homme Chien sont de véritables coups de boutoir, et ils finissent par avoir raison de vous. Vous avez le crâne fracassé et vous sombrez dans l'inconscience. Vous tombez face contre terre et la créature se penche sur vous en poussant un hurlement de triomphe. Elle vous tire ensuite vers son repaire et... votre aventure s'achève ici.

## 133

Votre arme traverse lentement la membrane et vous êtes certain à présent que vous sondez le véritable fond du sarcophage. Soudain, la membrane se plisse et se déchire. Votre bras s'enfonce brutalement dans un espace vide glacial ! Vous ressentez de violents picotements, comme si votre peau était transpercée par d'innombrables aiguilles. Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [154](#). Si vous échouez, rendez-vous au [178](#).

## 134

En poussant un cri horrible, vous lâchez prise et vous tombez dans la forêt qui s'étend en contrebas. Votre corps s'écrase au milieu des arbres et reste prisonnier de leurs branchages. Les charognards ne tardent pas à venir se repaître de votre cadavre disloqué. Une fois leur festin terminé, ils abandonnent vos os qui tombent dans les épaisses ténèbres de la forêt.

## 135

La Momie s'avance vers vous en poussant des sifflements chuintants, apparemment dans la ferme intention de vous ceinturer. Elle bat l'air maladroitement avec ses longs bras décharnés recouverts de bandelettes. Vous faites un pas en arrière, mais vous marchez par mégarde sur des éclats de verre. La Momie s'arrête net, penche la tête pour situer d'où vient le bruit, puis elle continue à avancer comme un automate. Courageusement, vous restez sur place puis vous esquiverez la

première attaque malencontreuse de la créature. Vous faites prestement un pas de côté et vous levez votre canne. Allez-vous pouvoir fracasser la tête de la créature d'un seul coup bien ajusté? Pour le savoir. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au [57](#). Si vous échouez, la Momie essaie à nouveau de vous ceinturer. Tentez, pour elle, une Épreuve de DEXTÉRITÉ (6). Si elle réussit, rendez-vous au [280](#). Si elle échoue, vous pouvez poursuivre le combat (rendez-vous au [74](#)), ou bien essayer de vous échapper et fuir le musée en toute hâte (rendez-vous au [48](#)).

### 136

Vous êtes réveillé sans ménagement par un policier à la carrure impressionnante. Il vous crie quelque chose en allemand et, tandis que vous lui répondez calmement dans votre propre langue, il vous empoigne par les épaules et vous tire brutalement hors du cockpit. « Vous nous devez quelques explications ! » déclare-t-il avec un fort accent. Vous laissez échapper un soupir de découragement. En effet, qui pourrait croire à votre invraisemblable histoire en ces temps de scepticisme scientifique ? Vous voilà tombé aux mains de la police allemande, et votre aventure s'achève ici.

### 137

Vous perdez 2 points de RÉSISTANCE tandis que les visages continuent à scander leurs terribles incantations. Une sensation d'engourdissement vous envahit jusqu'aux os et vous comprenez que ces horribles figures sont en train, par leurs chants, de vous déposséder de votre âme ! Des images cauchemardesques vous apparaissent. Vous voyez Ausbach et ses serviteurs projeter des gens à l'intérieur du cercle. Vous respirez de plus en plus difficilement et vous savez qu'il vous faut agir rapidement si vous ne voulez pas, vous aussi, finir dans le Puits des Ames. Mesurez votre PSYCHISME à celui de l'Arbre des Ames (7). Si vous l'emportez, rendez-vous au [159](#) Si vous échouez, rendez-vous au [93](#).

## 138

Vous entrez dans la pièce et vous promenez le faisceau de la torche autour de vous. Vous apercevez des meubles recouverts de housses blanches poussiéreuses. Tandis que vous vous frayez un chemin vers une autre porte donnant au nord, vous remarquez un grand fauteuil qui, étrangement, n'est pas recouvert d'une de ces housses sépulcrales. Sur le siège se trouve un journal vieux de huit jours, qui titre sur la une : « Catastrophe inexplicable au Pays de Galles ! » Un paragraphe a été sauvagement biffé à l'encre noire, celui précisément qui relate votre participation à ces étranges événements et qui mentionne votre adresse personnelle ! (Voir le premier livre de la série, *L'Horreur dans la Vallée*.) Souhaitez-vous ouvrir la porte donnant au nord (rendez-vous au [333](#)) ou celle du mur ouest (rendez-vous au [151](#)) ? Enfin, si vous préférez vous diriger vers le nord en suivant le couloir, rendez-vous au [172](#).

## 139

Tandis que vous actionnez délicatement la clef dans la serrure, vous entendez un curieux grincement. Soudain, un panneau secret coulisse près de la serrure, découvrant un robinet de cuivre qui vous crache aussitôt un jet de fumée violette en plein visage ! Vous lâchez le passe-partout (rayez cet objet de votre *Feuille d'Aventure*) et vous essayez d'éviter la fumée en vous rejetant en arrière. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au 122. Si vous échouez, rendez-vous au [109](#).

## 140

Ausbach ne vous a pas entendu approcher. Vous canalisez toutes vos pensées à travers la Toque et vous lui lancez une décharge d'énergie mentale sur la nuque. Pour vaincre le Baron, vous devez mesurer votre PSYCHISME au sien (9) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, rendez-vous au [214](#). Si vous échouez, rendez-vous au [272](#).

## 141

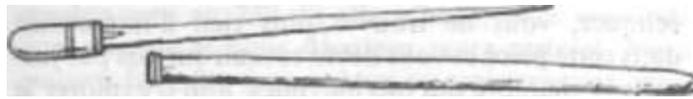
Retirant le sifflet infernal de votre bouche, vous criez : « Je vous ordonne de détruire mon ennemi ! » Comme en réponse à cette injonction, vous entendez un grondement rauque à donner des frissons, et la fenêtre donnant à l'est s'ouvre brusquement. Une tornade d'air suffocant pénètre dans la pièce, renversant tous les meubles sur son passage. La créature que vous combattiez est aussitôt mise en pièces, les rideaux du lit s'embrasent et vos vêtements prennent feu. Devenu la proie des flammes, vous vous précipitez vers la fenêtre en hurlant et vous sautez. Votre aventure est terminée.

## 142

Vous vous débattiez ardemment, mais vos efforts sont inutiles. L'aiguillon du Scorpion Terracotta s'arque et se dirige droit sur vous. Une douleur fulgurante vous transperce la poitrine, puis la créature vous abandonne et s'éloigne en rampant vers les ténèbres. Le monstrueux Scorpion vient de vous inoculer un terrible poison et, jusqu'à ce que vous trouviez un remède approprié, vous perdrez 1 point d'ENDURANCE à chaque fois que vous vous rendrez à un paragraphe impair au cours de cette aventure. (Notez cela sur votre *Feuille d'Aventure*.) Vous vous redressez péniblement et vous partez à la recherche d'une issue. Vous découvrez finalement une étroite fissure dans la paroi opposée, et vous vous y glissez. Rendez-vous au [130](#).

## 143

Votre attaque est bien trop lente ! Vous essayez de frapper l'affreuse tête du Bossu, mais celui-ci parvient à parer le coup et il tente aussitôt après de vous frapper à l'épaule avec son couperet. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ (6) pour le Bossu. S'il échoue, rendez-vous au [107](#). S'il réussit, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [3](#). Si vous survivez à ce combat, vous devez essayer de riposter : rendez-vous alors au [247](#).



## 144

Malheureusement, vous n'êtes pas assez rapide. Un formidable éclair explose dans votre poitrine et vous projette en arrière, le long de la passerelle. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Votre corps est tout engourdi, et la seule sensation que vous éprouvez est celle du vent qui continue à souffler autour de vous. Ausbach se tient devant vous, un sourire de triomphe déformant les traits odieux de son visage. Il s'écrie avec un rire sardonique : « Te voilà devenu mon esclave ! Ta force vitale m'appartiendra à tout jamais ! » Vous sombrez dans le néant. Rendez-vous au [25](#).

## 145

Pour utiliser le passe-partout, mesurez votre DEXTÉRITÉ à la Solidité de la serrure (8) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, rendez-vous au [296](#). Si vous échouez, rendez-vous au [171](#).

## 146

Le Chemin des Morts descend très profondément sous la pyramide. Il débouche dans une chambre inachevée, creusée dans le sol du plateau rocheux où se dresse la pyramide. Seul, un mur a été soigneusement enduit, puis décoré. Vous levez votre lanterne et vous examinez les fresques. Elles représentent Anubis, le dieu des Morts, et Thot, le dieu à tête d'ibis, lors du jugement des âmes. Certaines d'entre elles sont invitées à pénétrer dans une grande barque, mais les autres sont plongées dans les ténèbres, sur la gauche de la fresque. Si vous avez sur vous la lanterne noire, rendez-vous au [103](#). Sinon, vous devez Tenter une Épreuve de PSYCHISME. Si vous échouez, vous ne trouvez plus rien d'intéressant dans cette pièce et vous devez revenir sur vos pas jusqu'à la chambre des hiéroglyphes, afin d'explorer le passage qui mène à la Grande Galerie. Rendez-vous dans ce cas au [128](#). Si vous réussissez, rendez-vous au [103](#).

## 147

Vous avez mal visé, et votre canne-épée ne fait qu'effleurer les bandelettes de la créature. Pendant un court moment, son corps oscille de gauche à droite, puis elle lance soudain son bras dans votre direction. Mesurez la DEXTÉRITÉ de la Momie (6) à la vôtre à l'aide de la Table des Conflits. Si la créature l'emporte, rendez-vous au [280](#). Si elle échoue, allez-vous continuer à combattre (rendez-vous au [26](#)) ou bien préférez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [82](#))?

## 148

Vous écartez Harold d'un geste, puis vous courez vers le mur et vous décrochez une grande épée rouillée. Notez cette arme sur votre *Feuille d'Aventure* : Grande Épée 2 D6 / A chaque fois que vous vous en servirez, vous devrez Tenter une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, votre épée infligera aux Êtres Hybrides un Dommage équivalent au chiffre obtenu en lançant deux dés. A présent, rendez-vous au [124](#).

## 149

« Tu vois, dit la créature, railleuse, tu ne peux rien contre moi ! Maintenant prépare-toi à mourir, pauvre mortel ! » La Pictule Velue se ramasse sur elle-même et s'apprête à vous sauter dessus. Tentez, pour elle, une Épreuve de DEXTÉRITÉ (8). Si elle réussit, rendez-vous au [259](#). Si elle échoue, vous esquivez son attaque et vous dégainez votre pistolet. Vous pouvez faire feu à une, deux ou trois reprises, mais n'oubliez pas à chaque fois de Tenter une Épreuve de DEXTÉRITÉ pour connaître la précision de votre tir. Faites le total des points de Dommage infligés à votre adversaire et rayez le nombre de balles utilisées sur votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, quoi qu'il arrive, rendez-vous au [339](#).

## 150

Thot repose sa plume, puis il se détache de la fresque et lève la main en signe de salut. « N'ayez pas peur, mortel, dit-il d'une voix douce. Je ne vous veux aucun mal. La créature que vous recherchez est déjà passée dans l'autre monde et, bientôt, elle appellera Het au fin fond du domaine des Forces Noires de l'au-Delà. Je ne peux pas intervenir directement dans ces événements mais je le puis de façon détournée ». Si vous avez été empoisonné par le Scorpion Terracotta ou contaminé par la Main de Gloire, rendez-vous au [187](#). Sinon, vous pouvez poser une question à Thot. Si vous souhaitez l'interroger sur le Pyramidion, rendez-vous au [213](#). Si vous préférez lui demander quel est le point faible d'Ausbach, rendez-vous au [226](#).

## 151

Vous vous trouvez dans une pièce où l'obscurité est si épaisse qu'elle en est presque palpable ! En promenant le faisceau de votre torche autour de vous, vous remarquez que les murs, les rideaux et les différentes décorations sont uniformément noirs. Il n'y a aucun tapis et on a dessiné à la craie un cercle rouge sur le parquet. Au milieu du cercle se trouve une table tout à fait étonnante: trois dragons hideux en cuivre doré s'entrelacent pour former le trépied. Leurs mâchoires largement ouvertes soutiennent un bloc de marbre vert circulaire, sur lequel repose une boîte en bronze. Si vous souhaitez examiner cette boîte, rendez-vous au [198](#). Si vous préférez retourner vers le couloir, vous pouvez soit aller vers le nord, (rendez-vous au [172](#)), soit ouvrir la porte du mur est (rendez-vous au [138](#)).

## 152

Vous scrutez la pièce du regard et vous remarquez que la peinture accrochée au-dessus du manteau de la cheminée scintille d'une lueur rougeoyante. Ce doit être le passage par lequel la Goule est entrée dans la pièce. Si vous parvenez à le détruire, peut-être réussirez-vous du même coup à anéantir cette

ignoble créature ? S'il vous reste des munitions, vous pouvez essayer de tirer à bout portant sur la peinture avec votre pistolet ; rendez-vous dans ce cas au [174](#). Si vous préférez essayer d'arracher le tableau du mur, rendez-vous au [194](#).

### 153

Vous contournez adroitement la créature et vous courez vers le trépied. Sur ce dernier est posé un canope en terre cuite, ayant un couvercle en forme de tête de chien. Vous prenez l'urne et vous en ôtez le couvercle. A l'intérieur se trouve la réplique en argile d'un cœur humain. Mais, lorsque la créature se jette sur vous, le cœur tombe à terre dans un bruit mou. L'Homme-Chien vous plaque au sol et s'apprête à vous trancher la gorge; cependant, avant qu'il n'accomplisse son effroyable geste, une étrange métamorphose se produit : de la fumée commence à jaillir de sa poitrine, il roule sur le côté et porte la main à l'endroit où doit se trouver son cœur. L'Homme-Chien se met à saliver abondamment, puis il suffoque et s'effondre au sol raide mort... Quant à vous, vous avez perdu 1 point d'ENDURANCE dans votre chute. Vous vous relevez et vous vous dirigez avec détermination vers le Gardien. Rendez-vous au [77](#).

### 154

Vous dégagez votre bras de la membrane caoutchouteuse. Votre manteau est imprégné d'une forte odeur de moisissure et la peau de votre main est plis-sée, blanche et desséchée comme celle d'un cadavre. Quand à votre arme, elle est maculée de taches de rouille et de pourriture. Que votre bras ait plongé dans une autre dimension ou soit passé à travers le temps, vous ne le savez pas au juste, mais, quoi qu'il en soit, cette expérience vous a coûté 1 point de RÉSISTANCE. Soudain, vous entendez au loin des cris perçants et le hurlement strident d'une sirène d'alarme. Il est grand temps de quitter le musée. Rendez-vous au [205](#).

## 155

Avec d'infinies précautions, vous actionnez le passe-partout dans la serrure. Vos efforts sont bientôt récompensés par un léger grincement. Vous vous relevez et vous soulevez le couvercle de la malle. Une insoutenable puanteur s'en dégage aussitôt, tandis que des gaz pestilentiels et de la fumée grise envahissent la cabine. Suffoquant, vous titubez en arrière et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Heureusement, la fumée se dissipe peu à peu et vous pouvez examiner à présent l'intérieur du coffre. Celui-ci est à moitié rempli d'une terre noire, très tassée, formant une espèce de moule épousant la silhouette d'un corps humain. La terre dégage une odeur nauséabonde et elle est recouverte d'une mousse ver-dâtre où de petites choses blanches se tortillent à la lumière du jour. Cette malle est une tombe portable ! Le baron Ausbach est soit un déséquilibré morbide, soit un horrible déterreur de cadavres ! Mais vos suppositions macabres sont brusquement interrompues. En effet, le parquet vient de craquer derrière vous et vous entrapercevez la lame recourbée d'un poignard dans la pénombre. Tout à coup, un bras sinueux vous enserme le cou ! Tentez une Epreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au [8](#). Si vous échouez, rendez-vous au [15](#).

## 156

Si vous avez encore une arme sur vous, vous la dissimulez subrepticement sous votre manteau. Ensuite, vous rentrez chez vous par un chemin détourné, car aux abords du musée les rues pullulent de voitures de police et de gendarmes qui vont et viennent au pas de course. Vous n'êtes pas en mesure d'expliquer ce qui s'est passé cette nuit, mais vous êtes au moins sûr d'une chose : il est temps que votre bravoure et vos qualités physiques remarquables soient secondées par les connaissances et les sages conseils de votre ami, le savant et explorateur Charles Petrie-Smith. Rendez-vous au [175](#).

## 157

Une porte faite de minces planches de bois s'ouvre en grinçant sur un laboratoire en désordre, prolongé d'un débarras. Au centre se trouve une paillasse pleine de bocaux en verre poussiéreux, d'éprouvettes et de cornues. Dans un coin de la pièce se balance un squelette humain grimaçant. Des étagères ployant sous le poids de gros volumes piquetés de taches de moisissure recouvrent le reste des murs. Cependant, votre attention est attirée par une pile de caisses en bois étrangement propres. La caisse du dessus contient un objet des plus mystérieux : une lanterne en cuivre rutilant, comportant un curieux couvercle de forme conique soudé sur le côté. Si vous souhaitez examiner cet objet plus attentivement, rendez-vous au [193](#). Si vous préférez continuer à descendre l'escalier en colimaçon, rendez-vous au [211](#).

## 158

Vous reculez avec un frisson d'horreur. Vous perdez 1 point de RÉSISTANCE. La main est crispée et sa peau ridée est complètement desséchée par les ans. D'étranges symboles sont tatoués à l'encre rouge au dos de chaque doigt décharné. Tandis que vous l'observez, incrédule, elle tombe de la table et se met à courir sur le sol dans votre direction. Si vous souhaitez faire demi-tour et vous enfuir à travers le porche sculpté, rendez-vous au [120](#). Si vous préférez essayer d'écraser la main d'un coup de talon. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au [217](#). Si vous échouez, rendez-vous au [240](#).

## 159

Dans un ultime effort de concentration, vous libérez votre esprit des incantations hypnotiques puis, tirant Harold par la manche, vous contournez le rebord du puits et vous vous dirigez en toute hâte vers l'entrée d'un autre tunnel. Rendez-vous maintenant au [197](#).

La porte s'ouvre sur un monde crépusculaire où se dressent des collines mornes et grises, couvertes d'une végétation desséchée et rabougrie. Oppressé par ce sinistre paysage, vous commencez sans grande ardeur à escalader la première colline. Au fur et à mesure que vous progressez, l'herbe tombe en poussière sous vos pieds. Vous arrivez enfin au sommet et vous apercevez en contrebas une grande rivière dont les eaux noires coulent langoureusement à travers un paysage désolé. Vous ne pouvez pas voir la rive opposée mais, sur votre gauche, vous remarquez une jetée à moitié en ruine qui s'avance sur la rivière. Un vieux bac y est ancré et vous descendez vers le quai pour l'examiner de plus près. Progressivement, vous réalisez que cette jetée est entièrement faite d'ossements qui craquent sous vos pieds. Les flancs de l'embarcation sont, quant à eux, à moitié pourris et rongés par les vers. Soudain, une silhouette sombre, cachée dans les larges plis d'une grande cape noire, se lève à l'arrière de l'embarcation. D'une main maigre, elle vous invite à monter sur le bac. Les planches de l'embarcation ploient et gémissent sous votre poids, tandis qu'une odeur de pourriture et de décomposition se répand dans l'atmosphère. Le Passeur s'empare d'une perche posée sur le pont, puis il l'enfonce dans l'eau et commence à pousser le bac sur les eaux sombres et silencieuses. En vous penchant par-dessus le bastingage, vous remarquez des courants et des remous tourbillonnant autour de la coque, sans que cela ait apparemment le moindre effet sur la stabilité de l'embarcation ! Alors que vous vous apprêtez à interroger le Passeur sur cet étrange phénomène, vous le voyez, appuyé sur sa perche, son manteau flottant au vent... un vent que vous ne sentez pas ! « Le Styx est la rivière du temps, mortel, dit alors le Passeur. Vous allez maintenant traverser l'espace qui sépare le monde de la vie du royaume des morts. » Arrivé sur l'autre rive, le bac accoste sur une berge vaseuse et le Passeur vous tend une main osseuse pour se faire payer. Si vous possédez la Pièce d'Or, vous pouvez l'utiliser maintenant ; rendez-vous, dans ce cas. au [302](#). Sinon, vous pouvez offrir au Passeur un

objet de votre choix (rendez-vous au [329](#)) ou bien refuser de payer et sauter rapidement à terre (rendez-vous au [348](#))

### 161

Le couloir se termine par une grande fenêtre surplombant les bois qui s'étendent au sud de la maison. A l'ouest se trouve une porte marquée « Salle de bains » et, à l'est, une autre porte sans aucune inscription. Allez-vous essayer d'ouvrir cette dernière (rendez-vous au [t29i](#) ou bien voulez-vous retourner sur le palier pour y ouvrir la porte à double battant (rendez-vous au [325](#)) ? Si vous préférez aller explorer le corridor nord, rendez-vous au [245](#).

### 162

Vous parvenez à obtenir la bonne fréquence et vous appelez Munich. Vous annoncez aux responsables de l'aérodrome que l'avion postal a subi de graves avaries et que vous souhaitez atterrir d'urgence afin de transférer votre courrier dans le dirigeable *Lucretia*. Le contrôleur du trafic aérien vous répond que le dirigeable n'est pas encore arrivé et que vous avez la voie libre pour atterrir. Rendez-vous au [89](#)

### 163

Il n'y a rien d'intéressant dans les poches du manteau du Bossu. La seule marque d'identification du corps est un tatouage de couleur vive sur le dos de sa main droite : un serpent dévorant sa propre queue, avec le nom « Apep » inscrit en légende. Vous vous écarterez du cadavre, mais quelque chose vous fait subitement revenir en arrière... Le Bossu vient à peine d'exhaler son dernier souffle que sa main est déjà froide et raide comme s'il était mort depuis longtemps ! Vous vous agenouillez de nouveau près du cadavre et vous tâtez son cou. Il est glacial et les veines sont noires comme si le sang était déjà coagulé ! Mû par une impulsion soudaine, vous arrachez sa chemise moisie et maculée de boue, et vous apercevez alors... un vide béant. La créature n'a pas de cœur ! Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous échouez,

vous perdez 1 point de RÉSISTANCE. Il est temps maintenant d'aller explorer le reste de la maison. Vous armant de courage, vous quittez la cuisine par une porte s'ouvrant dans le mur est. Rendez-vous au [34](#).

## 164

La serrure cède dans un grincement aigu, et vous vous précipitez dans la cabine. Une vision macabre s'offre alors à vos yeux : le pilote est affalé sur son siège, les membres étendus et les yeux fixés sur le plafond. Sa tête pend mollement sur le côté et il serre un pistolet Luger dans les doigts raidis de sa main droite. S'est-il donné la mort? La réponse à cette question vous parvient sous la forme d'un long sifflement menaçant. Du coin de l'œil, vous apercevez une paire de pattes géantes, ressemblant à celles d'une araignée, qui essaient de trouver une prise sur le siège du copilote. Vos cheveux se dressent sur votre tête et des gouttes de sueur froide commencent à perler sur votre front. Rendez-vous au [86](#).

## 165

Mesurez votre DEXTÉRITÉ À la Solidité de la serrure (8) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, rendez-vous au [155](#). Si vous échouez, rendez-vous au [139](#).

## 166

Vous plongez la main dans la jarre et vous pressez le cerveau entre vos doigts. Vous entendez Ausbach pousser un long cri d'agonie. Aussitôt, la main ardente disparaît et, en vous retournant, vous apercevez le Baron s'accrochant désespérément à l'autel. Vous serrez encore plus fort et Ausbach chancelle en portant les mains à sa tête, avant de s'écrouler sur le sol. Le cerveau n'est plus que de la poussière qui file entre vos doigts et, à l'endroit où s'est effondré le redoutable Baron, il ne reste plus qu'un tas de vêtements et une empreinte brunâtre. C'est alors qu'un sifflement strident vous fait de nouveau regarder vers la colonne de feu. Émergeant d'un brouillard scintillant, la forme

d'une énorme tête de serpent se dessine peu à peu au centre du brasier. Vous devez agir rapidement pour refermer le passage ouvert par Ausbach. Votre seul espoir d'y parvenir est de détruire le Pyramidion, mais comment ? Allez-vous utiliser le Sceptre de Thot (rendez-vous au [342](#)), la Khéphéra, la canne-épée ou votre solide canne de randonnée (rendez-vous au [355](#)), ou bien le Sifflet du Dragon (rendez-vous au [319](#)) ? Si vous préférez vous emparer du Pyramidion pour le jeter d'un geste vif dans le puits, rendez-vous au [224](#).

## 167

Encore tout hébété par cette apparition, vous perdez 1 point de RÉSISTANCE. Si cela réduit votre total de RÉSISTANCE à zéro, rendez-vous au [228](#) La créature s'élance dans les airs et fond sur vous en poussant un cri strident ! Elle s'apprête à vous attaquer à l'aide de ses redoutables serres et de son terrible bec recourbé. Vous n'avez aucune possibilité de fuite ; comment allez-vous donc vous défendre ? En utilisant la Khéphéra (rendez-vous au [249](#)), la Toque en peau de crocodile (rendez-vous au [303](#)) ou bien le Sceptre de Thot, la canne-épée ou la canne de randonnée (rendez-vous au [326](#)) ? Si vous préférez utiliser votre pistolet, rendez-vous au [347](#).

## 168

Aussitôt, vous interposez le Scarabée entre votre corps et la décharge électrique. Au dernier moment, avant que l'éclair ne vous atteigne, il vient frapper le Scarabée de plein fouet. L'antique talisman se met à briller d'une lumière bleue incandescente, et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Mais brusquement, dans un craquement sonore, il retourne la décharge électrique vers son envoyeur. Ausbach est frappé de plein fouet, du plasma jaillit en bouillonnant de sa poitrine, puis va s'écraser contre la balustrade. Il parvient à se redresser avec beaucoup de difficulté, grimpe sur la rampe, reste un instant debout en équilibre, puis il se jette sur vous. Cependant, au lieu de s'écraser lourdement à vos pieds, son corps tout entier semble

se déployer, se transformant en une monstrueuse bête ailée. Des serres puissantes vous saisissent aux épaules et de grandes ailes à longues plumes vous emmènent, loin du *Lucrèlia*. Les yeux sauvages de la créature vous dévisagent cruellement et une voix atroce et familière résonne à vos oreilles : « Dorénavant, tu seras mon esclave et ta force vitale deviendra mon instrument ! » Vous sombrez peu après dans l'inconscience. Rendez-vous au [25](#).

## 169

Désespérément, vous essayez avec Harold de fermer la porte au nez de la horde des Êtres Hybrides, mais soudain une créature mi-homme, mi-cochon se faufile dans l'encadrement de la porte. Vous devez absolument vous en débarrasser ! Vous avancez rapidement et vous frappez la créature de toutes vos forces. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, vous infligez 2 points de Dommage au total d'ENDURANCE (7) de la créature. Si l'Être Hybride est tué sur le coup, rendez-vous au [225](#). S'il est toujours en vie, il riposte aussitôt. Tentez pour lui une Épreuve de DEXTÉRITÉ. S'il réussit, vous subissez une perte de 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au 63. Si vous êtes encore vivant, mesurez votre FORCE à celle de la créature (6) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, vous projetez violemment la créature dans les bras de ses compagnons ; rendez-vous alors au [225](#). Si vous échouez, vous devez poursuivre le combat en reprenant la deuxième partie de ce paragraphe.

## 170

Vous dirigez le jet sur la bête ; celle-ci cesse aussitôt ses odieuses railleries et recule vivement. Puis, à une vitesse surprenante, la Pictule Velue s'élance vers vous, et vous contourne rapidement avant de s'éloigner vers l'arrière de l'avion. Un instant plus tard, la porte latérale s'ouvre brusquement et un vent glacial s'engouffre dans l'appareil. Maintenant, vous devez essayer de piloter l'avion. Si vous avez tiré cinq balles ou plus pendant le combat, rendez-vous au [287](#). Si vous en avez utilisé moins de

cinq, ou si vous ne vous êtes servi que de l'extincteur pour vaincre votre adversaire, rendez-vous au [372](#).

### 171

Alors que vous vous accroupissez pour crocheter la serrure, la poignée s'abaisse et la porte s'ouvre brusquement. Le passe-partout vous échappe des mains et vous tombez à la renverse (rayez le passe-partout de votre *Feuille d'Aventure*.) Un homme à forte carrure, vêtu d'un costume bleu étriqué, s'avance maintenant vers vous. Il porte des lunettes noires et braque un pistolet à canon court sur votre poitrine : « C'est le steward que j'ai appelé, pas vous, dit-il d'une voix grinçante, au fort accent américain. Allez-vous-en ! » De toute évidence, il ne s'agit pas du voleur du British Muséum. Vous bredouillez quelques excuses peu convaincantes puis, tout penaud, vous vous redressez et disparaîsez rapidement dans le couloir. Une fois remis de votre méprise, allez-vous visiter la cabine du mystérieux Baron (rendez-vous au [192](#)) ou bien préférez-vous abandonner vos recherches pour l'instant et retourner à votre propre cabine (rendez-vous au [45](#)) ?

### 172

Tandis que vous continuez à avancer le long du couloir, vous découvrez deux autres portes fermées. Celle du mur ouest est solidement verrouillée et votre passe-partout ne vous est d'aucun secours. Allez-vous essayer d'ouvrir l'autre porte (rendez-vous au [333](#)) ou préférez-vous continuer à avancer dans le couloir (rendez-vous au [50](#)) ?

### 173

Vous êtes happé par les puissantes pinces de la créature qui vous soulèvent vers son aiguillon. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ (8) pour le Scorpion Terracotta. S'il réussit, rendez-vous au [142](#) S'il échoue, essayez de vous échapper. Mesurez alors votre FORCE à celle du Scorpion (6) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous échouez, reprenez ce paragraphe au début. Si vous

réussissez, vous parvenez à vous libérer et vous attaquez le Scorpion à votre tour. Allez-vous dégainer votre pistolet (rendez-vous au [264](#)), l'affronter avec votre canne de randonnée ou votre canne-épée (rendez-vous au [231](#)) ou bien préférez-vous avoir recours au Sifflet du Dragon (rendez-vous au [200](#)) ?

## 174

Vous tirez votre pistolet de votre manteau et vous videz tout le chargeur sur la peinture. (Rayez toutes vos munitions de votre *Feuille d'Aventure*.) Les balles déchirent la toile et aussitôt la Goule commence à se recroqueviller ; puis elle tombe en se ramassant sur elle-même et, bientôt, il ne reste plus d'elle qu'une petite flaque d'eau fétide sur le tapis. Tout tremblant, vous sortez de la pièce. Qu'allez-vous faire maintenant ? Ouvrir la porte à double battant qui se trouve sur le palier (rendez-vous au [325](#)) ou bien explorer le corridor nord (rendez-vous au [245](#)) ?

## 175

Vous vous réveillez de bon matin en ayant récupéré la moitié des points d'ENDURANCE et de RÉSISTANCE perdus au cours des combats de la nuit dernière. (Si votre total de FORCE s'était trouvé diminué à la suite de quelque fâcheuse épreuve, il retrouve sa valeur initiale.) Après le petit déjeuner, vous gagnez rapidement le bureau de poste et vous envoyez un télégramme urgent à Petrie-Smith : « Besoin de votre aide. Étranges phénomènes ici. Venez rapidement. » Vous retournez chez vous et vous parcourez les journaux du matin. Votre petite visite en fait les gros titres : « Vandalisme au British Muséum », « Dégâts considérables »... Vous passez l'après-midi à lire les comptes rendus de votre escapade nocturne. Petrie-Smith arrive tard dans la soirée et ensemble vous discutez des événements qui viennent de se dérouler. Si vous vous êtes battu avec le mort vivant, rendez-vous au [196](#). Si vous avez combattu la Momie, rendez-vous au [218](#).

## 176

Tandis que la servante se tourne habilement pour se livrer à une nouvelle attaque, vous vous jetez sur elle. D'une main, vous lui saisissez le poignet et, de l'autre, vous essayez d'écartier ses doigts du manche du poignard. Elle se débat comme une forcenée. Mesurez votre FORCE à la sienne (8) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, rendez-vous au [191](#). Si vous échouez, la servante parvient à se libérer et elle vous attaque avec son poignard. Tentez, pour elle, une Épreuve de DEXTÉRITÉ (9). Si elle réussit, sa lame vous blesse et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [250](#). Sinon, vous essayez désespérément de parer le terrible coup qu'elle s'apprête à vous donner. Reprenez ce paragraphe au début.

## 177

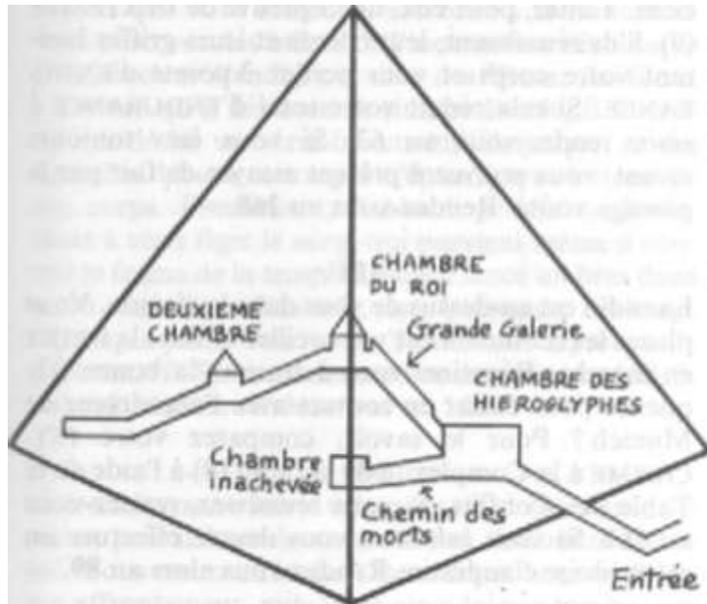
Êtes-vous en mesure de vous libérer de la prise mortelle de l'Homme-Chien et de vous enfuir du temple? Pour le savoir, mesurez votre DEXTÉRITÉ à celle de l'Homme-Chien (9) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, vous parvenez à fuir ; rendez-vous dans ce cas au [337](#). Si vous échouez, la créature s'apprête à vous donner un coup. Tentez, pour elle, une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si elle réussit, son coup vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [132](#). Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez essayer de vous enfuir une nouvelle fois en reprenant ce paragraphe au début. Sinon, vous pouvez poursuivre le combat avec la Khéphéra, le Sceptre de Thot, votre canne de randonnée ou bien votre canne-épée (rendez-vous au [237](#)) ou encore faire feu avec votre pistolet (rendez-vous au [202](#)).

## 178

Vous vous réveillez sur le sol, la moitié de votre corps en dehors de la vitrine brisée. Vous ressentez un violent mal de tête et vos bras sont encore tout engourdis du fait de votre chute. Vous vous relevez péniblement et vous remarquez que votre manteau est brûlant et qu'il dégage une forte odeur de moisi. La peau de vos mains est blafarde, plissée et desséchée, comme celle du cadavre. Vous avez perdu votre arme (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*), et cette épreuve vous coûte 2 points de RÉSISTance. Soudain, des bruits de pas et des cris résonnent dans le musée : les autorités ont été alertées ! Il est grand temps pour vous de fuir la salle égyptienne. Rendez-vous au [205](#).

## 179 .

L'entrée est cachée par un imposant fronton se dressant devant la face est de la pyramide. Vous avancez avec Petrie-Smith entre les colonnes antiques, puis vous passez par un nombre incalculable de petites pièces avant d'atteindre une chambre à moitié achevée. Le cadavre déchiqueté d'un Arabe est étendu sur le sol et de larges marches s'enfoncent dans la terre. Vous allumez votre lanterne et vous commencez à descendre sous l'œil inquiet de Petrie-Smith, qui vous observe jusqu'à ce que vous disparaissiez. Au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans les profondeurs, l'air se refroidit. Au bout d'un instant, vous vous retrouvez dans un large passage aux parois régulières, recouvertes de dalles en pierre. Vous avancez à la lumière vacillante de votre lanterne et le bruit de vos pas résonne sinistrement dans la froide obscurité. Le passage aboutit enfin à une grande pièce dont les murs sont couverts de fresques et de hiéroglyphes. Quelle direction allez-vous prendre à présent ? A gauche, vers le Chemin des Morts (rendez-vous au [146](#)) ou bien à droite, vers le passage qui mène à la Grande Galerie (rendez-vous au [128](#)) ?



## 180

Vous êtes confronté à une autre horde d'Êtres Hybrides qui fondent sur vous en poussant des sifflements aigus. Lancez quatre dés et notez le total obtenu sur votre *Feuille d'Aventure*. Ce chiffre représente le total d'ENDURANCE de tous les Êtres Hybrides. et vous devez le réduire à zéro si vous voulez les exterminer entièrement. Vous levez votre pistolet et vous faites feu. Vous pouvez tirer à une, deux ou trois reprises, en Tentant à chaque fois une Épreuve de DEXTÉRITÉ pour déterminer la précision de votre tir. Si vous atteignez vos cibles, faites la somme des points de Dommage infligés à vos adversaires, puis déduisez-la de leur total d'ENDURANCE. S'ils sont tous tués, rendez-vous au [225](#). Si vous échouez ou si certains Êtres Hybrides survivent, ils vous encerclent. Tentez, pour eux, une Épreuve de DEXTÉRITÉ (9). S'ils réussissent, leurs dents et leurs griffes lacèrent votre corps et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si cela réduit votre total d'ENDURANCE à zéro, rendez-vous au [63](#). Si vous êtes toujours vivant, vous pouvez à présent essayer de fuir par le passage voûté. Rendez-vous au [268](#).

## 181

La radio est au-dessus de vous dans la cloison. Vous placez les écouteurs sur vos oreilles et vous la mettez en marche. Réussirez-vous à trouver la bonne fréquence pour entrer en contact avec l'aérodrome de Munich ? Pour le savoir, comparez votre PSYCHISME à la Complexité de la radio (8) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, rendez-vous au [162](#). Si vous échouez, vous devrez effectuer un atterrissage clandestin. Rendez-vous alors au [89](#).

## 182

C'est une grosse malle faite de planches de chêne et fermée par de solides gonds en fer. Elle semble très ancienne et les planches sont fendillées et piquetées de taches noires. Une curieuse odeur

de moisi, rappelant celle de la terre humide ou de l'humus, se dégage du coffre. Finalement, vous remarquez la plaque du propriétaire : un morceau de métal à moitié rouillé. Vous lisez avec difficulté les caractères gothiques presque effacés : « Baron von Ausbach » ! La malle est fermée à clef ; aussi devrez-vous avoir recours à votre passe-partout pour l'ouvrir. Pour ce faire, rendez-vous au [165](#). Si vous ne possédez pas de passe-partout, vous pouvez examiner l'objet posé sur la table ; rendez-vous au [84](#)

### 183

Tandis que vous attendez, accroché à la rambarde, vous percevez des bribes de l'incantation diabolique d'Ausbach à Wendigo, le dieu des Vents. Au fur et à mesure qu'il déclame sa sinistre litanie, il se crée autour de lui un véritable champ électrique, et des étincelles bleues et rouges crépitent tout autour de son corps. Finalement, Ausbach pousse un hurlement à vous figer le sang, qui parvient même à couvrir le fracas de la tempête, puis il lance un bras dans votre direction. Aussitôt, une puissante décharge électrique jaillit vers vous. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous échouez, rendez-vous au [168](#). Si vous réussissez, rendez-vous au [144](#)

### 184

Votre adversaire laisse échapper un dernier grognement, puis il bascule en arrière et s'effondre sur le sol. Vous restez un instant étourdi par la violence de cet affrontement, puis vous vous laissez tomber sur une chaise pour vous remettre de vos émotions. Si vous souhaitez fouiller le corps, rendez-vous au [163](#). Si vous préférez quitter la cuisine par la porte est, afin d'aller explorer le reste de la maison, rendez-vous au [34](#)

### 185

La porte s'ouvre sur une pièce entièrement dévastée. Le matelas a glissé du lit, les tiroirs de la commode ont été fouillés et leur contenu est répandu sur le sol. Perplexe, vous vous apprêtez à

quitter la pièce, mais votre pied heurte alors une petite boîte en métal. Vous ramassez l'objet et vous l'examinez à la lumière de votre torche. C'est un porte-cigarette en argent, sur lequel est gravé le nom de Harold Lathers. Déconcerté par cette découverte, vous sortez et vous fermez la porte derrière vous. Allez-vous continuer le long du couloir sud (rendez-vous au [161](#)) ou bien préférez-vous retourner sur le palier pour ouvrir la porte à double battant (rendez-vous au [325](#)) ? Si vous souhaitez plutôt explorer le corridor nord, rendez-vous au [245](#).

### 186

Tandis que vous vous demandez si vous allez faire feu sur la porte afin de l'ouvrir, l'avion semble soudain piquer du nez dangereusement et il commence à tomber en vrille ! Vous perdez l'équilibre et vous allez heurter violemment la porte de la cabine. La serrure cède sous le choc et vous êtes projeté à l'intérieur de la cabine, sur le corps inanimé du pilote ! Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [39](#). Si vous échouez, rendez-vous au [102](#).

### 187

Thot passe la main sur votre tête et vous ressentez aussitôt une formidable sensation de bien-être dans tout le corps. Vous voilà guéri et, de plus, vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. (Rayez la maladie qui vous rongait de votre *Feuille d'Aventure*.) Si vous souhaitez en savoir plus sur le Pyramidion, rendez vous au [213](#). Si vous ne voulez pas en apprendre davantage et si vous possédez la Khéphéra, rendez-vous au [248](#). Sinon, rendez-vous au [270](#).

### 188

Choqué par cette extraordinaire imitation, vous perdez 2 points de RÉSISTANCE. Si votre total de RÉSISTANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous immédiatement au [254](#). La main est racornie, plissée et ridée par l'âge. D'étranges symboles tatoués à l'encre rouge sont dessinés sur chacun de ses doigts décharnés. Tandis que vous l'observez, elle commence soudain à avancer el

elle vous bondit dessus. Vous reculez aussitôt, mais elle atterrit sur votre poitrine et commence à ramper pour vous saisir à la gorge. Tentez une Épreuve de FORCE (8) pour la Main de Gloire. Si elle réussit, elle vous inflige une perte de 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [254](#). Si elle échoue, vous pouvez essayer de vous en débarrasser. Pour cela, mesurez votre FORCE à celle de la Main à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, rendez-vous au [273](#). Si vous échouez, rendez-vous au [300](#).

## 189

Saisi d'effroi à la vue du Ka, vous perdez 2 points de RÉSISTANCE. Si votre total de RÉSISTANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au 228. Sinon, vous parvenez à reculer au moment précis où la redoutable créature s'élance sur vous en poussant un cri strident. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ pour le Ka afin de savoir s'il réussira ou non à vous lacérer le corps avec ses terribles serres. S'il réussit, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [228](#).

Si vous êtes toujours en vie, ou si le Ka échoue dans sa tentative, vous devez sans tarder choisir une arme, car il vous est impossible de fuir. Si vous souhaitez utiliser la Khéphéra, rendez-vous au 249. Si vous préférez avoir recours à la Toque en peau de crocodile, rendez-vous au [303](#) ; enfin, si vous décidez de saisir votre canne de randonnée, votre canne-épée ou le Sceptre de Thot (rendez-vous au [326](#)), ou votre pistolet (rendez-vous au [347](#)).

## 190

L'arme s'enfonce lentement à travers la membrane jusqu'à ce qu'elle touche enfin ce qui doit probablement constituer le véritable fond du sarcophage. Puis la membrane se met à miroiter et vous apercevez, à travers elle, les planches vermoulues qui forment la base de l'ancienne sépulture. La

pointe de votre arme est maintenant solidement plantée dans le plancher du sarcophage ; vous tirez dessus pour la dégager, mais en vain (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Soudain, vous entendez des bruits de pas et des cris résonner à travers tout le musée. L'alerte a sûrement été donnée ! Il vous faut sans tarder quitter la salle égyptienne. Rendez-vous au [205](#).

## 191

Vous arrachez sauvagement le poignard de la main gantée de la servante et l'arme tombe sur le sol avec un bruit mat. Vous concluez votre attaque par un violent coup d'épaule qui envoie culbuter la femme contre le mur. Tandis qu'elle se remet péniblement debout, vous en profitez pour vous emparer du poignard. A présent, c'est vous qui avez l'avantage, mais vous hésitez malgré tout à frapper une femme sans défense. Peut-être vaudrait-il mieux quitter la cabine sans perdre un instant ? Mais alors que vous tardez à prendre une décision, il se produit une incroyable transformation : en poussant un sifflement suraigu et inhumain, la servante arrache le masque de cire qui recouvrait son visage, découvrant ainsi ses véritables traits : une monstrueuse tête de serpent ! Tentez une *Épreuve de PSYCHISME*, si vous réussissez, rendez-vous au [208](#). Si vous échouez, rendez-vous au [252](#).

## 192

Vous vous précipitez vers la cabine n° 3 et vous frappez à la porte. Vous ne recevez aucune réponse mais, en revanche, une voix s'élève dans votre dos. Vous sursautez et, en vous retournant, vous vous retrouvez nez à nez avec un steward. « Je crains que le Baron et sa servante ne soient pas dans leur cabine, monsieur ; ils sont allés à l'arrière pour faire enregistrer leurs bagages. » Alors que le steward s'éloigne, vous manœuvrez subrepticement la poignée de la porte, mais celle-ci est fermée à clef. Allez-vous crocheter la serrure avec votre passe-partout (rendez-vous dans ce cas au [206](#)), ou bien préférez-vous essayer d'enfoncer la porte (rendez-vous alors au [255](#)) ?

## 193

Vous soulevez la lanterne et, à votre grande surprise, vous constatez qu'elle contient encore du pétrole. Le mécanisme est plutôt inhabituel : au lieu d'avoir une mèche protégée par un cylindre de verre, cette lampe comporte un prisme qui semble diriger la lumière dans une seule direction, à travers un petit cône de cuivre soudé sur le côté. En fouillant dans vos poches, vous trouvez une boîte d'allumettes et vous allumez l'étrange lanterne. C'est alors que vous constatez la remarquable propriété de cet appareil : il projette un rayon d'obscurité, et les objets se trouvant sur le passage du faisceau semblent se dissoudre instantanément. Si vous souhaitez conserver cette lanterne rare, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, vous quittez la pièce et vous continuez à descendre l'escalier en colimaçon. Rendez-vous au [211](#).



## 194

Alors que vous vous efforcez de quitter la pièce tout en luttant avec la Goule, l'abominable créature réussit encore à vous faire perdre 3 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous immédiatement au [212](#). Si vous êtes toujours en vie, vous parvenez à arracher la peinture du mur et à la jeter dans la cheminée. Aussitôt, la créature commence à se recroqueviller et à se ramasser sur elle-même, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une petite flaque de liquide nauséabond sur le tapis. Reprenant vos esprits, vous sortez de la pièce en chancelant. A présent, si vous désirez ouvrir la porte à double battant, rendez-vous au [325](#). Si vous préférez aller explorer le couloir nord, rendez-vous au [245](#).

## 195

La créature s'affaiblit à vue d'œil au contact de la neige carbonique. Elle crachote et émet une série de gargouillements, puis elle s'écroule sur le corps du pilote. Vous l'achevez à grands coups d'extincteur, puis vous repoussez son corps mutilé vers l'arrière de l'avion afin de ne plus avoir sous les yeux cette horrible dépouille. Mais à présent, il vous faut reprendre le contrôle de l'avion. Si vous avez tiré 5 balles ou plus lors du combat, rendez-vous au [323](#). Si vous avez tiré moins de 5 balles, ou si vous n'avez utilisé que l'extincteur pour neutraliser la créature, rendez-vous au [372](#).

## 196

Petrie-Smith prête une oreille attentive à votre récit, puis il se cale confortablement dans son fauteuil en observant pensivement le feu qui se consume dans l'âtre. Après avoir médité un bon moment, il se tourne vers vous et dit : « Les légendes égyptiennes font souvent allusion à des sorciers capables de parcourir des distances considérables en un clin d'œil, grâce à la magie des portes Thaati. Ils appellent cela « Voler sur les ailes d'Horus ». J'ai l'impression que votre voleur, ou bien son maître, a ouvert l'une de ces portes au sein même du British Muséum. Mais cela implique qu'il existe forcément, ailleurs, une porte de départ, identique en tous points à la porte d'arrivée. Je connais un sarcophage qui est la réplique exacte de celui que vous m'avez décrit ; il fait partie de la collection de sir Roderick Lathers, un égyptologue de grande renommée, qui vit à Shandwick House, dans le Kent. Cependant, la description que vous m'avez faite du voleur, ainsi que le symbole du serpent qui se mord la queue me laissent perplexes. En effet, dans la mythologie égyptienne, ce symbole représente Het, une déesse destructrice et maléfique, qui utilise à de tristes fins l'âme de ceux qui ont été condamnés par Anubis. Het a renvoyé quelques-uns de ces esprits sur terre afin de servir ses desseins diaboliques. De là vient la légende des morts vivants. Votre voleur pourrait-il en faire partie ? Nous devons agir avec

précaution car, une fois encore, je suis sûr que des forces redoutables sont à l'œuvre ! Demain, je continuerai mes recherches à la bibliothèque du British Muséum afin d'avoir la confirmation de mes hypothèses. De votre côté, commencez dès maintenant à vous préparer pour partir à Shandwick House. » Rendez-vous au [236](#).

## 197

« Lorsque Ausbach m'a enlevé, déclare Harold, il m'a conduit de Shandwick House jusqu'ici en empruntant un passage dimensionnel. La seule issue possible se trouve au bout de ce tunnel. Suivez-moi ! » Vous vous engagez tous deux dans le tunnel et vous débouchez peu de temps après dans une pièce hexagonale au centre de laquelle s'ouvre un gouffre sombre, rempli de fumée. « Regardez, reprend Harold, voilà le passage dimensionnel. Nous n'avons qu'à sauter dedans pour nous retrouver en Angleterre. » Et sans une seconde d'hésitation, Harold Lathers s'élanche dans l'abîme et disparaît sous vos yeux ! Vous restez quelques instants, médusé, puis, entendant soudain derrière vous des cris inhumains et des glapissements féroces, vous décidez de sauter à votre tour. Rendez-vous au [215](#).

## 198

Vous faites un pas en avant et vous pénétrez à l'intérieur du cercle de craie rouge. La boîte en bronze posée sur la Table du Dragon a la forme d'une tête de serpent, mais elle ne contient que des bâtons d'encens dégageant une odeur écœurante. A présent, c'est le dessus de la table en marbre vert qui attire votre attention. En effet, à la lueur de votre torche, le marbre brille d'une extraordinaire luminescence verte qui semble animée de pulsations rythmées. Ce troublant phénomène est produit par un motif en spirale qui attire irrésistiblement l'œil vers le centre de la table. Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [232](#). Si vous échouez, rendez-vous au [216](#).

## 199

Tout en serrant fermement le canope contre vous, vous vous élancez et vous criez, d'une voix forte, le nom d'Ausbach par-dessus le crépitement des flammes. Le Baron se retourne et éclate d'un rire démoniaque, puis il désigne du doigt la colonne de feu. « Pauvre imbécile ! vous lance-t-il, vous arrivez trop tard ; j'ai déjà ouvert le passage à Het ! » Mais sa main retombe et le ton de sa voix faiblit dès qu'il aperçoit ce que vous tenez dans les mains. Sans perdre un instant, vous plongez la main dans l'urne, mais Ausbach se met alors à agiter frénétiquement les bras, tout en marmonnant une incantation. Sa volonté commence à l'emporter peu à peu sur la vôtre... Mesurez votre PSYCHISME à celui d'Ausbach (9) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, rendez-vous au [301](#). Si vous échouez, rendez-vous au [322](#).

## 200

Le fait de souffler dans ce sifflet très particulier vous fait perdre 1 point de RÉSISTANCE. L'instrument n'émet aucun son audible pour votre oreille, mais l'effet produit sur la créature est instantané : le Scorpion semble frissonner, ses mouvements ralentissent, puis son corps commence à se craqueler. L'abominable créature titube vers la droite, perdant au passage plusieurs de ses pattes, et, dans un dernier sursaut d'énergie, ses mandibules s'ouvrent et se ferment convulsivement. Finalement, le Scorpion Terracotta s'effondre, vaincu, sur le sol de la caverne. Des milliers de fines craquelures apparaissent à la surface de son corps qui se désagrège peu après en d'inoffensifs éclats de poterie. Soudain, vous voyez s'élever au-dessus de la créature réduite en miettes une forme noire qui s'envole rapidement à travers les ténèbres. Sans perdre un instant, vous explorez la caverne à la recherche d'une issue. Vous découvrez bientôt une fissure dans l'une des parois et vous parvenez à vous glisser par l'étroite ouverture. Rendez-vous au [130](#).

## 201

« J'ai l'impression, dit Petrie-Smith, que c'est Ausbach qui nous a envoyé cette créature monstrueuse pour faciliter son entrée dans la pyramide. » L'hypothèse de votre vieil ami s'avère exacte lorsque Harold Lathers apparaît quelques minutes plus tard, à bout de souffle et l'air complètement affolé. « La sentinelle que nous avons postée près de la pyramide a disparu ! » s'écrie-t-il. « Venez, reprend Petrie-Smith, il n'y a pas une seconde à perdre ! » Il vous entraîne rapidement vers le feu de camp, puis il disparaît dans sa tente. Il en ressort peu après et vous remet un sac de toile. « Voici des vivres et une lanterne, dit-il, cela sera plus fiable qu'une de ces torches électriques qui tombent toujours en panne au mauvais moment ! A présent, partez sans tarder et tâchez de récupérer le Pyramidion pour bloquer Ausbach dans les Profondeurs Infernales. Je pense que vous n'en aurez que pour une heure ou deux. » Inscrivez dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure* les objets suivants : une lanterne, des vivres (3 unités) et une gourde d'eau. Chaque fois que vous prendrez de la nourriture, vous gagnerez un ou plusieurs points d'ENDURANCE, jusqu'à concurrence de 3 points maximum. Tandis que vous vous dirigez vers la pyramide, vous en profitez également pour recharger votre pistolet. Rendez-vous maintenant au [179](#).

## 202

Vous dégainez votre pistolet et vous appuyez sur la gâchette. Vous pouvez faire feu à une, deux ou trois reprises sur l'Homme-Chien, mais n'oubliez pas de Tenter, à chaque coup, une Épreuve de DEXTÉRITÉ pour déterminer la précision de votre tir. Faites la somme des points que vous avez fait perdre à votre adversaire et rayez les balles utilisées de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous parvenez à abattre l'Homme-Chien, rendez-vous au [23](#).

Si l'Homme-Chien survit à votre fusillade, il contre-attaque immédiatement. Tentez pour lui une Épreuve de DEXTÉRITÉ (8). S'il l'emporte, il vous infligera avec sa masse une perte de 2

points d'EN-DURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [132](#). Si vous êtes encore en vie, vous pouvez riposter en répétant les opérations décrites dans la première partie de ce paragraphe. Si vous préférez changer de tactique, vous pouvez utiliser, au choix, le Sceptre de Thot, votre canne-épée ou votre canne de randonnée ; rendez-vous dans ce cas au [237](#). Enfin, si vous jugez plus prudent de prendre la fuite, rendez-vous au [177](#).

### **203**

Vous collez votre oreille contre la porte de la cabine de pilotage, mais vous ne percevez aucun bruit. Il vaut mieux, sans plus attendre, tenter d'enfoncer la porte à grands coups d'épaule. Mesurez votre FORCE à la Solidité du verrou (5) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez à le faire céder, rendez-vous au [164](#). Si vous échouez, rendez-vous au [186](#).

### **204**

Vous parcourez le couloir et vous arrivez au niveau d'une porte donnant à l'est. Si vous voulez essayer d'ouvrir cette porte, rendez-vous au [185](#). Si vous préférez continuer à avancer le long du couloir, rendez-vous au [161](#) Si vous souhaitez retourner sur le palier où se trouve la porte à double battant, rendez-vous au [325](#). Enfin, si vous préférez explorer le couloir nord, rendez-vous au [245](#)

### **205**

Vous rebroussez rapidement chemin à travers l'immense bâtiment plongé dans l'obscurité. Les autorités du musée ont dû être alertées de votre intrusion, car les salles d'exposition — encore désertes et silencieuses quelques instants auparavant — résonnent maintenant de bruits divers et de cris. Alors que vous arrivez dans la salle chinoise, en haut d'un grand escalier de marbre, vous entendez soudain des bruits de pas précipités et vous vous cachez rapidement derrière une vitrine. Peu après, un officier de police et un homme du service de sécurité font

irruption dans la salle. Sans jeter un seul regard autour d'eux, ils traversent rapidement la pièce et ils se précipitent vers la salle égyptienne. Dès qu'ils ont disparu, vous vous glissez furtivement hors de votre cachette et vous parvenez à atteindre la sortie. Rendez-vous au [156](#).

## 206

Pour utiliser le passe-partout, mesurez votre DEXTÉRITÉ à la Solidité de la serrure (9) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous réussissez, vous pouvez accéder à la cabine ; rendez-vous dans ce cas au [220](#) Si vous échouez, rendez-vous au [235](#).

## 207

Vous vous retrouvez nez à nez avec une autre horde d'Êtres Hybrides qui se ruent sur vous en sifflant et en jacassant. Jetez quatre dés (ou deux fois deux dés) et notez le montant obtenu sur votre Feuille de Rencontres. Ce chiffre représente le total d'ENDURANCE global de tous les monstres. Vous devez réduire ce total à zéro pour parvenir à exterminer la horde tout entière. Vous saisissez un pot de Poussière des Morts et vous le lancez sur les ignobles créatures. (N'oubliez pas de rayer le pot utilisé sur votre *Feuille d'Aventure*). A présent, Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, le récipient va se fracasser au milieu des Êtres Hybrides et la poussière nocive qui se dégage leur inflige une perte de points d'ENDURANCE égale au total obtenu en jetant trois dés. Si le total d'ENDURANCE de vos adversaires se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [106](#). Si certains d'entre eux sont encore en vie, ou si vous échouez dans votre tentative, c'est à votre tour de vous faire attaquer. Tentez, pour les survivants de la horde, une Épreuve de DEXTÉRITÉ (leur DEXTÉRITÉ globale s'élève à 9). Si les créatures l'emportent, leurs crocs et leurs griffes vous infligent de graves blessures et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si cela réduit votre total d'ENDURANCE à zéro, rendez-vous au [63](#). Si vous êtes encore en vie, vous pouvez tenter de vous échapper par la porte voûtée. Rendez-vous dans ce cas au [268](#)

## 208

A la vue de cette incroyable métamorphose, vous perdez 1 point de RÉSISTANCE. Néanmoins, vous parvenez à vous reprendre, car c'est vous maintenant qui tenez l'arme de la créature en main. Mais cela suffira-t-il à la neutraliser ? Le faciès de la Femme-Serpent est parfaitement froid et impénétrable et, pourtant, vous sentez à ses mouvements précis et calculés qu'elle prépare une fourberie quelconque. Sans vous quitter des yeux, la créature se met à retirer lentement ses gants, révélant alors de redoutables mains griffues.

Allez-vous pouvoir attaquer la Femme-Serpent avant qu'elle n'en prenne l'initiative ? Pour le savoir. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, le poignard infligera à votre adversaire une blessure équivalente à 2 points d'ENDURANCE. Si votre coup a tué net la créature, rendez-vous au [279](#). Si elle est toujours en vie, elle passe à l'attaque en tentant de vous lacérer avec ses ongles démesurés. Tentez, pour elle, une Épreuve de DEXTÉRITÉ (9). Si elle réussit, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous immédiatement au [233](#). Si vous êtes encore en vie, c'est à votre tour d'attaquer. Pour cela reprenez la seconde partie de ce paragraphe, et continuez à lutter jusqu'à ce que vous succombiez ou que votre adversaire soit définitivement mis hors de combat (total d'ENDURANCE réduit à zéro).

## 209

Votre ennemi difforme hurle de rage, vous repousse violemment, puis lève le couperet au-dessus de sa tête. Tentez, pour lui, une Épreuve de DEXTÉRITÉ (6). S'il réussit, il vous inflige une blessure qui vous coûte 3 points d'ENDURANCE. C'est à votre tour maintenant de riposter ; si vous voulez attaquer le Bossu corps à corps pour tenter de le désarmer, rendez-vous au [312](#). Si vous préférez continuer à vous défendre avec le chandelier, Tentez alors une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous l'emportez, le lourd candélabre atteint le Bossu et lui fait perdre 2 points

d'ENDURANCE. Mais, cependant, que vous ayez réussi ou non dans votre tentative, le bossu contre-attaquera aussitôt après. Reprenez les opérations décrites dans la première partie de ce paragraphe et continuez à lutter jusqu'à ce que votre terrible adversaire trouve la mort, ou que vous-même succombiez à vos blessures. Si vous êtes vaincu, rendez-vous au **3**. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au **184**.

## 210

Si vous avez réduit le total d'ENDURANCE de la créature à zéro, rendez-vous au **230**. Si la Pictule Velue est toujours en vie, vous l'entendez dire, dans un sifflement railleur : « Tu vois bien que tu ne peux rien contre moi, pauvre mortel ! Maintenant, prépare-toi à mourir ! » La Pictule Velue se ramasse sur elle-même, prête à bondir sur vous. Tentez, pour elle, une Épreuve de DEXTÉRITÉ (8) ; si elle réussit, rendez-vous au **259**. Si elle échoue, et s'il vous reste des munitions, rendez-vous au **314**. Si votre chargeur est vide, rendez-vous au **352**.

## 211

L'escalier en colimaçon descend jusqu'à un balcon de bois qui surplombe une grande salle. Sur la gauche, une volée de marches de pierre descend dans la pièce. Les murs sont tendus de vieilles tapisseries, éclairées par la lumière que dispensent de grandes fenêtres en ogive. Vous découvrez une impressionnante collection d'armes en tout genre : épées, lances, poignards et boucliers. Cependant, ces splendeurs médiévales côtoient, de façon anachronique, les installations sophistiquées d'un laboratoire du XXe siècle. Au milieu d'un enchevêtrement de tubes de verre et de cylindres d'accumulation, une énorme cornue en cuivre laisse échapper, par de nombreuses valves, des jets de vapeur brûlante qui rendent l'atmosphère étouffante. Vous percevez également les vibrations sourdes de l'électricité produite par les générateurs et les batteries qui occupent tout un mur de la pièce. Tout autour, des décharges d'électricité statique s'échappent de façon spectaculaire le long de grands conducteurs



211 *Le baron Ausbach observe avec malveillance un homme attaché sur une table d'opération.*

en spirale. Au beau milieu de cet étrange laboratoire se tient le mort vivant du British Muséum, le baron Ausbach en personne ! Telle une araignée au centre de sa toile, il observe avec malveillance un homme attaché sur une table d'opération. « Bientôt, dit-il en ricanant, Harold Lathers ne sera plus ! Je vais enfin pouvoir extraire à mon profit l'essence même de votre force vitale, puis je conférerai à votre corps, privé de son âme, le don d'animation perpétuelle ! » Le malfaisant Baron se dirige alors vers un tableau de commandes qui semble contrôler tout le dispositif de cette machine infernale... Qu'allez-vous faire? Si vous voulez descendre par l'escalier de pierre afin de venir en aide à Harold Lathers, rendez-vous au [334](#). Si vous préférez sauter sur le lustre qui pend du plafond, rendez-vous au [238](#).

## 212

Vous vous effondrez sur le sol en poussant un long soupir. La Goule arrive sur vous en produisant un ignoble bruit de succion. Peu après, elle s'élève dans les airs et réintègre l'étrange peinture du XVII<sup>e</sup> siècle qui orne le manteau de la cheminée. En dessous, votre corps gît, inerte et complètement desséché, telle une momie égyptienne dépouillée de ses bandelettes. Votre aventure se termine ici.

## 213

La voix surnaturelle de Thot résonne à nouveau dans la grande salle : « Le Pyramidion est un cristal qui fut façonné il y a fort longtemps par un peuple connu sous le nom de Polypes d'Ombos. Cet objet renferme en son sein un pouvoir extraordinaire : il s'agit en réalité d'une clef utilisée pour passer d'une dimension à une autre ! C'est Het qui fit en sorte que les Polypes d'Ombos puissent apporter le Pyramidion sur Terre, dans l'espoir de pouvoir l'utiliser en temps voulu pour ouvrir un passage entre le monde des hommes et les Profondeurs Infernales. Mais ses plans furent déjoués lorsque les Polypes et leur Astrosaure — le vaisseau-animal à bord duquel ils se déplaçaient furent ensevelis, à la suite d'une catastrophe

inexpliquée, sous les collines du nord du Pays de Galles. C'est ainsi qu'on perdit la trace du fabuleux cristal pendant des millénaires, jusqu'à ce que Khéfu, un pharaon égyptien, le localisât au cours de ses expériences de sorcellerie. Grâce à de puissantes formules magiques, Khéfu parvint à faire traverser au Pyramidion les barrières de l'espace et du temps afin de se l'approprier et de le garder en son palais. Mais en agissant ainsi, il attira l'attention des Forces Noires de l'Au-Delà, et Het apprit que le cristal avait été retrouvé. Elle parvint à soumettre Khéfu à sa volonté et elle lui ordonna de bâtir ce monument. » Faisant une pause, Thot agite les bras en désignant les lieux, puis il reprend : « Vous vous trouvez en effet dans la première pyramide de tous les temps, créée à l'image du fameux Pyramidion, afin qu'une porte puisse y être ouverte vers les Profondeurs Infernales Par la suite, Het demande à Khéfu d'accomplir les rites indispensables à la préparation du prisme, de telle façon qu'elle puisse l'utiliser pour contrôler la structure même de la terre, jusque-là régie depuis la nuit des temps par Crom Kruach, une entité primitive des premiers âges du monde. Mais Khéfu mourut avant d'avoir accomplie toutes les étapes de la cérémonie rituelle et. avec sa mort, les sortilèges qui retenaient Pyramidion furent anéantis. L'objet tant convoité réintégra donc le tombeau où il était enseveli, au fin fond des collines galloises. Frustrée et déçue une nouvelle fois, Het retourna ruminer sa défaite au royaume des Forces Noires de l'Au-Delà ; mais elle ne s'avoua pas vaincue pour autant, et elle dépêcha Ausbach sur Terre afin qu'il récupère le Pyramidion et qu'il le lui remette. Or, à présent, Ausbach est sur e point de toucher au but ! Quant à vous, vous devez agir sans tarder pour contrecarrer les plans diaboliques de Het. » Si vous possédez la Khéphéra, rendez-vous au [248](#). Sinon, rendez-vous au [270](#).

## 214

Votre influx parapsychique pénètre l'esprit du Baron et ce dernier chancelle en se tenant la tête à deux mains ; puis il trébuche et tombe à la renverse dans le Puits du Temps. Vous avez enfin réussi à anéantir votre ennemi juré, mais l'effort

mental que vous venez d'accomplir vous coûte 3 points de RÉSISTANCE. Soudain, vous sentez le sol trembler sous vos pieds et, tout autour de vous, les colonnes du Cercle Mégalithique commencent à osciller dangereusement. Un frisson d'horreur vous parcourt l'échiné tandis qu'une force maléfique tente de vous arracher à la vie. Un brouillard nébuleux est en train de s'élever au-dessus de la colonne de feu et une silhouette hideuse commence à se dessiner ! Il vous faut agir rapidement pour refermer le passage. La seule solution est de détruire le Pyramidion, qui brille encore avec éclat sur l'autel. Mais comment allez-vous vous y prendre ? Si vous désirez vous servir du Sceptre de Thot, rendez-vous au [342](#). Si vous voulez utiliser la Khéphéra, votre canne de randonnée ou votre canne-épée, rendez-vous au [355](#). Enfin, si vous jugez préférable de saisir rapidement le Pyramidion à mains nues, pour le lancer immédiatement dans le puits, rendez-vous au [224](#).

## 215

Pendant un temps qui vous paraît une éternité, vous éprouvez la désagréable impression de tomber dans des ténèbres sans fin. Mais soudain, vous apercevez, à quelques mètres en-dessous de vous, un toit de chaume. Vous passez brusquement à travers, mais votre chute est heureusement amortie par quelque chose. Il vous faut quelques minutes pour vous remettre de cet atterrissage forcé et, encore chancelant, vous gagnez à tâtons la porte de la vieille demeure, puis vous sortez dans la nuit. Cette expérience vous coûte 1 point de RÉSISTANCE. Une fois dehors, vous retrouvez Harold Lathers, dont le front s'orne d'une bosse grosse comme un œuf de pigeon. « Je ne comprends pas, dit-il, cet endroit ne ressemble en rien à Shandwick House, ni même à ses alentours. Nous avons probablement atterri dans un village quelconque, mais il semble aussi calme et désert qu'un cimetière ! » En fouillant dans vos poches, vous sortez votre torche électrique et vous retournez tous deux à l'intérieur de la maison. A la lumière blafarde de la lampe, vous découvrez alors une bien sinistre scène. En passant à travers le toit, vous avez atterri sur un large lit où gît un cadavre desséché et grimaçant ! Entraînant

Harold par le bras, vous vous empressez de ressortir de la chaumière et vous vous engagez dans une sombre ruelle, bordée de part et d'autre de petits cottages silencieux. Vous êtes certain que chacun d'eux abrite quelque secret macabre... Dans quel endroit lugubre et morbide Ausbach vous a-t-il donc conduit, au moyen du passage dimensionnel ? Rendez-vous au [239](#).

## 216

L'étrange spirale animée de pulsations exerce une terrible attirance sur vous. Vous ne pouvez vous empêcher de tendre les bras et d'effleurer des doigts la surface lisse et phosphorescente. Au premier contact, vos mains s'enfoncent dans un liquide glacial ! Vous perdez 2 points de RÉSISTANCE. Vous tentez désespérément de vous écarter de la table, mais vos mains restent prisonnières du marbre ! Peu à peu, vos bras s'engourdissent et vous ressentez une irrésistible envie de vous plonger entièrement dans le fascinant liquide. Vous devez agir sans perdre une seconde pour rompre le sortilège de la Table du Dragon. Pour cela, mesurez votre FORCE à celle de la Table du Dragon (6) sur la Table des Conflits. Si vous l'emportez, rendez-vous au [276](#). Si vous échouez, rendez-vous au [295](#).

## 217

Vous écrasez la main d'un violent coup de pied. Aussitôt, une poussière brunâtre s'échappe en tournoyant autour de votre botte, et une odeur écoeurante envahit la pièce. Vous venez de détruire la Main de la Gloire ! Tournant les talons, vous passez sous le porche sculpté. Rendez-vous maintenant au [120](#).

## 218

Petrie-Smith écoute attentivement votre récit, puis il se cale dans son fauteuil en observant pensivement le feu qui brûle dans la cheminée. Après avoir médité pendant quelques instants, il se tourne vers vous et dit : « Les légendes égyptiennes font souvent référence à des sorciers capables de parcourir en un clin d'oeil des distances considérables, grâce à la magie des portes Thaati.

Ils appellent cela « Voler sur les ailes d'Horus. J'ai l'impression que votre voleur, ou bien son maître, a ouvert l'une de ces portes au sein même du British Muséum. Mais cela implique qu'il y a forcément, ailleurs, une porte de départ, identique en tous points à la porte d'arrivée. Je sais qu'il existe un sarcophage qui est la réplique exacte de celui que vous m'avez décrit ; il fait partie de la collection de sir Roderick Lathers. un égyptologue renommé, qui vit à Shandwick House, dans le Kent. Demain, je continuerai mes recherches à la bibliothèque du British Muséum, afin d'avoir la confirmation de mes hypothèses. De votre côté, commencez dès maintenant à vous préparer à partir pour Shandwick House ! »  
Rendez-vous au [236](#).

## 219

Vous découvrez dans un recoin, à côté du pilote inerte, le carnet de bord ainsi que le plan de vol. La route prévue a été tracée en rouge : Zurich, Innsbruck, Salzbourg, Linz. Vienne. Un rapide coup d'œil au compas magnétique vous apprend que l'avion se dirige plein nord ; en consultant l'heure à votre montre, vous en concluez que vous vous êtes écarté de votre route, Munich se trouvant au nord-ouest de votre position actuelle. Vous faites effectuer à l'avion un virage sur l'aile pour prendre le cap nord-ouest, afin de laisser derrière vous les dangereux sommets des Alpes. D'après le témoin de la jauge, il devrait vous rester assez de carburant pour arriver à destination. Quelques instants plus tard, la pluie se calme et vous apercevez dans le lointain les lumières d'une grande ville ; vous devez approcher de Munich. Mais ces lumières rassurantes que vous distinguez vous ramènent brutalement à la réalité et du cadavre bien encombrant qui gît à vos côtés. Comment allez-vous expliquer aux autorités de aérodrome l'incroyable aventure que vous venez de vivre ? Si vous souhaitez entrer en contact avec eux par radio et inventer une raison plausible, rendez-vous au [181](#). Si vous jugez préférable d'atterrir clandestinement, rendez-vous au [89](#).

Vous pénétrez dans une cabine spacieuse, comprenant une alcôve réservée au domestique. Les rideaux Je cretonne sont soigneusement tirés et le lit n'est pas défait. Par ailleurs, il n'y a aucun vêtement dans la penderie, ni aucun objet personnel dans les tiroirs. Il en est de même pour l'alcôve du domestique. Seule une grande malle trônant au centre, ainsi qu'un objet ancien posé sur la coiffeuse prouvent que la cabine est effectivement occupée. Désirez-vous inspecter la malle (rendez-vous dans ce cas au [182](#)), ou bien préférez-vous examiner en premier lieu l'étrange objet qui se trouve sur la coiffeuse (rendez-vous alors au [84](#)) ?

Vous sortez votre pistolet, puis, mettant un genou à terre, vous ouvrez le feu. Le coup part et la gueule de votre arme crache une flamme étincelante. Ausbach se prend la tête à deux mains en hurlant de douleur, puis il bascule par-dessus la rambarde et tombe à la renverse dans le vide béant qui s'ouvre sous lui. (N'oubliez pas de rayer une balle sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous remettez debout, vous rengainez votre pistolet, puis vous vous dirigez prudemment vers l'échelle de service. Au moment de redescendre dans le *Lucrétia*, vous jetez instinctivement un dernier regard au-dessus de vous ; mais à peine avez-vous eu le temps d'esquisser un mouvement qu'une énorme créature ailée, portant des vêtements d'homme en lambeaux, surgit du ciel et vous saisit par les épaules entre ses puissantes serres. Le vent déchaîné étouffe le cri de terreur que vous poussez tandis que l'oiseau géant vous emporte, loin du monde des vivants. Des yeux jaunes, froids et cruels se fixent sur vous et vous entendez, par-dessus le hurlement de la tempête, une voix familière et sarcastique : « Vous êtes à moi, dorénavant ! Vous serez mon esclave et votre force vitale m'appartiendra à tout jamais ! » Alors que l'écho de ce funeste présage s'évanouit dans l'espace, vous perdez connaissance. Rendez-vous au [25](#).

## 222

La porte s'ouvre et vous découvrez, à la lumière de votre torche, que cette pièce est une bibliothèque. Les murs sont couverts d'étagères, croulant sous le poids de vieux livres reliés de cuir, de dossiers et de rapports de toutes sortes. La pièce comporte deux fenêtres et une porte en chêne massif, à double battant, donnant au sud. Un superbe tapis persan recouvre la plus grande partie du sol et un bureau imposant, recouvert de papiers, se dresse sous la fenêtre située à l'ouest. Sur le bureau se trouve également la maquette d'une pyramide. Si vous voulez vous diriger directement vers la porte à double battant, rendez-vous au [325](#). Si vous préférez examiner d'abord ce qu'il y a sur le bureau, rendez-vous au [284](#).

## 223

Vous vous réveillez péniblement, la tête lourde et le corps tout engourdi, incapable de faire le moindre geste. Quelqu'un est penché au-dessus de vous, une seringue à la main. « Messieurs, comme vous pouvez le voir, dit-il en se retournant, le patient est tout à fait calme à présent. Vous pouvez l'interroger, Inspecteur. » Un homme mince, au crâne légèrement dégarni, s'approche de vous et vous pose amicalement la main sur l'épaule en disant : « Ne vous en faites pas, vous êtes en sécurité maintenant. Mais, avant tout, commencez par me dire qui vous êtes et où vous habitez. » Vous voudriez bien répondre à cet homme, mais le problème, c'est que vous ne savez justement plus qui vous êtes... Les terribles épreuves que vous venez de subir vous ont fait perdre la raison, et votre aventure s'achève ici.

## 224

Le Pyramidion, étincelant de lumière bleutée, trône au centre de l'autel. Vous vous élancez vers lui et vous le saisissez à pleine main. Vous ressentez aussitôt une douleur insupportable : la surface du cristal, chauffée à blanc, vient de vous brûler grièvement et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. A présent.

Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ pour savoir si vous pourrez garder le Pyramidion en main assez longtemps pour le lancer dans le puits. Si vous réussissez, rendez-vous au [305](#). Si vous échouez, rendez-vous au [324](#).

## 225

Harold et vous refermez la porte d'un même mouvement ; heureusement, le verrou se trouve de votre côté, et vous le repoussez vivement pour entraver la poursuite de vos redoutables adversaires. Vous vous accordez quelques secondes de répit pour reprendre votre souffle, puis vous vous engagez tous deux dans un couloir aux murs suintants d'humidité, faiblement éclairé par des torches en bambou. Le passage vous conduit au bord d'un puits large et sombre, rendez-vous au [47](#).

## 226

La puissante voix de Thot résonne dans la grande salle : « Il y a deux façons de vaincre Ausbach. La première est de retourner contre lui l'élément qu'il sert, à savoir le Feu. La seconde est de découvrir l'endroit où se trouve sa force vitale. En effet, Het s'en est emparée et elle la garde prisonnière, quelque part dans les Profondeurs Infernales. » A présent, si vous souhaitez en savoir plus au sujet du Pyramidion, rendez-vous au [213](#). Si vous ne désirez pas interroger Thot, et si vous possédez la Khéphéra, rendez-vous au [248](#). Si vous ne possédez pas cette arme, rendez-vous au [270](#).

## 227

Si vous avez réussi votre Épreuve de PSYCHISME, vous perdez 1 point de RÉSISTANCE. Si vous avez échoué dans votre tentative, vous perdez 2 points de RÉSISTANCE. N'en croyant pas vos yeux, vous restez hébété devant le sarcophage vide, l'image du visage hideux du mort vivant encore gravée dans votre esprit. Mais un fracas de verre brisé vous tire subitement de votre torpeur. En vous retournant, vous voyez une momie en train de s'extirper d'une vitrine ! Le corps desséché avance maintenant à



227 En vous retournant, vous voyez avec horreur une Momie en train de s'extirper d'une vitrine !

tâtons dans votre direction. Les jointures de ses os craquent et un murmure étouffé s'échappe entre les bandelettes qui recouvrent son visage. Tentez une Épreuve de PSYCHISME ; si vous l'emportez, rendez-vous au [242](#). Si vous échouez, rendez-vous au [266](#) ; mais attention, si vous échouez pour la deuxième fois consécutive en Tentant une Épreuve de PSYCHISME, rendez-vous alors au [115](#).

## 228

Vous vous effondrez sur le sol en vous protégeant la tête de vos mains, mais le Ka s'acharne féroce sur vous et il vous laboure le dos de ses griffes acérées. Vous ne survivrez pas à vos blessures et votre aventure s'achève ici.

## 229

Vous jetez le brandon dans la gueule de la créature. Le monstrueux batracien s'embrase, puis explose dans un bruit assourdissant. La déflagration vous projette violemment à terre et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous remettez péniblement debout et vous constatez, en vous retournant, que Petrie-Smith est en train d'achever une autre de ces abominables créatures avec son fusil. Blessé en divers endroits, le Crapoïde Dévoreur s'écroule ; un liquide fétide s'écoule en bouillonnant de ses plaies béantes et, bientôt, il ne reste plus de lui qu'une membrane visqueuse répandue sur le sable du désert. Rendez-vous au [201](#).

## 230

Votre attaque écrase littéralement le corps de la créature. Son cri odieux se mue peu à peu en un long gémissement d'agonie, puis ses pattes se tétanisent et le monstre s'écroule au sol, sur le corps inerte du pilote. Vous vous précipitez à l'arrière de l'avion pour y prendre un sac postal dans lequel vous jetez la sinistre dépouille. Ensuite, vous repoussez cet immonde paquet dans la soute. A

présent, il vous faut immédiatement reprendre le contrôle de l'avion. Si vous avez tiré 5 balles, ou plus, durant le combat, rendez-vous au [287](#). Si vous n'avez fait feu qu'à quatre reprises, ou moins, ou bien si vous n'avez utilisé que l'extincteur pour combattre la créature, rendez-vous au [372](#).

### 231

allez-vous pouvoir contourner la créature pour tenter de sectionner son aiguillon à l'aide de votre arme ? Pour le savoir, mesurez votre DEXTÉRITÉ à -celle du Scorpion Terracotta (8) sur la Table des Conflits. Si vous l'emportez, rendez-vous au [79](#). Si vous échouez, le Scorpion passe à l'attaque et il tente de vous saisir dans ses redoutables pinces. Tentez pour lui une Épreuve de DEXTÉRITÉ. S'il l'emporte, rendez-vous au [173](#). S'il échoue, vous pouvez essayer de vous échapper en vous rendant au [281](#), ou bien encore dégainer votre pistolet (rendez-vous dans ce cas au [264](#)) ou utiliser le Sifflet du Dragon (rendez-vous alors au [200](#)).

### 232

L'étrange spirale animée de pulsations exerce sur vous une irrésistible attraction. Vous ne pouvez vous empêcher de tendre les bras et d'effleurer cette surface magique. Mais à peine vos doigts ont-ils touché la table qu'ils s'enfoncent dans un liquide glacial ! Réprimant un cri, vous retirez brusquement vos mains de cette terrible substance et vous vous écartez vivement de la table enchantée. Cette épreuve vous coûte 1 point de RÉSISTANCE. Convaincu à présent des redoutables propriétés de la Table du Dragon, vous vous empressez de quitter la pièce. Une fois dans le couloir, vous pouvez choisir de tourner vers le nord (rendez-vous au [172](#)), ou bien d'aller ouvrir la porte donnant vers l'est (rendez-vous au [138](#)).

### 233

La Femme-Serpent s'avère être un adversaire trop agile et puissant pour vous. Dans une ultime attaque, elle vous saisit à la

gorge et elle vous plante ses crochets dans le cou, vous inoculant un poison paralysant. Vos forces vous abandonnent progressivement. Vos jambes ne vous portent plus, mais la créature vous soutient dans ses bras. Alors que vous perdez peu à peu connaissance, elle se penche sur vous et vous dit : « Mon maître va être content, je viens de vaincre son plus puissant ennemi ! » Puis les ténèbres envahissent votre esprit. Ainsi se termine votre aventure.



## 234

Vous n'avez pas réagi assez vite ! La main ardente vous agrippe au moment où vous saisissez le canope. Enveloppé par les flammes, vous hurlez de douleur tandis qu'un autre cri d'agonie se joint au vôtre. Vous vous transformez en une torche vivante et vous tombez en hurlant dans le Puits du Temps. Vous n'avez pas réussi à refermer le passage, mais vous avez néanmoins entraîné Ausbach dans votre perte, car le brasier qui vous consume corps et âme vient également d'anéantir la force vitale de votre pire ennemi. Mais pour vous, l'aventure se termine ici.

## 235

Votre tentative pour crocheter la serrure se solde par un échec décourageant. Allez-vous maintenant essayer d'enfoncer la porte (rendez-vous au [255](#)). ou bien voulez-vous plutôt aller inspecter la cabine du mystérieux Américain (rendez-vous au [78](#)) ? Si vous jugez préférable d'abandonner dès maintenant vos investigations et de rejoindre votre propre cabine, rendez-vous au [45](#).

Vous vous réveillez le lendemain matin, frais et dispos, impatient de passer à l'action (voici l'occasion de regagner la moitié des points d'ENDURANCE et de RÉSISTANCE que vous avez éventuellement perdus mer). Petrie-Smith est déjà parti pour le British Museum, aussi prenez-vous, seul, un rapide petit déjeuner avant de vous mettre en route pour Shandwick House. En fouillant dans les tiroirs de votre bureau, vous retrouvez une vieille carte d'État Major du sud de l'Angleterre. Vous la dépliez et vous finissez par repérer Shandwick House, non loin d'un village appelé Gorham, à quelque trente kilomètres de Londres. Il vous paraît plus prudent d'effectuer votre petite visite de nuit, aussi avez-vous le temps de vous rendre en ville pour vous procurer l'équipement nécessaire à votre excursion. Dans une quincaillerie du centre, vous achetez un passe-partout et une puissante torche électrique. Inscrivez ces deux objets dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*. De retour chez vous, vous allez ouvrir le coffre-fort qui se trouve dissimulé dans votre bureau, et vous y prenez votre pistolet automatique. Notez, dans la case Armes de votre *Feuille d'Aventure*, les caractéristiques suivantes : Pistolet automatique : 2D6/-. Cette arme contient 9 balles. Inscrivez-les également. Chaque fois que vous atteindrez votre cible, cette arme infligera à votre victime une perte de points d'ENDURANCE équivalente à la somme de deux dés (2D6). Gardez toujours votre pistolet sur vous, même s'il est vide ; il vous sera a possible de le recharger en temps voulu. Une fois vos préparatifs achevés, vous quittez Bedford Terrace à la tombée de la nuit. Allez-vous vous rendre directement à Shandwick House (rendez-vous au [274](#)), ou bien préférez-vous faire halte à Gorham auparavant, pour vous renseigner auprès des habitants (rendez-vous au [258](#)) ?

## 237

Vous assenez à l'Homme-Chien un violent coup à l'aide de votre arme. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, déduisez les points d'ENDURANCE que vous avez fait perdre à votre adversaire. Si la créature est tuée net, rendez-vous au [58](#). Si l'Homme-Chien est toujours en vie, il passe à l'attaque. Tentez, pour lui, une Épreuve de DEXTÉRITÉ. S'il réussit, sa masse vous inflige une perte de 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [132](#). Si vous n'êtes que blessé, ou si votre adversaire échoue, vous pouvez continuer à lutter en reprenant la première partie de ce paragraphe. Si vous jugez préférable de changer de tactique, vous pouvez dégainer votre pistolet (rendez-vous au [202](#)), ou bien encore tenter de fuir (rendez-vous au [177](#)).

## 238

Vous armant de courage, vous enjambez la balustrade, puis vous vous élancez dans le vide pour atteindre le lustre. Vous espérez que le balancement sera assez fort pour vous rapprocher de l'endroit où Ausbach se tient. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au [251](#). Si vous échouez, rendez-vous au [278](#).

## 239

Vous arrivez enfin au bout de la ruelle silencieuse et vous débouchez sur une grande route. Vous êtes immédiatement aveuglé par les phares d'un camion. Le véhicule s'arrête dans un crissement de pneus et un Arabe de haute taille en descend. Il est vêtu d'un uniforme kaki et il porte un fez rouge sur la tête. « Messieurs, vous dit-il après vous avoir salué, il n'est guère prudent pour des touristes de circuler dans le village des morts! Vous feriez mieux de retourner au Caire. » Vous balbutiez rapidement une excuse plausible, puis vous demandez humblement à l'homme la direction du Grand Hôtel, où Petrie-Smith demeure peut-être encore. Rendez-vous au [257](#).

## 240

Vous levez le pied, prêt à écraser la main, mais celle-ci s'écarte vivement, alertée par l'ombre que vous projetez ; puis elle vous agrippe l'autre pied. Terrifié par son agilité, vous la sentez monter le long de votre jambe et parcourir votre poitrine. Soudain, des doigts froids se referment autour de votre cou ! Tentez une Épreuve de FORCE (8) pour la Main de la Gloire. Si elle l'emporte, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [254](#). Si la main échoue dans sa tentative, ou si vous êtes toujours en vie, vous avez encore une chance d'échapper à son étreinte en mesurant sa FORCE (8) à la vôtre à l'aide de la Table des Conflits. Si vous l'emportez, rendez-vous au [273](#). Si vous échouez, rendez-vous au [300](#)

## 241

Le cœur battant, vous tirez sur le manche à balai tout en poussant à fond la manette des gaz. L'engin réagit immédiatement et redresse le nez. Cependant, la descente en piqué vous a amené en dessous des nuages, et vous vous trouvez pris dans un violent orage. La visibilité est presque nulle et vous risquez de percuter à tout moment le flanc d'une montagne ! Par ailleurs, il vous faut absolument essayer de vous repérer et, pour cela, vous devez trouver le plan de vol du pilote. Rendez-vous au [219](#).

## 242

Vous perdez 1 point de RÉSISTANCE. A présent, comment allez-vous vous défendre face à ce cadavre animé par magie ? Voulez-vous l'attaquer avec votre canne-épée (rendez-vous au [22](#)), ou bien avec votre solide canne de chêne (rendez-vous au [6](#)) ? Si vous le jugez préférable, vous pouvez également tenter de quitter le musée au plus vite. Rendez-vous dans ce cas au [82](#).

## 243

« Pauvre fou ! hurle une voix froide et autoritaire par-dessus le rugissement de la tempête. Un mortel comme toi ne peut rien contre moi ! » Soudain, Ausbach tend les bras vers vous et, aussitôt, une gerbe d'arcs électriques jaillit dans votre direction. Le choc est terrible. Vous tressaillez des pieds à la tête et vous basculez dans le vide, par-dessus la rambarde. Votre chute vous paraît interminable ; vous tombez de plus en plus bas, toujours plus bas, le souffle coupé et le corps balloté dans tous les sens. Vous perdez 2 points de RÉSISTANCE et vous sombrez peu à peu dans l'inconscience. Rendez-vous au [25](#).

## 244

Cette effrayante apparition vous fait perdre 1 point de RÉSISTANCE. « Oui, mon ami, reprend le Colonel, comme vous le voyez, j'ai été victime des supercheries de Het, et j'en ai payé le prix ! Mais méfiez-vous également d'Ausbach ; c'est un mort vivant aux pouvoirs redoutables ». Puis le Colonel se lève et il vous raccompagne à la porte. Allez-vous maintenant inspecter la cabine du Baron diabolique (rendez-vous au [192](#)), ou bien préférez-vous interrompre vos recherches et retourner à votre propre cabine (rendez-vous au [338](#))?

## 245

Le couloir n'est pas très long et il se termine par une grande fenêtre surplombant les jardins. Vous découvrez une porte verrouillée, donnant probablement sur un débarras, ainsi qu'une seconde porte encastrée dans le mur ouest. Allez-vous ouvrir cette dernière porte (rendez-vous au [222](#)), ou bien préférez-vous retourner sur le palier pour examiner la porte à double battant (rendez-vous au [325](#))? Si vous jugez plus logique d'emprunter à présent le couloir sud, rendez-vous au [204](#).

## 246

Alors que vous vous levez de votre siège, l'avion fait une violente embardée. Vous vous ruez tant bien que mal vers l'avant de l'avion, mais la porte de la cabine de pilotage est fermée de l'intérieur ! Vous tambourinez nerveusement en criant au pilote de vous ouvrir. Vous n'obtenez aucune réponse de sa part, mais une petite mare de sang s'écoulant lentement sous la porte vous laisse clairement imaginer ce qui a pu se passer à l'intérieur... Vous voici seul à présent, seul dans les hurlements des moteurs de l'avion en folie ! Qu'allez-vous faire ? Forcer la porte de la cabine de pilotage (rendez-vous au [203](#)), ou bien rester où vous êtes (rendez-vous au [186](#)) ?

## 247

Alors que le Bossu s'apprête à vous porter un autre coup, vous vous jetez en avant, vous lui bloquez son bras qui tient le couperet, puis vous frappez violemment le corps difforme à l'aide du lourd chandelier que vous avez en main. Jetez deux dés : si le résultat obtenu est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [184](#). Si ce résultat est inférieur à 7, vous infligez au Bossu une perte de 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au [209](#).

## 248

Thot examine attentivement la Khéphéra, puis il dit : « Cette arme vous sera fort utile pour combattre les ombres des Profondeurs Infernales mais elle a une terrible réputation, et vous ne devez vous en servir qu'avec une infinie prudence ». Thot s'interrompt et il vous tend une petite pièce d'or, puis il désigne la porte dorée en reprenant : « Cette porte donne sur le bac, et le passeur demandera à être payé pour vous faire traverser ». Sur ces paroles, vous voyez la silhouette de Thot s'évanouir lentement et vous vous retrouvez seul devant la porte. Rendez-vous au [160](#).

## 249

En présence du Ka. la Khéphéra se met à briller d'un éclat d'une blancheur mortelle, car elle a été spécialement forgée pour combattre les ombres des Profondeurs Infernales. Dès que le Ka aperçoit la terrible lame, il laisse échapper un hurlement de rage et tente de battre en retraite. Vous faites un large mouvement du bras pour essayer d'atteindre votre adversaire au ventre. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au [367](#). Si vous échouez, rendez-vous au [357](#).

## 250

Vous vous retrouvez en haut d'un grand escalier qui descend le long d'un puits à la profondeur insondable. Un souffle glacial s'élève des ténèbres qui s'ouvrent en dessous de vous. Un frisson vous parcourt le corps et vous constatez avec dégoût que ce maudit vent vous apporte des relents de puanteur animale. Tous vos sens en alerte vous incitent à fuir au plus vite ce gouffre maléfique, car vous savez qu'une chose horrible est assurément tapie dans les profondeurs. Mais soudain, vous percevez un bruit : émergeant de l'abîme, une femme est en train de monter les marches dans votre direction. Elle tend les bras en signe de bienvenue, mais, néanmoins, il y a quelque chose d'insolite dans son apparence et sa démarche. Il s'agit bien du corps d'une femme, mais il est surmonté d'une effroyable tête de serpent ! La créature s'arrête quelques marches en dessous de vous, puis elle prend la parole d'une voix froide et sifflante : « Descendez au fond du puits ! Vous devez maintenant quitter le monde des hommes pour entrer au royaume de Het ! » Pour vous, l'aventure se termine ici.

## 251

Vos mains s'agrippent au cadre du grand lustre et, emporté par votre élan, vous vous balancez à travers toute la salle. Vous vous lâchez juste à temps pour vous laisser tomber sur Ausbach. Celui-ci s'écroule et reste étendu sur les dalles, assommé par la

violence du choc. Vous vous retournez alors rapidement et vous commencez à détacher les courroies de cuir qui lient le jeune homme à la table d'opération. Quelques secondes plus tard, il se redresse péniblement et se présente : « Je suis Harold Lathers, le fils de sir Roderick Lathers. Je vous remercie infiniment de votre aide, mais nous n'avons pas une minute à perdre ! Suivez-moi, je crois savoir comment nous échapper de ce laboratoire. » Sur ces mots. Harold Lathers vous conduit dans un couloir sombre et étroit, faiblement éclairé par des torches en bambou scellées dans le mur. Peu après, vous débouchez au bord d'un vaste puits. Rendez-vous au [47](#).

## 252

Décontenancé par cette métamorphose inattendue, vous perdez 2 points de RÉSISTANCE. Vous regardez, horrifié, la créature retirer lentement ses gants, découvrant de longues griffes acérées. Soudain, la créature reptilienne bondit !

Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ(9) pour la Femme-Serpent. Si elle réussit, ses doigts crochus vous infligent de graves blessures et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [233](#). Si vous n'êtes que blessé, ou si votre adversaire a échoué dans sa tentative, c'est à votre tour d'attaquer. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous l'emportez, votre coup de poignard fait perdre 2 points d'ENDURANCE à votre adversaire. Si cela suffit à réduire son total d'ENDURANCE à zéro, rendez-vous au [279](#). Si l'infâme créature est toujours en vie, elle riposte à son tour. Reprenez la seconde partie de ce paragraphe et poursuivez le combat ainsi de suite, jusqu'à ce que mort s'ensuive pour vous ou votre adversaire.

## 253

Tandis que vous vous efforcez désespérément de vous libérer de l'étreinte épouvantable de ce corps momifié, un frisson glacé vous parcourt le corps. Le fait d'être en contact avec ce cadavre

animé semble Épuiser toutes vos forces, et vous devez tenter de lui échapper avant qu'il ne soit trop tard. Mesurez votre FORCE diminuée de 1 point ( $F - 1$ ) à celle de la Momie ( $8 + 1$ ) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous échouez, vous pouvez encore tenter de vous dégager en reprenant le processus décrit dans ce paragraphe, mais en réduisant à chaque fois votre FORCE de 1 point et en ajoutant simultanément point à la FORCE de la Momie. Continuez ainsi de suite jusqu'à ce que vous puissiez enfin vous libérer ou que votre FORCE soit réduite à zéro ; rendez-vous alors au [131](#). Si vous réussissez dans votre tentative, vous pouvez continuer à lutter contre la Momie à aide de votre canne-épée (rendez-vous au [26](#)), ou bien à l'aide de votre solide canne de chêne (rendez-vous alors au [74](#)). Enfin, si vous préférez essayer de prendre la fuite, rendez-vous au [82](#). (Si vous avez perdu des points de FORCE, continuez les paragraphes qui suivent en conservant un niveau de FORCE réduit, jusqu'à ce qu'il vous soit permis de augmenter à nouveau en temps voulu).

## 254

Asphyxié par la pression croissante que les doigts squelettiques exercent sur votre cou, vous vous effondrez sur le sol de la pièce. Vous êtes secoué par des spasmes douloureux, vous cherchez désespérément à reprendre votre respiration, mais vos forces vous abandonnent et, au moment où vous passez de vie à trépas, il vous semble entendre résonner au loin une voix familière et sarcastique : « Je savais bien que votre curiosité vous serait fatale ! » Pour vous, "aventure se termine hélas ici.

## 255

Pour pénétrer dans la pièce, mesurez votre FORCE à a Solidité de la porte (6) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous L'emportez, la porte cède brusquement et vous êtes violemment projeté à l'intérieur de la cabine. Rendez-vous au [220](#) Si vous échouez, vous pouvez essayer une seconde fois d'enfoncer la porte, mais si vous échouez à nouveau, rendez-vous au [275](#).

De retour à Bedford Terrace, vous trouvez Petrie-Smith en train de faire griller des toasts au-dessus du feu. Il vous invite à vous joindre à lui et, tout en mangeant (vous regagnez 1 point d'ENDURANCE). vous lui racontez votre aventure. A la fin de votre récit, le feu s'est à moitié consumé dans Pâtre et l'ombre du soir a envahi la pièce. La chaise de Petrie-Smith craque sous le poids lorsque celui-ci se cale confortablement avant de commencer à parler. « J'ai passé la journée à vérifier, point par point, les hypothèses que j'avais formulées au sujet des portes Thaati et de Het la Destructrice. Het est en effet une déité égyptienne que l'on associe aux morts vivants tels que goules, zombies et vampires. Le Feu est son élément. On parle peu de Het dans la mythologie égyptienne, mais les quelques légendes qui y font allusion affirment que cette déesse appartient aux Forces Noires de l'Au-Delà et qu'elle représente une grave menace pour le monde des vivants. Les portes Thaati sont en étroite relation avec les Sorciers qui sont voués au culte de Het, dont le symbole est un serpent qui se mord la queue. Les Egyptiens nomment ce symbole le Lien d'Apep. On prétend qu'il s'agit d'un talisman créé par le sorcier-pharaon Khéfu, pour aider Het à conquérir l'élément de la Terre, après qu'elle a acquis celui du Feu. Si Het avait pu utiliser ce talisman, elle aurait anéanti le monde ! Mais fort heureusement pour nous, Khéfu mourut avant de pouvoir le lui remettre et le talisman fut perdu. La même légende prétend également que les formules magiques qui permettent ; utiliser le talisman et qui servent à invoquer Het ne sont efficaces que dans les Profondeurs Infernales J'ai d'abord estimé que ce renseignement ne vous était d'aucune utilité, mais à la lumière de vos récentes découvertes, tout ceci prend une signification nouvelle et quelque peu effrayante. Ausbach devait connaître le pouvoir extraordinaire du Pyramidion, et il se l'est approprié pour avoir accès aux Profondeurs Infernales. Cela voudrait dire qu'il a intention d'invoquer Het et de libérer les pouvoirs magiques que recèle le talisman inclus dans le cristal, mais je ne sais pas dans quel but exactement... Peut-être est-il fou, ou bien est-il un fervent adorateur de Het ? Quoiqu'il en soit,

ses agissements sont un grave danger pour notre planète, et nous devons "arrêter avant qu'il ne soit trop tard ! A présent, sous allons nous accorder une bonne nuit de repos, mais dès demain matin, vous partirez à bord de votre avion personnel pour rejoindre le dirigeable *Lucréia*. De mon côté, je vais aller réserver un billet pour me rendre au Caire, afin d'explorer la pyramide de Khéfu. » Rendez-vous au [369](#).

## 257

Vous vous réveillez dans une somptueuse chambre d'hôtel. Après les incroyables événements que vous venez de vivre, ce sommeil réparateur vous permet de récupérer la moitié des points d'ENDURANCE et de RÉSISTANCE que vous avez perdus hier. Si votre PSYCHISME s'était trouvé diminué à la suite de vos épreuves passées, il retrouve à présent son niveau initial. Après un solide petit déjeuner qui vous fait regagner 1 point d'ENDURANCE, vous allez rejoindre Harold Lathers et vous retrouvez votre vieil ami Petrie-Smith. « J'ai été bien intrigué en apprenant le moyen de transport peu orthodoxe que vous avez emprunté ainsi que votre destination finale, vous dit-il. Ce damné Ausbach a décidément un bien curieux sens de l'humour ! Maintenant, venez tous les deux près de la fenêtre, j'ai quelque chose à vous montrer. » Petrie-Smith vous conduit près d'une table sur laquelle est étalée une grande carte archéologique. « Comme vous pouvez le voir, reprend-il, la pyramide de Khéfu n'est qu'à quelques kilomètres du Caire. J'ai déjà retenu des guides qui nous conduiront sur place, à dos de chameau. Nous y serons sûrement avant la tombée de la nuit Comme toutes vos tentatives pour vous débarrasser d'Ausbach se sont avérées vaines, j'ai imaginé un plan, audacieux, certes, mais qui devrait logiquement réussir. Cette nuit, la Lune termine son cycle ; vous vous rappelez que d'après les paroles de l'hymne à Het découvert à Shandwick House, il s'agit du moment le plus propice pour entrer dans les Profondeurs Infernales. Je suis persuadé qu'Ausbach, en tant qu'adorateur de Het, tentera de pénétrer dans la pyramide cette nuit, pour y accomplir la cérémonie rituelle qui le mettra en relation avec la déesse. Il suffit donc d'attendre qu'il

soit passé dans les Profondeurs Infernales pour récupérer le Pyramidion ! » Dans un élan d'enthousiasme, le vieux savant frappe brusquement la table du plat de la main puis il se tourne vers vous, avec un sourire de satisfaction et fier de sa démonstration. « Mais comment le fait de reprendre le Pyramidion peut-il nuire à Ausbach? » demande Harold avec suspicion. « Mon cher ami, rétorque Petrie-Smith avec une légère pointe d'irritation dans la voix, vous savez que le Pyramidion est, en quelque sorte, une clef qui permet d'accéder à d'autres dimensions. Si nous nous en emparons pendant qu'Ausbach se trouve dans les Profondeurs Infernales, il y restera enfermé à tout jamais, en compagnie de la déesse diabolique qu'il sert ! Maintenant, allez vite préparer votre équipement, car nous partons dans une heure. » Convaincus à présent du bien-fondé des hypothèses de Petrie-Smith, Harold et vous commencez aussitôt à vous préparer pour l'expédition, et vous en profitez également pour nettoyer et recharger votre pistolet. Rendez-vous au [277](#).

## 258

Gorham est un vieux village dont les maisons sont regroupées autour d'un petit étang. Vous vous gardez devant le « Bâton Noueux », la seule taverne de la place. En poussant la porte, vous pénétrez dans une petite salle enfumée, où les relents de bière se mélangent à l'odeur âcre du feu de bois qui flambe dans la cheminée. Deux villageois sont accoudés au bar, et un troisième — visiblement un garde-chasse — est assis au coin du feu. Allez-vous d'emblée offrir une tournée générale (rendez-vous au [290](#)), ou bien préférez-vous commander un verre et rester à l'écart, en espérant que les villageois, cédant à la curiosité, vous adresseront d'eux-mêmes la parole (rendez-vous au [306](#))?

## 259

La Pictule Velue bondit et vous saute sur la poitrine. Plusieurs de ses pattes s'efforcent de vous bloquer les bras tandis que ses redoutables mandibules cherchent à vous prendre à la gorge.

Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ (8) pour la créature. Si elle réussit, rendez-vous au [271](#) ; si elle échoue, rendez-vous au [298](#)

## 260

Vous vous élancez et, d'un bond, vous renversez Ausbach. Celui-ci bascule par-dessus l'autel, puis tombe à la renverse dans le puits en poussant un hurlement déchirant. En approchant prudemment du bord du gouffre, vous voyez le corps de votre ennemi tournoyer au milieu des flammes, mais la chaleur intense et la fumée acre qui se dégagent du brasier vous empêchent de contempler plus longtemps ce terrible spectacle. Vous voilà enfin débarrassé d'Ausbach ! Mais soudain, un sifflement strident attire à nouveau votre attention sur la colonne de feu. Au milieu des vapeurs nébuleuses qui s'élèvent jusqu'à vous, vous voyez apparaître une monstrueuse tête de serpent ! Il vous faut immédiatement refermer le passage ouvert par Ausbach ! La seule solution serait de détruire le Pyramidion... mais comment ? Si vous voulez utiliser le Sceptre de Thot, rendez-vous au [342](#). Si vous souhaitez plutôt vous servir de votre canne-épée, de votre canne de randonnée ou bien de la Khéphéra, rendez-vous au [355](#). Si vous préférez avoir recours au Sifflet du Dragon, rendez-vous au [319](#). Enfin, si vous décidez de saisir le Pyramidion à mains nues pour le lancer ensuite rapidement dans le puits, rendez-vous au [224](#).

## 261

Vous descendez le grand escalier et vous repoussez le verrou de la porte d'entrée. Dehors, la pluie s'est arrêtée, les nuages se sont dispersés et la Lune décroissante éclaire à nouveau de ses pâles rayons les arbustes alentour. Remettant votre lampe électrique en poche, vous avancez d'un pas décidé dans l'allée gravillonnée. Soudain, un cri strident déchire le silence. Cela vient des bois qui s'étendent sur votre droite. En tournant la tête, vous apercevez une silhouette sombre à la lisière du bois ; une fraction de seconde plus tard, un coup de feu claque et le feuillage, tout près de vous, se trouve criblé de plomb. Vous avez été repéré par le

garde-chasse tournant brusquement les talons, vous partez en courant vers la grand route. Rendez-vous au [256](#).

## 262

Vous sentez instinctivement que le trépied qui se dresse à côté du Gardien détient peut-être votre seule chance de survie. Mais l'Homme-Chien se trouve juste sur le passage. Allez-vous pouvoir le contourner habilement pour atteindre votre but? Pour le savoir, mesurez votre DEXTÉRITÉ à celle de l'Homme-Chien (8) à l'aide de la Table des Conflits, Si vous réussissez, rendez-vous au [153](#). Si vous échouez, l'Homme-Chien parvient à vous empêcher de passer et il vous frappe avec sa lourde masse, tous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si votre total : ? NDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [132](#). Si vous êtes encore en vie, vous pouvez poursuivre le combat en reprenant ce paragraphe au début et en répétant les mêmes opérations. En revanche, si vous préférez changer de tactique, vous pouvez choisir une autre arme. Allez-vous opter pour la Khéphéra. le Sceptre de Thot, votre cannelée ou votre canne de randonnée? Rendez-vous dans ce cas au [237](#). Si vous préférez dégainer votre pistolet, rendez-vous au [202](#). Enfin, si vous jugez pi us sage de prendre la fuite, rendez-vous au [177](#).

## 263

Cette effroyable vision vous coûte 1 point de RÉSISTANCE. A présent, le sort de l'humanité dépend uniquement de votre courage et de votre intelligence. Allez-vous dégainer votre pistolet (rendez-vous au [221](#)), ou bien sortir le Scarabée de cristal bleu que Petrie-Smith vous a donné (rendez-vous au [183](#)) ? Si vous possédez le Talisman du Guerrier, vous pouvez le lancer sur votre adversaire (rendez-vous alors au [126](#)). Si vous préférez utiliser le Sifflet du Dragon, rendez-vous au [108](#).

## 264

Vous pouvez faire feu à une, deux ou trois reprises sans oublier de Tenter à chaque fois une Épreuve de DEXTÉRITÉ pour connaître la précision de votre tir. Additionnez ensuite les points de Dommage que vous avez infligés à votre adversaire, déduisez-les de son total d'ENDURANCE, puis rayez les balles que vous avez utilisées sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez réussi à tuer net la créature, rendez-vous au [100](#). Si le Scorpion Terracotta est toujours en vie malgré votre fusillade, il passe immédiatement à l'attaque en essayant de vous prendre dans ses redoutables pinces. Tentez pour lui une Épreuve de DEXTÉRITÉ (8). S'il réussit, rendez-vous au [173](#). S'il échoue dans sa tentative, vous pouvez contre-attaquer. Si vous avez encore des munitions dans votre chargeur, vous pouvez répéter le même processus en reprenant ce paragraphe au début. Sinon, vous pouvez tenter de prendre la fuite, rendez-vous dans ce cas au [281](#). Ou bien encore, vous pouvez changer d'arme et vous servir à présent de votre canne-épée ou de votre solide canne de chêne ; rendez-vous alors au [231](#). Enfin, si vous le préférez, vous pouvez avoir recours au Sifflet du Dragon, rendez-vous au [200](#).

## 265

Vous perdez 2 points de RÉSISTANCE. « Oui, mon ami, reprend le Colonel, comme vous pouvez le voir.

j'ai été victime des redoutables sortilèges de Het, et en ai payé le prix ! » Votre interlocuteur éclate alors d'un rire triste et froid, comme un homme hanté par un terrible secret. Le rire résonne dans la cabine tandis que vous fixez cet épouvantable regard reptile. Vous reculez pas à pas puis, tournant la poignée de la porte, vous sortez rapidement. Allez-vous reprendre vos esprits et repartir immédiatement inspecter la cabine d'Ausbach (rendez-vous au [192](#)), ou bien préférez-vous abandonner vos recherches pour l'instant et regagner votre propre cabine (rendez-vous au [338](#)) ?

## 266

Vous perdez 2 points de RÉSISTANCE et la Momie est déjà sur vous ! Mesurez sa DEXTÉRITÉ (6) à la vôtre à l'aide de la Table des Conflits. Si la Momie emporte, rendez-vous au [280](#). Si elle échoue, allez-vous la combattre avec votre canne-épée (rendez-vous au [22](#)) ou bien avec votre solide canne de randonnée (rendez-vous au [6](#)) ? Si vous préférez vous enfuir du musée, rendez-vous au [82](#).

## 267

La créature bondit vers vous et tente de vous happer dans sa gueule béante à l'haleine fétide. Soudain, ses dents vous attrapent par le bras et vous vous retrouvez posé en équilibre sur son énorme poche stomacale proéminente ! Mesurez votre FORCE à celle du Crapoïde Dévoreur (8) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous échouez, rendez-vous au [341](#). Si vous l'emportez, vous réussissez à vous libérer et vous pouvez contre-attaquer, pistolet au poing. Rendez-vous au [332](#). Si vous préférez continuer à combattre cet adversaire hors du commun en utilisant un tison pris dans le feu, rendez-vous au [229](#).

## 268

Allez-vous pouvoir fuir par le porche et rabattre les portes au nez de vos poursuivants ? Pour le savoir, mesurez votre DEXTÉRITÉ à celle de la horde des Etres Hybrides (9) sur la Table des Conflits. Si vous remportez, rendez-vous au [225](#). Si vous échouez, comment allez-vous vous défendre à présent ? Si vous voulez vous servir de la Poussière des Morts, rendez-vous au [207](#). Si vous préférez utiliser votre pistolet, rendez-vous au [180](#). Enfin, si vous voulez vous battre à mains nues, rendez-vous au [169](#).

Au fur et à mesure que vous avancez, la pente devient de plus en plus raide, la chaleur augmente et la pâle lumière ambiante vire au rouge. Devant vous se dressent des monolithes disposés en large cercle. En passant entre deux de ces imposantes colonnes, vous découvrez au centre du cercle un grand puits d'où provient une lumière aveuglante : vous voici au bord du Puits du Temps ! Vous détournez les yeux, et c'est alors que vous remarquez Ausbach, debout devant un autel dressé au bord du gouffre. Votre ennemi juré formule des incantations incompréhensibles d'une voix rauque et gutturale qui va s'amplifiant. Peu à peu, le chant diabolique atteint son paroxysme : Ausbach lève les bras vers le ciel et une colonne de feu surgit du fond du puits. Il vous faut agir rapidement, car Ausbach vient d'ouvrir un passage aux Forces Noires de l'Au-Delà. Cela signifie que Het, la déesse destructrice, pourra entrer dans les Profondeurs Infernales d'un moment à l'autre ! Sortant de derrière le pilier où vous étiez dissimulé, vous vous précipitez sur Ausbach. Si vous possédez le canope renfermant sa force vitale, rendez-vous au [199](#). Si vous voulez défier le Baron maléfique en ayant recours à la Toque en peau de crocodile, rendez-vous au [140](#), Sinon, sachant que votre adversaire est insensible aux armes ordinaires, vous dédiez de le pousser pour le faire basculer dans le puits, rendez-vous alors au [125](#)

D'un geste, Thot fait apparaître une petite masse en pierre et il vous la tend en disant : « Grâce à cette arme, vous pourrez combattre les ombres des Profondeurs Infernales. » Au moment où vos doigts se referment sur la pierre lisse et froide, vous sentez un courant d'énergie vous parcourir le corps et vous gagnez 2 points de RÉSISTANCE. Inscrivez sur votre *feuille d'Aventure* : Sceptre de Thot 4 / 4. Lorsque vous vous servirez de cette arme, vous devrez Tenter .une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, le Sceptre infligera à vos adversaires une perte de - points d'ENDURANCE ou de RÉSISTANCE, selon "es

circonstances. Finalement, Thot vous donne également une petite pièce d'or en désignant une porte au fond de la pièce. « Cette porte vous conduira au bac, et le passeur demandera à être payé pour vous faire traverser », explique-t-il. A présent, rendez-vous au [160](#).

### 271

« Meurs donc ! » siffle la Pictule Velue en vous planant ses mandibules dans le cou. En l'espace de quelques secondes, la hideuse créature accomplit son meurtre avec une froide détermination. Vous tombez, inerte, sur le sol et votre aventure se termine malheureusement ici.

### 272

Votre décharge mentale est puissante, mais elle n'atteint malheureusement pas Ausbach. Celui-ci fait volte-face, le visage déformé par un rictus de haine « Pauvre imbécile, s'écrie-t-il, cette toque est consacrée à Yehog et, comme le passage est ouvert, vous avez attiré son attention ! » Alors que la terrible révélation d'Ausbach résonne dans votre tête, vous sentez que vous perdez progressivement connaissance. Vous êtes pris de vertige et le sol se dérobe sous vos pieds. Dans un ultime accès de clairvoyance, vous sentez une force diabolique vous envelopper avant que la dernière parcelle de vie ne s'échappe de votre corps. Votre aventure se termine ici.

### 273

Portant les mains à votre gorge, vous parvenez à desserrer les doigts crochus de la Main de la Gloire. Celle-ci se tord à votre contact, tandis qu'apparaissent à sa surface de vilaines cloques boursouflées. Soudain, les bubons éclatent et un nuage de poussière infecte se répand tout autour de vous ! A moitié asphyxié, vous reculez en chancelant et, ramassant au passage votre lanterne, vous vous engagez sous le porche sculpté. Cependant, la poussière que vous avez inhalée était porteuse d'un redoutable virus et, dorénavant, vous perdrez 1 point

d'ENDURANCE à chaque fois que vous vous rendez à un paragraphe portant un numéro pair, et cela jusqu'à ce que vous soyez guéri ou que vous succombiez à cette infection pernicieuse. N'oubliez pas de noter cette modification sur votre *Feuille d'Aventure*, et rendez-vous maintenant au [120](#).

## 274

Après avoir parcouru la route sur un kilomètre et demi, vous apercevez une pancarte indiquant le chemin de Shandwick House. Peu après, vous arrivez devant un imposant portail en fer forgé. Vous garez votre voiture un peu plus loin, le long des murs d'enceinte couverts de lierre, puis vous retournez furtivement à l'entrée de la propriété. Vous tirez sans peine le gros verrou, mais lorsque vous poussez le portail les battants se mettent à grincer bruyamment sur les gonds rouillés. Sans vous laisser impressionner par ce sinistre gémissement, vous avancez d'un pas résolu dans l'allée gravillonnée. Des massifs de rhododendrons mal entretenus et des arbustes noueux, laissés à l'abandon, bordent le chemin ; le vent qui souffle dans leurs branchages produit un léger frémissement qui, seul, trouble le silence de la nuit. Après vous être frayé un parcours entre les flaques d'eau et les nombreuses branches cassées qui jonchent l'allée, vous arrivez enfin sur Shandwick House. C'est une grande maison de style-gothique, datant du milieu du XIX<sup>e</sup> siècle. Alors que vous avancez dans l'ombre menaçante de la vieille demeure, vous éprouvez la désagréable impression que l'on vous observe depuis les fenêtres sombres du premier étage. Malgré tout, vous gagnez courageusement la porte d'entrée et vous regardez à travers la fente de la boîte aux lettres. A l'intérieur de la maison, vous apercevez une vieille armure près de la porte et, tout au fond du vestibule, un porte-manteau. Le reste de la pièce est noyé dans l'obscurité. Mais peut-être existe-t-il une entrée plus discrète et plus accessible, d'un autre côté ? Afin de le savoir, allez-vous explorer l'aile sud (rendez-vous au [95](#)) ou l'aile nord de la maison (rendez-vous au [320](#)) ?



274 *Vous gagnez courageusement la porte  
d'entrée de la vieille demeure.*

## 275

Tandis que vous vous acharnez contre la porte, quelqu'un vous met brutalement la main sur l'épaule. Cessant aussitôt vos efforts, vous vous retournez d'un air penaud et vous vous retrouvez nez à nez avec le Commissaire de Bord, flanqué de deux stewards. « Venez donc faire un tour dans mon bureau, vous dit-il d'un ton narquois, je suis sûr que vous en apprécierez le confort ! » Pour vous, le voyage se termine ici ainsi que votre aventure.

## 276

D'un mouvement preste, vous renversez la Table du Dragon. Vous voilà enfin libéré de ce maudit sortilège ! Mais, en tombant, la boîte en bronze qui était posée sur la table a répandu tout son contenu sur le **toi** et une fumée âcre et écœurante commence à envahir la pièce. Vous vous empressez de sortir de cet endroit malsain, et vous claquez la porte derrière vous. Une fois dans le couloir, vous sentez vos forces revenir et vous récupérez 1 point de **RÉSISTANCE**. A présent, allez-vous suivre le couloir vers le nord (rendez-vous au [172](#)), ou bien préférez-vous tenter d'ouvrir la porte d'en face, donnant à l'est (rendez-vous au [138](#))?

## 277

Malgré l'enthousiasme inébranlable de Petrie-Smith, il s'avère fort éprouvant de voyager à dos de chameau, au milieu d'un nuage de mouches agressives et sous la chaleur écrasante du soleil d'Égypte ! En fin de journée, vous atteignez enfin la pyramide de Khéfu, témoin de la splendeur passée des pharaons. Heureusement, un bon repas pris autour d'un feu a vite fait de vous ragaillardir, et vous gagnez 1 point d'**ENDURANCE**. Le dîner terminé, vous placez une sentinelle à l'entrée de la pyramide et vous vous retirez en attendant que la lune se lève. Cependant, la sérénité des lieux est brusquement rompue par un étrange événement. Vous êtes assis, tournant le dos à la pyramide, en train d'observer un guide égyptien qui inspecte les

chameaux, lorsque soudain, vous le voyez tressauter, comme sous l'effet d'une douleur aiguë. Dans le silence de la nuit, vous entendez alors un curieux bruit de déglutition... et l'homme disparaît subitement ! Appelant Petrie-Smith à la rescousse, vous tirez rapidement un brandon du feu, et vous vous précipitez vers l'endroit où le guide s'est volatilisé. Il n'y a plus aucune trace de lui. si ce n'est d'étranges empreintes sur le sable. « C'est vraiment très bizarre, chuchote Petrie-Smith. regardez : les chameaux semblent ne s'être aperçus de rien ; ils ne sont pas même nerveux... » C'est alors que vous percevez à nouveau un inquiétant gargouillement et, soudain, vous voyez surgir de l'ombre un gigantesque batracien ! Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [299](#). Si vous échouez, rendez-vous au [315](#).

## 278

Vous avez mal évalué la distance ; vous parvenez à vous accrocher du bout des doigts au cadre du lustre, mais vous n'avez pas pris assez d'élan pour pouvoir vous balancer à travers la pièce, comme vous l'aviez prévu. Il ne vous reste plus qu'une chose à faire : vous laisser choir sur le sol, à quelque six mètres en dessous ! Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ ; si vous réussissez, rendez-vous au [291](#) ; si vous échouez, rendez-vous au [318](#).

## 279

La créature, demeurée silencieuse tout au long du combat, pousse finalement un grognement rauque et commence à chanceler. Une langue fourchue jaillit de sa gueule, puis la Femme-Serpent s'écroule sur vous avant de s'affaisser sur le sol. Un sang verdâtre s'écoule de ses multiples blessures. Dégoûté, vous tournez le dos à ce cadavre hideux et vous vous dirigez vers la porte. Si vous avez déjà examiné le Globe du Serpent, vous pouvez l'emporter avec vous. Inscrivez-le alors dans la case Équipement de votre feuille *d'Aventure*, puis rendez-vous au [338](#).



## 280

La Momie vous ceinture de ses longs bras desséchés. Vous voilà prisonnier, le visage écrasé contre les bandelettes poussiéreuses du cadavre embaumé. Allez-vous pouvoir vous libérer de cette horrible étreinte? Pour le savoir, mesurez votre FORCE à celle de la Momie (8) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous ne réussissez pas à lui échapper, rendez-vous au [253](#). Si vous y parvenez, vous pouvez continuer à combattre votre adversaire avec votre canne-épée ; rendez-vous dans ce cas au [26](#). Si vous préférez vous servir plutôt de votre canne de randonnée, rendez-vous au [74](#). Enfin, si vous jugez plus prudent de prendre la fuite, rendez-vous au [82](#).

## 281

Vous devez absolument échapper à ce monstrueux scorpion d'une façon ou d'une autre. Faisant brusquement demi-tour, vous vous élancez à travers la caverne, la créature sur vos talons. La lumière de votre lanterne joue follement sur les parois tandis que vous cherchez désespérément une issue. C'est alors que vous découvrez une étroite fissure dans le mur. L'énorme Scorpion Terracotta ne pourra certainement pas vous suivre si vous vous glissez dans cette faille. Mais allez-vous y parvenir avant qu'il ne vous porte le coup de grâce ? Mesurez votre DEXTÉRITÉ à celle du Scorpion Terracotta (8) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous l'emportez, vous réussissez à vous faufiler dans l'étroite ouverture. Rendez-vous dans ce cas au [130](#). Si vous échouez, rendez-vous au [110](#) pour savoir ce que le sort vous réserve

## 282

Vous appelez le pilote par le tube acoustique et vous appuyez votre oreille contre le dispositif dans l'attente d'une réponse. Vous n'en obtenez aucune mais, par dessus le ronronnement des moteurs, vous percevez un horrible gargouillis, suivi d'un soupir

étranglé. Il n'y a pas une seconde à perdre, vous devez immédiatement aller voir ce qui se passe à l'avant de l'avion ! Rendez-vous au [246](#).

### 283

Vous perdez 2 points de RÉSISTANCE. L'Homme-Chien avance le museau et renifle bruyamment ; ses yeux roulent follement dans leurs orbites et il retrousse les babines d'un air féroce. Soudain, dans un grognement sourd, la créature bondit sur vous. Votre adversaire est armé d'une massue à tête de chien et possède une ENDURANCE de 14 ; notez ces caractéristiques sur votre Feuille de Rencontres. La masse fend l'air dans votre direction. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ (8) pour l'Homme-Chien. S'il réussit son attaque, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [132](#) Si vous êtes encore en vie, ou si votre adversaire a échoué dans sa tentative, vous pouvez continuer à le combattre, soit avec la Khéphéra, le Sceptre de Thot, votre canne de randonnée ou votre canne-épée (rendez-vous au [237](#)), soit avec votre pistolet (rendez-vous au [202](#)). Si vous jugez plus prudent de prendre la fuite, rendez-vous au [177](#).

### 284

Une inscription gravée à la base de la maquette indique qu'il s'agit là d'une représentation de la pyramide de Khéfu. À côté de la maquette se trouve une feuille de papier froissée. Ce document est couvert de hiéroglyphes suivis d'une traduction écrite à la main, en petits caractères fins et nerveux :

Papyrus de Amon-Khet, Grand Prêtre de la Déesse Het. Découvert dans la deuxième chambre de la pyramide de Khéfu. Traduction du Baron Ausbach.

« ...quand la Lune aura perdu de sa splendeur et qu'elle s'évanouira à l'est, prenez le Pyramidion de cristal des mains d'Horus et pénétrez dans la grande pyramide de Khéfu. Ensuite, rendez-vous dans la Grande Galerie et prosternez-vous tout en

accomplissant les rites et en chantant dans la langue du serpent cette incantation à la gloire de ceux qui appartiennent aux Forces Noires de l'Au-Delà :

Het, à toi je m'adresse ! Alerte la terreur de Yehog Réveille la fureur de Thot Et rassemble les anneaux d'Apep, Lui qui dans l'ombre te vénère !

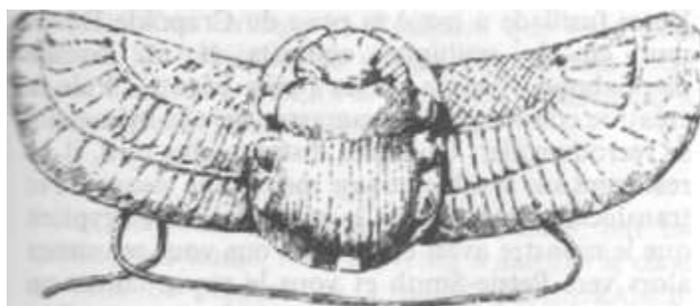
Fais disparaître ces murs, Afin que j'entre dans les cavernes de poussière. Les chambres du silence. Et le royaume du tourment, Auquel seuls tes dévoués serviteurs ont accès. »

Sous ce texte est dessiné un prisme en cristal : le Pyramidion qui vous fut volé à Londres ! Abandonnant l'énigmatique papyrus, vous reportez votre attention sur une enveloppe brune posée sur le bureau. Elle contient un reçu concernant deux billets pour un voyage à bord du dirigeable *Lucrétia*. A en juger par Ken-tête, ce document a été établi à l'aérodrome de Croydon, non loin de Londres. Il fait état des différentes étapes du parcours : Paris, Vienne. Budapest et Constantinople. Le dirigeable a dû quitter Croydon en fin de journée. Vous en déduisez que le voleur du Pyramidion est sans aucun doute parti à bord du *Lucrctia*, et vous décidez de quitter Shandwick House pour retourner à Londres. Avant de partir, vous prenez avec vous le papyrus et le reçu (notez le numéro de ce paragraphe en précisant « papyrus » en regard, au cas où vous voudriez le relire ultérieurement ; mais attention, n'oubliez pas dans ce cas de vous rappeler le numéro du paragraphe où vous vous trouverez à ce moment-là). A présent, rendez-vous au [261](#).

## 285

Vous ôtez le bouchon de liège puis vous avalez d'un trait tout le contenu de la fiole. La réaction est instantanée : vous éprouvez tout d'abord une forte sensation de brûlure dans la poitrine, puis un terrible sentiment d'oppression. Mais peu à peu, une chaleur bienfaisante se diffuse à travers tout votre corps et vous regagnez des points d'ENDURANCE. Pour en connaître le nombre, lancez

deux dés et inscrivez le total obtenu sur votre *Feuille d'Aventure* (n'oubliez pas cependant que ce nouveau total d'ENDURANCE ne peut excéder celui que vous aviez au début de l'aventure). Malheureusement pour vous, il vous faudra tout de même payer le prix de cette régénéra-non surnaturelle. Les cristaux que vous avez ingurgités ont une structure instable et ils peuvent se désagréger à tout moment, causant ainsi de graves séquelles à votre organisme. En conséquence, chaque fois que vous vous rendrez désormais à un paragraphe précédé d'un astérisque vous devrez réduire 2 points de votre total d'ENDURANCE. A présent, retournez au paragraphe d'où vous venez, après avoir noté cette information sur votre *Feuille d'Aventure*.



**286**

Vous empoignez Ausbach de toutes vos forces et vous parvenez à le faire basculer dans le puits. Mais, hélas ! ses longs doigts crochus harponnent votre veste au passage et vous sentez qu'il vous entraîne irrémédiablement dans sa chute ! Avec un hurlement d'effroi, vous glissez à votre tour dans le Puits du Temps, et de gigantesques flammes montent avidement vers vous pour vous consumer vifs, le Baron et vous. C'est évidemment la fin de votre aventure.

**287**

Vous vous installez aux commandes et vous empoignez le manche à balai, mais celui-ci n'offre aucune résistance à votre traction. Les balles que vous avez

tirées ont certainement atteint les centres de contrôle ! Autour de vous, la carlingue commence à vibrer anormalement et le vrombissement des moteurs devient assourdissant. Soudain, vous entrez dans une épaisse zone de nuages et vous sentez que l'avion tombe en piqué à travers cette atmosphère blanche et ouateuse, sans que vous ne puissiez rien y faire. Votre aventure se termine hélas ici.

## 288

Votre fusillade a troué la peau du Crapoïde Dévoreur en de multiples endroits et un liquide nauséabond s'écoule de ses plaies béantes. Puis la créature commence à se ramasser sur elle-même et à se recroqueviller. Quelques instants plus tard, il ne reste plus sur le sable qu'une membrane visqueuse et translucide, enveloppant le corps du guide égyptien que le monstre avait englouti. Vous vous retournez alors vers Petrie-Smith et vous le voyez lancer un tison ardent dans la gueule grande ouverte d'un autre Crapoïde Dévoreur. Il se produit un sifflement suraigu, puis l'immonde créature explose dans une gerbe de feu. La déflagration projette votre vieil ami au sol, mais vous poussez un soupir de soulagement en le voyant se relever lentement, quelque peu étourdi par le choc mais sain et sauf. A présent, rendez-vous au [201](#).

## 289

Le terrain s'élève progressivement tandis que vous traversez une véritable forêt de colonnes de pierre. Certaines sont disposées en cercle, d'autres en ligne, mais la plupart d'entre elles se dressent çà et là, sans aucun ordre particulier. Devant vous, une lumière rosée embrase la ligne d'horizon et vous pressentez instinctivement qu'Ausbach, votre ennemi juré, n'est plus très loin de vous. Rendez-vous au [269](#).

## 290

Votre invitation semble pour le moins accueillie avec peu d'enthousiasme ; des regards froids et hostiles se posent sur vous

dans le plus grand silence. C'est alors que le garde-chasse prend la parole : « A Gorham, nous avons quand même les moyens de payer ce que nous buvons. Nous n'avons pas besoin de l'argent d'un étranger ! » Réalisant que vous avez offensé les habitants du village, vous avalez votre verre d'un trait, puis vous retournez rapidement à votre voiture. Rendez-vous au [274](#).

## 291

Vous atterrissez lourdement au sol, mais, par un habile roulé-boulé, vous parvenez à amortir le choc et vous ne perdez que 1 point d'ENDURANCE. « Encore vous ! s'écrie Ausbach. J'aimerais bien m'occuper de vous personnellement, mais j'ai d'autres chats à fouetter pour l'instant ! Je vous laisse donc tous les deux entre les mains de mes compagnons favoris... » Puis, poussant violemment la table vers vous, Ausbach s'enfuit précipitamment de la pièce. Vous vous empressez de libérer le jeune homme et, tout en se redressant péniblement, celui-ci se présente : « Je suis Harold Lathers, fils de sir Roderick Lathers. Je vous remercie infiniment de votre aide, mais je crains que le sort que nous réservent les compagnons d'Ausbach ne nous soit fatal. Ces créatures sont le fruit de ses expériences diaboliques — un croisement de morts vivants et de monstres qui n'auraient jamais dû voir le jour. Regardez ! Les voilà déjà qui avancent vers nous, assoiffés de sang ivres de massacres!» En effet.

vous découvrez une horde de créatures toutes plus immondes les unes que les autres ; certaines avancent en rampant, d'autres en bondissant ; plusieurs d'entre elles sont juchées sur des pattes d'oiseaux décharnées, d'autres traînent derrière elles un corps flasque et dépourvu de jambes. Mais elles présentent toutes un point commun : une terrifiante lueur de convoitise dans le regard, tandis que leurs lèvres dégoulinantes de bave claquent goulûment à la perspective de l'excellent repas qui les attend ! Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [358](#). Si vous échouez, rendez-vous au [373](#).



291 *Vous découvrez une horde de créatures toutes plus immondes les unes que les autres.*

## 292

Rempli d'effroi à la vue de l'animal, vous perdez 2 points de RÉSISTANCE. En réalité, il ne s'agit pas d'un mutant « ordinaire », mais d'un modelage en terre cuite, animé par magie pour défendre la pyramide de Khéfu. Ce Scorpion Terracotta possède 12 points d'ENDURANCE. Notez-les sur votre Feuille de Rencontres. Le scorpion géant avance bruyamment vers vous et il se prépare à attaquer. Il va tout, d'abord essayer de vous saisir dans ses énormes pinces. Tentez pour lui une Épreuve de DEXTÉRITÉ(8). S'il réussit, rendez-vous au [173](#). S'il échoue, comment allez-vous le combattre ? En dégainant votre pistolet (rendez-vous au [264](#)) ? En vous servant de votre canne-épée ou de votre canne de chêne (rendez-vous au [231](#)) ? Si vous préférez avoir recours au Sifflet du Dragon, rendez-vous au [200](#).

## 293

Vous vous emparez de l'urne, mais serez-vous capable d'en extirper le cerveau qu'elle contient et de le détruire avant que la main ardente ne vous saisisse ? Pour le savoir, Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ ; si vous l'emportez, rendez-vous au [166](#). Si vous échouez, rendez-vous au [234](#).

## 294

Vous perdez 1 point de RÉSISTANCE. L'Homme-Chien relève le museau et renifle bruyamment, tandis que ses yeux roulent follement dans leurs orbites. Ses babines retroussées laissent apparaître de redoutables crocs. Votre adversaire est, de plus, armé d'une massue à tête de chien et il possède une ENDURANCE de 14. Inscrivez ces caractéristiques sur votre Feuille de Rencontres. A présent, comment allez-vous combattre cet être repoussant ? Si vous possédez l'une des armes suivantes, choisissez celle qui vous semble le mieux adaptée pour la bataille. Si vous optez pour la Toque en peau de crocodile, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez utiliser votre solide canne de randonnée, votre canne-épée, le Sceptre de Thot, ou la Khéphéra, rendez-

vous au 237 Si vous voulez plutôt dégainer votre pistolet, rendez-vous au 202. Enfin, si vous jugez plus prudent de prendre la fuite, rendez-vous au [177](#).

## 295

Vous êtes dans l'incapacité totale de surmonter l'enchantement diabolique de la Table du Dragon. Vous sentez que vos forces vous abandonnent peu à peu et vous perdez 2 points de RÉSISTANCE. Si votre total de RÉSISTANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [250](#) S'il vous reste une parcelle de lucidité, vous pouvez essayer de vous libérer de l'emprise mentale de la table magique. Pour cela, mesurez votre PSYCHISME à la Puissance de l'enchantement (9) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous l'emportez, rendez-vous au [316](#). Si vous échouez, reprenez ce paragraphe au début et répétez les opérations décrites ci-dessus.

## 296

« Vous voilà enfin ! » dit l'occupant de la cabine en vous voyant entrer. C'est un homme corpulent, engoncé dans un costume bleu marine, et portant des lunettes noires. « Je vous attendais, reprend-il. Je suis le Colonel Hiram T. Schroeder, ancien officier de l'armée des États-Unis, pour vous servir, monsieur. » Peut-être le Colonel Schroeder est-il aveugle et vous a-t-il pris pour quelqu'un d'autre ? En ce qui vous concerne, vous êtes certain de ne l'avoir jamais rencontré auparavant. Vous êtes sur le point de vous excuser, mais vous entendez alors le Colonel s'écrier, de façon plutôt déconcertante, comme s'il avait lu dans vos pensées : « Non, non, je ne suis pas aveugle ! C'est bien vous que j'attendais... ou, plus exactement, que nous attendions. Mais prenez donc un siège, je vais vous expliquer. » Rendez-vous au [87](#).

## 297

D'un mouvement vif et précis, vous bloquez le bras de la servante, puis vous la repoussez brutalement. Votre adversaire possède une ENDURANCE de 16 points ; c'est loin d'être une faible femme ! A présent, comment allez-vous vous y prendre pour la neutraliser ? Si vous désirez dégainer votre pistolet, rendez-vous au [52](#). Si vous préférez tenter de lui arracher le poignard des mains, rendez-vous au [176](#).

## 298

Vous luttez désespérément pour vous libérer de l'étreinte mortelle de la Pictule Velue. Mesurez votre FORCE à la sienne (8) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous échouez, rendez-vous au [271](#). Si vous l'emportez, vous pouvez dégainer votre pistolet (rendez-vous au [314](#)), ou bien, si votre chargeur est vide, vous battre à mains nues (rendez-vous alors au [352](#)).

## 299

Vous perdez 1 point de RÉSISTANCE. Vous avez devant vous un Crapoïde Dévoreur, une chose énorme, à moitié translucide. Ses gros yeux globuleux sont posés fixement sur vous et sa gueule est si profonde qu'elle semble séparer le corps de l'animal en deux. Elle s'ouvre soudain pour découvrir une rangée de dents acérées. Dans la poche stomacale du monstre, vous pouvez voir flotter la silhouette du guide égyptien ! Cette abominable créature possède 16 points d'ENDURANCE (notez-les sur votre Feuille de Rencontres). Quelle arme allez-vous utiliser pour la combattre ? Votre pistolet (rendez-vous au [332](#)), ou bien un tison ardent pris dans le feu (rendez-vous au [229](#))?



**299** *Vous avez devant vous un Crapoïde Dévoreur, une chose énorme, à moitié translucide.*

### 300

La main est en train de vous étrangler froidement ! Tentez une Épreuve de FORCE (8) pour cette entité diabolique. Si elle l'emporte, vous perdez à nouveau 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous immédiatement au [254](#). Si elle échoue dans sa tentative, ou bien si vous êtes encore en vie, vous essayez désespérément d'échapper à l'étreinte puissante de la main griffue. Mesurez votre FORCE à la sienne (8) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous l'emportez, rendez-vous au [273](#); si vous échouez, la Main de Gloire resserre encore son étreinte. Retournez alors au début de ce paragraphe et répétez les mêmes opérations.

### 301

Secouant la tête pour reprendre vos esprits, vous plongez la main dans le canope, puis vous en extirpez le cerveau, que vous écrasez entre vos doigts. Aussitôt, Ausbach pousse un hurlement et recule en chancelant vers l'autel. Ses jambes fléchissent et il tombe à genou en se tenant la tête à deux mains. Au fur et à mesure que vous réduisez le cerveau en bouillie, vous voyez votre ennemi se tordre dans les affres de la douleur. Tout à coup, il s'effondre sur le sol, inerte. Son cerveau n'est plus qu'une poignée de poussière qui vous file entre les doigts. A l'endroit où Ausbach est tombé, il ne reste que des vêtements, étalés par terre, ainsi qu'une vague empreinte brunâtre. Mais soudain, un sifflement aigu vous fait tourner la tête vers la colonne de feu et vous voyez alors apparaître, au milieu d'un tourbillon de vapeur nébuleuse, une monstrueuse tête de serpent ! Vous devez immédiatement refermer le passage ouvert par Ausbach avant qu'il ne soit trop tard. Votre seule chance d'y parvenir est de détruire le Pyramidion. Pour cela, allez-vous utiliser le Sceptre de Thot (rendez-vous au [342](#)), ou bien la Khéphéra, votre canne de randonnée ou votre canne-épée (rendez-vous au [355](#)) ? Si vous préférez vous servir du Sifflet du Dragon, rendez-vous au [319](#). Enfin, si vous décidez de saisir le Pyramidion à mains nues, pour le lancer en toute hâte dans le puits, rendez-vous au [224](#).

### 302

Plongeant la main dans votre poche, vous en sortez la pièce et vous la donnez au Passeur. Puis vous sautez prestement sur le sol boueux des Profondeurs Infernales. « Merci à vous, mortel, dit le Passeur. Celui que vous recherchez se trouve de l'autre côté du Puits du Temps. Mais peut-être serait-il bon auparavant d'aller chercher la sagesse dans la Salle des Morts ? » Si vous souhaitez suivre ce mystérieux conseil, dirigez-vous alors vers le temple en ruines qui se dresse sur votre gauche et rendez-vous au [364](#) Si vous préférez aller directement à l'endroit où se trouve Ausbach d'après l'indication du Passeur, rendez-vous au [337](#).

### 303

Tandis que vous vous concentrez, vous réalisez que la Toque en peau de crocodile peut vous aider à canaliser toute votre volonté pour lutter contre des intelligences étrangères. Vous décidez alors d'essayer de faire fuir le Ka. Mesurez votre PSYCHISME au sien (5) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous remportez, rendez-vous au [331](#). Si vous échouez, rendez-vous au [311](#).

### 304

La porte s'ouvre sur une vaste bibliothèque. La pièce comporte deux fenêtres et une porte de chêne massif à double battant, donnant au sud. Les murs sont couverts d'étagères croulant sous le poids de vieux livres reliés de cuir, de dossiers et de rapports de toutes sortes. Le seul meuble de la pièce est un bureau couvert de papiers, situé juste sous la fenêtre ouest. Vous apercevez également sur le bureau la maquette d'une pyramide. Sans hésiter, vous avancez pour aller l'examiner. Rendez-vous au [284](#).

## 305

Serrant les dents, vous parvenez à garder le Pyramidion en main et. d'un geste vif, vous le jetez dans le puits. Durant quelques secondes, le cristal lance des éclairs aveuglants au milieu des flammes, puis il tombe au fond du brasier déchaîné. Vous vous écartez à reculons de cet endroit infernal tout en vous protégeant les yeux, lorsque, soudain, surgit la gigantesque silhouette de Het, tout auréolée de feu. La déesse maléfique tend une main énorme et griffue pour vous saisir, mais à ce moment précis, les flammes s'éteignent et Het retombe au fond du puits en poussant un hurlement de rage. Le passage s'est refermé juste à temps ! Alors que vous vous apprêtez à partir, le sol se met brusquement à trembler sous vos pieds ; de grandes fissures déchirent la terre et un vent mordant commence à souffler en rafales. Pris de panique, vous bondissez, en évitant de justesse les failles, pour gagner le bord de l'enceinte formée par les colonnes de pierre. Mais avant de pouvoir l'atteindre, une violente bourrasque vous arrache du sol et vous partez en tournoyant dans les airs. Au fur et à mesure que vous vous élevez, vous voyez, avec horreur, le sol s'éloigner de vous et, en quelques instants, le Puits du Temps n'est plus qu'un petit point sombre, au loin. Mais le vent maudit se calme brusquement et vous commencez à redescendre... Tout devient noir autour de vous. Rendez-vous au [375](#).

## 306

Chez les villageois, la curiosité finit bientôt par l'emporter sur la méfiance, et les deux hommes accoudés au bar vous adressent la parole. Après avoir répondu à leurs questions, vous amenez habilement la conversation sur Shandwick House et son propriétaire. Vous apprenez qu'il s'agit d'une grande et vieille demeure habitée par sir Rodenck Lathers et son fils, Harold. Tous deux sont des archéologues de grande renommée. Harold se trouve à l'étranger pour le moment, mais sir Roderick est actuellement chez lui. Il a récemment reçu la visite d'un baron étranger qui est reparti ce matin même. Finalement, les villageois vous parlent d'une importante collection de vases et de

statues antiques que sir Roderick a réunie dans une pièce spéciale, au premier étage de la maison. Riche de tous ces renseignements, vous décidez de partir sans plus tarder et vous finissez votre verre d'un trait avant de prendre congé des clients de la taverne. Tout en vous dirigeant vers la porte, vous remarquez que le garde-chasse a déjà quitté les lieux. Relevant le col de votre veste, vous sortez et vous regagnez votre voiture. Rendez-vous au [274](#).



### 307

A la fin de ce cruel discours, la tempête redouble de fureur. La silhouette se retourne et vous tressaillez en reconnaissant l'odieux visage du mort vivant du British Muséum ! Le Baron Ausbach — puisqu'il s'agit de lui évidemment — lève les bras au ciel et .rie : « Que la puissance de Wendigo, celui qui marche sur le vent, anime mon corps tout entier ! »

Et, comme en réponse à cette prière insolite, un vent déchaîné se met à souffler. De violents coups de tonnerre éclatent et la foudre vient subitement frapper le corps du baron. Celui-ci tressaille sous le choc, mais il reste néanmoins debout, à votre grande stupéfaction. Ses yeux se mettent à briller d'une lueur froide et bleutée tandis que les décharges électriques auréolent son corps. Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous l'emportez, rendez-vous au [263](#). Si vous échouez, rendez-vous au [243](#).



307 « Que la puissance de Wendigo, celui qui  
marche sur le vent, anime mon corps tout  
entier ! »

## 308

L'avion continue à prendre de l'altitude dans le ciel obscurci. A la lueur de la petite lampe qui se trouve au-dessus de vous, vous parcourez les gros titres d'un journal pendant un moment, mais vous abandonnez bientôt votre lecture car le froid qui règne dans l'avion devient insupportable, et vous allez vous étendre sur les sacs postaux qui encombrent l'arrière de l'appareil. Vous finissez par trouver le sommeil sur ce lit improvisé, mais vous êtes soudain réveillé en sursaut par une série de bruits et de cris inquiétants qui vous parviennent par le tube acoustique. Vous percevez des sifflements stridents et d'étranges claquements, suivis d'un cri étouffé du pilote : « Mein Gott !... » Puis c'est le silence. Si vous voulez entrer en contact avec le pilote par l'intermédiaire du tube acoustique, rendez-vous au [282](#). Si vous préférez aller immédiatement à l'avant de l'avion pour voir ce qui s'y passe, rendez-vous au [246](#).

## 309

Alors qu'Harold et vous battez en retraite vers le passage voûté, quelques-unes des ignobles créatures passent de nouveau à l'attaque. Jetez quatre dés (ou deux fois deux dés) et inscrivez le résultat obtenu sur votre Feuille de Rencontres. Ce chiffre représente le total d'ENDURANCE global de vos agresseurs, et vous devrez le réduire à zéro pour vous en débarrasser définitivement.

Vous saisissez rapidement un pot de Poussière des Morts et vous le lancez au milieu des créatures (n'oubliez pas de rayer le pot utilisé sur votre *Feuille d'Aventure*). A présent. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, le récipient se vide de tout son contenu et inflige à vos adversaires une perte de points d'ENDURANCE égale au total obtenu en jetant trois dés. Si le total d'ENDURANCE des Etres Hybrides se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [106](#). Si certaines des créatures sont encore en vie, ou si vous avez échoué dans votre tentative, le combat reprend de plus belle. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ (9)

pour les Etres Hybrides. S'ils réussissent, leurs dents gâtées, mais ô combien dangereuses, et leurs pattes griffues vous infligent de graves blessures et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [63](#). Si vous n'êtes que blessé, ou si la horde a échoué dans sa tentative, vous pouvez essayer de prendre la fuite avec Harold. Rendez-vous dans ce cas au [268](#) Si vous préférez lancer un autre pot de Poussière des Morts pour anéantir les monstrueuses créatures qui s'acharnent sur vous, reprenez la deuxième partie de ce paragraphe.

### 310

Vous vous élancez vers l'homme en criant : « Arrêtez ! Ce petit jeu est terminé, maintenant ! > » L'homme lève alors le bras gauche en l'air, et une gerbe de particules irisées jaillit à travers la pièce, en décrivant un arc de cercle vers une autre vitrine d'exposition. Posant fermement la main sur l'épaule de L'inconnu, vous l'obligez à se retourner. Mais quelle n'est pas votre stupeur en découvrant son visage ! Sa peau parcheminée est tendue à craquer sur les pommettes, et ses lèvres minces sont retroussées en un méchant rictus, découvrant deux rangées de dents acérées. Ses yeux injectés de sang brillent d'une lueur menaçante. Soudain, il se dégage de votre emprise, plonge dans le sarcophage... et disparaît! Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Ensuite, quel que soit le résultat, rendez-vous au [227](#).

### 311

Alors que vous essayez de repousser le Ka, vous perdez subitement le contrôle de vos pensées. Vous sentez une volonté extérieure pénétrer votre esprit et une terrible sensation de vertige s'empare de vous. Le corps parcouru de frissons, vous vous effondrez sur le sol et, peu à peu, vous sombrez dans l'inconscience. Cette Toque en peau de crocodile est en réalité un accessoire magique consacré au culte de Yehog, une déité satanique. En perdant le contrôle Je la Toque, vous êtes tombé

sous le joug de cette implacable divinité, et vous avez par là même signé votre arrêt de mort. Ceci marque la triste fin de votre aventure.

### 312

Avec un cri de défi, vous vous ruez sur le Bossu. Vous bloquez le bras qui tient le couperet puis vous repoussez violemment l'être difforme contre un vaisselier. La porcelaine qu'il contenait se brise avec fracas en tombant sur le carrelage, tandis que le combat continue. Allez-vous pouvoir désarmer votre adversaire, ou bien réussira-t-il à se libérer de votre prise pour vous frapper avec son couperet ? Pour savoir qui de vous deux aura le dessus, mesurez votre FORCE à celle du Bossu (9) sur la Table des Conflits. Si vous l'emportez, rendez-vous au [85](#). Si le Bossu réussit à reprendre l'avantage, rendez-vous au [13](#).

### 313

A droite, dans le couloir, un flot de lumière jaillit par l'embrasement d'une porte devant laquelle est tracé un cercle sur le sol. A l'intérieur du cercle sont posés des bougies qui achèvent de se consumer, ainsi que plusieurs récipients contenant des huiles de couleurs différentes. Il s'agit vraisemblablement des restes de la cérémonie rituelle élaborée par Ausbach pour s'ouvrir un passage vers les Profondeurs Infernales. Avançant à pas de loup, vous risquez un coup d'oeil par l'encadrement de la porte et vous apercevez une grande pièce éclairée par des lampes à huile. La salle est vide, mais les murs sont ornés de fresques représentant les différentes divinités égyptiennes. Dans le mur opposé est encastrée une petite porte dorée à côté de laquelle est représenté le dieu Thot, assis à un pupitre. Vous traversez la pièce et, tandis que vous admirez la finesse de son portrait, le dieu tourne la tête dans votre direction et vous fixe d'un regard noir ! S'il vous reste des munitions, vous pouvez faire feu à trois reprises maximum. Rendez-vous dans ce cas au [123](#). Si votre chargeur est vide, ou si vous ne désirez pas faire usage de votre arme, rendez-vous au [150](#).

### 314

La créature recule précipitamment, grimpe sur le corps du pilote et se ramasse sur elle-même. Du haut de ce perchoir improvisé, elle s'apprête à vous sauter dessus ! Sans perdre une seconde, vous braquez le canon de votre pistolet sur l'immonde animal et vous ouvrez le feu. Vous pouvez tirer à une, deux ou trois reprises, sans oublier de Tenter à chaque fois une Épreuve de DEXTÉRITÉ pour déterminer la précision de votre coup. Puis additionnez les points d'ENDURANCE que vous avez fait perdre à votre adversaire et rayez sur votre *Feuille d'Aventure* les balles que vous avez utilisées. Ensuite, quel que soit le résultat, rendez-vous au [339](#).

### 315

Vous perdez 2 points de RÉSISTANCE. La chose est énorme, mais à moitié translucide. Ses gros yeux globuleux vous fixent froidement et sa gueule, si profonde qu'elle semble diviser le corps de l'animal en deux, s'ouvre soudain pour laisser apparaître une impressionnante rangée de dents acérées. Comble de l'horreur, vous pouvez voir flotter, à l'intérieur de la poche stomacale du monstre, la silhouette du guide égyptien ! Avant même que vous n'ayez le temps d'esquisser un geste, le Crapoïde Dévoreur se jette d'un bond sur vous. Tentez pour lui une Épreuve de DEXTÉRITÉ (8). S'il réussit, rendez-vous au [267](#). S'il échoue dans sa tentative, vous parvenez à esquiver son attaque. Inscrivez sur votre Feuille de Rencontres que le Crapoïde Dévoreur possède 16 points d'ENDURANCE. A présent, comment allez-vous le combattre ? Pistolet au poing (rendez-vous au [332](#)), ou bien à l'aide d'un brandon pris dans le feu (rendez-vous au [229](#)) ?

### 316

Dans un ultime effort de concentration, vous parvenez à vous arracher à l'emprise psychique de la Table du Dragon et le diabolique sortilège prend fin. Tout tremblant, vous battez

rapidement en retraite et vous sortez en refermant vivement la porte derrière vous. Une fois dans le couloir, vous vous arrêtez quelques instants pour faire revenir à la vie vos mains engourdies, et vous regagnez 1 point de RÉSISTANCE. A présent, allez-vous suivre le couloir vers le nord (rendez-vous au [172](#)). ou bien tenter d'ouvrir la porte donnant à Test, juste en face de vous (rendez-vous au [138](#)) ?

### 317

Le poignard de la servante vous transperce la poitrine. Le souffle coupé par la douleur fulgurante, vous sentez vos jambes fléchir et vous vous écroulez à terre. La femme s'agenouille près de vous et commence à chuchoter à votre oreille, d'une voix étrangement sifflante : « Mon maître va être content, je viens de le débarrasser de son seul ennemi sur cette terre ! » Pour vous, l'aventure se termine, hélas, ici.

### 318

Vous atterrissez lourdement, en porte-à-faux, et vous entendez craquer votre cheville. Hurlant de douleur, vous tombez sur le sol. Aussitôt, Ausbach s'élance, en jetant vers vous une boule noire. L'objet heurte les dalles et explose à vos pieds en dégageant une fumée acre et asphyxiante. « Tu es né poussière et tu redeviendras poussière ! » s'écrie Ausbach Votre corps commence alors à se flétrir et à se décomposer, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un petit tas de cendres sur le sol. Votre aventure prend fin ici.

### 319

Sortant le sifflet de votre poche, vous commencez à souffler dedans, en espérant que le son qu'il produira brisera le cristal Mais, contre toute attente, le Pyramidion se met à briller encore plus intensément tandis qu'un horrible sifflement s'élève dans l'air. Déconcerté par la tournure inattendue que prennent les événements, vous arrêtez immédiatement de jouer de cet étrange instrument, mais le sifflement continue néanmoins à s'amplifier,

accompagné maintenant d'un formidable battement d'ailes. Cet objet sert en effet à faire venir, du royaume des Forces de l'au-Delà, un monstre obéissant à Wendigo, « dieu des Vents. Normalement, l'utilisateur de cet ippeau est séparé du monstre soumis à son commandement, grâce aux barrières dimensionnelles qui emprisonnent dans son propre monde ; il ne peut, de ce fait, s'attaquer qu'aux domaines ou aux êtres que l'invocateur lui désigne. Mais en raison du passage ouvert par Ausbach, le démon dévoué à Wendigo a franchi ces barrières et il se trouve maintenant à l'endroit même où vous êtes. Il va s'en prendre directement à vous, son persécuteur ! Faisant volte-face, vous vous éloignez rapidement de l'autel, à la recherche d'une arme quelconque. Soudain, vous apercevez, derrière le rideau de flammes, un énorme monstre au corps disgracieux, couvert d'écaillés et pourvu de deux grandes ailes repliées sur ses flancs. Sa gueule est garnie de dents fines et pointues, et ses lèvres charnues laissent échapper un sifflement infernal. Tout à coup, le démon de Wendigo passe à l'attaque ! Vous savez que vous ne pouvez rien contre lui, et votre aventure s'achève ici.

### 320

Mors que vous explorez la partie nord du vieux manoir, vous découvrez une petite porte, probablement réservée aux livreurs et aux domestiques. Vous vous en approchez à pas de loup et vous tournez la poignée. A votre grande surprise, la porte s'ouvre sans résistance et vous pénétrez dans une vaste cuisine, faiblement éclairée par les braises d'un feu qui achève de se consumer dans l'âtre et par la flamme pâle et crachotante de deux chandelles plantées dans deux grands bougeoirs finement ouvragés. Refermant la porte derrière vous, vous pénétrez plus avant dans la pièce et vous vous dirigez vers une table massive qui se dresse en plein milieu. Entre les deux candélabres, vous apercevez une assiette contenant les restes d'un ragoût. Alors que vos yeux s'accommodent progressivement à la semi-obscurité, vous entendez soudain un léger bruit non loin de vous. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au [345](#). Si vous échouez, rendez-vous au [366](#)

Vous refermez le livre et vous levez les yeux vers le Colonel. « Je suis sûr, dit-il, que ce que vous venez de lire fera naître en vous bien plus de questions que de réponses. Mon petit livre renferme beaucoup de choses que vous ne pouvez comprendre à l'heure actuelle. » Vous rendez le carnet au Colonel et celui-ci ajoute en le reprenant : « Cependant, je vais vous faire un petit cadeau (il vous remet une éprouvette en verre, remplie de cristaux mauves). Ces cristaux sont des reconstituants très puissants. En cas d'extrême urgence, vous pourrez survivre en avalant tout le contenu de la fiole. » Si vous désirez accepter ce présent, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* en précisant : « Cristaux mauves » [285](#). En effet, il se peut qu'à l'avenir, vous soyez obligé d'ingurgiter, à la dernière extrémité, ces étranges paillettes aux reflets pourpres. Si tel est le cas, vous devrez alors vous rendre au [285](#) et vous conformer aux instructions données dans ce paragraphe. Mais attention, n'oubliez pas non plus de vous rappeler le numéro du paragraphe d'où vous venez. « A présent, continue le Colonel, je vous prie de me laisser, car je me sens très fatigué. Mais avant de vous quitter, je tiens à vous donner deux conseils. Tout d'abord, méfiez-vous d'Ausbach ; il est entièrement dévoué à Het, la déesse destructrice, et il sert avec zèle ses projets visant à anéantir l'humanité. D'autre part, je vous ai révélé certains moyens pour accéder aux arcanes de la connaissance universelle. Sachez les utiliser avec intelligence et circonspection, sinon vous deviendrez la proie des Forces Noires de l'Au-Delà. Et maintenant, regardez-moi ! » Le Colonel Hiram T. Schroeder se met debout et il enlève ses lunettes noires. C'est alors que vous découvrez, horrifié, une paire d'yeux immenses, aux pupilles allongées : des yeux de serpent! Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [244](#). Si vous échouez, rendez-vous au [265](#).

### 322

Le sortilège d'Ausbach finit par avoir raison de votre volonté. Vos doigts s'écartent et le canope vous échappe des mains. Ausbach pousse un gloussement sardonique et, tout en pointant son index sur vous, il fait claquer sa langue à toute vitesse. Aussitôt, une énorme main ardente jaillit de la colonne de feu et s'étire, en grésillant, dans votre direction ! Qu'allez-vous faire ? Plonger sur Ausbach (rendez-vous au [330](#)), ou bien vous précipiter pour récupérer le canope (rendez-vous au [293](#)) ?

### 323

Les moteurs emballés font un vacarme assourdissant et le fuselage commence à trembler de toutes parts. Vous traversez la couche de nuages et vous tombez en vrille vers une grande étendue grise : le sol ! Encore plus que quelques secondes et vous en aurez fini avec la vie... et avec votre triste aventure

### 324

Incapable de supporter la douleur un instant de plus, vous lâchez le Pyramidion. Un rire sardonique retentit dans les airs et, levant la tête, vous apercevez l'odieuse silhouette de Het, surgissant de la colonne de feu, tout auréolée de flammes et de fumée. Une main crochue se tend avidement vers vous ! Au moment même où vous faites demi-tour pour fuir, vous vous sentez agrippé par une poigne brûlante. Vous n'avez pas réussi à refermer le passage à temps et, pour vous, l'aventure se termine dans cet enfer.

### 325

Les battants de la porte s'ouvrent sur une vaste salle où sont exposés divers objets de l'antiquité égyptienne. De grandes vitrines disposées le long des murs renferment des statuettes, des talismans et des bijoux de toutes sortes. Les murs, quant à eux, sont couverts d'anciennes plaques hiéroglyphiques soigneusement protégées. Çà et là se dressent statues, amphores et autres reliques de la glorieuse époque des pharaons. Mais au

beau milieu de toute cette collection, une place de choix a été réservée à un sarcophage ouvert dont le couvercle, orné de délicates décorations peintes à l'or fin, scintille sous le faisceau de votre torche. Vous avez devant vous la réplique exacte de la porte Thaati que votre voleur a empruntée pour sortir du British Muséum ! Peut-être le Pyramidion se trouve-t-il quelque part dans cette pièce? Vous inspectez fébrilement tous les coins et les recoins de la salle d'exposition, mais vous ne découvrez rien qui s'apparente, de près ou de loin, à l'objet que vous cherchez. Cependant, au cours de votre investigation, vous apercevez une petite porte en chêne, encastrée discrètement dans le mur nord de la pièce. Si vous voulez essayer d'ouvrir cette porte, rendez-vous au 304. Sinon, vous retournez sur le palier pour aller explorer le couloir, soit vers le sud (rendez-vous au [204](#)), soit vers le nord rendez-vous au [245](#)).

## 326

Vous vous ruez sur le Ka en brandissant votre arme Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, déduisez le nombre de points d'ENDURANCE ou de RÉSISTANCE, si vous utilisez le Sceptre de Thot) que vous venez de faire perdre à votre adversaire. Si le total d'ENDURANCE (ou de RÉSISTANCE) du Ka se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [367](#). Si « Ka est toujours en vie, il passe aussitôt à l'attaque. Tentez pour lui une Épreuve de DEXTÉRITÉ (8). S'il réussit, ses serres vous lacèrent le corps et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous immédiatement au [228](#). Si vous n'êtes que blessé, ou si le a échoué dans sa tentative, vous pouvez riposter à votre tour en répétant les opérations décrites au début de ce paragraphe. En revanche, si vous préférez changer de tactique, et s'il vous reste des munitions, vous pouvez contre-attaquer en vous servant x votre pistolet. Rendez-vous dans ce cas au [347](#).

## 327

La descente s'avère longue et exténuante. Vos muscles sont douloureux et vous commencez à avoir des crampes dans les jambes. Heureusement, vous finissez par atteindre le fond et vous craquez aussitôt une allumette pour examiner l'endroit où vous vous trouvez. Rendez-vous au [374](#).

## 328

De temps à autre, les barreaux de l'échelle lancent de brefs éclairs tandis que vous continuez à grimper dans la tempête. Vous arrivez enfin tout en haut du *Lucrètia* et vous essayez désespérément de garder l'équilibre, malgré les rafales de pluie et de vent qui s'acharnent sur vous. Une étroite passerelle en bois, protégée de chaque côté par une rambarde de fer mène droit à l'avant du dirigeable. De part et d'autre de cette passerelle s'étendent les flancs énormes de l'aéronef qui disparaissent dans les profondeurs des ténèbres environnantes. Soudain, non loin de vous, vous voyez se profiler la silhouette sombre de votre ennemi ! Empoignant solidement la rampe de méta vous avancez courageusement en luttant contre le vent déchaîné. Arrivé à quelques mètres de votre adversaire, vous faites halte. Les hurlements de la tempête se calment subitement, mais, pourtant, les nuages continuent à défiler dans le ciel, au milieu des éclairs aveuglants. C'est alors que retentit la voix cruelle d'Ausbach : « Au Pays de Galles, vous avez déjoué tous mes plans et vous avez réussi à me priver de mon butin. Mais le Pyramidion que vous aviez emporté comme souvenir est en réalité une clef servant à libérer les terribles pouvoirs de ma maîtresse. Het, la déesse destructrice. Grâce à moi, elle parviendra à anéantir l'humanité et, en remerciement, je pourrai par la suite régner, à ses côtés, sur l'empire des morts vivants ! Jusqu'à présent, il n'y a que vous et ce vieil entêté de Petrie-Smith qui se soient dressés contre moi... mais l'heure de mon triomphe est enfin venue ! Préparez-vous à mourir ! » Rendez-vous au [307](#).

## 329

Vous tendez l'objet de votre choix au Passeur. Celui-ci le soupèse dans sa main avant de vous le rendre en disant : « Désolé, je n'ai pas besoin de cela, mortel. Donnez-moi plutôt une parcelle de votre force vitale ! » Sur ces mots, le Passeur tend le bras vers vous et il se met à vous gratter le torse de sa main osseuse ! Un profond sentiment de dégoût vous envahit et vous tressaillez de douleur. Quelques instants après, la main se retire, mais vous venez de Tordre 1 point de RÉSISTANCE. Si vous survivez à cette pénible épreuve, vous entendez le Passeur vous murmure : « Celui que vous recherchez se trouve de l'autre côté du Puits du Temps. » La créature désigne un bosquet d'arbres noirs, par delà un paysage « orne et désolé. Vous apercevez cependant, sur votre gauche, les ruines d'une espèce de temple. allez-vous vous diriger droit vers le Puits du Temps ou se trouve Ausbach. selon les dires du Passeur, ou bien préférez-vous d'abord aller examiner le temple rendez-vous au [364](#)) ?

## 330

Votre réaction prend Ausbach au dépourvu et il reste cloué sur place tandis que vous plongez sur le sol, devant lui. Les flammes avides de la main ardente décrivent un arc de cercle au-dessus de vous, roussissant vos vêtements au passage, puis elles viennent enrober le corps d'Ausbach Celui-ci recule en titubant, puis il bascule dans le Puits du Temps, par-dessus les rugissements du feu en furie, vous entendez pousser un long cri déchirant. Encore sous le choc de cet effroyable spectacle, vous vous relevez péniblement. C'est alors que vous voyez se former, au centre même de la colonne de feu, un tourbillon de vapeurs nébuleuses d'où émerge peu à peu une hideuse tête de serpent ! Il vous faut agir sans perdre une seconde pour conjurer le sortilège d'Ausbach. La seule solution est de détruire le Pyramidion. Pour y parvenir, allez-vous utiliser le Sceptre de Thot (rendez-vous au [342](#)), ou bien la Khéphéra, votre canne-épée ou votre canne de randonnée (rendez-vous au [355](#)), ou alors le Sifflet d. Dragon (rendez-vous au [319](#))? Si vous préférez saisir le Pyramidion à

mains nues pour le jeter immédiatement dans le puits, rendez-vous au [224](#).

### 331

Vous vous concentrez de toutes vos forces pour contraindre le Ka à se replier. Celui-ci hésite un instant, mais il continue de battre lourdement des ailes autour de vous sans se résigner à abandonner le combat. Redoublant d'effort, vous tentez de maîtriser la volonté de votre adversaire, mais vous sentez alors qu'une puissance mentale supérieure à la vôtre parvient à terrasser le Ka. Celui-ci tombe au sol comme une pierre et sa tête se recroqueville comme un papier que l'on froisse tandis qu'il agonise en poussant d'épouvantables croassements. Horrifié par cette odieuse scène, vous perdez 2 points de RÉSISTANCE. Vous reculez en chancelant et vous retirez vivement la Toque en peau de crocodile de votre tête. Un élancement douloureux vous vrille le crâne, et vous comprenez subitement que les Forces Noires de l'Au-Delà viennent de se servir de vous pour anéantir cette créature. Contournant la dépouille du Ka, vous repartez en hâte, en suivant le sentier qui grimpe de plus en plus. Rendez-vous au [289](#)

### 332

Vous devez vous éloigner du Crapoïde Dévoreur sans perdre un instant ! Vous reculez précipitamment, lorsque, soudain, un coup de feu retentit derrière vous. Vous vous heurtez à Petrie-Smith. « Il y en a un autre ! s'écrie-t-il en vous désignant un second monstre, identique au premier. Vite, occupez-vous de lui ! »> Pointant votre pistolet, vous visez la créature. A cette distance, il y a peu de chance pour que vous ratiez votre cible, mais vous ignorez totalement l'effet que votre arme aura sur cet adversaire gélatineux. Vous pouvez faire feu à une, deux ou trois reprises. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ à chaque coup pour connaître la précision de votre tir. Ensuite, calculez le nombre de points de Dommage que vous avez fait perdre au Crapoïde

Dévoreur, puis rayez les balles utilisées sur votre *Feuille d'Aventure*. Maintenant, rendez-vous au [351](#).

### 333

Vous pénétrez dans une vaste pièce où s'alignent de nombreuses vitrines. A la lueur de votre torche, vous découvrez toute une collection d'objets d'art oriental : de fines statuettes en ivoire, des bouddhas en jade, et des bronzes représentant des déités hindous aux silhouettes grotesques. Dans d'autres vitrines sont exposés d'anciens instruments de musique : flûtes, cornes et tambours de toutes formes. Au milieu de cette collection, un emplacement privilégié a été réservé à un petit écrin en or et en cristal renfermant un curieux objet : un petit sifflet en ivoire, finement sculpté en forme de dragon. Devant lui est dressé un petit carton donnant les explications suivantes : « Sifflet du Dragon - Façonné par des moines Tibétains au XV<sup>e</sup> siècle avant J.-C. — Considéré comme objet magique ». Petrie-Smith vous a déjà raconté de bien curieuses anecdotes à propos de ces étranges objets. Si vous souhaitez prendre ce sifflet, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Poursuivant votre inspection, vous découvrez une porte, grande ouverte, à l'autre bout de la pièce. Rendez-vous au [356](#)

### 334

Vous descendez les marches quatre à quatre en criant à pleins poumons. Effrayé, Ausbach tressaille devant sa machine infernale, mais au moment où vous vous précipitez sur lui, il agrippe soudain la table d'opération montée sur roulettes et il la pousse violemment dans votre direction. Vous recevez de plein fouet le chariot alourdi par le corps de l'infortuné patient. Le choc vous fait perdre l'équilibre et vous tombez sur les dalles froides du sol. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Sans perdre un instant, Ausbach profite de votre mauvaise posture pour prendre la fuite en criant : « J'ai mieux à faire que de m'occuper de vous maintenant, mais je vous laisse tous deux aux mains de mes petits compagnons ! » Vous vous empressez de détacher les

sangles de cuir qui lient le jeune homme à la table. Ce dernier se redresse péniblement, puis se présente : « Je suis Harold Lathers. Je vous remercie de m'avoir sauvé la vie, mais je crains que nous n'ayons fort à faire avec les créatures d'Ausbach. Regardez, les voilà ! Elles sont le fruit de ses expériences diaboliques : de monstrueux croisements entre des morts vivants et des êtres qui n'auraient jamais dû voir le jour ! Toutes ces horreurs sont assoiffées de sang et avides de notre force vitale. » En effet, vous voyez arriver une horde de créatures, toutes plus immondes les unes que les autres. Certaines avancent en rampant, d'autres en bondissant ou en se dandinant maladroitement. Plusieurs d'entre elles sont juchées sur des pattes d'oiseaux décharnées, d'autres traînent un corps fiasque, dépourvu de jambes. Mais elles ont toutes en commun une malfaisante lueur de rapacité dans les yeux, tandis que leurs lèvres écumantes claquent goulûment à la perspective de l'excellent repas qui les attend... Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous réussissez, rendez-vous au [358](#). Si vous échouez, rendez-vous au [373](#).



### 335

Vous empoignez l'un des chandeliers, répandant au passage une traînée de cire fondue sur le sol. Le Bossu pousse un ricanement mauvais et un rictus cruel déforme encore davantage son affreux visage. Lequel de vous deux parviendra-t-il à porter le prochain coup au cours de cette lutte nocturne sans merci ? Pour le savoir, mesurez votre DEXTÉRITÉ à celle du Bossu (6) sur la Table des Conflits. Si vous l'emportez, rendez-vous au [247](#). Si vous échouez, rendez-vous au [143](#).



336 *Le Colonel plonge la main dans sa poche et en ressort un petit livre relié de cuir.*

## 336

Le Colonel Schroeder plonge la main dans la poche intérieure de son veston et il en ressort un petit livre relié de cuir. « Vous poursuivez Ausbach parce qu'il a volé un objet qui vous appartenait, vous dit-il. Mais savez-vous que cet objet, votre Pyramidion, est en fait une clef possédant de terribles pouvoirs ? Je pense qu'il est temps pour vous de connaître ses secrets ; temps aussi de franchir les portes interdites qui isolent le monde des hommes des Forces Noires de l'Au-Delà ! Consultez la page 12 de mon livre, et retenez bien ce que vous y lirez. » Rendez-vous au [354](#).

## 337

Pour atteindre le Puits du Temps, il vous faut traverser une morne plaine au bout de laquelle se dresse un bosquet d'arbres tordus et rabougris. Alors que vous passez près d'eux, un curieux bruissement vient troubler le silence qui règne en ces lieux. Soudain, dans un lourd battement d'ailes, un énorme oiseau vient se poser à quelques mètres de vous. Il s'agit d'un Ka, un esprit perdu dans les Profondeurs Infernales. Cette étrange créature est aussi grande que vous ; son corps est couvert d'un plumage gris et poussiéreux, et ses ailes gigantesques sont repliées le long de ses flancs. Sa tête, semblable à celle d'un vautour, est dépouillée de plumes et ses yeux rouges vous fixent d'un regard cruel et perçant. Le Ka possède 12 points d'ENDURANCE et 10 points de RÉSISTANCE (inscrivez ces caractéristiques sur votre Feuille de Rencontres). A présent, tentez une Épreuve de PSYCHISME ; si vous l'emportez, rendez-vous au [167](#). Si vous échouez, rendez-vous au [189](#).

## 338

Vous regagnez votre cabine et vous allez immédiatement vous étendre sur le lit confortable qui vous y attend. Vos muscles douloureux se détendent peu à peu et, malgré la terrible migraine qui vous martèle le crâne, vous ne tardez pas à sombrer

dans un sommeil peuplé de visions cauchemardesques. Quelques temps après, vous vous réveillez en sursaut et vous vous tournez aussitôt face à la porte de la cabine. Des vapeurs jaunâtres sont en train d'envahir la pièce ! A en juger par le goût de sel que vous avez dans la bouche et par vos muqueuses desséchées, : s'agit probablement de soufre. Vous tentez désespérément de vous mettre debout, mais vos membres engourdis ne vous obéissent pas. A présent, le brouillard nocif qui emplit la cabine se met à scintiller, tandis qu'un étrange murmure parvient à vos oreilles. Peu à peu, vous voyez apparaître, en grosses lettres rouges, le texte suivant : « Moi, Ausbach, fatigué de vos interventions, vous défie de venir me rejoindre dehors, sur le toit du dirigeable, ou vous périrez dans votre lit. » Les mots dansent devant vos yeux incrédules pendant quelques secondes encore, puis ils s'estompent. Peu après, les vapeurs suffocantes se dissipent également, faisant place à la pâle lueur du petit matin. A présent, tout semble calme et parfaitement normal dans la cabine et, si ce n'était ce léger relent de soufre, vous pourriez croire que vous avez rêvé. Retrouvant vos forces, vous vous levez et vous constatez à votre pendulette qu'il est 6 heures trente. Bien que vous ayez pu dormir pendant plusieurs heures, ce sommeil agité ne vous fait gagner aucun point d'ENDURANCE ni de RÉSISTANCE. Si vous possédez le Globe du Serpent, vous pouvez l'utiliser et vous rendre au [365](#). Si vous n'avez pas cet objet, préparez vos affaires et rechargez votre pistolet avant de quitter votre cabine. Rendez-vous ensuite au [349](#).

### 339

Si votre fusillade a réduit le total d'ENDURANCE de la Pictule Velue à zéro, rendez-vous au [230](#). Si l'ignoble créature est encore en vie, elle passe de nouveau à l'attaque. Tentez, pour elle, une Épreuve de DEXTÉRITÉ (8). Si elle réussit, rendez-vous au [259](#). Si elle échoue dans sa tentative, vous pouvez riposter avec votre pistolet (en supposant qu'il vous reste des munitions), rendez-vous alors au [314](#). Si vous préférez entamer une lutte corps à corps avec la Pictule Velue, rendez-vous au [352](#).

### 340

La descente s'avère plus longue que prévue. Vos muscles commencent à vous faire souffrir, et vos bras et jambes se mettent à trembler malgré vous sous reflet des crampes qui vous assaillent. Soudain, votre main gauche perd prise et vous tombez dans les ténèbres ! Néanmoins, votre chute est de courte durée et le choc est heureusement amorti par quelque chose qui vole en éclats à votre contact. Vous perdez tout de même 2 points d'ENDURANCE. Vous remettant péniblement debout, vous craquez une allumette et, à la faible lueur vacillante de la petite flamme, vous examinez ce qui vient de vous sauver la vie : il s'agit d'un énorme crabe en argile ! Sa carapace est brisée en mille morceaux et ses pattes disloquées gisent sur le sol. Mais l'allumette s'éteint et vous vous retrouvez à nouveau plongé dans l'obscurité. Cherchant rapidement votre lanterne à tâtons (elle est bien cabossée, mais encore utilisable), vous en allumez la mèche et vous inspectez les alentours. Rendez-vous au [374](#).

### 341

Les puissantes mâchoires de la créature se referment sur vous et le Crapoïde Dévoreur vous engloutit dans un épouvantable bruit de déglutition. Votre vie se termine dans l'estomac du monstre... et votre aventure aussi.

### 342

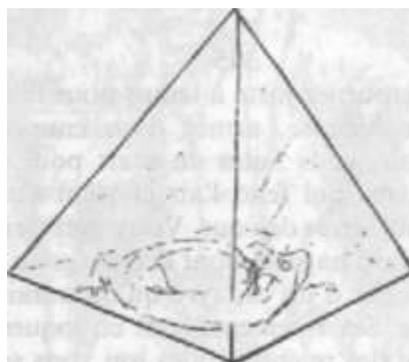
Trônant au centre de l'autel, le Pyramidion resplendit d'une vive lumière bleutée. Vous vous élancez d'un bond et, en levant le Sceptre de Thot, vous l'abattez de toutes vos forces sur le cristal. Celui-ci vole en éclats, libérant toute l'énergie qu'il contenait dans une explosion de bruit et de lumière flamboyante. Momentanément aveuglé, vous reculez en chancelant tandis qu'un sifflement strident s'élève dans l'air. En clignant des yeux, vous redressez la tête et vous voyez alors la gigantesque silhouette de Het se dessiner au milieu des flammes en furie qui jaillissent du Puits du Temps. La monstrueuse divinité tend une

main crochue pour vous agripper mais, à ce moment précis, le feu s'apaise et Het retombe au fond du puits en hurlant de rage. Vous avez réussi à refermer le passage.. il était grand temps ! Au moment où vous faites demi-tour pour fuir ce lieu infernal, vous sentez la terre trembler sous vos pieds ! Le sol commence à se fissurer tout autour de vous, tandis qu'un vent déchaîné se lève. Pris de panique, vous partez comme un fou, évitant les fissures de justesse, pour tenter de gagner le bord du Cercle Mégalithique. Hélas ! avant que vous ne puissiez l'atteindre, une violente bourrasque vous arrache du sol et vous partez en tournoyant dans les airs comme un fétu de paille. Un sentiment d'horreur grandissant vous étreint corps et âme tandis que vous voyez le sol s'éloigner de vous et le Puits du Temps devenir un petit point sombre, tout en bas. Puis le vent s'apaise aussi soudainement qu'il s'était levé. Vous entamez une chute vertigineuse et vous tombez dans le néant. Rendez-vous au [375](#).



**343**

Sur le palier, vous découvrez une imposante porte à Double battant, encadrée par les bustes de deux zénéaux du XIX\* siècle. Du palier partent deux couloirs : l'un vers le nord, l'autre vers le sud. Si vous désirez ouvrir la porte à double battant, rendez-vous au [325](#). Si vous préférez suivre le couloir vers le nord, rendez-vous au [245](#). Si vous optez pour le couloir sud, rendez-vous au [204](#).



## 344

Vous empoignez Ausbach de toutes vos forces et vous le catapultez au-dessus de vous, vers le Puits du Temps. Votre implacable ennemi tombe la tête la première en poussant un hurlement d'effroi, puis il disparaît au fond du brasier. Vous voilà enfin débarrassé de lui à tout jamais ! Mais avant même de pouvoir savourer votre victoire, vous entendez au-dessus de vous un sifflement strident. En observant de nouveau la colonne de feu, vous voyez se former au-dessus d'elle un nuage de vapeur nébuleuse d'où émerge peu à peu une hideuse tête de serpent ! Il vous faut agir sans perdre une seconde pour refermer le passage ouvert par Ausbach. Votre seule chance est de détruire le Pyramidion, mais comment ? Si vous voulez vous servir du Sceptre de Thot, rendez-vous au [342](#). Si vous souhaitez plutôt utiliser la Khéphéra, votre canne de randonnée ou votre canne-épée, rendez-vous au [355](#). Si vous préférez avoir recours au Sifflet du Dragon, rendez-vous au [319](#). Enfin, si vous estimez plus rapide de saisir le Pyramidion à mains nues, pour le lancer immédiatement dans le puits où le corps d'Ausbach achève de se consumer, rendez-vous au [224](#).

## 345

Vous vous retournez juste à temps pour faire face à une créature hideuse, armée d'un couperet ! Vif comme l'éclair, vous faites un écart pour éviter **la** redoutable lame qui fend l'air et vient s'abattre à quelques centimètres de vous. Votre agresseur est un Bossu, au regard hagard, dont la peau grise et grêlée ressemble à celle d'un cadavre qu'on aurait tiré de son tombeau. Ses vêtements sont en loques et il se dégage de lui des relents fétides qui vous soulèvent le cœur. Soudain, le Bossu lève le bras pour vous assener un autre coup. Vous n'avez pas le temps de dégainer votre pistolet ! Allez-vous alors tenter de saisir l'un des lourds candélabres posés sur la table, juste devant vous (rendez-vous au [335](#)). ou bien préférez-vous vous précipiter sur votre adversaire pour essayer de lui arracher son arme des mains (rendez-vous au [312](#)) ?



*345 Vous vous retournez juste à temps pour  
faire face à une créature hideuse armée d'un  
couperet !*

## 346

D'un même mouvement, Harold et vous vous précipitez vers l'étagère. Quelques-uns des Êtres Hybrides se lancent à votre poursuite et leur chef, une espèce de hérisson géant, se rue en avant et tente de vous retenir par l'épaule. Heureusement, vous parvenez habilement à esquiver son geste et vous atteignez enfin votre but. « Là, juste devant vous ! crie Harold. Ces pots contiennent de la Poussière des Morts, une substance spéciale qu'Ausbach utilise pour anéantir celles de ses créatures qui ne lui obéissent pas. A présent, venez vite, nous devons passer sous le porche pour sortir de ce laboratoire infernal ! » Il y a trois pots de Poussière des Morts SUR l'étagère. Prenez-les et inscrivez les caractéristiques suivantes sur votre *Feuille d'Aventure* : 3 pots de Poussière des Morts 3D6 Lorsque vous lancerez l'un des pots, Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. S: vous réussissez, le récipient volera en éclats, en laissant échapper son contenu. Le nuage de poussière nocive qui se dégagera alors infligera à vos adversaires une perte de points d'ENDURANCE équivalente à la somme de trois dés (3D6). Si vous échouez dans votre tentative, le pot ne se brisera pas et l'effet sera nul. Rendez-vous à présent, au [309](#).

## 347

Vous dégainez votre pistolet et vous appuyez sur la détente. Vous pouvez faire feu à une, deux ou trois reprises. Mais attention, le Ka n'est pas une cible facile à atteindre : dans la lumière du soir, ses plumes grises rendent sa silhouette difficile à percevoir, et le battement de ses lourdes ailes au-dessus de votre tête nuit à votre concentration. Par conséquent, à chaque fois que vous tirerez, déduisez 1 point de votre total de DEXTÉRITÉ, puis Tentez une preuve de DEXTÉRITÉ en tenant compte de ce total amoindri. Si vous réussissez à tuer le Ka, rendez-vous au [367](#). Si votre tentative se solde par un échec, ou si le Ka survit à votre fusillade, il passe aussitôt à l'attaque. Tentez, pour lui, une Épreuve de DEXTÉRITÉ (8). S'il réussit, ses redoutables serres vous lacèrent le corps et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si

votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous immédiatement au 228. Si vous survivez à vos blessures, ou si le Ka échoue dans sa tentative. vous pouvez continuer le combat en reprenant ce paragraphe au début. En revanche, si vous préférez changer de tactique, vous pouvez tirer la Khéphéra (rendez-vous au [249](#)), ou bien encore opter pour le Sceptre de Thot, votre canne de chêne ou votre canne-épée (rendez-vous dans ce cas au [326](#)).

### 348

D'un mouvement vif et agile, vous sautez de l'embarcation. mais vos pieds s'enfoncent profondément dans la vase gluante de la berge. Alors que vous tentez désespérément de vous dégager de cette fange infecte, vous voyez soudain le Passeur se volatiliser, pour se rematérialiser aussitôt après, tout près de vous. A nouveau, il tend une main osseuse vers vous, mais il vous plante cette fois ses ongles crochus en pleine poitrine ! Une douleur fulgurante vous traverse le cœur et vous entendez le Passeur vous chuchoter à l'oreille : « Stupide mortel ! Puisque c'est ainsi, je vais te conduire au royaume des morts, mais à ma façon ! » Dans un soupir d'agonie, vous vous effondrez sur le sol humide. Le Passeur vous soulève dans ses bras décharnés et il s'en retourne vers le quai. Votre aventure se termine ici.

### 349

Vous vous glissez dans le couloir désert. Vous percevez au loin des rumeurs de conversations et des bruits de vaisselle qui s'entrechoque. Vos compagnons de voyage sont apparemment en train de diner. Malgré la perspective alléchante d'un bon repas, vous tournez le dos à la salle de restaurant et vous vous dirigez vers l'arrière sombre et froid du dirigeable. Vous entrez furtivement par une porte marquée « Accès réservé à l'équipage ». Vous pénétrez alors dans un espace gigantesque : les entrailles de l'aéronef ! Vous découvrez une impressionnante ossature de poutrelles métalliques à travers laquelle se développe un important réseau de passerelles qui relie entre eux d'énormes

ballonnets en toile enduite, gonflés d'hydrogène. Vous faites halte pendant quelques instants ; vous vous sentez bien loin de l'ambiance sécurisante des salons du *Lucrétia*. Le froid vous gagne peu à peu et l'obscurité vous enveloppe. Quelle inconcevable horreur vous attend-donc, là-haut, sur le toit du dirigeable ? Alors que vous avancez courageusement sur l'une des passerelles, vous passez devant une impressionnante rangée de cadrans, de tirettes, de valves et de soupapes. Il s'agit certainement du dispositif régulant la pression du gaz et le ballast. Soudain, vous apercevez un membre de l'équipage ! Vous vous dissimulez rapidement jusqu'à ce qu'il s'éloigne, puis vous atteignez le bas d'une échelle extérieure qui doit probablement monter jusqu'en haut de l'aéronef. Par-dessus le ronflement sourd des moteurs de l'énorme engin, vous entendez à présent le grondement du tonnerre. Un violent orage se prépare... Rendez-vous au [328](#)

### 350

L'avion postal, un Junker monoplane, trimoteur, est chargé de sacs postaux et de divers colis. Vous en êtes le seul passager et le pilote, un Autrichien apparemment ravi d'avoir de la compagnie, vous indique un endroit où vous pourrez vous installer pour le voyage. « Il fera sûrement froid durant le vol, vous dit-il en vous tendant des couvertures. Nous allons suivre les Alpes vers l'est, en survolant Innsbruck. Salzbourg et Linz. Ensuite, nous obliquerons vers le nord-est, en direction de Vienne, que nous atteindrons à l'aube. » Puis le pilote prend congé de vous et il regagne sa cabine. Tandis que vous essayez de vous installer le plus confortablement possible à votre place, vous entendez ronfler les moteurs de l'avion. Vous avez un hublot à votre gauche, et vous disposez devant vous d'une tablette éclairée par une petite lampe, ainsi que d'un tube acoustique pour entrer en contact avec le pilote. Ce dernier s'adresse justement à vous : « Attention au décollage ! Nous partons ! » Les moteurs rugissent et l'avion commence à rouler sur la piste. Au moment du décollage, vous essuyez la buée du hublot et, en regardant à travers, vous voyez se profiler la silhouette d'une grosse



350 *Vous avez la nette impression que l'homme  
vous dit au revoir de la main.*

limousine noire, garée devant l'un des hangars de l'aérodrome. Un personnage voûté en descend et, tandis que l'avion prend de l'altitude, vous avez la nette impression que l'homme vous dit au revoir de la main. Rendez-vous au [308](#). «

### 351

Si votre fusillade a réduit le total d'ENDURANCE de votre adversaire à zéro, rendez-vous au [288](#). Si le Crapoïde Dévoreur est encore en vie, il passe aussitôt à l'attaque. Tentez, pour lui, une Épreuve de DEXTÉRITÉ (8). S'il réussit, rendez-vous au [267](#). S'il échoue dans sa tentative, il vous bouscule cependant avec son gros ventre proéminent. Allez-vous perdre l'équilibre ou non ? Pour le savoir, mesurez la FORCE du Crapoïde Dévoreur (8) à votre propre FORCE, à l'aide de la Table des Conflits. Si votre adversaire l'emporte, rendez-vous au [368](#). S'il échoue, comment allez-vous contre-attaquer ? Avec un tison ardent pris dans le feu (rendez-vous au [229](#)), ou bien en tirant à nouveau avec votre pistolet ? Si vous optez pour cette dernière solution, vous pouvez faire feu à une, deux ou trois reprises. Tentez, à chaque coup, une Épreuve de DEXTÉRITÉ pour connaître la précision de votre tir. Additionnez les points de Dommage infligés au Crapoïde Dévoreur, puis reprenez ce paragraphe au début.

### 352

Le combat dégénère en une lutte sans merci. Pour vous défendre contre les pattes tentaculaires et les mandibules voraces de la Pictule Velue vous avez le choix entre deux armes improvisées : la crosse de votre pistolet, ou bien l'extincteur vide. C'est vous qui attaquez en premier. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous l'emportez, déduisez 2 points du total d'ENDURANCE de la créature. Si celle-ci est tuée sur le coup, rendez-vous au [230](#). Si elle est encore en vie, elle va essayer de vous planter ses crochets venimeux dans le corps. Tentez, pour elle, une Épreuve de DEXTÉRITÉ (8). Si elle l'emporte, vous perdez 2 points

d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à zéro, rendez-vous au [271](#). Si vous êtes toujours en vie, ou si la créature a échoué dans sa tentative, répétez les opérations décrites dans ce paragraphe.

### 353

Dans un horrible craquement d'os, le cadavre embaumé continue à avancer à l'aveuglette, balayant l'air de ses bras bandés tout en respirant bruyamment. Mais en reculant pour l'éviter, vous marchez par mégarde sur des éclats de verre. Aussitôt, la Momie s'arrête net, penche la tête comme pour écouter, puis se dirige droit vers vous ! Vous l'attendez de pied ferme et vous parvenez à esquiver sa première attaque. C'est à votre tour, maintenant de riposter. Tentez une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Si vous réussissez, vous embrochez la Momie sur la pointe de votre canne-épée et vous lui infligez 2 points de Dommage. Rendez-vous ensuite au [363](#). Si vous échouez dans votre tentative, rendez-vous au [147](#).

### 354

Voici ce que vous lisez à la page 12 du livre : « Avant l'avènement des Temps, le monde n'était qu'un chaos sur lequel régnaient les Forces Noires de l'Au-Delà, terribles puissances des ténèbres. Lorsque l'univers que nous habitons fut créé, ces entités primitives se sont éparpillées aux quatre coins du Cosmos, où elles se trouvent toujours tapies. J'ai appris à connaître leurs noms grâce à la terrifiante mythologie de l'Antiquité égyptienne. J'ai également approfondi mes connaissances à leur sujet en étudiant les textes en Sanskrit gravés sur les tablettes d'argile retrouvées dans les anciennes cités de l'Inde. Par ailleurs, en observant les bas-reliefs Mayas du temple interdit de Chuqua, j'ai découvert les hideuses représentations de ces entités diaboliques aux multiples facettes. Au total, j'ai découvert cinq manifestations des Forces Noires de l'Au-delà. Tout d'abord, il y a Het, la déesse destructrice ; son élément est le Feu, et elle revêt l'apparence d'un serpent. En second lieu vient Yehog le Dévoreur, qui règne sur l'esprit et qui apparaît sous les traits

d'un sanglier. Ensuite vient Wendigo, celui qui marche sur le vent, puis Byelbog, qui se cache dans les profondeurs de la mer ; enfin vient Apep, qui parcourt inlassablement la terre. Cependant, parallèlement à ces cinq entités maléfiques qui hantent le Cosmos depuis la nuit des temps.

il existe des entités mystérieuses, mais bénéfiques, qui protègent l'âme fragile de l'homme. Le Grand Maître de ces Gardiens est celui que les Égyptiens de l'Antiquité appelaient Thot. Il combine les cinq éléments des Forces Noires de l'Au-Delà, mais, chez lui, ces pouvoirs terribles sont tempérés par la connaissance universelle. Les Gardiens sont les patrons de tous les êtres doués de sensibilité, car I on retrouve en eux, mais associés en parfaite harmonie, les six éléments. » Rendez-vous à présent, au [321](#).

### 355

Trônant au centre de l'autel, le Pyramidion resplendit d'une éclatante lumière bleutée. Vous vous élancez vers lui en brandissant votre arme que vous abaissez d'un coup violent, faisant voler le cristal en éclats et libérant ainsi toute l'énergie qu'il contenait. Le Pyramidion explose dans un fracas assourdissant et une gerbe d'éclairs aveuglants jaillit autour de l'autel. Vous êtes projeté au sol par la force de l'explosion qui vous aveugle momentanément. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. En relevant la tête, vous apercevez soudain la silhouette de Het, ondoyant au milieu des flammes qui jaillissent furieusement du Puits du Temps. Elle tend vers vous une main griffue, mais au moment même où elle s'apprête à vous agripper, le feu s'apaise soudainement, et Het retombe au fond du puits en poussant un hurlement de rage. Vous avez réussi à refermer le passage ! Vous vous relevez péniblement, mais alors que vous faites demi-tour pour fuir cet endroit infernal, le sol se met à trembler sous vos pieds, de grandes fissures déchirent la terre et un vent glacial se lève. Pris de panique, vous sautez entre les failles béantes qui s'ouvrent brusquement, çà et là, et vous tentez d'atteindre l'enceinte formée par les monolithes. Mais avant d'y arriver, une formidable bourrasque vous emporte comme un fétu

de paille et vous partez en tournoyant dans les airs. Vous voyez, avec horreur, la terre s'éloigner de vous et bientôt le Puits du Temps n'est plus qu'un petit point sombre, tout en bas. Puis le vent se calme aussi soudainement qu'il s'était levé. Vous commencez alors à retomber à une vitesse vertigineuse ! Peu après, vous tombez dans le néant. Rendez-vous au [375](#).

### 356

Vous débouchez dans ce qui est apparemment l'entrée principale de Shandwick House. Au nord, un grand escalier remarquablement ouvragé conduit jusqu'à un palier bordé par un balcon tout le long du mur ouest. Il y a peu de meubles dans le vestibule où vous vous trouvez: un porte-manteau vide au pied de l'escalier et, à l'opposé, dans le coin sud-est, une vieille armure près d'un guéridon. Plusieurs lettres sont éparpillées sur la petite table. Allez-vous les examiner (rendez-vous au [370](#)), ou bien préférez-vous monter tout de suite au premier étage (rendez-vous au [343](#)) ?

### 357

Vous ratez le Ka et celui-ci en profite pour prendre de l'altitude, décrivant des cercles au-dessus de vous tout en croissant. Soudain, deux autres créatures semblables au Ka surgissent des ténèbres et fondent ensemble sur vous ! C'est vous qui avez l'initiative du premier coup. Si vous touchez l'un des Ka, votre Khéphéra lui infligera une perte de points d'ENDURANCE multiplié par deux, mais ceci n'est valable qu'une seule fois par Assaut. Pour savoir si vous parvenez à atteindre votre cible, il vous faut Tenter une Épreuve de DEXTÉRITÉ. Les Kas encore en vie passent ensuite à l'attaque à leur tour, en se servant de leurs redoutables serres. Les trois créatures attaquent séparément. Tentez, pour chacune, une Épreuve de DEXTÉRITÉ (8). Si votre adversaire l'emporte, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Chaque Ka possède un total de 12 points d'ENDURANCE et de 10 points de RÉSISTANCE. Le combat se poursuit ainsi jusqu'à ce que vous ou les Kas l'emportent. Si les Kas sortent vainqueurs du combat, ils

se repaissent de votre dépouille et votre aventure s'achève ici. Si vous parvenez à triompher d'eux, vous pouvez reprendre votre marche vers le Puits du Temps. Rendez-vous alors au [289](#).

### 358

Cette vision effroyable vous coûte 1 point de RÉSISTANCE. Harold et vous êtes au centre de la grande salle et les immondes créatures s'avancent en masse vers vous pour vous encercler. Comment allez-vous pouvoir leur résister ? Il vous faut absolument trouver une arme adaptée à cet affrontement collectif ! Soudain, Harold s'écrie : « Vite ! Il y a sur cette étagère un produit qu'Ausbach utilise contre celles de ses créatures qui ne lui obéissent pas. » Allez-vous suivre le conseil d'Harold et tenter d'atteindre l'étagère en question (rendez-vous au [346](#)), ou bien préférez-vous saisir une des armes médiévales accrochées au mur situé sur votre gauche (rendez-vous au [148](#)) ?

### 359

Vous perdez 1 point de RÉSISTANCE à la vue de cette horreur. Il ne s'agit pas d'un monstre de la nature, mais d'un modelage en argile, animé par magie pour défendre la pyramide de Khéfu contre les intrus. La terrifiante créature s'avance en cliquetant et se prépare à attaquer. Le Scorpion Terracotta possède 12 points d'ENDURANCE. Inscrivez-les sur votre Feuille de Rencontres. A présent, comment allez-vous affronter cet étonnant adversaire ? En dégainant votre pistolet (rendez-vous au [264](#)), en utilisant votre canne de randonnée ou votre canne-épée (rendez-vous au [231](#)), ou le Sifflet du Dragon (rendez-vous au [200](#)) ? Si vous préférez tenter de prendre la fuite, rendez-vous au [281](#).

### 360

Au dernier moment, Ausbach fait un pas de côté et il esquive votre attaque. Sans perdre un instant, il vous saute sur le dos et vous roulez tous deux à terre. Vous vous arrêtez juste au bord du puits ! Les flammes avides s'étirent vers vous tandis que le visage d'Ausbach grimace méchamment, à quelques centimètres au-

dessus du vôtre. Vous devez essayer de le faire basculer dans le Puits du Temps. Pour cela, mesurez votre FORCE à la sienne (9) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous l'emportez, rendez-vous au [344](#). Si vous échouez, rendez-vous au [286](#)

### 361

Alors que vous traversez la pièce, vous entendez quelque chose bouger près de la cheminée qui fume énormément. Cependant, vous découvrez, à la lumière de votre torche, que la fumée ne provient pas du feu mais d'une curieuse peinture accrochée sur le manteau de la cheminée. Peu à peu, une silhouette effrayante se profile au milieu d'un nuage de fumée âcre et épaisse. Il s'agit d'une énorme créature squameuse qui semble sans arrêt se désintégrer pour se reformer immédiatement après ! Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous l'emportez, rendez-vous au [24](#). Si vous échouez, rendez-vous au [4](#)

### 362

Brusquement l'avion perd de l'altitude et vous sentez votre estomac se nouer : l'engin est en train de tomber en vrille ! Les tempes battantes et le visage crispé par la peur, vous tentez désespérément de reprendre le contrôle de l'avion en folie en donnant le maximum de gaz. Mesurez votre DEXTÉRITÉ à la Complexité des commandes (9) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous l'emportez, rendez-vous au [241](#) ; si vous échouez, rendez-vous au [323](#).

### 363

La pointe de Pépée transperce la gorge de la Momie, crisse sur ses os desséchés, puis ressort de l'autre côté du cou ! Les chuchotements sifflants de la créature se muent en un horrible gargouillis tandis qu'elle se démène pour se défaire de la lame et vous arracher l'épée des mains. Mesurez la FORCE diabolique de la Momie (8) à votre propre FORCE à l'aide de la Table des Conflits. Si la Momie l'emporte, rendez-vous au [105](#). Si elle

échoue, vous retirez votre lame de son corps et rendez-vous au [26](#).

### 364

Une légère brume flotte au-dessus du chemin poussiéreux qui mène jusqu'au temple des morts. Le bâtiment est à moitié en ruine ; les grandes colonnes se sont écroulées au sol et des statues de bronze mutilées, recouvertes de vert-de-gris, gisent çà et là. Pourtant, de fines volutes de fumée s'échappent du toit à demi-éventré. Si vous avez assez de courage pour pénétrer dans le temple, rendez-vous au [56](#). Si vous jugez plus sage de reprendre le chemin du Puits du Temps, à travers le paysage sauvage et désolé qui s'étend devant vous, rendez-vous au [337](#).

### 365

Vous perdez 1 point de RÉSISTANCE en regardant dans le Globe du Serpent. Des ombres mystérieuses s'y forment peu à peu, et vous découvrez l'arrière du *Lucrétia*, plongé dans la nuit au milieu d'un orage déchaîné. D'énormes nuages défilent au-dessus du dirigeable dont les larges flancs sont illuminés de temps à autre par de violents éclairs. Soudain, vous discernez la silhouette d'un homme se dressant, les bras en l'air, sur le toit du *Lucrètia*. Tout à coup, la foudre vient le frapper et vous le voyez tressaillir de la tête aux pieds, mais il reste néanmoins debout. Puis il fait volte-face et il tend le bras vers vous. C'est alors qu'un arc électrique aveuglant fuse dans votre direction ! Aussitôt après, la vision s'évanouit et le Globe du Serpent reprend son aspect normal. De toute évidence, Ausbach vient de faire preuve de ses redoutables talents de magicien. Bien que votre pistolet semble peu efficace face à un adversaire de cette envergure, vous l'emportez cependant, ne serait-ce que pour vous rassurer, puis vous quittez votre cabine. Rendez-vous au [349](#).

### 366

Avant même que vous ne puissiez réagir, vous recevez un formidable coup dans le dos, qui vous envoie heurter

brutalement la lourde table. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Haletant de douleur, vous vous retournez pour faire face à votre agresseur : c'est un Bossu trapu, à l'air hagard. La peau de son visage est grise et toute boursouflée comme celle d'un cadavre qu'on aurait tiré de sa tombe. Ses vêtements sont en loques et il se dégage de lui une épouvantable odeur de décomposition. La créature brandit soudain un terrifiant couperet ! Vous n'avez manifestement pas le temps de dégainer votre pistolet. Allez-vous donc tenter de saisir l'un des deux gros chandeliers posés sur la table (rendez-vous au [335](#)), ou bien préférez-vous bondir immédiatement sur le Bossu pour essayer de lui arracher son arme des mains (rendez-vous au [312](#)) ?

### 367

Le Ka pousse un cri d'agonie déchirant. Au milieu d'un tourbillon de plumes arrachées, vous voyez tomber des gouttes de sang et, soudain, la créature ailée s'abat lourdement à vos pieds. Vous retournez le corps inerte sur le dos et, après vous être assuré que le Ka est bel et bien mort, vous reprenez sans tarder le chemin du Puits du Temps. Rendez-vous au [289](#).

### 368

Le brandon vous échappe des mains et vous vous retrouvez étendu de tout votre long sur le sable. Votre seule chance est de faire exploser l'infâme créature avant qu'elle ne vous engloutisse. Si le chargeur de votre pistolet est vide, rendez-vous au [341](#). S'il vous reste des munitions, vous pouvez faire feu à une, deux ou trois reprises. Tentez à chaque fois une Épreuve de DEXTÉRITÉ pour déterminer la précision de votre tir. Ensuite, calculez les points de Dommage infligés à votre adversaire, et rayez les balles utilisées de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous parvenez à achever le Crapoïde Dévoreur, rendez-vous au [288](#). Si celui-ci est encore en vie à l'issue de votre fusillade, rendez-vous au [267](#).

### 369

Vous vous réveillez le lendemain matin, frais et dispos. Vous récupérez la moitié des points d'ENDURANCE et de RÉSISTANCE que vous avez perdus la nuit dernière. Entre temps, votre valet a rechargé votre arme et préparé vos bagages. Mais par précaution, vous emportez un second chargeur, ainsi que votre canne-épée ou votre solide canne de randonnée (inscrivez l'arme que vous avez choisie sur votre *Feuille d'Aventure* et notez que vous disposez d'un chargeur supplémentaire). Une fois ces préparatifs achevés, vous descendez prendre un copieux petit déjeuner (vous gagnez 1 point d'ENDURANCE), pendant que Petrie-Smith s'occupe de réserver pour lui un billet pour le Caire et une suite au Grand Hôtel de la ville. Votre repas terminé, votre vieil ami vous tend un petit scarabée finement ciselé, accroché à un lacet de cuir. L'objet semble être fait d'un cristal extraordinaire, légèrement bleuté. « C'est un Scarabée Toofah, explique Petrie-Smith. On raconte que les sorciers de l'ancienne Égypte utilisaient ce genre de talisman pour conjurer les sorts jetés par leurs ennemis. Bien entendu, tout cela n'est qu'une légende, mais sait-on jamais, si Ausbach réussit à entrer en relation avec les Forces Noires de l'Au-Delà, mon petit Scarabée Bleu pourra peut-être vous être utile. » Petrie-Smith fait une pause, puis il reprend, d'un air quelque peu gêné : « Je dois cependant vous avouer que je suis un voleur... J'ai en effet « emprunté » ce scarabée hier, à un ami, conservateur de musée. J'espère que cela ne lui fera pas trop défaut ! » Après avoir remercié Petrie-Smith pour son présent, vous rassemblez vos bagages et vous quittez la maison. (N'oubliez pas d'inscrire le Scarabée Bleu sur votre *Feuille d'Aventure*.) A l'aérodrome, on a déjà fait sortir votre biplan personnel de son hangar et tout est prêt pour votre départ. Vous vous installez rapidement aux commandes, vous roulez quelque temps sur la piste, puis vous poussez à fond la manette des gaz. L'avion décolle sans incident, mais c'est un vieil appareil très lent, mal isolé, et le vol s'avère long et exténuant. Lorsque vous atteignez enfin Paris, on vous apprend que le dirigeable *Lucretia* est déjà reparti pour Vienne ! Votre seule chance de le rattraper est d'embarquer à bord d'un avion postal. Rendez-vous au [350](#)

## 370

La plupart des lettres adressées à sir Roderick ne sont même pas décachetées, mais il y a également dans le courrier deux enveloppes destinées au Baron Ausbach. à Shandwick House. La première est vide, mais, d'après le cachet, vous apprenez que la lettre a été postée à l'aéroport de Croydon. il y a trois jours. La seconde enveloppe contient une lettre d'un certain Hiram T. Schroeder, « Collectionneur de curiosités et de specimens anthropologiques rares », ainsi que le précise l'en-tête du papier. Dans cette lettre, l'homme en question confirme au Baron Ausbach un rendez-vous fixé au 25 courant, à 15 heures... c'est-à-dire ce matin même ! Cependant, le lieu de la rencontre n'est pas précisé. Après avoir soigneusement reposé les enveloppes sur la table, vous commencez à monter pensivement le grand escalier. Rendez-vous au [343](#).

## 371

Vous commencez à évoquer la grande épopée des pionniers de l'aviation. Apparemment, c'est un sujet qui intéresse vivement le Commissaire du Bord, car celui-ci se met, à son tour, à vous raconter quelques anecdotes concernant les nombreux vols qu'il a effectués tout au long de sa carrière. Peu à peu, vous amenez la conversation sur le Baron Bachaus et Hiram T. Schroeder. « Voilà bien deux étranges passagers ! observe votre interlocuteur. Ils ont pris leur billet ensemble, mais le Baron n'a pas quitté sa cabine depuis le départ. Je suppose qu'il est infirme... Il se fait servir exclusivement par sa femme de chambre, une ravissante jeune fille, mais muette comme une carpe. Quant à l'autre personnage — un explorateur américain, je crois —, on peut dire qu'il n'est guère plus sociable ! Je l'ai entraperçu au bar une ou deux fois, mais la plupart du temps, il reste cloîtré dans sa cabine, les rideaux soigneusement tirés. » Une fois sur sa lancée, le Commissaire du Bord est difficile à arrêter ! Mais estimant que vous en avez appris suffisamment, vous trouvez une excuse pour prendre congé de lui et vous quittez son bureau. A présent, où allez-vous aller? Dans la cabine n° 3, chez le Baron Ausbach —

puisqu'il s'agit bien évidemment de lui — (rendez-vous au [192](#)), ou bien dans la cabine n° 7, chez ce mystérieux Américain (rendez-vous au [78](#)) ?

### 372

Vous vous installez aux commandes et vous empoignez fermement le manche à balai. L'avion est en train de descendre en piqué à travers une épaisse couche de nuages, et vous savez que les sommets des Alpes ne sont pas loin ! Allez-vous pouvoir reprendre le contrôle de l'avion avant qu'il ne tombe en vrille ou qu'il ne s'écrase contre une montagne<sup>1</sup> Pour le savoir, mesurez votre DEXTÉRITÉ à la Complexité des commandes (7) à l'aide de la Table des Conflits. Si vous l'emportez, rendez-vous au [241](#). Si vous échouez, rendez-vous au [362](#).

### 373

Vous perdez 2 points de RÉSISTANCE à la vue de cet effrayant spectacle. Harold et vous êtes au centre de la grande salle et les immondes créatures s'avancent en masse pour vous encercler. Comment allez-vous pouvoir leur résister? Il vous faut absolument trouver une arme adaptée à cet affrontement collectif. Soudain, vous entendez Harold s'écrier : « Vite ! Il y a sur cette étagère un produit qu'Ausbach utilise contre celles de ses créatures qui ne lui obéissent pas. » Allez-vous suivre le conseil d'Harold et tenter d'atteindre l'étagère en question (rendez-vous au [346](#)), ou bien préférez-vous saisir une des armes médiévales accrochées au mur situé sur votre gauche (rendez-vous au [148](#)) ?

### 374

Vous vous trouvez dans une vaste caverne dont le sol est jonché de centaines de moulages en terre cuite : scorpions, cloportes, scarabées, crabes... Bref, toute une collection d'insectes et de crustacés en tous genres. Certains sont grandeur nature, mais d'autres sont démesurés ! A la lumière vacillante de votre lanterne, leurs pattes et leurs corps articulés projettent des

ombres menaçantes qui semblent s'animer lorsque vous vous frayez un chemin parmi eux. Le silence pesant qui règne dans la caverne n'est troublé que par le crissement de vos pas sur le sol ; mais bientôt, un autre bruit vient s'y joindre. Vous vous arrêtez net, les sens en alerte, tout près d'un scarabée géant en argile : quelque chose vient de bouger ! Le bruit se rapproche... Levant votre lanterne, vous scrutez les ténèbres et vous voyez alors surgir de l'ombre un gigantesque scorpion ! Il vous arrive à la taille et ses énormes pinces s'ouvrent et se referment en claquant bruyamment. Vous apercevez également, arqué au-dessus du corps cuirassé, un aiguillon démesuré. Tentez une Épreuve de PSYCHISME. Si vous l'emportez, rendez-vous au [359](#) Si vous échouez, rendez-vous au [292](#).

### 375

En ouvrant les yeux, vous apercevez Petrie-Smith, penché au-dessus de vous, en train de vous humecter le front avec une compresse. Vous ne vous rappelez plus grand chose de votre évasion de la pyramide, si ce n'est que vous vous êtes retrouvé dans la chambre située au seuil des Profondeurs Infernales, et le souvenir confus d'une course effrénée le long de grands couloirs plongés dans l'obscurité, tandis que tout s'écroulait avec fracas autour de vous. Petrie-Smith vous conseille gentiment de rester allongé, puis il vous raconte comment il a organisé les recherches dès que la pyramide eût commencé à trembler sur ses bases. « C'est Harold qui vous a finalement découvert, étendu sans connaissance dans la Grande Galerie. Il paraît que vous teniez dans la main cette curieuse statuette. » Votre vieil ami vous tend alors une figurine primitive représentant Thot. Dans une main, le dieu tient un sceptre et, dans l'autre, la silhouette aisément reconnaissable du Baron Ausbach !

Ici se termine votre aventure. Vous avez fait preuve d'un courage et d'une habileté remarquables, et vous avez agi de main de maître. Mais peut-être aurez-vous de nouveau l'occasion d'affronter les Forces Noires de l'Au-Delà, qui risquent fort de ne

pas s'avouer vaincues malgré ce nouvel échec que vous leur avez infligé.