

## 115

Alors que vous pénétrez dans une nouvelle salle, vous remarquez deux hommes couchés sur le sol un peu plus loin. Vous vous approchez et constatez que l'un des deux gît inerte dans une grande flaque de sang, un grand couteau à ses côtés. D'après ses habits vous en concluez qu'il devait s'agir d'un garde. L'autre est adossé au mur, le visage blême et la main droite crispée sur son épaule, il semble mal-en-point. A votre approche il relève la tête et vous fixe d'un regard suppliant, ses lèvres bougent mais vous ne comprenez pas ce qu'il dit.

**Voulez-vous vous approcher pour écouter ce qu'il a à dire ?**

Allez au 170

**Ou bien continuez-vous votre chemin ?**

Allez au 112

## 170

Vous vous approchez du blessé alors qu'il commence peu à peu à s'écrouler par terre. Vous vous accroupissez et vous attrapez ses bras pour essayer de le relever convenablement. Avec toutes les peines du monde vous arrivez quand même à le mettre sur ses deux jambes. Ce dernier sort alors une paire de lunettes de sa poche et la pose sur son nez. Il vous donne une petite tape amicale sur votre bras et vous remercie :

*« Merci l'ami, je n'arrivais plus à me relever... Je ne sais pas ce qui vous amène ici, mais comme vous vous en doutez, tous les étages sont sans dessus-dessous. Ce garde a totalement disjoncté ! Il a tiré à vue sur tous les prisonniers, mais par chance la blessure qu'il m'a infligé est superficielle. Excusez-moi, j'ai oublié de me présenter. Je m'appelle Allan, je suis un scientifique et je suis spécialisé en théologie, dans le domaine religieux. J'ai été enfermé ici par erreur... »*

Il s'arrête l'espace d'un court instant, il pose sa main devant sa bouche et tousse à plusieurs reprises avant de continuer.

*« Alors que j'analysais le comportement d'une secte étrange, les forces de l'ordre me sont tombées dessus et ont logiquement pensé que j'étais un membre à part entière de ce groupe. Ils ont enfermé ici deux sectes religieuses ayant commis des crimes contre l'humanité. Ce sont les Romunus et les Sophyciens... Il faudra être vraiment prudent dans cet étage, j'aimerais moi aussi sortir de cet endroit mais tout seul je n'y arriverais pas. »*

L'homme semble vous considérer un instant :

*« Hmm, que diriez-vous d'allier nos forces pour traverser ce lieu ? À deux, nous aurions plus de chance d'y arriver, d'autant plus que les criminels de cet étage se sont habitués à moi, il y a moins de chances qu'ils se jettent sur nous...qu'en dites-vous ? »*

**Accepter la proposition d'Allan et continuer avec lui ?** Rendez-vous au 57

**Continuer votre chemin en l'ignorant ?** Rendez-vous au 112

## 112

Vous entrez dans une pièce éclairée par une faible lumière. Vous apercevez au fond plusieurs ordinateurs ainsi que de larges écrans sur lesquels clignotent plusieurs points lumineux. Etrangement, la pièce semble intacte, alors que l'évasion des prisonniers n'auraient pas dû l'épargner. Il n'y a cependant personne à l'intérieur. A votre gauche, tout comme à votre droite, se trouve une porte.

Que faites-vous ?

**Entrer dans la salle de gauche ?** Rendez-vous au 179

**Entrer dans la salle de droite ?** Rendez-vous au 132

**Retourner aider l'homme blessé ?** Rendez-vous au 170

**Vous diriger vers les écrans ?** Rendez-vous au 35

## 57

Vous entrez dans une pièce éclairée par une faible lumière. Vous apercevez au fond plusieurs ordinateurs ainsi que de larges écrans sur lesquels clignotent plusieurs points lumineux. Etrangement, la pièce semble intacte, alors que l'évasion des prisonniers n'auraient pas dû l'épargner. Il n'y a cependant personne à l'intérieur. A votre gauche, tout comme à votre droite, se trouve une porte.

Que faites-vous ?

**Entrer dans la salle de gauche ?** Rendez-vous au 179

**Entrer dans la salle de droite ?** Rendez-vous au 132

**Vous diriger vers les écrans ?** Rendez-vous au 74

*Maintenant qu'Allan et vous faites équipe, vous pouvez ajouter +2 à votre total de points d'HABILETE. De plus, vous possédez maintenant un Passe qui vous permet de déverrouiller toutes les cellules.*

## 179

Quand la porte s'ouvre devant vous, la salle est plongée dans le noir complet, à peine y avez-vous mis un pied que toutes les lumières s'allument d'un coup. Vous découvrez alors la

cellule dans son ensemble. Elle est grande et spacieuse mais malodorante, une rangée de lit superposé aux pieds rongés par la rouille est alignée contre le mur. A côté de vous se tient une armoire dont l'une des portes a été arrachée. Vous marchez jusqu'au milieu de la pièce. En face de vous il y a deux cellules, et à l'autre bout du couloir une porte fermée. En levant la tête vous apercevez la porte manquante de l'armoire, les occupants de ce dortoir l'ont suspendue au plafond et y ont découpé un symbole qui n'a aucun sens pour vous... La pièce semble totalement vide, à part une cape soigneusement posée sur l'un des lits.

Par où souhaitez-vous partir ?

**Souhaitez-vous regagner la salle des gardes ?** Rendez-vous en 112

**Voulez-vous visiter la cellule de gauche?** Rendez-vous au 42

**La cellule de droite vous intéresse peut-être plus ?** Rendez-vous au 223

**Où préférez-vous rejoindre la pièce au fond de la salle ?** Rendez-vous au 87

Si vous choisissez de porter la cape, ajoutez-la à votre inventaire. Si par la suite vous désirez vous en débarrasser, il suffit de la supprimer de votre inventaire, attention, une fois supprimée vous ne pourrez plus l'équiper.

## 132

Vous entrez à présent dans un long couloir et vous apercevez plusieurs cellules ouvertes autour de vous. Ces cellules possèdent d'immenses portes hermétiques qui vous empêchent de voir ce qu'il y a à l'intérieur. Seulement, toutes les portes sont ouvertes et ne contiennent rien d'important. Néanmoins, il reste une cellule complètement fermée.. Il n'y a aucun bruit dans le couloir et l'atmosphère est très oppressante.

**Vous avancez vers la salle qui possède une porte en acier ?** Rendez-vous au 149

**Se diriger vers la salle des Gardes ?** Rendez-vous au  
112

**S'approcher de la cellule fermée ?** Rendez-vous au 163

## 87

Vous voilà à l'intérieur d'une grande salle très bruyante. De nombreuses écritures qui vous sont familières recouvrent les murs. De sombres personnages habillés d'une cape chantonnent en chœur des cantiques qui provoquent en vous une sensation d'angoisse. Cette situation ne vous inspire rien de bon.

**Si vous possédez la cape** Rendez-vous en 9

**Si vous possédez la cape et êtes avec Allan  
Sinon**

Rendez-vous en 100  
Rendez-vous en 201

## 149

Vous venez d'entrer dans une grande salle pleine de lumière et de la végétation recouvre chaque mur. Les occupants de la pièce jettent un rapide coup d'œil dans votre direction, mais ne semblent pas avoir d'intérêt pour vous. L'un des hommes, cependant, vous fait signe de venir. Il n'a pas l'air menaçant. .

Une porte se trouve sur votre gauche.

**Prendre la porte de gauche**

Rendez-vous en 210

**Prendre la porte au fond de la salle.**

Rendez-vous en 132

**Aller vers l'homme**

Rendez-vous en 192

## 219

Vous voilà dans une pièce remplie d'un parfum très doux, de nombreux bâtons d'encens y brûlent. Les multiples bougies qui sont disséminées dans la pièce permettent d'avoir une ambiance lumineuse très douce. L'atmosphère y est agréable, mais la grande table présente au centre de la pièce vous inquiète ainsi que les grosses chaînes en métal accrochées au sol. De nombreux outils sont présents : tel que des cordes, des scalpels... Un nombre important d'outils qui peuvent provoquer une mort douloureuse et lente.

Que faites-vous ?

**Aller dans la salle où se font entendre les quantiques**

Rendez vous en 87

**Prendre la porte au fond**

Rendez vous en 111

## 210

La pièce dans laquelle vous venez de pénétrer est presque vide hormis quelques religieux qui ne vous prêtent aucune attention. Ils forment un cercle autour d'un autre homme, nu, qui tente de protéger son visage des coups qui pleuvent sur lui. Dans sa main, vous distinguez ce qui vous semble être une carte d'accès. Il hurle et appelle à l'aide à plusieurs reprises, mais les religieux continuent de le frapper. La salle est sombre et peu profonde, il y règne une écœurante odeur de sang et de chair putréfiée mélangée au parfum des encens. Il y a deux portes, la première mène à une pièce où vous entendez s'esclaffer plusieurs personnes, la seconde ne vous donne aucun indice spécifique.

Qu'allez-vous faire ?

<b>Porter secours à l'homme ?</b>	Rendez-vous en 172
<b>Rejoindre la première salle ?</b>	Rendez-vous en 149
<b>Rejoindre la seconde salle ?</b>	Rendez-vous en 111

## 111

Vous êtes arrivés au bout du chemin, malheureusement la porte qui mène vers l'étage supérieur est verrouillée. Néanmoins, vous voyez deux petites fentes qui pourraient bien pouvoir accueillir des cartes magnétiques. Lorsque vous tournez la tête pour regarder autour de vous, vous apercevez deux autres portes, sur chacune des portes se trouve un petit écriteau. La salle est vraiment petite et de là où vous êtes vous arrivez à lire ce qu'il y a écrit dessus. L'une des portes dit : « Salle des Prières, salle réservée aux membres de Romunus ». Tandis que l'autre dit : « Salle des Prières, salle réservée aux membres de Sophycien ». Vous devez faire un choix...

<b>Vous avez les deux cartes d'accès ?</b> 215	Rendez-vous en
<b>Vous voulez vous rendre en Salle des Prières de Romunus ?</b>	Rendez-vous en 219
<b>Vous voulez vous rendre en Salle des Prières de Sophycien?</b>	Rendez-vous en 210

## 42

Vous vous approchez de la cellule de gauche. Une porte complètement hermétique vous empêche de jeter un simple coup d'œil sur son contenu. Sur le mur à droite de la porte est fixée une borne, probablement destinée à accueillir une carte magnétique. Elle porte la lettre C.

<b>Si vous possédez la carte C ou le Passe et que vous désirez ouvrir la porte</b>	Rendez-vous en 26
<b>Si vous avez déjà ouvert la porte mais que vous désirez y retourner</b>	Rendez-vous en 117

**Sinon**

Rendez-vous en 179

## 223

Vous vous approchez de la cellule de droite. Une porte complètement hermétique vous empêche de jeter un simple coup d'œil sur son contenu. Sur le mur à droite de la porte est fixée une borne, probablement destinée à accueillir une carte magnétique. Elle porte la lettre D.

**Si vous possédez la carte D ou le Passe et que vous désirez ouvrir la porte**

Rendez-vous en 101

**Si vous avez déjà ouvert la porte mais que vous désirez y retourner**

Rendez-vous en 117

**Sinon**

Rendez-vous en 179

## 26

Vous entrez dans la cellule en passant la carte magnétique dans la borne prévue à cet effet. La porte s'ouvre automatiquement, elle vous laisse apercevoir l'obscurité totale qui domine la pièce, il n'y a qu'une légère lumière provenant d'une petite bougie se situant près du lit d'un prisonnier. Vous vous avancez doucement dans la salle quand tout à coup un homme vous saute dessus ! Il vous met au sol très rapidement et positionne ses deux mains sur chacune de vos épaules pour vous immobiliser par terre. Vous arrivez, néanmoins, à vous dégager de son étreinte... Il se présente face à vous avec plusieurs cicatrices un peu partout sur son corps. Vous n'arrivez pas à distinguer les paroles qu'il prononce...

« *Traducto mento...ispicus monatulus...oramento desacuenta...* »

Un filet de bave coule de sa bouche et ses yeux blancs attirent votre regard. Il court vers vous !

**PSYCHOPATE RELIGIEUX**

*HABILETÉ*  
9

*ENDURANCE*  
5

**Inspecter la cellule ?  
Retourner dans le couloir des Cellules ?**

Rendez-vous en 30  
Rendez-vous en 179

## 101

Vous entrez dans la cellule en passant la carte magnétique dans la borne prévue à cet effet. La porte s'ouvre automatiquement... Vous apercevez l'un des gardiens assis contre l'un des murs de la chambre du prisonnier, il pointe une arme vers vous. Il a l'épaule gauche ensanglantée et ses deux bras tremblent, vous ne savez pas quoi faire. Il tire une première fois vers vous mais par chance la balle passe largement à côté de votre tête. L'homme tente une nouvelle fois de tirer mais il n'y a plus de balle dans son arme. Il se lève péniblement et prend appui sur l'un des murs avec son bras. Le garde prend un couteau de sa poche et s'avance vers vous...

*« Bande de salauds ! Vous m'avez enfermé ici... Ça fait des heures que je croupis dans ce trou à rats, vous allez payer ! »*

Il n'y a aucun moyen de le raisonner...

	<i>HABILETÉ</i>	<i>ENDURANCE</i>
<b>Gardien de la prison</b>	11	4

**Retournez dans le couloir des Cellules ?**

Rendez-vous au 179

## 117

Vous avez déjà ouvert cette cellule mais vous décidez d'aller voir si vous n'avez rien oublié. Lorsque vous avez ouvert cette porte un fou furieux vous a attaqué, dans le feu de l'action vous auriez pu oublier un objet ou un détail important. Après avoir fait le tour de la chambre du prisonnier vous n'apercevez rien de nouveau. Vous sortez la carte magnétique de votre poche et vous prenez bien soin de refermer la porte avant de vous en aller.

**Retournez dans le couloir des Cellules ?**

Rendez-vous au 179

## 163

Vous vous approchez de la cellule de gauche. Une porte complètement hermétique vous empêche de jeter un simple coup d'œil sur son contenu. Sur le mur à droite de la porte est fixée une borne, probablement destinée à accueillir une carte magnétique. Elle porte la lettre V.

**Si vous possédez la carte V ou le Passe  
et que vous désirez ouvrir la porte**

Rendez-vous en 69

**Si vous avez déjà ouvert la porte mais que vous désirez y retourner**

Rendez-vous en 52

**Sinon**

Rendez-vous en 132

## 69

Votre carte s'insère parfaitement dans la borne, qui émet un son aigu. La porte s'ouvre et une forte odeur de cadavre en décomposition vous attaque. Retenant votre respiration, vous ne tardez pas à trouver l'origine de l'odeur.

Sur l'un des nombreux lits meublants la cellule, un prisonnier gît, le corps recouvert de cloques. En s'évadant, ses compagnons ont probablement dû laisser leur camarade malade à sa triste fin. Cependant, au pied du lit se trouve une trousse de soin.

A l'intérieur se trouve un spray.

*Vous pouvez l'ajouter à votre inventaire et l'utiliser une fois seulement pour vous soigner. Il vous rajoute 1D6+6 points d'endurance.*

**Rendez-vous en 132**

## 52

Votre carte s'insère parfaitement dans la borne, qui émet un son aigu. A l'intérieur de la pièce se trouve toujours le cadavre et son horrible odeur. Cette scène ayant beau vous inspirer de la pitié, vous refermez la porte.

**Rendez-vous en 132**

## 201

Alors que vous rentrez dans la salle, tout le monde se tait et tourne la tête vers vous, vous êtes le seul à ne pas avoir de cape et cela semble les déranger. L'un d'eux se dirige vers vous, l'air menaçant. Il s'arrête à quelque pas de vous et vous parle dans une langue étrange.

« *Moraculus...sibectis, monacto, enuru enera macheda...* »

Ce langage vous rappelle vaguement quelque chose, mais une chose est sûre, le ton ne semble pas vraiment amical.



Quelques mots vous viennent à l'esprit et vous tentez de formuler une réponse tant bien que mal, expliquant que vous faites partie du groupe.

Faites un jet d'**HABILETE**

<b>Vous avez fait</b>	<b>1.2.3.4</b>	rendez-vous en	91
<b>Vous avez fait</b>	<b>5.6</b>	rendez-vous en	124

## 9

Vous portez la cape de la secte sur vous, vous pensez qu'il ne peut rien vous arriver. Cependant le groupe religieux se tourne vers vous et vous arrête.

L'un d'eux marche dans votre direction et s'arrête à quelques mètres de vous. Il lève le bras droit en signe de respect.

« *Moraculus...sibectis, monacto, enuru enera macheda...* »

Sans doute une phrase pour vous saluer, puisqu'il fait ensuite demi-tour et plus personne n'a l'air hostile.

<b>Vous voulez en profiter pour fouiller la pièce ?</b>	Rendez-vous en 22
<b>Vous voulez vous rendre dans le Couloir des Cellules ?</b>	Rendez-vous en 179
<b>Vous voulez vous rendre dans la Salle de droite ?</b>	Rendez-vous en 219

## 100

Votre présence les intrigue dès qu'ils vous aperçoivent, ils se dirigent dans votre direction. L'un d'eux prend la parole et prononce une phrase qu'Allan vous traduit.

« *Vous n'appartenez pas à notre culte, veuillez nous renseigner sur votre présence en ces lieux.* »

Faites un jet d'**HABILETE** pour tenter de les bluffer avec les mots que vous souffle Allan.

<b>Vous faites 3,4,5 ou 6</b>	rendez vous en 124
<b>Vous faites 1 ou 2</b>	rendez-vous en 91

## 192

Vous vous dirigez à pas prudents vers le groupe d'individus.  
Celui qui semble être le chef prend la parole :

*« Ho ho ! Regardez-moi ce gaillard, mes frères ! A mon avis toi t'es loin d'être un enfant de chœur ! »* vous lance t-il avec un clin d'œil.

*« Je suppose que tu ne comptes pas rester en notre compagnie, hein ? C'est dommage, je suis sûr que tu pourrais nous divertir un peu. Vois-tu, on s'ennuie en ce moment, ça fait un bout de temps que les autres timbrés avec leur dieu de merde ne nous ont pas cherché des noises ! On est encore en train de s'amuser avec le dernier en date... »*

L'homme vous toise un moment et reprend la parole :

*« Dis-donc, j'ai peut-être une idée qui nous conviendrait à tous les deux. Si tu nous prouves, à moi et mes frères que t'en as dans le ventre, j'accepte de te donner un plan de tout l'étage ! Plutôt pratique, hein ? On l'a chouré à ce bon à rien de Robert.*

*Ha la la, pauvre Robert... Ils l'ont pas raté ce pauvre vieux. Il était sympa comme gardien pourtant.*

*Sinon, t'es partant ? Je te propose juste d'essayer de briser cette table avec ton poing ! Si tu y mets toutes tes tripes, je te file la carte, réussite ou pas !! Plutôt honnête, non ? »*

Vous avez le choix.

**Décliner l'offre.**

Rendez-vous en 149

**Accepter l'offre.**

Rendez-vous en 104

## 108

Vous prenez le risque de prendre part à ce jeu dangereux. Vous ne savez pas vraiment si la table qui se trouve devant vous est solide ou fragile et vous ne vous posez pas trop la question. Il n'y a vraiment aucun moyen pour vous de vous rendre compte de la rigidité de ce meuble ancien et même si les quelques ricanements de l'homme qui se situe devant vous font penser que vous allez souffrir, vous n'y prêtez pas plus d'importance.

Faites un jet d'HABILETE.

**Vous faites un 5 ou un 6.**

Rendez-vous en 89

**Vous faites un 3 ou un 4**

Rendez-vous en 53

**Vous faites un 1 ou un 2**

Rendez-vous en 139

## 139

Au moment où votre concentration est à son paroxysme, vous bloquez votre respiration et lancez votre poing de toute votre force vers cette table en bois. Quand votre poing la percute, le choc est terrible, vous sentez l'onde remonter le long de votre bras en même temps que la peau de votre main se déchire et que des éclats de bois pénètrent profondément dans votre chair. Enfin la douleur, sourde, lancinante vous envahie, vous rouvrez les yeux, et à travers les chaudes larmes qui se sont massés derrière vos paupières vous pouvez distinguer le désastre. La chair de votre poing est déchirée, un abondant filet de sang coule le long de vos doigts et finit sa course au dos de la table, qui elle, n'a pas une égratignure à part les quelques échardes que votre main lui a arrachée. C'est alors que vous prenez conscience de ce qui vous entoure, vos bourreaux se tiennent les côtes, il leur faut plusieurs minutes avant que leur chef parvienne à articuler quelques mots :

*« Bon sang, alors là tu m'a épaté, quel échec, mais quelle ferveur ! De toute évidence Dieu n'était pas avec toi ! »*

A ces mots, le public rit encore plus fort.

*« Mais tu nous as bien fait rire, tu as bien mérité cette carte, qui, je peux le dire, t'a coûté un bras »*

Suite à cette dernière remarque, les rires reprennent de plus belle, vous attrapez la carte qu'il vous tend et décidez sans plus attendre de quitter la pièce sous les rires moqueurs des prisonniers.

*Tant que la carte est dans votre inventaire vous pouvez la consulter à tout moment.*

*Suite à cet échec, vous perdez 6 points d'endurance, s'ils tombent à 0, vous en gardez tout de même 1.*

**Rendez vous en 149**

## 53

Vous plissez les yeux, comme ci cela allait vraiment vous aider, et vous vous préparez psychologiquement à frapper la table. Vous poussez un léger grognement en levant le poing et vous criez de toutes vos forces au moment de l'impact. Miraculeusement la table se brise en deux et s'écroule devant vous mais en regardant votre main vous voyez de fines coulées de sang dégoulinant de vos doigts... L'individu en face de vous vous applaudit en ricanant bêtement et vous donne une carte des lieux.

(Mettez la carte des lieux dans votre inventaire, Vous pouvez consulter cette carte à la fin du livre.

Vous perdez 4 points d'endurance, si vos points d'endurance tombent à 0, vous en conservez tout de même 1.)

**Eloignez-vous de cet homme douteux...**

Rendez-vous au 149

## 89

Vous êtes serein, calme et vous inspirez profondément toute en vous préparant mentalement à la douleur que vous ressentirez lors du choc. Vous levez votre coude le plus haut possible afin de faire un maximum de dégâts et frappez de toute votre force. Vous n'en croyez pas vos yeux, la table se brise nette. Vous ressentez une vive douleur dans la main qui se prolonge dans votre avant bras. L'individu en face de vous a l'air déçu mais vous tend malgré tout la carte.

Mettez la carte des lieux dans votre inventaire, Vous pouvez consulter cette carte à la fin du livre.

**Retournez en 149**

## 172

Vous décidez de venir en aide à ce pauvre homme. Profitant de l'effet de surprise, vous sautez sur l'un des agresseurs qui tombe à la renverse la tête la première et vient heurter le coin d'une table en fer. Les 3 autres ne comprennent pas tout de suite ce qui leur arrive, vous en profitez pour en assommer un deuxième d'une bonne droite bien placée ; un craquement sinistre vous indique que sous le coup, le nez de votre victime s'est brisé, et d'après la violence du choc vous comprenez qu'il ne se relèvera pas de sitôt. Il n'en reste plus que deux, qui, par chance, sont plutôt maigrichons.

Vous les affrontez uns par un :

	HABILETE	ENDURANCE
<b>SOPHICIEN BRTOTAL :</b>	7	4

	HABILETE	ENDURANCE
<b>SOPHICIEN BRTOTAL :</b>	7	4

Une fois vos ennemis terrassés, l'homme nu vous remercie vivement et vous tend sa carte d'accès. Il y a deux portes, la première mène à une pièce où vous entendez s'esclaffer plusieurs personnes, la seconde ne vous donne aucun indice spécifique. Qu'allez-vous faire ?

**Pour rejoindre la salle d'où proviennent les bruits**

Rendez-vous au 149

## 215

Vous sortez vos cartes d'accès et les insérez dans la zone prévue à cet effet. Un bip retentit et vous voyez les portes qui condamnaient l'accès à l'étage supérieur commencer à s'ouvrir.

Vous entendez du bruit derrière vous...

Faites un jet d'HABILETE.

Si Allan est avec vous :

<b>Vous avez fait 1, 2 ou 3</b>	Allez en 79
<b>Vous avez fait 4, 5 ou 6</b>	Allez en 159

Sinon :

<b>Vous avez fait 1 ou 2</b>	Allez en 79
<b>Vous avez fait un jet entre 3 et 6</b>	Allez en 188

## 79

Vous ressentez une douleur sourde derrière la tête puis vous vous évanouissez.

Quand vous vous réveillez, votre esprit est encore confus, embrouillé, vous sentez de puissantes odeurs d'encens ; des psaumes, récités d'une seule voix, résonnent contre les murs de la salle, vous en ressentez les vibrations jusque dans votre corps. Les premiers regards que vous jetez dans la pièce permettent de vous situer, vous êtes dans la salle de prière des Ramunus. Celle-ci est remplie de croyants, tous sont à genoux devant un homme qui vous tourne le dos. Celui-ci est debout, et porte au-dessus de lui un objet que vous devinez être une dague. L'atmosphère qui vous paraissait tout à l'heure agréable s'est soudainement dégradée, le doux parfum des encens devient âcre, vous étouffe et vous le percevez bientôt comme une odeur putride et répugnante, la chaleur dégagée par les centaines de bougies vous font suffoquer. Alors que vous commencez à comprendre l'usage de la grande table en métal et des nombreuses chaînes et outils, la panique vous gagne peu à peu.

Les psaumes sont de plus en plus forts, vous avez du mal à respirer et n'arrivez plus à réfléchir, un rapide coup d'œil à vos chaînes vous apprend que tout effort est inutile. L'homme remet ses lunettes en place et se retourne. Il avance vers vous dans un somptueux costume pourpre.

*« Mes frères, j'ai capturé cet homme afin qu'il serve de sacrifice à notre Dieu, Romunus ! Prions ensemble pour que son âme lui soit jetée en pâture !! Ô Romunus accepte cet humble sacrifice, soit le témoin de notre gratitude !!! »*

Ce ne sont plus des prières qui résonnent dans la salle à présent mais des hurlements bestiaux. Quand vous voyez la dague s'abattre vers votre cœur, votre propre hurlement vient se mêler à celui des autres, la dernière chose que vous sentez est le touché froid de la lame pénétrer votre corps.

**Vous êtes mort**

## 159

La porte commence à s'ouvrir tout doucement quand vous entendez un léger bruit derrière vous. Vous décidez de faire un rapide pas de côté vers la gauche et en vous tournant vous apercevez Allan avec un objet contondant dans l'une de ses mains. Vous avez miraculeusement évité son attaque grâce à un réflexe incroyable et vous vous trouvez en face de votre agresseur. Vous vous dites que vous n'auriez jamais dû lui faire confiance... Il s'approche de vous tout doucement en prenant bien soin de replacer ses lunettes correctement sur son nez...

*« Vous pensiez vraiment pouvoir sortir de cet endroit ? Pauvre imbécile... Je ne suis pas un scientifique, je suis le Chef de la secte des Romunus, une organisation que j'ai créée il y'a maintenant 12 ans. Je vous ai accompagné durant votre voyage pour être sûr que vous feriez les bons choix, et au moment opportun, je vous aurais assommé et vous auriez fait le sacrifice parfait. De tout de façon le résultat sera le même, je ne souhaitais pas employer la force mais je vais devoir vous tuer...ici et maintenant ! »*

Allan fonce sur vous...

	<i>HABILETÉ</i>	<i>ENDURANCE</i>
<b>Allan, chef des Romunus</b>	12	9

**Vous avez perdu le combat ?**

Rendez-vous au 79

**Vous avez gagné ?**  
119

Rendez-vous au

## 188

Vous vous apprêtez à utiliser les cartes d'accès. Quand soudain vous entendez des bruits de pas se rapprochant à toute vitesse. Vous esquivez un coup qui aurait pu vous être fatal en plongeant au sol.

Vous levez la tête et vous voyez l'homme qui se tenait contre le mur au début de l'étage. Qui est ce ? Pourquoi vous attaque-t-il ?

Ce lugubre personnage fonce à nouveau sur vous...

#### **PERSONNAGE MALFAISANT**

HABILETÉ	ENDURANCE
----------	-----------

7	5
---	---

**Vous avez perdu le combat ?**

Rendez-vous en 79

**Vous avez gagné le combat ?**

Rendez-vous en 119

## **119**

Vous portez le coup final à cette ordure, qui s'écroule devant vous. Ses lunettes se brisent au sol. Un flot de sang se répand par terre, une fin bien méritée pour cette pourriture qui ne mérite que votre mépris.

Les yeux exorbités, il rend son dernier souffle et fait tomber ce qui semble être un bracelet.

Fatigue et lassitude vous attaquent à leur tour, mais imperturbable, vous entamez l'ascension des marches vous menant à l'étage supérieur.

*Vous pouvez ajouter le bracelet à votre équipement. Ce bracelet créé une mince couche de protection autour de votre main, ce qui vous permet de réduire les dommages reçus en combat de 1 point.*

**Rendez-vous en 212**

## **91**

Au moment même où ces paroles franchissent vos lèvres, vous comprenez que vous avez fait une erreur, un murmure parcourt la foule qui vous entoure et l'homme qui se tient devant vous fronce les sourcils.

« *Mauriurus taure uris !* »

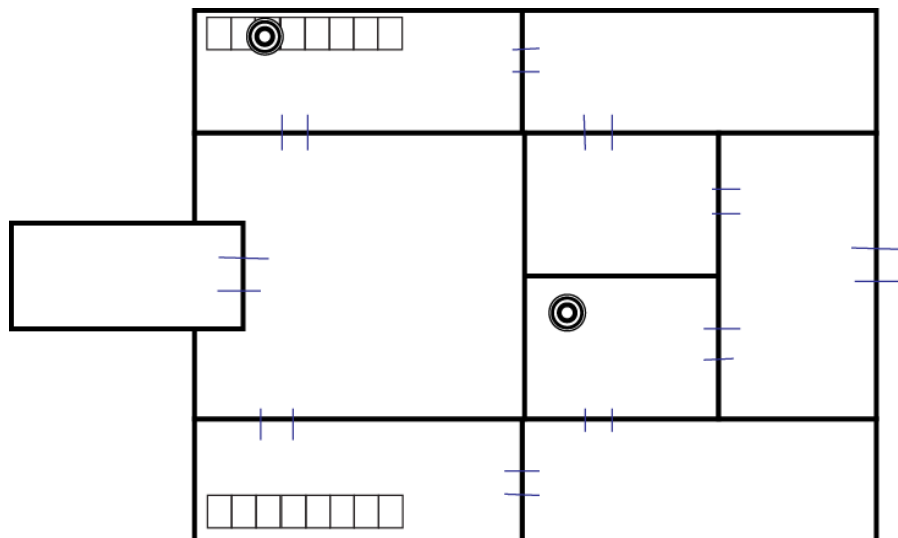
Cette fois encore, ses paroles vous évoquent quelque chose, mais vous n'avez pas le temps de réfléchir à savoir si ce sont les paroles en elles mêmes ou le ton glacial de sa voix qui vous est

évocateur. Sa main gauche jaillit de sa cape et vient décrire un large arc de cercle vers votre gorge. Un long jet de sang jaillit devant vous, vous restez un moment immobile à contempler ce flot rougeâtre que vous sentez couler le long de votre corps. Vos jambes s'affaissent, votre vue se trouble. Vous apercevez encore le visage de votre adversaire qui vous fixe de son regard froid, une dague figée en l'air au bout de son bras encore tendu. Enfin vos pensées vont à votre famille, que vous n'aurez plus l'occasion de revoir. Puis dans un dernier souffle vous vous écroulez.

**Vous êtes mort**

## 6

Vous vous rapprochez des écrans de contrôle. Vous faites quelques manipulations hasardeuses sur le clavier. Subitement sur les écrans présents au dessus de vos têtes apparaissent deux points lumineux qui n'ont pour vous aucune signification. Sur un écran se trouvant sur votre droite se trouve ce qu'il semble être un plan de l'étage. A côté du clavier se trouve une carte magnétique avec la lettre C marquée dessus. Vous pouvez l'ajouter à votre inventaire.



**Rendez-vous en 112**

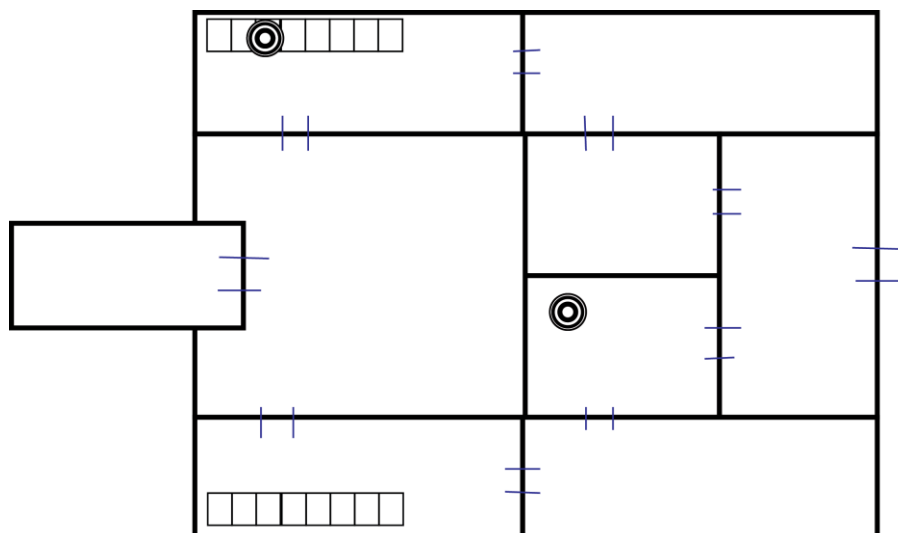
## 74

Vous vous approchez des moniteurs avec Allan à vos cotés. Ce dernier avance vers les moniteurs et exécute plusieurs manipulations sur un petit clavier d'ordinateur se trouvant juste devant lui. A côté du clavier se trouve une carte magnétique avec la lettre C marquée dessus. Vous pouvez l'ajouter à votre inventaire.

Il attire votre attention en bougeant son bras dans tous les sens et vous demande de regarder les écrans au dessus de votre tête.



« Vous voyez... Ici, on a la carte des lieux. Si on veut sortir par la porte principale il faut à tout prix obtenir deux cartes d'accès. Pour des raisons de sécurité ces cartes ont été magnétisées et grâce à ces petits écrans on peut facilement retrouver leur trace...ça risque de ne pas être facile. »



**Retournez sur vos pas ?**

Rendez-vous au 57

## 124

Son visage s'illumine et son regard méfiant laisse place à un sourire radieux, il s'écarte et vous laisse passer. Tous les autres reprennent leurs conversations comme si vous n'étiez pas là. Rassuré, vous êtes libre de vagabonder dans la pièce mais il serait plus prudent de ne pas s'attarder ici. A moins que vous ne préfériez changer de salle, d'ici il est possible de rejoindre la salle sur la droite ou la salle des cellules.

**Souhaitez-vous vous rendre dans le Couloir des Cellules ?**

Rendez-vous en 179

**Souhaitez-vous vous rendre dans la Salle de droite ?**

Rendez-vous en 219

## 22

Vous parcourez la pièce du regard et un élément attire votre attention. Sur une petite commode est posée une carte magnétique avec la lettre V dessus. Vous la prenez sans risque de vous faire prendre.

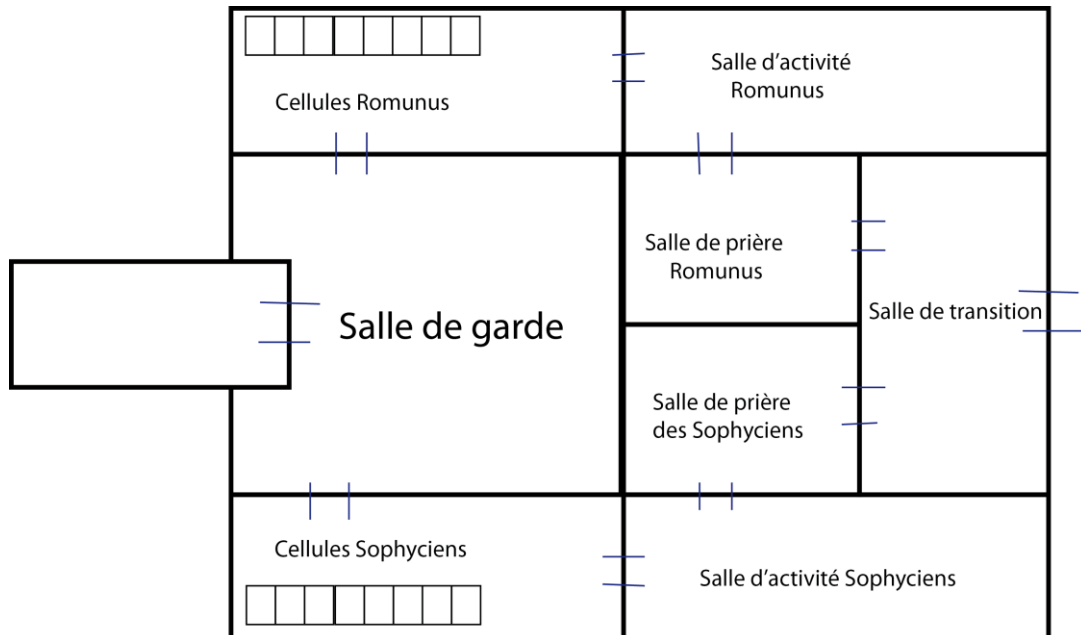
**Vous voulez vous rendre dans le Couloir des Cellules ?**

Rendez-vous au 179

**Vous voulez vous rendre dans la Salle de droite ?**

Rendez-vous au 219

Mettre à la fin du livre :



**30**

Vous inspectez rapidement la cellule et par chance vous trouvez une carte d'accès. Vous vous dépêchez de la mettre dans votre poche et de refermer la porte en repassant la carte magnétique dans la borne.

**Retournez en 179**