

Le Pensionnat des Ombres

Vous vous appelez Faustine. Vous avez quinze ans et vous êtes lycéenne au pensionnat Sainte-Geneviève, un établissement côté, non-mixte, géré par un ordre de bonnes sœurs. Vous n'êtes pas bien épaisse, pas bien grande et vous avez les cheveux châains.

Et en ce qui concerne le reste ? C'est à VOUS de décider !

Avant de pouvoir incarner Faustine dans l'aventure qui suit, vous allez devoir décider de ses caractéristiques. Vous disposez de 20 points à répartir à votre gré entre quatre caractéristiques, le score minimal pour une caractéristique étant de 0 (inaptitude presque totale) et le score maximal étant de 10 (maîtrise exceptionnelle pour une lycéenne de 15 ans). Notez que vous pouvez tout à fait vous spécialiser si vous le souhaitez : il est parfaitement possible de réussir l'aventure en ayant des scores très faibles dans une ou deux de ces caractéristiques.

Etudes

Cette caractéristique représente votre capacité à comprendre, à retenir et à mettre en application ce qu'on vous enseigne en cours. Elle reflète bien sûr les notes que vous retrouvez périodiquement dans votre bulletin scolaire (à moins que vous n'ayiez par ailleurs un score de Tricherie élevé). Les matières que vous étudiez le plus - et dont les sœurs se réservent l'enseignement - sont le français, l'histoire, la géographie et le latin (trois heures obligatoires par semaine). L'étude des matières scientifiques et des langues étrangères, qui sont enseignées par des professeurs venus de l'extérieur, est moins valorisée.

Sport

Cette caractéristique représente bien entendu votre aptitude sportive. Elle inclut votre endurance, votre souplesse et votre sens de l'équilibre. Les sœurs tiennent à ce que toutes leurs élèves suivent des cours de sport chaque semaine, sauf raison médicale contraire. Ces cours vous font pratiquer les sports collectifs (badmington et volley-ball), la gymnastique, la natation (dans la toute nouvelle piscine du pensionnat) et un peu d'athlétisme.

Popularité

Cette caractéristique représente votre facilité à vous lier d'amitié avec les filles de votre âge. Elle inclut votre sociabilité et votre sens de la diplomatie, mais aussi votre connaissance de la mode et l'élégance avec laquelle vous savez vous habiller. Plus votre score est élevé, plus vous serez au courant des histoires, des ragots et des rumeurs qui peuvent courir au sein du pensionnat.

Tricherie

Cette caractéristique représente votre don pour enfreindre les règles sans vous faire remarquer. Il s'agit notamment de votre capacité à tricher, à mentir, à espionner (la copie de votre voisine, par exemple) et à écouter sans en avoir l'air les conversations qui ne vous sont pas destinées. Dans une moindre mesure et si les circonstances s'y prêtent, cette caractéristique vous permet d'éviter d'être remarquée.

Résistance

Cette cinquième caractéristique (fixe) représente à la fois votre résistance physique (bien entendue limitée) et votre volonté. Elle pourra diminuer au fil de l'aventure si vous êtes blessée ou que vous connaissez des expériences traumatisantes. Si votre score tombe à zéro, vous vous évanouissez et vous devez aussitôt vous rendre au **60**. Vous aurez la possibilité de regagner des points de Résistance mais, sauf indication contraire, votre score ne pourra pas dépasser son total de départ, qui est de **8**.

Tests de caractéristique

Vos caractéristiques entreront fréquemment en jeu lorsque vous essayez de réaliser quelque chose de difficile (par exemple, traverser une rivière à la nage - ce qui ne vous arrivera heureusement pas au cours de cette histoire - ferait appel à votre caractéristique de Sport). Lorsque ce sera le cas, il vous sera fourni un chiffre représentant la difficulté de ce que vous tentez d'accomplir. Vous devrez comparer à ce chiffre le score de la caractéristique appropriée, éventuellement modifié selon des critères qui vous seront indiqués. Si vous disposez de points bonus, vous pourrez également choisir d'en rajouter un ou deux. Si votre score de caractéristique modifié est supérieur ou égal au chiffre de difficulté, vous réussissez ce que vous entreprenez. Sinon, c'est un échec.

Points bonus

Les scores de vos caractéristiques représentent vos aptitudes normales. Les points bonus représentent le mélange d'adrénaline, de volonté et de simple chance qui vous permettra quelquefois de vous surpasser. Vous disposez au début de cette histoire de **3** points bonus, mais vous aurez la possibilité d'en acquérir d'autres par la suite. Lorsque l'une de vos caractéristiques entrera en jeu, vous pourrez choisir de dépenser un ou deux de ces points pour augmenter temporairement le score en question. L'effet des points bonus ne se prolonge pas au-delà du paragraphe où vous décidez de les dépenser.

Exemple

Imaginons que vous essayez de résoudre une équation du troisième degré (ce qui ne vous arrivera pas non plus au cours de cette histoire, rassurez-vous). Le paragraphe vous dit ce qui suit : "Testez votre caractéristique d'Etudes. Si vous avez un livre de cours avec vous, ajoutez 3 points. Si vous avez le code *Xenon*, ajoutez 2 points. Si le résultat est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au **111**. Sinon, rendez-vous au **222**."

Votre score d'Etudes est seulement de 2 ; vous avez le code *Xenon* mais pas de livre de cours ; il vous reste par ailleurs 3 points bonus. L'addition de votre score d'Etudes et du bonus que confère le code *Xenon* vous donne 4. Si vous choisissez de dépenser 2 de vos points bonus, vous parvenez à 6, qui est le seuil nécessaire pour réussir le test et vous rendre au **111**.

Cependant, vous pouvez décider qu'il vaut mieux conserver ces points bonus pour des tests plus importants et accepter de ne pas réussir celui-ci, auquel cas vous vous rendrez au **222**. Si le chiffre de difficulté avait été de 4, vous auriez automatiquement réussi le test. S'il avait été de 7, vous auriez été dans l'impossibilité de le réussir (car vous ne pouvez pas utiliser plus de 2 points bonus pour un test donné).

Le mois de décembre n'a débuté que depuis quelques jours, mais on croirait déjà être au cœur de l'hiver. Au cours du week-end qui vient de s'achever, la neige est tombée avec force et régularité, laissant le pensionnat Sainte-Geneviève noyé sous un épais manteau cotonneux. La blancheur immaculée a recouvert les pelouses, les massifs de fleurs et les allées bien tracées du vaste parc qui entoure les bâtiments, réduisant toutes les autres couleurs à leur plus simple expression. Le ciel, quant à lui, a disparu derrière une couverture uniforme de nuages pâles. Les élèves ne sortent plus que chaudement habillées, pour se protéger de la froideur glaciale de l'air.

Ces circonstances climatiques sont sans effet sur l'ardeur que mettent les sœurs à dispenser leur enseignement. Certains professeurs extérieurs n'ayant pas pu venir au pensionnat ce lundi - les routes sont partiellement bloquées par la neige - elles se sont arrangées pour les remplacer elles-mêmes plutôt que de vous laisser un peu de temps libre en plus. Trois classes, dont la vôtre, ont vu leur après-midi occupé par un cours de latin de quatre heures, dont les échos résonnent encore dans votre tête.

Le soir venu, les sœurs ont soudain paru déterminées à toutes vous envoyer vous coucher aussi vite que possible. Elles ont précipité le dîner où les deux cents élèves du pensionnat se retrouvaient ensemble dans le vaste réfectoire, ont négligé de surveiller vos devoirs et vous ont finalement fait regagner vos chambres et éteindre les lumières avec une bonne demi-heure d'avance sur l'horaire normal.

A présent, allongée sur votre lit dans la chambre que vous partagez avec trois autres filles de votre âge, vous tentez vainement de trouver le sommeil. Vous n'avez aucune idée du temps qui s'est écoulé depuis que vous vous êtes couchée. L'obscurité impénétrable vous empêche de distinguer quoi que ce soit, mais le bruit des respirations régulières qui vous parvient aux oreilles vous confirme, si besoin était, que vous êtes la seule à être toujours éveillée. Rien à faire : vous n'êtes pas fatiguée et, surtout, vous avez encore faim. Vous avez trop traîné au moment du dîner et vous n'avez pas eu le temps de finir votre assiette. Entre votre estomac et les souvenirs de l'interminable cours de latin qui vous martèlent toujours la cervelle, vous n'arrivez tout simplement pas à fermer l'œil.

Vous passez encore un long moment à vous tourner et à vous retourner sous vos draps, avant de vous décider finalement à faire quelque chose. Puisque vous ne parvenez pas à dormir, vous allez entreprendre une expédition nocturne jusqu'aux cuisines pour y trouver quelque chose à manger. Jusqu'à minuit, les sœurs font des rondes régulières dans la partie du pensionnat où se trouvent les chambres des élèves, mais, avec un peu de chance, vous devriez pouvoir les éviter.

Rendez-vous maintenant au **1**.

1

Vous vous glissez sans bruit hors de votre lit. La chambre est plongée dans l'obscurité la plus complète, mais elle vous est suffisamment familière pour que vous puissiez vous orienter à peu près. Avant tout, il vous faut un moyen de vous éclairer. Fort heureusement, vous savez où Johanna - la fille dont le lit est le plus proche du vôtre - cache une lampe de poche. Tâtonnant quelque peu dans le noir, vous parvenez à son meuble de chevet, dont vous ouvrez le tiroir le plus bas. Vous retirez les quelques magazines qui s'y trouvent, vous efforçant de faire aussi peu de bruit que possible, puis vous palpez à l'aveuglette ce qui se trouve dans le fond du tiroir. Après quelques secondes infructueuses, votre main se referme sur la lampe et vous laissez échapper un soupir de soulagement à peine audible.

Vous êtes sur le point de remettre les magazines où ils se trouvaient, mais vous ne pouvez pas résister à l'envie de voir quelles autres choses se trouvent dans le tiroir. Vous allumez la lampe, utilisant votre main libre pour couvrir partiellement le faisceau lumineux et ne pas réveiller Johanna. La clarté soudaine vous fait brièvement cligner des yeux, puis vous réalisez ce que vous avez devant vous et vous êtes sidérée. Un paquet de cigarettes ! Un briquet ! Sans compter une bouteille en verre aplatie qui ne contient probablement pas de l'eau. Johanna doit vraiment être persuadée qu'il n'arrivera jamais aux sœurs d'aller fouiner sous ses quelques magazines ! Vous remarquez également un carnet élégamment relié qui doit être son journal intime.

Si vous pensez que cette excursion nocturne est une bonne occasion pour vous dépraver - comme diraient les sœurs - vous pouvez prendre soit le paquet de cigarettes et le briquet, soit la bouteille, et glisser ce que vous aurez choisi dans la poche arrière de votre pyjama. Gardez à l'esprit que, si vous êtes surprise avec l'un de ces objets sur vous, vos périodes de temps libre se métamorphosent probablement en retenues jusqu'à la fin de l'année ! Le journal intime se révélerait sûrement une lecture amusante, mais ce serait courir le risque que Johanna vous écorche vive. Vous jugez plus prudent, au moins pour cette fois, de le laisser où il est. Vous remettez soigneusement en place les magazines, refermez sans un bruit le tiroir et éteignez la lampe.

Vous traversez maintenant la chambre, prenant garde de ne pas vous cogner à l'un des lits. A en juger par le bruit de leurs respirations, votre activité n'empêche pas les trois autres filles de dormir toujours aussi profondément. Parvenue à la porte, vous collez votre oreille contre le panneau en bois, sans rien entendre. Lentement, prudemment, vous actionnez la poignée et jetez un coup d'œil furtif dans le couloir : tout est désert et sombre, aucun bruit ne vient signaler l'approche d'une sœur en train de faire sa ronde. Vous vous glissez hors de votre chambre, puis vous marquez un temps d'arrêt, les oreilles aux aguets. Vous êtes prête à battre précipitamment en retraite à la moindre alerte, mais il n'y a toujours rien. Au contraire, le pensionnat tout entier semble imprégné d'un calme souverain. Vous refermez la porte et vous mettez en marche le long du couloir.

Votre excursion nocturne débute ! Rendez-vous au [13](#).

Vous dévalez les marches aussi vite que possible, manquant tomber à plusieurs reprises. Des imprécations vous parviennent du sommet de l'escalier, mais elles sont déjà assourdie par la distance. Vous poursuivez votre descente sans guère ralentir pour autant. L'escalier, bien qu'étroit, est étonnamment long et vous vous demandez avec tout de même un peu d'appréhension où il peut bien aboutir. Vous voyez finalement apparaître devant vous une lumière autre que celle de votre lampe de poche et, quelques instants plus tard, vous débouchez dans un large couloir. Rendez-vous au [100](#).

3

Vous courez de toutes vos forces vers l'extrémité de la cuisine. Il n'y a aucune issue de ce côté-là, mais la panique a fait jaillir une inspiration dans votre esprit : les cuisiniers doivent conserver des condiments dans ces placards ! Vous êtes peut-être en train de nager en pleine folie, mais c'est le cadet de vos soucis pour le moment. Vous ouvrez successivement tous les placards devant lesquels vous passez, balayant les rayons à la recherche de ce qui pourrait vous sauver. Vous entendez les pas de la vampire qui se rapproche calmement et la terreur menace de vous faire abandonner vos efforts, lorsque vous trouvez finalement ce que vous cherchiez : une épaisse couronne de gousses d'ail ! Il était temps : la vampire vous a presque rejointe. Allez-vous lui jeter la couronne à la figure (rendez-vous au [10](#)) ou la brandir dans sa direction (rendez-vous au [19](#)) ?

4

Vous rampez le long du tuyau, tenant la lampe de poche devant vous. Le faisceau lumineux ne vous révèle à vrai dire rien de très notable, mais il vous empêche au moins de succomber à la claustrophobie. Le tuyau est un espace particulièrement confiné et chaque mètre vous prend de longues secondes. Si vous étiez un peu moins fluette, vous seriez sans doute déjà coincée ! Et il n'est pas impossible que cela vous arrive encore, songez-vous avec inquiétude. Testez votre caractéristique de Sport. Si elle est supérieure ou égale à 3, rendez-vous au [17](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [25](#).

5

Vous achevez finalement de ranger les livres dans un ordre que vous pensez être correct. Ophélie vient examiner le rayon et vous voyez un air d'approbation se dessiner rapidement sur son visage.

- C'est très bien, vous dit-elle. Tu es une jeune fille extrêmement compétente. Et comme tout travail mérite salaire...

Elle se dirige vers une étagère où elle fouille quelques instants avant de trouver une fine baguette de bois, à peu près longue comme votre avant-bras. Lorsqu'elle la soulève, vous voyez distinctement des étincelles dorées s'échapper de l'objet et tomber vers le sol comme une neige lumineuse.

- C'est l'une des pièces les plus anciennes de mon musée, dit Ophélie en vous l'amenant, et probablement celle qui fonctionne encore le mieux. Je n'ai pas le temps de te montrer comment on l'utilise, mais tu verras que c'est très facile.

Un fourmillement intense vous parcourt le bras au moment où vous saisissez la baguette. Rendez-vous au [145](#).

6

Vous arrivez au large escalier qui vous permettra de descendre au rez-de-chaussée lorsqu'un courant d'air froid vient vous envelopper des pieds à la tête, transperçant la mince protection que vous offre votre pyjama et vous faisant grelotter. Déconcertée, vous braquez le faisceau de votre lampe de poche vers la fenêtre qui fait face aux escaliers : elle est grande ouverte ! Qui a bien pu faire preuve d'une telle négligence par cette saison ? Allez-vous refermer cette fenêtre (rendez-vous au [23](#)) ou la laisser telle qu'elle est et descendre l'escalier (rendez-vous au [45](#)) ?

7

La vampire se contente de hausser un sourcil lorsque vous brandissez devant vous le cadeau d'Ophélie. Mais son expression change du tout au tout lorsqu'une nuée d'étincelles dorées jaillit de la baguette pour venir la frapper en plein visage ! Avec un cri strident, elle porte les mains à ses yeux, laissant échapper la balle argentée qui va se perdre dans un coin de la salle. Profitant de la situation, vous la contournez pour vous précipiter vers le passage secret.

- Sale petite peste, qu'est-ce que tu m'as fait ? hurle-t-elle. Je vais te dévorer le coeur !

Vous vous retournez, craignant qu'elle ne soit sur le point de se jeter sur vous, mais vous réalisez avec surprise qu'elle est toujours au même endroit, fouaillant l'air de ses bras comme si elle espérait vous saisir ainsi. Vous réalisez soudain que votre baguette l'a privée de la vue ! N'ayant aucune intention de découvrir si cet effet est permanent ou non, vous franchissez les quelques mètres qui vous séparent encore du passage secret et vous vous y engouffrez. Rendez-vous au [137](#).

8

Faustine bis vous ramène un carnet de note qui était posé sur la table, mais aussi un objet longiligne que vous reconnaissez immédiatement : la baguette qu'Emilie et vous avez dû tirer au sort ! Un frémissement parcourt votre peau au moment où vous la prenez. De toute évidence, elle a dû être prise à Emilie lorsque celle-ci a été capturée. Votre double silencieux ne vous laisse pas le temps de la remercier. Avec un dernier sourire, elle pose la main contre la surface réfléchissante du miroir et y est aussitôt aspirée, redevenant un reflet à deux dimensions. Rendez-vous au [195](#).

9

Encore abritée derrière l'étagère, vous passez plusieurs fois en revue les moindres détails de la façon dont vous allez procéder. Vos mouvements devront être rapides et fluides pour vous éviter d'être remarquée. Les sœurs se trouvent à seulement quelques pas, mais leur attention est concentrée sur la conversation qu'elles sont en train de tenir. Vous n'aurez le temps que de vous emparer de l'un des objets que vous avez observé. Testez votre caractéristique de Tricherie. Si elle est supérieure ou égale à 2, rendez-vous au [113](#). Si elle est inférieure, rendez-vous au [163](#).

10

Vous lancez la couronne d'ail droit sur la vampire, qui tendait déjà une main livide pour vous saisir. Elle se jette aussitôt en arrière avec un cri si assourdissant que vous devez vous boucher les oreilles ! Les récipients en verre qui occupent les rayons des placards explosent brutalement, des flammes s'échappent des fourneaux et la porte par laquelle vous étiez entrée s'ouvre en grand ! Vous courez aussitôt dans cette direction, sans laisser le temps à la vampire de se reprendre. Le cœur battant à tout rompre dans votre poitrine, vous vous échappez de la cuisine pour regagner le réfectoire. Rendez-vous au [28](#).

11

Alors que vous vous dirigez vers la porte de la cuisine, vous prenez conscience de quelque chose qui vous hérissé la peau de frissons. Vous n'êtes pas seule dans le réfectoire ! Vous entendez des murmures, si bas que le bruit que font vos pieds nus sur le sol suffit presque à les couvrir. Vous jetez des coups d'œil discret sur votre gauche, sans parvenir à déceler où se cachent ceux qui parlent ainsi. Si vous décidez de continuer jusqu'à la cuisine sans rien laisser paraître, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez vous arrêter où vous êtes pour chercher des yeux les auteurs de ces murmures, rendez-vous au [22](#).

12

Vous achevez finalement de ranger les livres dans un ordre que vous espérez correct. Il ne vous reste plus qu'à laisser Ophélie examiner votre œuvre. Mais, alors qu'elle parcourt le rayon des yeux, vous voyez ses sourcils se froncer soudain.

- Non, non, non ! s'exclame-t-elle. *Les Orientales* font partie des œuvres de jeunesse de Hugo. On ne vous apprend donc plus rien en cours ?

Dépitée, vous faites la grimace en voyant la vieille femme entreprendre de corriger votre travail. Rendez-vous au [145](#).

13

Vous déambulez le long du couloir silencieux. Le faisceau de votre lampe électrique balaie l'espace devant vous, entre les portes des chambres à votre gauche et les larges fenêtres donnant sur la nuit à votre droite. Le sol est froid sous vos pieds nus. Vous regrettez un peu de ne pas avoir emporté vos pantoufles, mais vous êtes plus silencieuse ainsi. La quiétude qui règne autour de vous est si totale que vous êtes convaincue qu'il suffirait de peu pour que vous soyiez remarquée.

Vous êtes au premier étage et la cuisine se trouve au rez-de-chaussée, mais le trajet à suivre est très simple. En l'absence de danger immédiatement perceptible, votre esprit ne tarde pas à vagabonder un peu. A quoi songez-vous ? A votre journée (rendez-vous au [34](#)) ? A votre interminable cours de latin (rendez-vous au [50](#)) ? Ou aux vacances de Noël qui approchent (rendez-vous au [68](#)) ?

14

Avec un choc, vous réalisez que Sœur Chantal tient Emilie sous le bras comme un vulgaire paquet. Elle ne semble pas blessée, mais s'est visiblement évanouie. Des cordes épaisses attachent ses poignets et ses chevilles, et vous voyez que des symboles incompréhensibles ont été peints en rouge sur tout son visage. Rendez-vous maintenant au [41](#).

15

Vous effectuez un plongeon parfait. Mais, au lieu de sentir les eaux froides de la piscine se refermer sur vous, vous avez l'impression de vous enfoncer toujours plus profondément dans un silence sombre et ouaté. Et, au bout d'un moment impossible à mesurer, vous réalisez avec un léger vertige que vous êtes de nouveau debout et que vous vous trouvez au milieu d'une pièce qui vous est totalement inconnue. Rendez-vous au [91](#).

16

Vous ouvrez la porte du local et vous glissez promptement à l'intérieur. L'espace est aussi encombré qu'exigu et vous commencez à vous demander si vous avez eu raison de vous réfugier ici, lorsque vous remarquez que le mur du fond n'est pas tout à fait perpendiculaire avec ses deux voisins. Orientant votre lampe de poche pour mieux voir, vous réalisez avec stupéfaction qu'il s'agit en fait d'une sorte de panneau qu'il est possible de faire pivoter. Un passage secret ? Abandonnant l'idée de barricader la porte, vous vous précipitez dans cette direction. Le panneau n'est qu'entrebâillé - sans doute a-t-il été mal refermé par la dernière personne à l'utiliser - mais vous n'avez pas de mal à l'ouvrir davantage, révélant derrière un étroit escalier qui s'enfonce dans les profondeurs. Vous vous y engouffrez au moment même où Sœur Elisabeth pénètre à son tour dans le local. Rendez-vous au [2](#).

17

Le tuyau se poursuit longuement et votre progression commence à se révéler fatigante. De plus en plus de particules microscopiques viennent charger l'air que vous respirez, vous irritant la gorge et vous secouant à plusieurs reprises de violentes quintes de toux. Non sans anxiété, vous vous demandez vers quoi vous vous dirigez. Vous hésitez presque à revenir en arrière mais, dans l'incapacité que vous êtes de faire demi-tour, cela ne s'annonce pas comme une tâche facile. Vous poursuivez donc vers l'avant. Après un moment qui vous paraît interminable, vous apercevez finalement des reflets lumineux, marquant ce qui doit être l'extrémité du tuyau. Redoublant d'efforts à cette vision, vous débouchez bientôt sur une vaste pièce, éclairée uniquement par des bougies. Rendez-vous au [112](#).

18

Vous achevez finalement de ranger les livres dans l'ordre sur lequel Emilie et vous vous êtes accordées. Ophélie vient examiner le rayon et vous voyez un air d'approbation se dessiner rapidement sur son visage.

- C'est très bien, vous dit-elle. Vous êtes deux jeunes filles tout à fait compétentes. Et comme tout travail mérite salaire...

Elle se dirige vers une étagère où elle fouille quelques instants avant de trouver une fine baguette de bois, à peu près longue comme votre avant-bras. Lorsqu'elle la soulève, vous voyez distinctement des étincelles dorées s'échapper de l'objet et tomber vers le sol comme une neige lumineuse.

- C'est l'une des pièces les plus anciennes de mon musée, dit Ophélie en vous l'amenant, et probablement celle qui fonctionne encore le mieux. Je n'ai pas le temps de vous montrer comment on l'utilise, mais vous verrez que c'est très facile.

Vous seriez curieuse de pouvoir l'essayer mais, à en juger par l'expression d'Emilie, vous n'êtes pas la seule dans ce cas ! Vous échangez toutes deux un regard prolongé, puis elle saisit une pièce sur une étagère voisine et la lance en l'air.

- Pile ou face ?

Si vous choisissez pile, rendez-vous au [210](#). Si vous choisissez face, rendez-vous au [241](#).

19

Un mouvement de recul instinctif saisit la vampire à la vue de l'ail que vous tendez devant vous, mais elle se reprend vite et l'éclat rouge de ses yeux semble se faire plus intense encore.

- Allons, Faustine, susurre-t-elle d'une voix presque mielleuse, sois une fillette raisonnable et laisse tomber cela. Je ne veux pas te faire de mal.

Ses mots s'insinuent dans votre cerveau comme autant de serpents dont le venin consume toute résistance possible de votre part. Vos muscles cessent de vous appartenir. Votre bras retombe et vos doigts se desserrent, laissant échapper la couronne d'ail. Votre peur est toujours présente, mais ce n'est plus qu'une chose distante et muette, hypnotisée par les yeux écarlates qui vous fixent. La vampire laisse échapper un gloussement métallique, puis franchit les quelques pas qui vous séparent encore. Testez votre caractéristique de Tricherie. Si elle est supérieure ou égale à 4, rendez-vous au [31](#). Si elle est inférieure, rendez-vous au [40](#).

20

Malgré vous, votre plongeon s'écarte un peu de celui de Sophie. L'eau glacée de la piscine vient vous frapper de plein fouet et vous vous enfoncez dans ses profondeurs sombres. Vous entreprenez aussitôt de remonter, mais la surface paraît étrangement distante. Luttant contre votre appréhension, vous nagez de toutes vos forces, pour émerger finalement au [44](#).

21

Saisie d'une inspiration folle, vous décidez de risquer le tout pour le tout avec l'astuce la plus primitive qui soit. Vous ouvrez de grands yeux et poussez un cri épouvanté en désignant du

doigt ce qui se trouve derrière Sœur Elisabeth. Interloquée, celle-ci se retourne, vous laissant l'opportunité que vous espérez. Allez-vous vous réfugier dans le local d'entretien voisin (rendez-vous au [16](#)) ou vous enfuir le long du couloir (rendez-vous au [33](#)) ?

22

Vous vous immobilisez et balayez la salle du regard. Vous ne distinguez personne, et pourtant les murmures ne se sont pas arrêtés. Au contraire, ils se font de plus en plus audibles et de plus en plus nombreux, semblant provenir de plusieurs directions à la fois. Vous sentez les battements de votre cœur s'accélérer dans votre poitrine et vous êtes à deux doigts de vous sauver en courant. Vous rassemblez tout juste assez de courage pour vous baisser et regarder en-dessous des tables, mais vous ne voyez toujours personne. Les flammes des chandeliers projettent une vive clarté, mais aussi d'innombrables ombres mouvantes. Les murmures sont maintenant très distincts, bien que toujours incompréhensibles : ils susurrent bruyamment à vos oreilles, emplissant tout l'espace d'une cacophonie sifflante. Et soudain, les ombres qui parsèment la salle s'épaississent et se mettent toutes à ruisseler vers vous comme une vaste marée d'encre ! Vous poussez un hurlement perçant et vous enfuyez vers la sortie du réfectoire. Le choc que vous a fait subir cette vision cauchemardesque vous retire 1 point de Résistance. Rendez-vous au [106](#).

23

Vous allez jusqu'à la fenêtre, qui laisse entrer à grands flots l'air glacé du dehors. Des frissons irrépressibles vous parcourent la peau, mais vous prenez tout de même le temps de jeter un coup d'œil à l'extérieur. La nuit est d'encre. L'épaisse couverture nuageuse ne laisse deviner ni la lune, ni les étoiles. Si vous étiez de l'autre côté du bâtiment, vous pourriez probablement apercevoir les lumières des villes voisines. De ce côté-ci, l'obscurité n'est rompue que par les quelques réverbères du parc, qui dévoilent çà et là la blancheur de la neige. Au moment où vous saisissez les deux battants de la fenêtre, votre attention est soudain retenue par quelque chose : une forme quadrupède aux contours indistincts est en train de vagabonder dans le parc, apparemment sans but. S'agit-il d'un chien errant ? Comment a-t-il franchi la haute grille qui isole le pensionnat de l'extérieur ? Vous tentez de suivre la silhouette des yeux, mais elle s'est déjà estompée dans la nuit. Haussant les épaules, vous fermez la fenêtre avant de retourner à l'escalier, que vous descendez en silence. Rendez-vous au [101](#).

24

Vous achevez finalement de ranger les livres dans l'ordre sur lequel Emilie et vous vous êtes accordées. Il ne vous reste plus qu'à laisser Ophélie examiner votre œuvre. Mais, alors qu'elle parcourt le rayon des yeux, vous voyez ses sourcils se froncer soudain.

- Non, non, non ! s'exclame-t-elle. *Les Paradis Artificiels* vient après *Les Contemplations*. On ne vous apprend donc plus rien en cours ?

Emilie et vous échangez une moue dépitée tandis que la vieille femme entreprend de corriger votre travail. Rendez-vous au [145](#).

25

Vos craintes ne tardent pas à se réaliser. Alors qu'un léger coude vient accentuer la pente du tuyau, vous vous retrouvez subitement bloquée ! Vous ne parvenez plus à avancer et lorsque vous vous décidez à essayer de reculer, vous découvrez que cela vous est également impossible ! Les parois rapprochées du tuyau compressent votre poitrine, rendant votre respiration difficile. Une panique brutale vous saisit à l'idée de rester ainsi coincée jusqu'à ce que la lumière de votre lampe vous fasse défaut, vous laissant dans l'obscurité complète. Désespérée, vous faites tous les efforts possibles pour vous tirer de ce piège où vous vous êtes vous-même jetée. Des moments interminables s'écoulaient avant que vous ne parveniez enfin à vous dégager, au prix de contusions multiples. Vous avez perdu 2 points de Résistance. Rendez-vous maintenant au [17](#).

26

Vous esquissez un mouvement de recul pour vous mettre hors de portée. Une exclamation gutturale sort de la bouche de Sœur Elisabeth et vos jambes se dérobent aussitôt sous votre poids. Vous vous effondrez au sol sans même pouvoir amortir votre chute. Toutes vos forces vous ont subitement déserté et c'est à peine si vous parvenez encore à respirer. Tout ce qui vous entoure est en train de s'assombrir irrésistiblement et un bourdonnement emplît vos oreilles, noyant tout autre son. Vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [60](#).

27

La mère supérieure s'arrête subitement. Toutes les sœurs paraissent suspendues à son souffle tandis qu'elle vous fixe, les yeux écarquillés. Puis une expression de haine infinie vient déformer son visage sec.

- Meurs ! vous crache-t-elle en tendant une main dans votre direction.

Un éclair sombre jaillit de ses doigts tendus et fuse droit sur vous. Prise au dépourvu, vous avez le réflexe insensé de bondir par-dessus. Tout paraît se ralentir tandis que vos pieds

quittent le sol. L'air rugit à vos oreilles, masquant presque les exclamations des sœurs tandis que votre élan vous propulse vers le ciel. Baissant la tête, vous voyez l'éclair passer bien en-dessous de vous et disparaître. La mère supérieure lève les yeux pour vous suivre. Ses traits semblent figés par l'horreur, mais la distance les rend déjà difficile à discerner.

Vous cessez finalement de vous élever, mais vous ne retombez pas. Vous avez l'impression de flotter dans un rêve serein, où tous les détails sont d'une précision limpide. Les ailes d'un blanc immaculé qui ont jailli de votre dos déploient autour de vous leur immensité duveteuse, mais cette vision ne vous étonne pas, comme si elles avaient toujours été là sans que vous n'en ayez conscience. Rayez le code *Vulnera* et notez le code *Aeria Gloris*. Vous restez un instant suspendue entre le ciel chargé d'étoiles et le toit du pensionnat. Puis vous entamez une descente vertigineuse qui vous amène au centre du cercle, juste devant le pupitre. Vous vous emparez du livre au moment même où vos pieds touchent le sol et que vos ailes s'évanouissent. Rendez-vous au [128](#).

28

Vous traversez en courant le réfectoire, ne sachant si la vampire vous poursuit. Encore sous le choc de cette rencontre terrifiante, vous ne réalisez pas instantanément que le spectacle qu'offre la pièce n'est plus le même. D'immenses ombres dansent maintenant sur les murs et le plafond. Les flammes des chandeliers brûlent toujours, mais la clarté pourtant vive qu'elles projettent ne fait plus qu'accentuer et épaissir les ténèbres environnantes. Des murmures sifflants et gémissants s'élèvent de nulle part en une cacophonie horrible qui vous glace le sang. Alors que vous atteignez enfin la sortie du réfectoire, les ombres se mettent à affluer massivement dans votre direction, comme une meute de loups après leur proie ! Vous vous précipitez hors de cette pièce hantée. Rendez-vous au [106](#).

29

Vous pivotez sur vous même et rouvrez la porte par laquelle vous venez d'entrer. Le couloir est toujours une fournaise rougeoyante, mais les colonnes de feu ne vous barrent heureusement pas le chemin et vous vous précipitez hors de la pièce.

- Tu ne t'échapperas pas comme ça !

Vous vous retournez pour voir la vampire se lancer à votre poursuite à une telle vitesse que vous êtes incapable de suivre son déplacement des yeux. Vous avez tout juste esquissé un pas de recul lorsqu'elle émerge à son tour de la salle de musique. D'un bond, elle parvient presque jusqu'à vous. Elle brandit la balle argentée, mais s'immobilise brusquement, et l'objet lui échappe pour disparaître le long du couloir. Les yeux écarquillés, elle tourne la tête de part et d'autre, confrontée au milieu infernal où elle vient de se plonger. Les flammes gigantesques jettent des reflets écarlates sur sa peau blafarde, ternissant l'éclat de ses yeux et déformant ses traits en une expression de terreur instinctive. Les colonnes de feu sont en train de converger sur vous deux. Si vous voulez pousser la vampire vers la plus proche, rendez-vous au [127](#). Si

vous préférez contourner la créature malfaisante pour regagner la salle de musique, rendez-vous au [153](#).

30

Alors que vous interrompez un instant vos tentatives pour reprendre votre souffle, toutes les bougies qui vous entourent s'éteignent soudain. Mais vous ne vous retrouvez pas plongée dans l'obscurité pour autant. Les innombrables symboles qui couvrent chaque paroi se sont mis à briller, baignant l'espace d'une intense lumière rouge. Vous avez brièvement l'impression que la pièce est en train de se transformer en une fournaise ardente, mais la température n'augmente pas. Au contraire, un froid insidieux est en train de s'infiltrer en vous, ôtant peu à peu toute sensation de vos membres et engourdissant votre esprit. Saisie d'une faiblesse irrésistible, vous essayez en vain de garder les yeux ouverts. Vos paupières vous dérobent à la luminosité écarlate qui vous entoure et, quelques instants plus tard, vous vous évanouissez pour la seconde fois. Rendez-vous au [189](#).

31

Vos muscles ne vous répondent plus qu'à peine, mais vous n'êtes pas totalement paralysée. Vous passez le bout de votre pied en-dessous de la couronne d'ail. La vampire est déjà trop près pour s'apercevoir de votre manœuvre. Elle tend une main pour vous caresser la joue et le contact glacé de ses doigts vous fait frissonner. Puis elle incline votre tête sur le côté, exposant votre gorge, et un sourire d'anticipation vient révéler ses dents pointues. C'est à ce moment que, d'un mouvement de jambe vif et précis, vous ramenez la couronne à portée de votre main. Avant que la vampire ne comprenne de quoi il retourne, vous lui passez l'ail autour du cou ! Elle se jette en arrière avec un hurlement qui vous perce presque les tympans. Les récipients en verre qui occupent les rayons des placards explosent brutalement, des flammes s'échappent des fourneaux et la porte par laquelle vous étiez entrée s'ouvre en grand. Vous courez aussitôt dans cette direction, sans laisser le temps à la vampire de se reprendre. Le cœur battant à tout rompre dans votre poitrine, vous vous échappez de la cuisine pour regagner le réfectoire. Rendez-vous au [28](#).

32

Vous vous engagez dans le couloir aussi silencieusement que possible. Un angle dissimule les sœurs à votre vue, mais le bruit de leurs pas vous parvient distinctement. Vous vous efforcez de rester pour le moment à une distance raisonnable, suffisamment près pour ne pas les perdre

mais suffisamment loin pour ne pas être repérée. Vous n'avez pas le moindre plan d'action pour l'instant et ne pouvez guère qu'espérer qu'une opportunité se présentera.

Le couloir aboutit à une pièce et vous vous tapissez soudain contre le mur lorsque vous apercevez la silhouette épaisse de Sœur Isabelle, qui se tient sur la marche la plus basse d'un escalier circulaire. Les autres sœurs ont déjà disparu et les échos de leur ascension vous parviennent aux oreilles. Sœur Isabelle ne vous a heureusement pas remarquée : ses paupières sont presque fermées et ses lèvres articulent des paroles que vous ne saisissez pas. Soudain, elle rouvre grand les yeux et pointe un doigt vers le sol. Sous votre regard ébahi, des flammes naissent soudain au pied de l'escalier et grandissent jusqu'à caresser le plafond. Une fois son tour de sorcellerie réalisé, Sœur Isabelle ne s'attarde pas plus longtemps et entame à son tour l'ascension. Vous vous glissez à l'intérieur de la pièce aussitôt qu'elle a disparu.

Le rideau de feu n'est pas une illusion : la chaleur qui s'en dégage rend presque insupportable le fait de vous tenir à moins d'un mètre de lui. Il barre entièrement l'accès à l'escalier et, aussi courageuse que vous vous sentiez, il n'est pas question d'essayer de le traverser. Quelque chose pourrait-il vous aider à le franchir ? Vous explorez rapidement la pièce, mais elle est singulièrement vide, en-dehors d'une armoire métallique rouillée qui contient un peu de matériel d'entretien. Outre le couloir et l'escalier, il y a deux issues : l'une donne sur une salle d'eau qui n'a visiblement pas servi depuis longtemps, l'autre est une double porte solidement fermée par une chaîne et un cadenas.

Un terrible sentiment d'urgence vous tenaille. Si vous possédez une baguette et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [263](#). Si vous voulez explorer la salle d'eau, rendez-vous au [274](#). Si vous pensez que vous trouverez quelque chose d'utile en retournant à la bibliothèque, rendez-vous au [292](#).

33

Vous courez de toutes vos forces, certaine que Sœur Elisabeth ne pourra jamais vous rattraper. Mais une exclamation gutturale vous heurte les oreilles après seulement quelques enjambées et une vague déferlante d'obscurité vient exploser dans votre cerveau, submergeant toute pensée et toute sensation. C'est à peine si vous vous sentez basculer en avant et vous perdez connaissance sans comprendre ce qui vous est arrivé. Rendez-vous au [60](#).

34

Votre horoscope, que vous avez consulté dans un magazine acheté ce week-end, vous prédisait qu'aujourd'hui serait une journée très chargée. A la réflexion, c'était sans doute un peu exagéré. L'absence de certains professeurs a modifié le contenu et les horaires de vos cours mais, en-dehors de cela, il ne s'est rien passé de franchement notable : vous avez failli être en retard au petit déjeuner, vous avez participé à un concours de bonhommes de neige pendant l'une de vos récréations et, au cours de l'après-midi, vous vous êtes disputée avec Emilie, une fille de votre classe qui se donne des airs de supériorité insupportables. Une observation s'ajoute à ces souvenirs : toutes les sœurs que vous avez croisées au cours de

la journée avaient l'air inhabituellement distraites, comme si quelque chose les préoccupait. Peut-être craignent-elles que la neige ne continue de bloquer les routes ? Rendez-vous maintenant au [6](#).

35

Lentement, patiemment, vous réconfortez Emilie jusqu'à ce qu'elle parvienne à surmonter sa terreur. Lorsqu'elle vous laisse finalement l'aider à se relever, son visage est toujours aussi pâle, mais il a retrouvé un peu de son assurance coutumière. Notez le code *Lunaire*.

- Qu'est-ce qui t'est arrivé ? lui demandez vous une fois que vous pensez qu'elle est en état de répondre.

- Je... Je ne sais pas trop. Je me suis relevée parce que j'avais besoin d'aller aux toilettes. Je n'ai croisé personne, mais, lorsque j'ai voulu revenir à ma chambre, toutes les fenêtres du couloir étaient ouvertes. J'ai pensé que quelqu'un avait voulu faire une blague idiote et j'ai commencé à les refermer quand j'ai commencé à entendre ces... ces horribles bruits. C'est là que j'ai remarqué toutes ces ombres qui étaient apparues autour de moi. J'ai... j'ai pensé que j'halluciniais, mais elles n'ont pas disparu lorsque je les ai éclairé avec ma lampe de poche...

Emilie s'interrompt et se met à respirer profondément, comme si ce souvenir menaçait de la faire replonger dans une panique hystérique, mais elle parvient à se contrôler.

- J'ai couru jusqu'à ma chambre, mais la porte était verrouillée et c'était la même chose avec les deux suivantes, reprend-elle. Alors je me suis précipitée dans l'escalier. Les ombres m'ont suivi au rez-de-chaussée et j'étais sûre qu'elles allaient me rattraper lorsqu'on s'est cognées l'une à l'autre.

Ses joues ont retrouvé un peu de couleur lorsqu'elle arrête finalement son récit. Elle semble de nouveau en mesure de prendre des décisions et des initiatives. De votre côté, calmer Emilie vous a aidé à oublier votre propre terreur, ce qui vous permet de récupérer 1 point de Résistance.

Vous allez lui demander davantage de détails, lorsque vous entendez un grésillement et que la lumière des halogènes se met à tressauter. Vous levez la tête, alarmée. Les tubes luminescents s'éteignent et se rallument par saccades, donnant à la classe une atmosphère presque stroboscopique. Puis l'un d'entre eux s'éteint définitivement, suivi d'un autre et encore d'un autre. Un frisson vous parcourt de la tête aux pieds : les ombres vont-elles revenir une fois que vous n'aurez plus que vos lampes de poche pour vous éclairer ? Vous décidez de partir avant que cela n'arrive. Mais quelle issue emprunter ?

Même si plus aucun son n'en parvient, Emilie refuse catégoriquement de retourner dans le couloir. Elle suggère plutôt d'ouvrir une fenêtre et de sortir du bâtiment, en dépit du froid et de la neige qui règnent à l'extérieur. Si vous vous rangez à son avis, rendez-vous au [47](#). Si vous préférez regagner le couloir en laissant Emilie partir de son côté, rendez-vous au [43](#).

36

Vous montez sur le plongeoir, qui vibre encore légèrement, et vous avancez jusqu'à son extrémité. Orientant votre lampe de poche vers la surface de la piscine, vous distinguez les quelques remous qui marquent la disparition de Sophie. Veut-elle que vous plongiez exactement au même endroit ? Si c'est le cas, vous n'avez plus que quelques instants pour le faire : les vaguelettes vont bientôt disparaître. Sans même prendre le temps de retirer votre pyjama, vous rassemblez donc votre courage et vous élanchez à votre tour. Testez votre caractéristique de Sport. Si elle est supérieure ou égale à 7, rendez-vous au [15](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [20](#).

37

Vous réprimez votre appréhension et vous forcez à rester où vous êtes tandis que les pas se rapprochent. L'éclat d'une autre lampe que la vôtre se reflète contre les murs du couloir et cette vision vous rassure : ce n'est pas une créature anormale qui s'approche là ! Les bruits de pas arrivent à l'angle du couloir et vous êtes soudain éblouie par le faisceau lumineux qui tombe sur vous.

- Faustine ? Qu'est-ce que tu fais là ?

Un soupir de soulagement vous échappe. C'est Sœur Elisabeth, l'une des surveillantes, qui se trouve devant vous. Elle est connue pour être particulièrement sévère, mais sa présence vous emplit de la certitude indiciblement réconfortante que tout va à présent redevenir normal. Elle va vous confisquer votre lampe de poche et vous devrez endurer de longues réprimandes assorties de promesses de retenues, mais elle vous ramènera ensuite à votre chambre, où vous pourrez vous enfouir sous vos couvertures et faire comme si le reste de cette soirée n'avait été qu'un mauvais rêve.

- Ce n'est pas une heure pour se promener, jeune fille, fait-elle en s'approchant. Tu vas venir avec moi.

Ses paroles ont leur sécheresse habituelle mais vous décelez quelque chose d'autre dans sa voix. De la malveillance. Soudain, la présence de Sœur Elisabeth n'a plus rien de rassurante. Au moment où elle tend une main pour vous saisir, vous êtes saisie du réflexe de vous enfuir. Mais dans quelle direction ? Celle dont vous venez (rendez-vous au [255](#)) ou celle dont vient Sœur Elisabeth (rendez-vous au [270](#)) ?

38

Vous prenez le premier livre de la pile, qui se révèle être *Les Fleurs du Mal* de Baudelaire. Le recueil ne se désagrège pas entre vos mains, mais il est si visiblement vieux que vous vous demandez s'il ne s'agit pas de l'édition d'origine. Vous le feuillotez rapidement, mais sans trouver la moindre information concernant la date de parution. Vous vous tournez vers Ophélie, mais elle est déjà en train de s'affairer à une autre étagère et ne semble pas avoir l'intention de vous aider à ranger ces œuvres dans l'ordre chronologique.

Heureusement, Emilie est là pour vous aider. La manière dont elle revendique à tout bout de champ son amour de la poésie vous a toujours profondément irritée, mais vous êtes prête à la lui pardonner séance tenante si seulement elle s'accompagne de connaissances concrètes. Vous vous mettez à l'œuvre toutes les deux, tâchant de rassembler vos souvenirs de cours de français. Testez votre caractéristique d'Etudes. Si vous disposez du code *Eden* ou *Arcadie*, Ophélie se détournera une ou deux fois de son occupation pour éventuellement corriger l'une vos erreurs, ce qui vous permet d'ajouter 2 à votre score (3 si vous possédez les deux codes). Si le résultat final est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [18](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [24](#).

39

Vous décidez de profiter de l'occasion pour feuilleter le carnet de notes. Toutes les pages, de la première à la dernière, sont couvertes d'une écriture difficilement lisible, dont le flot est çà et là interrompu par des schémas détaillés. Pour autant que vous puissiez en juger, il s'agit d'une description analytique de la cérémonie dont discutait les sœurs. Beaucoup des termes employés vous échappent et le sentiment d'urgence qui grandit en vous ne vous laisse pas le temps de tout lire, quand bien même vous parviendriez à déchiffrer chaque phrase. Vous mémorisez néanmoins le dessin d'un cercle contenant une étoile à cinq branches. Des symboles à l'aspect ésotériques sont tracés le long des lignes et un commentaire griffonné en désigne certains comme étant particulièrement importants. Notez le code *Gnosis* et rendez-vous au [182](#).

40

Vous faites un effort pour récupérer la couronne d'ail, mais la vampire s'en aperçoit aussitôt et la met hors de votre portée d'un coup de pied négligent.

- Il ne faut pas s'amuser avec ce genre de choses, Faustine, roucoule-t-elle. C'est très malpoli vis-à-vis des gens comme moi.

Elle tend la main et effleure votre joue du bout des doigts. Leur contact glacé vous fait frissonner. D'un geste presque doux, elle incline votre tête sur le côté et avance sa bouche vers votre gorge. Vous essayez désespérément de rassembler assez de volonté pour vous dégager et vous enfuir, mais en vain : toutes vos forces vous ont abandonné et vous restez immobile, comme anesthésiée. C'est à peine si vous sentez les dents pointues transpercer votre peau et le sang s'écouler hors de vos veines. Vous avez seulement conscience d'une froideur hivernale qui se répand peu à peu dans tout votre corps, glaçant jusqu'à l'air qui se trouve dans vos poumons et ralentissant inexorablement les battements de votre cœur. Tout s'obscurcit autour de vous et c'est presque sans vous en rendre compte que vous perdez finalement connaissance. Rendez-vous au [60](#).

41

- Nous avons rassemblé une dizaine d'élèves, est en train de dire Sœur Chantal. Mais est-il bien certain que ce sera suffisant ? Nous devrions peut-être aller en chercher quelques-unes de plus.

- Leur nombre précis importe peu, répond abruptement Mère Thérèse. La présence de quelques gamines est nécessaire à la cérémonie pour symboliser notre offrande, mais toutes celles qui se trouvent sous ce toit connaîtront le même sort au même moment. Et il n'est plus temps de songer à ce genre de détails : la période propice débute dans quelques minutes.

- Nous prenons tout de même là de bien grands risques, murmure Sœur Isabelle. D'autres que nous ont entrepris ce rituel par le passé, mais il n'a jamais été couronné de succès.

- La formule de révocation se trouve juste après celle du rituel, dit Sœur Maria de sa voix concise habituelle, montrant son livre. Si les choses se passent autrement que prévu, il suffira de la réciter pour tout interrompre.

- Il est hors de question de l'utiliser autrement qu'en dernière extrémité, dit la mère supérieure d'une voix sèche. Ce serait la ruine de tous nos efforts. Et il n'y a d'ailleurs aucune raison pour que cela se révèle nécessaire. Nous avons œuvré avec patience pendant des années pour que tous les facteurs possibles soient en notre faveur. Nous avons accompli toutes les cérémonies préliminaires et nous disposons de deux cents jeunes filles en guise de sacrifice. En ce moment même, l'énergie que nous avons rassemblé pour le rituel est en train d'affluer à travers ce bâtiment. Il n'y a rien qui puisse nous faire échouer à ce stade.

Un silence passager vient interrompre la conversation. Allez-vous rester où vous êtes pour observer les sœurs (rendez-vous au [86](#)), vous rapprocher de la table couverte de livres (rendez-vous au [129](#)) ou battre silencieusement en retraite et vous cacher dans un coin de la bibliothèque (rendez-vous au [143](#)) ?

42

Faustine bis vous ramène un carnet de note qui se trouvait sur la table. Contient-il des informations qu'elle pense que vous devriez lire ? Votre double silencieux ne vous laisse en tout cas pas le temps de la remercier. Avec un dernier sourire, elle pose la main contre la surface réfléchissante du miroir et y est aussitôt aspirée, redevenant un reflet à deux dimensions. Rendez-vous au [195](#).

43

Vous entrouvrez la porte avec toute la prudence possible et jetez un long coup d'œil dans le couloir, vous éclairant de votre lampe de poche. Vous n'observez ni n'entendez rien qui sorte de l'ordinaire. Les choses qui vous poursuivaient ont-elles renoncé si facilement ? Après avoir patienté quelques instants, vous êtes convaincue qu'elles ne sont en tout cas plus ici. Vous

sortez donc de la salle de classe et reprenez la même direction qu'auparavant. Instinctivement, vous n'avez pas envie de vous rapprocher du réfectoire. Vous pourrez emprunter un autre escalier pour revenir au premier étage.

Vous marchez d'un pas rapide le long du couloir, attentive au moindre frémissement de l'air. Mais la quiétude est redescendue sur le pensionnat et, si le souvenir de ce qui vous est arrivé ne brûlait pas si vivement encore dans votre esprit, vous pourriez presque croire que vous avez rêvé. Alors qu'un début de soulagement commence à vous gagner, vous entendez soudain des bruits de pas qui approchent dans votre direction. Vous vous immobilisez aussitôt, le cœur battant. S'agit-il de l'une des sœurs ? Le couloir fait un angle seulement quelques mètres plus loin, vous empêchant de le savoir. Allez-vous attendre là où vous êtes (rendez-vous au [37](#)) ou revenir à la porte la plus proche et vous cacher dans ce qui, si votre mémoire est bonne, doit être un local d'entretien (rendez-vous au [49](#)) ?

44

La première chose que vous observez, c'est que vous ne vous trouvez plus dans la piscine. Vous avez émergé à la surface d'une sorte de large bassin circulaire, au beau milieu d'une pièce voûtée vaguement éclairée. Où êtes vous donc arrivée ? Vous remettez aussitôt cette interrogation à un peu plus tard. Quelques brasses vous amènent au bord du bassin, où vous vous hissez sans trop de peine, dégoulinante d'eau de la tête au pied.

Vous avez perdu tous les objets que vous pouviez transporter, y compris votre lampe de poche. Vous êtes complètement trempée, ainsi que votre pyjama, mais la température ambiante est heureusement assez élevée et vous ne risquez pas d'attraper froid. Reprenant encore votre souffle, vous jetez un coup d'œil panoramique sur ce qui vous entoure, mais il ne vous apprend que peu de choses. La pièce vous fait penser à une vaste cave, à laquelle une lampe plafonnier terriblement encrassée n'apporte qu'une faible illumination. Il n'y a pas la moindre ouverture sur l'extérieur. La seule issue apparente - si on excepte le bassin par lequel vous êtes mystérieusement arrivée et dans lequel vous n'avez aucune intention de replonger - est un couloir qui semble davantage éclairé. Vous vous accordez encore un moment de répit, puis vous vous remettez sur vos jambes et vous partez dans cette direction. Rendez-vous au [100](#).

45

Vous posez un pied sur la première marche de l'escalier, attentive à tout bruit qui pourrait signaler que quelqu'un se trouve à l'étage inférieur. Au moment où vous faites le deuxième pas, une bourrasque glacée s'engouffre brusquement par la fenêtre et vient vous pousser en avant. Vous manquez une marche.

Testez votre caractéristique de Sport. Si elle est supérieure ou égale à 2, vous parvenez à rétablir votre équilibre avant de faire une mauvaise chute. Si elle est inférieure, vous basculez, la tête en avant, et dévalez brutalement une partie de l'escalier en vous esquinant les genoux et les coudes. L'expérience vous coûte 1 point de Résistance, mais vous pouvez vous estimer

chanceuse de ne pas vous être tordu une cheville. Votre lampe de poche est intacte et vous êtes maintenant certaine qu'aucune sœur ne fait sa ronde à proximité : elle vous aurait entendu ! Une fois remise de cette mésaventure, poursuivez votre descente et rendez-vous au [101](#).

46

Emilie est loin d'être la fille de votre classe avec laquelle vous vous entendez le mieux. Vous la trouvez prétentieuse, snob et désagréable. Vous avez eu une violente dispute aujourd'hui même et ce n'était que la dernière d'une longue série. Mais vos soucis actuels sont de nature autrement plus sérieuse et l'heure vous paraît être à la trêve. Du reste, le tableau qu'offre Emilie en ce moment précis n'a vraiment rien de prétentieux : elle est recroquevillée dans un coin de la salle, les mains contre les oreilles et les yeux fermés comme si elle espérait que cela lui suffirait pour tenir le monde extérieur à distance. De toute évidence, elle a dû vivre une expérience assez similaire à la vôtre. Son visage est d'un blanc crayeux qu'encadrent et soulignent ses boucles noires, mais elle ne semble pas blessée. Elle n'est vêtue que d'un pyjama, tout comme vous, et une lampe de poche encore allumée se trouve à ses pieds. Vous attendez un moment qu'elle finisse par se reprendre, mais elle semble toujours plongée dans un état presque catatonique. Il va falloir que vous la réconfortiez si vous voulez entendre ce qui lui est arrivé. Testez votre caractéristique de Popularité. Si vous pouvez offrir à Emilie une cigarette ou un peu d'alcool - vous savez qu'il lui arrive de consommer l'un et l'autre, dans l'intention manifeste de se rendre intéressante - cela l'aidera à calmer ses nerfs et ajoutera 2 au total. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [35](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [56](#).

47

Vous ouvrez la fenêtre et vous glissez à l'extérieur, suivie de près par Emilie. Le contact du sol enneigé et l'air glacial de cette nuit d'hiver vous transpercent aussitôt jusqu'aux os, vous faisant grelotter sans retenue. Devant vous, les lampadaires qui parsèment le parc éclairent les quelques flocons qui tombent encore.

- Je gèle ! faites-vous en vous frottant les bras pour essayer de vous réchauffer. Dépêchons-nous de rentrer quelque part !

- On peut aller se réfugier à la piscine ou dans l'église, répond Emilie, chez qui la peur encore récente tempère les effets du froid.

Vous ouvrez grand les yeux pour essayer de percer les ténèbres, mais c'est tout juste si vous distinguez vaguement les contours des deux bâtiments devant vous. Ils sont à une centaine de mètres et cette distance ne vous a jamais paru si considérable.

- On aura les pieds gelés avant d'arriver, protestez-vous. On pourrait peut-être longer le bâtiment et...

Un grondement rauque et menaçant vient interrompre votre phrase. Pétrifiée, vous voyez deux yeux rougeoyants apparaître au milieu des ténèbres, à seulement quelques mètres de vous. Rendez-vous au [70](#).

48

Sophie tourne la tête dans votre direction et vous ne pouvez réprimer un frémissement en croisant ses yeux fixes. De l'eau ruisselle sans arrêt de ses cheveux et de ses narines. Elle vous regarde un long moment, avec la même immobilité qu'auparavant. Puis elle se lève soudain et se tient debout à l'extrémité du plongoir, bras écartés. Vous la voyez vous faire un signe de la main, comme si elle vous incitait à la suivre. Puis elle effectue un plongeon gracieux et disparaît presque sans éclaboussures dans les eaux noires de la piscine. Si vous décidez de l'imiter, rendez-vous au [36](#). Si vous restez où vous êtes, rendez-vous au [72](#).

49

Vous vous réfugiez à l'intérieur du local d'entretien, un espace réduit, encombré de balais et de seaux. A travers la porte, vous entendez toujours les bruits de pas, mais vous réalisez qu'ils sont en train de ralentir, pour s'arrêter finalement tout près de l'endroit où vous êtes cachée ! Une sueur froide commence à couvrir votre front. Avez-vous été repérée ? Vous cherchez du regard une éventuelle cachette à l'intérieur de la pièce, mais celle-ci est bien trop exigüe. En revanche, vous remarquez que le mur du fond n'est pas tout à fait perpendiculaire avec ses deux voisins. Orientant votre lampe de poche pour mieux voir, vous réalisez avec stupéfaction qu'il s'agit en fait d'une sorte de panneau qu'il est possible de faire pivoter. Un passage secret ? Vous vous glissez silencieusement jusqu'à lui alors que les bruits de pas se rapprochent encore. Le panneau n'est qu'entrebâillé - sans doute a-t-il été mal refermé par la dernière personne à l'utiliser - mais vous n'avez pas de mal à l'ouvrir davantage, révélant derrière un étroit escalier qui s'enfonce dans les profondeurs. Vous vous y engouffrez au moment même où une main se referme sur la poignée de la porte. Rendez-vous au [2](#).

50

Cela fait des heures que ce cours est fini et vous ne parvenez toujours pas à chasser le latin de votre tête ! Sœur Isabelle, qui se charge de cet enseignement, a pour une fois négligé la grammaire et les déclinaisons pour se concentrer sur la prononciation. Au cours des quatre heures de cours, elle a fait lire d'innombrables phrases en latin à des élèves choisies au hasard, les reprenant à la moindre erreur et déployant autant de zèle que si c'était là la chose la plus importante que vous puissiez jamais apprendre. Les mots et leur intonation se pressent toujours dans votre tête, résonnant avec une telle force qu'il vous semble que vous ne seriez qu'à peine dépaycée si vous deviez être soudain transportée dans la Rome antique. Notez le code *Rosa* et rendez-vous au [6](#).

51

Vous passez entre deux rangées de tables, examinant les chandeliers et les bols en essayant de trouver une explication à leur présence. Vous remarquez que les bougies ont à peine coulé, ce qui suggère qu'elles ne sont pas allumées depuis très longtemps. La vive clarté qu'elles diffusent éclaire toute la salle, projetant des ombres pâles et dansantes sur les murs. Les bols, quand à eux, sont en bois et vides. Vous vous penchez pour en examiner un de plus près lorsqu'un déplacement d'air froid vous effleure soudain, comme si quelqu'un se glissait juste derrière vous. Vous relevez la tête, surprise et un peu effrayée, mais il n'y a personne. Maintenant sur vos gardes, vous balayez du regard l'espace qui vous entoure. La lumière que diffusent les chandeliers est toujours aussi forte et, pourtant, vous avez l'impression que l'air est en train de s'obscurcir progressivement. Les ombres sont de plus en plus nombreuses et épaisses sur les murs, le plafond et entre les tables. Vous vous frottez les yeux, vous demandant si vous n'hallucinez pas. Bien loin de se dissiper comme un mauvais rêve, les ombres ne font que grandir et acquérir plus de substance ! Brusquement terrifiée, vous réalisez que vous êtes entourée d'une multitude de silhouettes aux contours imprécis qui se rapprochent inexorablement. Vous sentez des mains immatérielles et glacées contre vos bras. Des murmures indistincts sifflent à vos oreilles. Votre effroi est tel que vous restez paralysée un instant avant de retrouver l'usage de vos membres. Avec un cri strident, vous fuyez en courant vers la porte du réfectoire. Cette expérience d'épouvante vous a coûté 2 points de Résistance. Rendez-vous au [106](#).

52

Alors que vous fixez la fille immobile, un nom vous vient soudain à l'esprit : Sophie Leroy. Vous ne l'avez pas vraiment connue - elle était dans la classe supérieure - mais vous avez souvent entendu parler d'elle au cours de l'année scolaire précédente. C'était une nageuse de très haut niveau : elle participait à des compétitions internationales et disposait de dérogations pour les besoins de son entraînement. Mais elle n'est pas revenue au pensionnat cette année. Quelques rumeurs ont couru à l'époque de la rentrée, apportant des explications plus ou moins crédibles, mais l'une d'entre elle était particulièrement sinistre : elle disait que les sœurs avaient laissé Sophie s'entraîner pendant l'été dans la piscine tout juste achevée, que celle-ci avait eu un accident alors que personne n'était là pour l'aider et qu'elle s'était noyée. Vous n'avez pas vraiment cru à cette histoire lorsque vous l'avez entendue, mais les choses vous apparaissent sous un angle très différent en cet instant précis. Vous connaissiez Sophie de vue et, malgré la faible lumière et les cheveux qui lui tombent sur le visage, vous avez l'impression grandissante que c'est bien elle qui se tient là, devant vous. Si vous souhaitez l'appeler par son prénom, rendez-vous au [48](#). Si vous préférez retourner vers l'escalier aussi vite que possible, rendez-vous au [84](#).

Vous parvenez à un couloir particulièrement large, que vous êtes certaine de ne jamais avoir emprunté jusque-là. Vous vous y engagez sans hésiter, espérant que la chance acceptera enfin de vous sourire. Mais vous êtes bientôt forcée de vous arrêter, stupéfaite, lorsque vous réalisez que le sol disparaît après seulement quelques mètres. Au-delà, le couloir est totalement inondé ! C'est un véritable canal souterrain que vous avez devant vous. Les lampes régulièrement espacées jettent leurs reflets électriques sur ses eaux noires et des tuyaux en nombre invraisemblable courent le long du plafond vers une destination que vous ne parvenez pas à distinguer.

Votre moment de surprise passé, votre attention se porte sur la barque qui se trouve à cette extrémité du canal, comme si elle n'attendait que vous. Longue et étroite, peinte entièrement en noir, elle ressemble presque à une gondole vénitienne. Une perche de plus de trois mètres est posé sur le sol à proximité. Saisie d'une inspiration, vous vous en saisissez et la plongez dans l'eau pour en mesurer la profondeur. Vos investigations vous apprennent que vous n'auriez pas pied, loin s'en faut. En revanche, la perche est assez longue pour que vous vous en serviez pour faire avancer la barque, ce qui est sans aucun doute son utilité. Si vous décidez de monter dans l'embarcation et de suivre ce canal, rendez-vous au [63](#). Si vous préférez revenir en arrière et emprunter un autre passage, rendez-vous au [104](#).

- Qu'est-ce que c'est que cet endroit ? demandez-vous pour détourner vos pensées de ce que vous venez d'entendre.

- Je vois cela comme une sorte de musée, répond Ophélie avec une expression de fierté sur son visage ridé, même si ce n'était pas mon intention d'origine. Vois-tu, le terrain où s'élève aujourd'hui ce pensionnat est imprégné d'une grande puissance spirituelle et il y a eu une époque où je m'intéressais à ce genre de choses. J'ai longuement oeuvré à récupérer les vestiges des constructions - souvent religieuses ou mystiques - qui se sont succédées ici. Et, avec le temps, j'en suis venu à m'intéresser davantage aux objets eux-mêmes qu'au pouvoir que je pourrais me procurer. J'ai aménagé cet endroit au moment où les bâtiments actuels commençaient à être construits. Toutes les choses qui sont oubliées ou perdues dans le pensionnat finissent tôt ou tard par se retrouver ici, où je les classe de mon mieux. C'est un travail fatigant et je n'ai jamais le temps de me reposer, mais c'est très intéressant. Tu n'imaginerais pas tout ce que je peux découvrir en l'espace d'un seul jour.

- Et vous ne sortez jamais d'ici ?

- Je préfère laisser les choses venir à moi. De temps à autre, une élève égarée se retrouve ici et je peux bavarder avec quelqu'un et avoir des nouvelles de ce qui se passe au-dessus. Mais tu es ma première visiteuse depuis plusieurs mois. Je pense que les préparatifs du rituel doivent rendre plus difficile le fait d'arriver ici.

- Quel genre de préparatifs ? demandez-vous avec appréhension.

- Oh, ils sont sûrement restés très peu visibles jusqu'à ce soir. Ni toi ni les autres élèves n'avez dû avoir l'occasion de vous en rendre compte. Moi, c'est différent : tout finit par me parvenir avec le temps.

Un léger sourire vient effleurer ses lèvres.

- Surtout la poussière, il est vrai. J'ai la gorge tellement sèche, à force de la respirer...

Si vous avez encore sur vous quelque chose qui puisse se boire, vous pouvez l'offrir à Ophélie en vous rendant au [76](#). Sinon, vous pouvez lui demander de vous aider à interrompre le rituel (rendez-vous au [93](#)) ou lui poser davantage de questions concernant son "musée" (rendez-vous au [131](#)).

55

Vous courez de toutes vos forces, tenaillée par la panique. Une autre porte s'ouvre sur votre droite, donnant sur l'espace où s'installent les cuisiniers pour servir les élèves dans le réfectoire. A l'extrémité de la cuisine, vous distinguez également un monte-plats de bonne taille, incrusté dans le mur. La vampire est sur vos talons et vous n'avez qu'une fraction de seconde pour vous décider. Si vous voulez emprunter la porte, rendez-vous au [67](#). Si vous préférez courir jusqu'au monte-plat, rendez-vous au [102](#).

56

Vous faites tout ce que vous pouvez pour essayer de la reconforter, mais sans succès. Emilie finit par retirer les mains de ses oreilles et rouvrir les yeux, mais elle reste livide et prostrée, comme si elle était trop terrifiée pour esquisser le moindre mouvement.

- Laisse-moi, dit-elle finalement d'une voix à peine audible, sans même vous regarder en face. Je veux rester ici. Ils ne me trouveront pas.

Notez le code *Eclipsée*. De toute évidence, vous ne pouvez rien faire pour l'aider. Vous songez à rester malgré tout dans la salle de classe - encore que la compagnie d'Emilie s'avèrerait probablement assez lugubre - mais vous ne vous y sentez pas vraiment en sécurité, même si les ombres ne vous ont pas suivi jusqu'ici. Après quelques instants de réflexion, vous décidez de trouver un meilleur refuge. Si vous voulez ouvrir une fenêtre et sortir par là, rendez-vous au [66](#). Si vous préférez regagner le couloir, où l'on n'entend plus aucun bruit, rendez-vous au [43](#).

57

Vous parcourez en courant les bas-côtés, dans l'espoir d'y trouver une issue que vous n'auriez jamais repéré jusqu'à aujourd'hui. Les murmures s'amplifient autour de vous, provenant de

toutes les directions à la fois. Il vous semble que des présences invisibles passent sans cesse à côté de vous, glaçant votre peau à chaque fois qu'elles vous effleurent. Vous perdez 1 point de Résistance. Votre lampe de poche ne vous révèle que des statues sévères, des candélabres sans cierges et des vitraux uniformément noirs. Allez-vous vous diriger vers l'autel (rendez-vous au [105](#)) ou vers l'arrière du chœur (rendez-vous au [130](#)) ?

58

Le spectacle qu'offre le couloir défie l'entendement, même après tout ce à quoi vous avez assisté au cours de cette soirée. De multiples colonnes de flammes vacillantes relient le sol au plafond tout autour de vous. Elles sont silencieuses, mais vous ne sentez que trop la chaleur intense qui s'en dégage : il ne s'agit pas d'une hallucination ! Vous esquissez un mouvement de recul instinctif, mais le panneau s'est déjà refermé derrière vous. Momentanément désemparée, vous réalisez par ailleurs que les colonnes ne sont pas immobiles : elles sont en train de se rapprocher de vous, lentement mais sûrement !

De toute évidence, vous ne pouvez pas rester où vous êtes plus longtemps. Bravant votre peur, vous vous mettez donc en mouvement le long du couloir. Les colonnes de feu sont suffisamment espacées et lentes pour que vous puissiez vous glisser entre elles. Il n'y a pas moyen d'échapper à l'air brûlant, en revanche, et votre peau ruisselle bientôt de sueur. Vous poursuivez malgré tout votre progression à travers ce décor infernal, aussi concentrée que possible.

Vous reconnaissez maintenant l'endroit où vous êtes : un couloir du deuxième étage consacré aux enseignements artistiques et manuels. La porte d'une salle se trouve à seulement quelques mètres devant vous, mais vous devez contourner plusieurs colonnes de feu avant d'y parvenir. Au passage, vous observez que plusieurs larges cercles contenant des inscriptions ont été peints en rouge sur les murs, mais vous n'avez pas le temps de les examiner de plus près. Vous remarquez également, non sans surprise, que les flammes ne laissent aucune trace sur les parois du couloir. Même le sol sous vos pieds n'est que tiède.

Vous parvenez finalement à la porte, qui doit mener à la salle de musique si vous ne vous trompez pas. Vous êtes sur le point de l'ouvrir, impatiente d'échapper à cet enfer, lorsqu'un son vous arrête. Quelqu'un est en train de jouer du piano à l'intérieur !

Vous regardez autour de vous, ne sachant que décider. D'autres portes se trouvent un peu plus loin dans le couloir, mais les colonnes de flammes se font de plus en plus nombreuses dans cette direction. Vous pensez cependant avoir une chance d'atteindre la salle de peinture. Si vous souhaitez courir le risque, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez ouvrir la porte de la salle de musique, rendez-vous au [186](#).

59

- Emilie !
- Faustine !

Ce que vous venez de percuter se révèle ne pas être un monstre, mais l'une des filles de votre classe. Mais vous n'avez pas le temps d'éprouver un quelconque soulagement. Vous vous relevez aussitôt pour reprendre votre course effrénée.

- Non, pas par là !

Le cri d'Emilie vous arrête net. Dans la direction dont elle provient, le couloir est rempli d'une obscurité impénétrable qui se rapproche à grande vitesse, dévorant la lumière que projette votre lampe de poche. Vous êtes prise au piège ! Des gémissements assourdissants emplissent maintenant tout l'espace autour de vous, blessant vos tympans et glaçant votre sang. Au moment où vous allez être rejointes, vous saisissez Emilie par le bras, ouvrez la porte de la classe la plus proche et vous précipitez toutes les deux à l'intérieur. Dès que vous êtes entrées, vous claquez la porte derrière vous et appuyez sur l'interrupteur. Les halogènes du plafond se mettent aussitôt à grésiller et une lumière crue et agressive - que vous trouvez infiniment réconfortante à cet instant précis - vient inonder la pièce. Épuisée, plus par la terreur que par l'effort que vous avez fourni, vous restez ensuite un long moment à reprendre votre souffle, tandis que les battements affolés de votre cœur se calment peu à peu. Plus aucun son ne vous parvient de l'extérieur de la salle. Légèrement rassurée, vous vous tournez finalement vers Emilie. Rendez-vous au [46](#).

60

Vous émergez lentement de l'inconscience. Une vive clarté vous enveloppe de toutes parts et vous clignez plusieurs fois des yeux avant de vous y accoutumer. Vous voulez vous redresser, mais vos membres ne vous obéissent pas. Une fois que votre esprit s'est suffisamment éclairci, vous réalisez que c'est parce que vous êtes solidement ligotée. On vous a lié les mains dans le dos avec une corde épaisse et vos chevilles sont pareillement attachées.

Maintenant que vos yeux se sont accoutumés à la luminosité ambiante, vous pouvez voir que des dizaines de bougies épaisses brûlent autour de vous. Vous êtes étendue au centre d'une pièce confinée aux murs blancs. Des symboles incompréhensibles, d'un rouge agressif, ont été peints sur chaque surface disponible. Avec un choc, vous réalisez qu'il n'y a ni fenêtre, ni porte ! Comment vous êtes-vous retrouvée ici ? Vos souvenirs s'arrêtent au moment où vous vous êtes évanouie et vous n'avez aucune idée de ce qui vous est arrivé ensuite. Quoi qu'il en soit, le plus urgent est actuellement de vous échapper.

On vous a pris tous les objets que vous pouviez transporter, y compris votre lampe de poche. Votre total de Résistance est remonté à 3, 5 si vous portiez un ankh lorsque vous avez perdu connaissance. À partir de maintenant, si vos points de Résistance sont réduits à zéro et que vous vous évanouissez de nouveau, il faudra vous rendre au [189](#).

Aussi longtemps que vous serez dans cette pièce, vous devrez comptabiliser les points de Temps, qui marqueront les minutes qui s'écoulent. Si jamais ces points atteignent ou dépassent 5, vous devrez immédiatement vous rendre au [30](#).

Si vous essayez de vous défaire de vos liens, rendez-vous au [117](#). Si vous essayez de les brûler à l'aide de l'une des bougies voisines, rendez-vous au [156](#). Si vous examinez la pièce à la recherche de quelque chose qui puisse vous être utile, rendez-vous au [177](#). Enfin, si vous voulez appeler à l'aide, rendez-vous au [183](#).

61

Vous vous approchez autant que possible, sans pour autant vous risquer sur le plongeoir lui-même. La fille ne donne toujours aucun signe de réagir à votre présence. Vous êtes si près que vous pouvez distinguer les gouttes d'eau qui couvrent sa peau. Ses cheveux noirs et mouillés tombent en avant sur son visage, dissimulant partiellement les traits. Son immobilité a quelque chose qui vous met profondément mal à l'aise. Testez votre caractéristique de Popularité. Ajoutez 1 point si votre score de Sport est de 6 ou 7, 3 points s'il est de 8, 4 points s'il est de 9 et 5 points s'il est de 10. Si le total est égal ou supérieur à 6, rendez-vous au [52](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [65](#).

62

Avec une prudence infinie, vous refermez le bout de vos doigts sur le cercle doré et vous l'amenez lentement vers vous. Vous vous appliquez à éviter le moindre contact avec l'énorme serre et, au bout d'un temps qui vous paraît interminable, vous achevez enfin de récupérer l'objet. Vous avez réussi ! Vous avez dérobé le trésor d'un dragon juste sous son nez ! La bouffée d'euphorie qui vous emplit à cette réalisation suffit à vous faire regagner 1 point de Résistance.

En retournant l'objet pour l'examiner, vous réalisez qu'il s'agit en fait d'un miroir. Votre reflet vous regarde avec de grands yeux. Vous lui souriez et il vous sourit. Puis il vous fait un clin d'œil ! Vous êtes si stupéfaite que vous lâchez presque l'objet. Au même instant, un grondement sourd et inarticulé s'échappe de la gorge du dragon et vous voyez les volutes de fumée qui s'échappent de ses naseaux se faire plus rapprochées. Le monstre est en train de se réveiller ! Oubliant aussitôt vos questions, vous prenez le miroir sous votre bras et vous partez en courant vers l'escalier. Rendez-vous au [133](#).

63

Saisissant fermement la perche à deux mains, vous vous en servez pour propulser la barque en avant. Votre inexpérience en matière nautique n'empêche pas l'embarcation de fendre avec aisance et presque sans bruit les eaux sombres du canal. Il vous suffit de fournir quelques efforts espacés pour la maintenir en mouvement. C'est au fond une façon plutôt agréable de vous déplacer, songez-vous, rassurée.

Vous poursuivez ainsi un long moment, vous demandant quand vous apercevrez enfin l'autre extrémité du canal. Les lampes se succèdent avec une régularité lassante. L'alternance continue entre lumière et ombre vous fatigue les yeux et vous commencez à vous sentir légèrement nauséuse. Vous décidez d'arrêter momentanément la barque, le temps de vous sentir mieux. A cet instant, un grand frisson vous parcourt tout le corps, vous faisant presque lâcher la perche. Vous respirez profondément, vous efforçant de vous calmer, mais votre front

est maintenant trempé de sueur et vous vous sentez glacée. Que vous arrive-t-il ? Vous voulez remettre la barque en mouvement, mais c'est à peine s'il vous en reste encore la force. Allez-vous néanmoins poursuivre votre route (rendez-vous au [75](#)) ou préférez-vous faire demi-tour (rendez-vous au [92](#)) ?

64

La courbe que vous faites décrire au violon est parfaite. La balle argentée frappe l'instrument en plein centre, avec une violence que vous ressentez dans tout votre bras, et vous la renvoyez droit sur la vampire. Sidérée, la créature malfaisante n'a pas le réflexe d'éviter son propre projectile. La balle la percute et explose aussitôt en une multitude de fils gris qui viennent la recouvrir comme un épais cocon. Vous n'attendez pas de voir si elle saura s'en libérer : lâchant le violon, vous vous précipitez vers le passage secret pour vous y engouffrer. Rendez-vous au [137](#).

65

Vous observez la fille silencieuse. Elle vous est vaguement familière, mais vous ne sauriez pas dire pourquoi. Vous détournez brièvement le faisceau de votre lampe de poche pour examiner plus en détail ce qui vous entoure. Aussitôt, un bruit d'éclaboussures vous parvient aux oreilles, comme si quelqu'un venait d'entrer dans l'eau. Vous braquez de nouveau votre lampe sur le plongeur, mais la fille a disparu. Quelques remous agitent la surface sombre de la piscine en-dessous de l'endroit où elle se trouvait. Vous sentez un frisson vous hérissier la peau. Rendez-vous au [72](#).

66

Vous ouvrez la fenêtre et vous glissez à l'extérieur. Vos pieds se posent sur la neige froide et l'air glacial de cette nuit d'hiver vous transperce aussitôt jusqu'aux os, vous faisant grelotter sans retenue. Devant vous, les lampadaires qui parsèment le parc éclairent les quelques flocons qui tombent encore. Vous frottant les bras pour vous réchauffer, vous commencez à longer le bâtiment dans l'espoir de trouver une porte ou une fenêtre ouverte. Vous pourriez aller jusqu'à la piscine ou à l'église, mais elles se trouvent toutes deux à une centaine de mètres et parcourir une telle distance dans la neige ne vous séduit guère.

Un grondement rauque et menaçant vous fait vous retourner soudain. Brûlant d'une lueur rouge dans l'obscurité épaisse, deux yeux vous fixent avec malveillance. Pétrifiée d'épouvante, vous voyez lentement s'avancer un chien énorme, presque aussi grand que vous. Ses formes sont impossiblement massives et son pelage plus noir encore que la nuit qui

l'entoure. Sa large gueule laisse deviner des dents blanches et acérées. Impossible de revenir à la fenêtre par laquelle vous êtes sortie : il vous en barre le chemin ! Rendez-vous au [103](#).

67

La porte ne s'est heureusement pas verrouillée comme celle par laquelle vous êtes entrée. Vous l'ouvrez à la volée et vous engouffrez dans l'espace étroit qui se trouve derrière. De l'autre côté du comptoir, le réfectoire est toujours éclairé par la multitude de chandeliers qui couvre les tables. Une exclamation enragée vient vous heurter les oreilles, provenant de derrière vous. Vous êtes toujours poursuivie ! Sans prendre le temps d'un élan convenable, vous essayez aussitôt de sauter par-dessus le comptoir. Testez votre caractéristique de Sport. Si elle est supérieure ou égale à 3, vous réussissez sans trop de mal et reprenez aussitôt votre course à travers le réfectoire. Rendez-vous au [28](#). Si elle est inférieure, rendez-vous au [79](#).

68

Vous faites partie des élèves qui ne rentrent chez elles que lors des vacances d'été. Mais, par expérience, vous savez que passer Noël au pensionnat n'est pas aussi déplaisant qu'on pourrait le penser. Plusieurs des filles avec lesquelles vous vous entendez le mieux restent également. Vous avez suffisamment d'argent pour acheter quelques cadeaux et vous espérez bien en recevoir aussi ! Par ailleurs, les sœurs ont l'habitude d'organiser une semaine au ski pour toutes les élèves qui ne retournent pas dans leurs familles. Cette année, curieusement, il n'en a pas encore été question. Rendez-vous au [6](#).

69

Une exclamation de surprise étouffée vous fait tourner la tête. Emilie - que vous aviez presque oubliée - vient de vous rejoindre. Ses yeux font des allers et retours hésitants entre Ophélie et vous jusqu'à ce que vous lui fassiez signe qu'il n'y a rien à craindre.

- Une deuxième visiteuse ? fait la vieille femme. Bonsoir, bonsoir. Je suis désolée, mais je vais être occupée pendant quelques minutes. Si vous voulez, vous pouvez ranger les livres ensemble.

Emilie vous regarde, attendant visiblement que vous clarifiiez la situation. Vous savez - elle ne s'est jamais privée de le répéter - que la poésie est sa matière de prédilection. Si vous désirez qu'elle vous aide à ranger les livres, rendez-vous au [38](#). Si vous préférez le faire seule, Emilie ne manifeste aucune intention de vous en empêcher et elle s'éloigne de quelques mètres. Rendez-vous alors au [94](#).

Un chien énorme, presque aussi grand que vous, émerge lentement de l'obscurité pour s'avancer sur vous. Ses formes sont impossiblement massives et son pelage plus noir encore que la nuit qui l'entoure. Sa large gueule laisse deviner des dents blanches et acérées. Ses yeux luisent d'une clarté infernale. Effrayées, Emilie et vous tentez aussitôt de rentrer dans le bâtiment de la même façon que vous en êtes sorties, mais c'est pour découvrir que la fenêtre s'est silencieusement et hermétiquement refermée derrière vous. La salle de classe où vous étiez est désormais plongée dans les ténèbres les plus complètes. Emilie réagit plus vite que vous cette fois-ci. Elle vous saisit par l'épaule et vous pousse violemment dans une direction.

- Cours ! vous crie-t-elle avant de s'enfuir dans l'autre sens.

Pris au dépourvu par cette tactique, le chien monstrueux ne semble savoir laquelle de ses proies il doit suivre. Vous profitez de ces quelques instants de sursis pour gagner autant d'avance que possible, courant à perdre haleine à travers le parc. Les lampadaires sont si clairsemés que vous ne distinguez qu'à peine la vapeur qui s'échappe de votre bouche à chaque expiration. La neige épaisse crisse sous vos pieds nus et le vent glacé vous déchire les poumons, mais vous ne ralentissez pas. La terreur et le froid vous font perdre 2 points de Résistance. Lorsque vous osez finalement jeter un coup d'œil en arrière, vous n'apercevez pas le chien. Sans doute a-t-il poursuivi Emilie. Allez-vous vous diriger vers la piscine (rendez-vous au [118](#)) ou l'église (rendez-vous au [134](#)) ?

Avec toute la prudence possible, vous refermez la main sur le disque doré et vous le ramenez à vous, n'effleurant qu'à peine l'énorme serre couverte d'écailles. Une bouffée d'euphorie vous emplit lorsque vous achevez de récupérer l'objet. Le retournant pour l'examiner, vous réalisez qu'il s'agit en fait d'un miroir. Mais votre reflet ne copie pas vos gestes ! Il vous fait des signes pressants et articule des mots que vous n'entendez pas. Interloquée, vous relevez la tête et votre regard se trouve alors plongée dans la sphère d'un noir infiniment profond qui vient d'apparaître à moins d'un mètre de votre visage. Un instant, vous restez figée, incapable de réagir. Puis votre cerveau sort de la paralysie qui l'avait saisi. Le dragon a ouvert les yeux ! Horrifiée, vous voyez l'énorme gueule se tourner vers vous et s'ouvrir, libérant un nuage de vapeurs délétères qui vous enveloppe tout entière, vous retirant 4 points de Résistance. Les poumons en feu et les yeux larmoyant, vous fuyez en direction de l'escalier au moment où le corps tout entier du monstre se met en mouvement. Un rugissement assourdissant vous fait presque lâcher le miroir, mais vous avez le réflexe de le serrer contre vous au moment où vous atteignez les marches. Rendez-vous au [133](#).

Soudain, un bras livide jaillit de l'eau et une main vient se refermer autour de votre cheville. Paniquée, vous lâchez votre lampe de poche pour tenter de vous accrocher à quelque chose, mais vous êtes entraînée dans la piscine avec une force inhumaine. Les eaux froides et noires se referment sur vous sans même que vous ayez le temps de prendre une inspiration. Vous vous débâtez furieusement pour échapper à l'étreinte qui vous attire dans les profondeurs de la piscine, mais sans y parvenir. Ce n'est qu'au moment où vous avez l'impression que vous allez mourir noyée que la main relâche finalement son emprise. Testez votre caractéristique de Sport. Si elle est supérieure ou égale à 5, rendez-vous au [83](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [96](#).

Redoublant de prudence, vous entrebâillez silencieusement la porte de la cuisine. Il y a de la lumière, là aussi ! Et, cette fois, il s'agit visiblement d'un éclairage électrique. Vous allez refermer la porte et détalier précipitamment lorsqu'une voix vous parvient de l'intérieur.

- Entrez !

Votre corps obtempère aussitôt, comme si ce seul mot avait court-circuité votre jugement, et vous entrez dans la pièce avant même d'avoir compris ce qui vous arrive. La cuisine occupe une large superficie, mais une bonne partie de l'espace y est occupée par des placards, des tables et des appareils de toute sorte. Debout derrière une rangée de fourneaux, une femme aux longs cheveux noirs vous regarde arriver avec un mince sourire. Une sueur froide apparaît sur votre front : vous connaissez toutes les sœurs au moins de vue et ce n'est pas l'une d'elles. Son visage est pâle et ses traits anguleux ne sont aucunement adoucis par l'amusement que votre apparition lui inspire visiblement.

- Tiens, tiens, fait-elle d'une voie soyeuse, et moi qui croyais que toutes les élèves de ce pensionnat dormait sagement à cette heure-ci. Comment est-ce que tu t'appelles ?

- F... Faustine, répondez-vous sans pouvoir vous en empêcher.

Des tremblements convulsifs sont en train de vous parcourir de la tête aux pieds et, pourtant, vous avez l'impression d'être enracinée au sol.

- Je suis contente que tu sois là, Faustine. Vois-tu, je commençais à être vraiment fatiguée de ne rien faire...

Et, à ces mots, ses lèvres se plissent pour dévoiler des dents blanches et pointues comme celles d'un loup. Ses yeux, noirs jusqu'à présent, sont maintenant rouges comme le sang. Vous poussez un hurlement strident au moment où la créature bondit par-dessus les fourneaux qui vous séparaient d'elle. Notez le code *Yami*. La vision d'épouvante vous fait perdre 2 points de Résistance, mais dissipe aussi l'étrange léthargie qui vous avait saisie. En proie à la panique la plus complète, vous vous retournez pour fuir, mais la porte s'est refermée derrière vous ! Vous secouez frénétiquement la poignée, sans le moindre résultat. La femme - la vampire ! - laisse échapper un rire de gorge désagréable à la vue de vos efforts inutiles. Elle s'avance sans hâte, certaine de vous tenir déjà. La terreur menace de vous paralyser, mais vous trouvez tout juste l'énergie de lui résister. La vampire n'est plus qu'à quelques pas de vous. Sur votre gauche, les murs de la cuisine sont presque entièrement couverts d'une rangée de placards. L'espace est un peu plus ouvert sur votre droite. Allez-vous vous précipiter sur la gauche (rendez-vous au [3](#)) ou sur la droite (rendez-vous au [55](#)) ?

Ignorant le froid qui menace de paralyser vos muscles, vous refermez vos mains sur des prises solides, que vous utilisez pour grimper sur le piédestal, puis sur la statue elle-même. Ce n'est qu'une fois juchée sur les épaules de la sainte, presque trois mètres au-dessus du sol, que vous vous autorisez finalement à regarder en bas. L'énorme chien s'est arrêté devant le piédestal et vous fixe sans bouger de ses yeux rougeoyants. Malgré sa taille, vous êtes hors de sa portée. Mais l'élan d'espoir qui vous traverse à cette constatation s'affadit vite lorsqu'il devient clair que le molosse est prêt à attendre là où il se trouve que vous finissiez par redescendre.

Un temps interminable s'écoule sans que vous ne puissiez quitter votre refuge inconfortable, ni même bouger suffisamment pour vous réchauffer. Les flocons de neige se déposent sur votre mince pyjama en nombre toujours croissant. La pierre de la statue est aussi glaciale que l'air et vous grelottez violemment sans parvenir à vous arrêter. Le froid emplit chaque parcelle de votre corps, engourdissant peu à peu la douleur de sa propre morsure. A la température s'ajoute la sensation d'être l'objet d'une attention malveillante, toute entière dirigée sur vous. Vous croyez d'abord que c'est dû à la proximité du chien infernal, mais à mesure que les instants se succèdent grandit en vous l'impression irrationnelle que c'est en fait la statue de la sainte qui dégage cette hostilité. Glacée et terrifiée, vous perdez 4 points de Résistance.

Vous commencez à croire que vous allez vraiment mourir de froid lorsque le chien dresse soudain les oreilles et tourne la tête vers le pensionnat. L'instant d'après, il part dans cette direction, disparaissant bientôt dans l'obscurité. Vous restez un moment sans réagir, vous demandant si l'animal monstrueux vous tend en fait un piège. Mais vous ne pouvez pas rester plus longtemps où vous vous trouvez. C'est à peine si vous sentez encore vos mains et vos pieds, mais vous parvenez pourtant à descendre jusqu'au sol avec les forces qui vous restent. Avec soulagement, vous voyez que le chien ne réapparaît pas pour autant. Peut-être s'est-il trouvé une autre proie ? Vous n'osez pas revenir vers le pensionnat, de crainte de le rencontrer à nouveau. Les deux refuges possibles qui s'offrent donc à vous sont l'église (rendez-vous au [134](#)) et la piscine (rendez-vous au [118](#)).

Vos mains devenues livides s'agrippent à la perche pour faire avancer votre embarcation. Un froid hivernal s'est infiltré dans chaque parcelle de votre corps et tout ce qui vous entoure est en train de s'obscurcir inexorablement. Vous ne distinguez même plus la clarté des lampes. Mais d'autres images vous viennent soudain, des visions lumineuses de jardins, de prairies herbeuses et de fleurs. Des scènes du passé vous apparaissent, remplaçant l'obscurité glaciale par un kaléidoscope de couleurs vives. Peu à peu grandit en vous l'impression d'être encore une enfant, comme si tout ce qui s'était écoulé depuis n'avait été qu'un rêve pénible et brumeux. Vous vous sentez loin, infiniment loin de cette adolescente qui épuise ses dernières forces à faire avancer sa barque le long d'un canal obscur. Et la pensée vous vient que vous n'avez plus besoin de revenir vers elle, désormais.

Allez-vous continuer (rendez-vous au [108](#)) ou revenir en arrière (rendez-vous au [120](#)) ?

76

Vous offrez la bouteille à la vieille femme, qui l'accepte gracieusement. Après avoir dévissé le bouchon, elle approche le goulot de ses narines et un sourire amusé lui plisse aussitôt les lèvres.

- De la tequila ? Attends d'être un peu plus âgée pour ce genre de choses. Tu n'es pas encore en école de commerce.

- C'est... euh... une amie qui m'a donné la bouteille. Je ne savais pas ce que c'était.

Vous êtes à peu près certaine qu'elle ne vous croit pas, mais cela ne l'empêche pas de vous rendre la bouteille après une simple gorgée. Si votre score de Popularité est égal à 10, rendez-vous au [286](#). Sinon, notez le code *Eden* et décidez ensuite si vous voulez demander à Ophélie de vous aider à interrompre le rituel (rendez-vous au [93](#)) ou lui poser des questions concernant son "musée" (rendez-vous au [131](#)).

77

Parvenue au sommet de l'escalier, vous êtes déroutée et quelque peu intimidée par l'épaisseur de l'obscurité qui entoure la piscine, dont vous entendez le clapotis presque inaudible. Les grandes baies vitrées qui ouvrent sur l'extérieur n'apportent aucune espèce de clarté tant la nuit est épaisse et sombre. Vous faites décrire un arc de cercle à votre lampe de poche, allumant quelques reflets à la surface opaque de l'eau, mais le faisceau lumineux est trop faible pour vous permettre de distinguer grand-chose avec précision. Après un instant, vous décidez de longer la piscine tout en restant à une distance prudente du rebord. Vous parvenez ainsi jusqu'à une extrémité, sans rien remarquer de notable. Vous êtes sur le point de poursuivre lorsqu'une vision vous arrête soudain et hérisse votre peau d'un frisson d'épouvante. Vous n'êtes pas seule ici.

Une fille vêtue d'un maillot de bain sombre, à peine plus âgée que vous, est assise à l'extrémité d'un plongeoir et regarde fixement la surface de l'eau, deux mètres plus bas. Votre lampe de poche est braquée sur elle, mais elle ne semble pas vous prêter attention. Allez-vous vous rapprocher (rendez-vous au [61](#)) ou retourner vers l'escalier aussi vite que possible (rendez-vous au [84](#)) ?

78

- Faustine !

Surprise, vous vous tournez pour voir qu'Emilie est en train de se frayer un chemin parmi un amoncellement de caisses en bois délabrées afin de vous rejoindre.

- Je suis contente de te revoir, fait-elle en arrivant jusqu'à vous, un peu essoufflée. Je ne m'attendais pas à te trouver ici.

- Où sommes-nous, au juste ? demandez-vous.

- Je ne sais pas. Je suis arrivé il y a seulement un instant, par une sorte de trappe. On dirait un énorme débarras ou peut-être une salle d'archives abandonnée.

Maintenant que vous la regardez avec plus d'attention, vous pouvez voir qu'elle n'a pas dû connaître moins d'aventures que vous depuis que vous vous êtes séparées. Ses cheveux sont en pagaille, son visage extrêmement sale et une manche de son pyjama est totalement déchirée. Vous remarquez par ailleurs que ses mains et ses avant-bras sont couverts d'égratignures rougeâtres. Son visage n'est pas dépourvu d'appréhension, mais vous avoir retrouvée la rassure visiblement. Vous vous demandez brièvement de quoi vous avez l'air à ses yeux, mais vos pensées reviennent vite à votre situation actuelle.

- Il faut que nous trouvions un moyen de sortir de cet endroit.

- Nous sommes peut-être plus en sécurité ici pour l'instant, fait Emilie d'une voix incertaine. Mais nous pouvons toujours explorer les environs.

Vous décidez rapidement de vous séparer pour aller plus vite. Emilie s'en va d'un côté et vous partez de l'autre. Rendez-vous au [107](#).

79

Vous prenez appui sur le comptoir pour sauter par-dessus, mais votre mouvement est trop précipité et vous vous cognez brutalement la jambe contre le rebord. Un cri de douleur vous échappe et vous retombez en arrière. Des mains glacées se referment aussitôt sur vous et vous êtes traînée vers la porte qui ramène à la cuisine. Vous vous débattez, paniquée, mais une douleur incandescente vous transperce soudain le cou, ne vous laissant même plus la force de hurler. Brutalement réduite à l'état de poupée de chiffon, vous ne pouvez plus opposer la moindre résistance à la vampire qui boit avidement votre sang. Vous perdez connaissance bien avant qu'elle ne finisse son repas. Rendez-vous au [60](#).

80

Des chandeliers allumés sont disposés sur toutes les tables du réfectoire, illuminant la vaste pièce d'une clarté vacillante. Interdite, vous vous arrêtez sur le seuil, avant de faire quelques pas en avant pour observer le tableau de plus près. En plus des chandeliers, des bols ont été disposés sur les tables en rangées bien droites, comme dans l'attente d'un repas imminent. Mais quel repas ? Et pourquoi ces chandeliers ? L'idée vous vient soudain qu'il pourrait s'agir d'une célébration religieuse liée à l'Avent et que les sœurs vont peut-être surgir ici d'un instant à l'autre. Mais les sœurs du pensionnat ne sont guère qu'une vingtaine et il y a beaucoup plus de bols. Vous passez rapidement en revue d'autres explications, sans en trouver une seule qui ne soit pas improbable. L'aspect inexplicable du spectacle qui s'offre à vos yeux vous inspire

un mélange d'inquiétude et de vague malaise. Si vous voulez passer entre les tables du réfectoire pour les examiner de plus près, rendez-vous au [51](#). Si vous préférez longer le mur jusqu'à la porte qui donne sur la cuisine, rendez-vous au [89](#).

81

Vous traversez en courant le couloir que vous avez emprunté ce matin même pour vous rendre à votre salle de classe. A ce moment-là, votre esprit n'était chargé que de préoccupations qui vous paraissent maintenant des plus inconséquentes : vous n'étiez pas encore plongée dans un cauchemar atroce sans la moindre façon de vous réveiller ! Le concert de gémissements discordants se rapproche toujours davantage et il vous semble que l'air que vous inspirez de façon saccadée se fait de plus en plus froid. Vous courez si vite que vous ne saisissez guère que des bribes de ce que révèle le faisceau lumineux de votre lampe de poche. Presque hors d'haleine, vous atteignez l'endroit où le couloir fait un coude et c'est à ce moment que vous percutez brutalement quelqu'un qui venait de la direction opposée. Rendez-vous au [59](#).

82

Tenaillée par la peur, vous mettez trop de précipitation à essayer de grimper sur le piédestal. Alors que vous tentez de refermer la main sur une prise solide, votre pied glisse et vous perdez l'équilibre. Une multitude d'étoiles aveuglantes explose devant vos yeux lorsque votre front heurte brutalement la pierre. Puis elles disparaissent tout aussi soudainement, vous entraînant avec elles dans l'obscurité de l'inconscience. Rendez-vous au [60](#).

83

Vous nagez vigoureusement vers le haut, ignorant vos poumons qui vous brûlent. La surface vous paraît beaucoup plus distante qu'elle ne devrait être, mais vous continuez sans faiblir vos battements de pieds et vos mouvements de bras. Le manque d'air vous coûte 1 point de Résistance avant que vous n'émergiez finalement au [44](#).

84

Vous vous hâtez vers l'escalier, n'osant pas courir de peur de glisser et de faire une mauvaise chute. Un bruit étouffé d'éclaboussures vous parvient, comme si quelqu'un venait d'entrer dans l'eau. Rassemblant le courage de vous retourner furtivement, vous découvrez que la fille ne se trouve plus sur le plongeur. Quelques mètres vous séparent encore des premières marches de l'escalier. Vous les franchissez aussi vite que possible, espérant que vous serez en sécurité à l'étage inférieur.

Une main se pose sur votre épaule. Une main froide, dégoulinante d'eau, qui vous agrippe avec force et vous empêche de faire un pas de plus. Terrifiée, incapable du moindre mouvement, vous êtes suffoquée par une puissante odeur de chlore. La main vous serre si fort qu'elle vous fait mal. Elle vous tire lentement en arrière, vous ramenant vers la piscine. Vous tentez de résister, mais vos forces vous ont abandonnées et tout commence à s'obscurcir devant vous. Vos jambes cessent brusquement de vous soutenir et vous vous évanouissez. Rendez-vous au [60](#).

85

Votre charge brutale surprend Mère Thérèse, mais ne l'empêche pas d'interposer son poignard lorsque vous arrivez sur elle. Vous tentez d'éviter l'arme enflammée, mais votre élan ne vous en laisse pas le temps. Une douleur fulgurante vous coupe le souffle et vous avez l'impression qu'un fer chauffé à blanc est pressé contre votre ventre, ce qui n'est d'ailleurs pas loin de la vérité. Vous perdez 3 points de Résistance. Fort heureusement, la lame elle-même n'a fait que vous érafler. Bousculant violemment la mère supérieure, vous poursuivez votre course vers le pupitre et refermez enfin vos mains sur le livre. Rendez-vous au [128](#).

86

Le conciliabule reprend, mais vous ne comprenez plus rien à ce qui se dit. Il est question de conjonctions, de résonances et de points de focalisation. N'était le contexte, vous croiriez assister à une conférence scientifique des plus rébarbatives. Vous en profitez pour examiner plus attentivement les sœurs elles-mêmes. Superficiellement, elles sont habillées comme tous les jours, mais vous notez bientôt un certain nombre de différences. Le tissu noir de leurs vêtements est anormalement sombre et ne reflète presque aucune lumière. Les minces ceintures qui retiennent leurs poignards ressemblent à des cordelettes argentées, attachées par un nœud complexe. Vos yeux se posant ensuite sur leurs mains, vous remarquez que des spirales d'inscriptions insaisissables couvrent toute la surface de leurs paumes. Enfin, les croix qu'elles portent toujours autour du cou brillent cette fois par leur absence. Notez le code *Echo*. Si vous possédez un miroir circulaire, rendez-vous maintenant au [161](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [195](#).

87

Un fourmillement parcourt le miroir que vous tenez toujours et une jeune fille apparaît soudain à côté de vous. C'est votre reflet exact ! Elle vous adresse un sourire rapide et se met aussitôt à courir en direction de l'escalier, simulant une fuite éperdue. Réagissant aussitôt, vous vous précipitez vers le centre du cercle et le pupitre qui s'y trouve. Les sœurs sont désorientées, mais plusieurs d'entre elles vous prennent néanmoins pour cible de leurs maléfices. Vous avez l'impression qu'une multitude d'aiguilles invisibles s'enfoncent sous votre peau et la douleur vous ôte 1 point de Résistance. Vous ne ralentissez pas votre course pour autant. Rendez-vous au [166](#).

88

Vous vous précipitez vers les rangées d'instruments de musique sous le regard amusé de la vampire.

- Tu veux essayer de te cacher derrière un violoncelle ? demande-t-elle avec un rire de gorge. Je suis désolée, mais je n'ai pas le temps de te courir après !

Vous vous retournez juste au moment où elle lance la balle argentée droit sur vous. Allez-vous vous jeter à plat ventre (rendez-vous au [165](#)) ou saisir le violon qui se trouve à portée de votre main pour vous en saisir comme d'une raquette (rendez-vous au [180](#)) ?

89

Une bonne partie du mur sur votre droite est en fait occupée par le comptoir où les élèves viennent chercher leur repas. Une rampe métallique permet de faire glisser son plateau pendant que l'on choisit ce que l'on va manger. Les employés du réfectoire se tiennent de l'autre côté du comptoir, ainsi bien entendu qu'une autre porte donnant sur la cuisine. Vous pourriez passer par là, mais le spectacle des innombrables chandeliers qui éclairent en ce moment le réfectoire pour une raison inconnue vous a ôté le goût des fantaisies. Vous n'avez qu'une seule envie : trouver de quoi calmer votre faim et retourner à votre chambre aussi vite que possible. Testez votre caractéristique de Tricherie. Si elle est supérieure ou égale à 5, rendez-vous au [11](#). Si elle est inférieure, vous parvenez sans encombre jusqu'à la porte de la cuisine : rendez-vous au [73](#).

90

Vous vous mettez à courir en direction de la statue, si soudainement que le chien monstrueux ne réagit pas aussitôt. Vous avez déjà parcourue plus de la moitié de la distance lorsqu'il se lance finalement à votre poursuite. Parvenue au piédestal, vous tentez aussitôt de vous hisser dessus, mais vos mains sont engourdies et la pierre est rendue glissante par la neige qui la recouvre. Testez votre caractéristique de Sport. Si elle est supérieure ou égale à 6, rendez-vous au [74](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [82](#).

91

Une sensation de désorientation vous effleure fugitivement. Vous êtes dans une pièce voûtée, dont le plafond est si bas que vous pourriez le toucher en tendant la main. Votre lampe de poche éclaire des murs faits de larges pierres, sans aucune ouverture donnant sur l'extérieur. Le sol dallé est couvert d'une épaisse couche de poussière, que vous devez être la première à déranger depuis longtemps. L'air pesant rend votre respiration presque difficile. Où donc êtes-vous arrivée ?

A quelques mètres devant vous, la pièce s'ouvre sur un couloir d'où provient une clarté étouffée. Un peu plus à gauche, vous observez un escalier circulaire qui s'enfonce dans l'obscurité. Il s'en dégage une odeur âcre qui vous fait presque venir les larmes aux yeux. Si vous décidez de vous engager dans le couloir, rendez-vous au [100](#). Si vous préférez descendre l'escalier, rendez-vous au [116](#).

92

C'est à peine si vous trouvez l'énergie nécessaire pour revenir en arrière. Vous vous appuyez sur la perche pour faire avancer votre embarcation, mais la distance que vous aviez parcourue vous semble soudain considérable. Une faiblesse insidieuse alourdit chacun de vos membres et paralyse vos muscles. Vous perdez 2 points de Résistance. Si vous portez un ankh, la chaleur réconfortante qui se dégage soudain de l'objet vous permet de perdre seulement 1 point de Résistance.

Après un moment qui vous paraît interminable, vous revenez finalement à l'extrémité du canal dont vous étiez partie. Un soulagement indicible vous emplit lorsque vous abandonnez barque et perche pour le contact ferme de la pierre sous vos pieds. Vous êtes épuisée, mais vous tenez néanmoins à vous éloigner des eaux sombres aussi vite que possible. Ce n'est qu'une fois que vous ne pouvez plus les apercevoir que vous vous asseyez enfin contre un mur pour vous remettre de votre expérience. Peu à peu, la chaleur ambiante vient dissiper le froid qui avait envahi vos membres. Lorsque vous êtes de nouveau en mesure de tenir sur vos jambes, vous décidez de vous remettre en quête d'une issue à ce dédale. Rendez-vous au [104](#).

Vous demandez à la vieille femme si elle peut vous aider à arrêter le rituel, mais elle secoue la tête en signe de dénégation.

- Je ne me mêle plus de ce genre de choses. Si tu veux empêcher le rituel d'avoir lieu, tu ne dois compter que sur toi-même.

- Mais je ne sais même pas comment faire ! vous exclamez-vous avec un certain accablement. Ophélie fronce les sourcils et paraît réfléchir un moment.

- Je peux peut-être retrouver quelque chose qui te serait utile, dit-elle finalement, à condition que tu m'aides un moment dans mon travail.

Ce n'est pas tout à fait ce que vous espériez, mais vous lui demandez tout de même des précisions. Rendez-vous au [124](#).

Vous prenez le premier livre de la pile, qui se révèle être *Les Fleurs du Mal* de Baudelaire. Le recueil ne se désagrège pas entre vos mains, mais il est si visiblement vieux que vous croiriez presque qu'il s'agit de l'édition d'origine. Vous le feuillotez rapidement, mais sans trouver la moindre information concernant la date de parution. Vous vous tournez vers Ophélie, mais elle est déjà en train de s'affairer à une autre étagère et ne semble pas avoir l'intention de vous aider à ranger ces œuvres dans l'ordre chronologique. Apparemment, vous devrez compter sur les souvenirs qui vous restent de vos cours de français ! Vous vous mettez à l'ouvrage, examinant pour commencer les titres et les auteurs des livres empilés. Testez votre caractéristique d'Etudes. Si vous disposez du code *Eden* ou *Arcadie*, Ophélie se détournera une ou deux fois de son occupation pour éventuellement corriger l'une de vos erreurs, ce qui vous permet d'ajouter 2 à votre score (3 si vous possédez les deux codes). Si le résultat final est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [5](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [12](#).

Aussi silencieusement que possible, vous vous éloignez de la table et des sœurs qui discutent toujours pour vous réfugier derrière une étagère plus distante. Vous n'avez aucune intention de vous faire prendre maintenant ! Si vous avez un miroir circulaire, rendez-vous au [159](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [195](#).

Vous nagez vers le haut avec l'énergie du désespoir, mais la surface paraît impossiblement lointaine et la force commence bientôt à vous faire défaut. Vos poumons semblent sur le point d'exploser et chaque mouvement vous épuise un peu plus. Vous redoublez d'efforts, terrifiée à l'idée de vous noyer, mais même votre cerveau commence à s'obscurcir et vos membres ne vous obéissent plus qu'à peine. Vous perdez 3 points de Résistance. Finalement, alors qu'un réflexe ultime et mortel est sur le point de vous faire ouvrir la bouche, vous émergez à l'air libre. Rendez-vous au [44](#).

97

Vous vous recroquevillez le plus possible près d'un large pilier et éteignez votre lampe de poche dans l'espoir de passer inaperçue. Sans votre seule source d'illumination, l'obscurité qui vous entoure est complète et oppressante. Les murmures s'amplifient et s'harmonisent peu à peu, jusqu'à devenir une psalmodie. Avec un choc, vous réalisez que vous pouvez presque en saisir les mots. C'est du latin, mais vous êtes trop effrayée pour essayer d'en comprendre le sens. Le rythme lancinant s'imprime cependant dans votre esprit. Notez le code *Rosae*.

Un froid intense est en train de s'insinuer en vous. Ce n'est pas simplement une basse température, comme ce que vous avez dû subir en traversant le parc. Vous sentez vos pensées se dissoudre dans votre tête pour être remplacée par une terreur informe et paralysante. Vous perdez 1 point de Résistance. Luttant pour résister à cette influence surnaturelle, vous parvenez à vous relever et vous rallumez votre lampe. Vous devez trouver un moyen de vous enfuir de cet endroit ! Si vous voulez explorer les bas-côtés, rendez-vous au [57](#). Si vous préférez vous diriger vers l'autel, rendez-vous au [105](#). Enfin, si vous préférez vous diriger vers l'arrière du chœur, rendez-vous au [130](#).

98

La volonté malveillante des sœurs brouille vos pensées et fait trébucher votre langue. Vous commettez de plus en plus d'erreurs de prononciation, le rythme vous échappe, vous répétez certaines paroles et en sautez d'autres. Le vent qui vous entourait faiblit, puis disparaît, tandis que les flammes s'élèvent de plus en plus haut. Vous persévérez envers et contre tout, déclamant les mots avec ce que vous savez être la mauvaise intonation, vous accrochant à l'espoir que la formule marchera tout de même. Mais l'effort se révèle au-dessus de vos forces. Le livre échappe à vos mains et vous voyez tout ce qui vous entoure se mêler en un tourbillon d'écarlate. Vous perdez connaissance sans même vous en rendre compte. Rendez-vous au [189](#).

99

Vous émergez enfin à l'extérieur. Vous êtes sur le toit du pensionnat ! Les nuages qui couvraient le ciel se sont dissipés et vous voyez des milliers d'étoiles au-dessus de votre tête. Mais c'est surtout le spectacle qui se trouve devant vous qui retient votre attention.

Un gigantesque cercle contenant une étoile à cinq branches a été tracé en rouge sur le sol. Des symboles incompréhensibles sont inscrits le long des lignes à intervalles irréguliers. Toutes les sœurs du pensionnat - environ une vingtaine - sont disposées à l'intérieur du cercle. Quelques-unes se déplacent à pas mesurés, mais la plupart restent à des emplacements précis. Toutes ont les yeux rivés sur Mère Thérèse, qui se trouve au centre du cercle. Un livre épais est posé sur un pupitre devant elle et elle y lit les paroles de ce que vous devinez être le rituel, que les sœurs répètent ensuite après elle. Vous ne saisissez pas le sens des mots, mais ils ont une sonorité distinctement latine.

Ce qui ne peut être qu'un autel se dresse dans l'une des branches de l'étoile les plus éloignées de vous. Avec un choc, vous voyez qu'une dizaine d'élèves sont agenouillées tout autour. Elles sont toutes en pyjama, étroitement attachées et visiblement terrifiées par le spectacle qui les entoure.

Les voix rassemblées dans l'invocation se font plus fortes et des flammes encore fugitives commencent à courir le long du cercle immense. Les sœurs n'ont pas remarqué votre présence, mais la clarté rougeâtre qui emplit l'air autour d'elles ne vous laisse aucune chance de rester inaperçue si vous vous approchez davantage. Qu'allez-vous faire pour interrompre le rituel ? Si vous possédez une baguette et que vous souhaitez y avoir recours, rendez-vous au [202](#). Si vous voulez effacer les symboles les plus proches de vous, rendez-vous au [176](#). Si vous essayez de porter secours aux autres élèves, rendez-vous au [188](#). Enfin, si vous essayez de vous emparer du livre qui se trouve devant la mère supérieure, rendez-vous au [193](#).

Notez que, pour cette dernière scène de votre aventure, l'utilisation des points bonus qui vous restent n'est plus soumise à la limite habituelle : vous pouvez en dépenser autant que vous le désirez lors de vos tests de caractéristiques.

100

Vous marchez le long du vaste couloir voûté. Des lampes régulièrement espacées baignent l'endroit d'une vive lumière, ne laissant subsister que quelques ombres diaphanes. Il fait étonnamment chaud. L'explication est peut-être liée aux nombreux tuyaux de diamètres divers qui courent sans fin le long des murs et du plafond. Vous avez touché l'un des plus proches et vous avez failli vous y brûler. De temps à autres, un joint mal ajusté ou trop usé laisse échapper une bouffée de vapeur chuintante.

Vous avez une idée de l'endroit où vous êtes, même si elle vous paraît invraisemblable. Vous avez entendu de nombreuses histoires concernant les sous-sols du pensionnat, censés être un gigantesque dédale de couloirs auquel il ne serait possible d'accéder que par des escaliers dérobés et des trappes mystérieuses. Diverses rumeurs racontent que des élèves anonymes s'y seraient perdues et n'auraient jamais été retrouvées. Vous avez quelquefois fait mine d'y croire par amusement, mais, au fond, vous étiez persuadée que cela relevait de la légende totalement fabriquée. Et maintenant, il semble que vous ayiez bel et bien découvert ces fameux sous-sols ! Un soupçon d'excitation vient alléger quelque peu les pensées sinistres qui vous encombraient jusque-là l'esprit. Vous regagnez 1 point de Résistance.

Vous arrivez bientôt à un carrefour où le passage se divise en trois. Le couloir central est essentiellement la continuation de ce qui a précédé et la grande majorité des tuyaux s'y

engagent. Le couloir de gauche, aux parois lisses et claires, suit une pente descendante. Le couloir de droite est le moins bien éclairé des trois et le plâtre qui recouvre ses murs est fortement détérioré. Il vous semble distinguer de nouvelles bifurcations dans chacune de ces directions. Les sous-sols seraient-ils véritablement labyrinthiques ?

Juste avant de faire votre choix, vous remarquez une lampe de poche accrochée à un clou enfoncé dans le mur. Si vous avez perdu la vôtre, vous décidez de la remplacer par celle-ci, qui se révèle en parfait état de marche. Si vous désirez ensuite prendre à gauche, rendez-vous au [140](#). Si vous préférez suivre le couloir du milieu, rendez-vous au [175](#). Si vous prenez à droite, rendez-vous au [298](#).

101

Le rez-de-chaussée est aussi silencieux que le premier étage et il n'y a pas d'autre lumière que celle de votre lampe de poche, dont vous balayez les couloirs déserts. Vous n'êtes pas encore au réfectoire, mais une certaine excitation est déjà en train de vous gagner à l'idée que votre petite escapade nocturne va probablement rester impunie. Si votre caractéristique de Popularité est au moins égale à 1, rendez-vous au [213](#). Si elle est de 0, rendez-vous au [238](#).

102

La panique vous inspire une idée insensée. Vous courez jusqu'au monte-plat et vous vous installez à l'intérieur. Il est juste assez large pour que vous y teniez en étant recroquevillée. Tournant la tête, vous voyez que la vampire a saisi votre intention et qu'elle se précipite vers vous, les yeux brûlant de colère. Vous tendez une main pour frapper le bouton qui active le mécanisme, avant de replier précipitamment votre bras. Un bourdonnement parcourt le monte-plat, puis il se met à descendre, vous déroband à votre poursuivante. Rendez-vous au [111](#).

103

Le chien se rapproche inexorablement, tandis que l'adrénaline dûe à la peur vous fait réfléchir à toute vitesse. Vous ne distinguez aucun moyen de rentrer dans le bâtiment dont vous êtes sortie. Votre seule chance se trouve du côté de la vaste pelouse enneigée. A une dizaine de mètres de vous, bras écartés, la statue de Sainte Geneviève veille sur le pensionnat depuis son piédestal. A peine plus loin se trouve une rangée de grands bonhommes de neige, œuvres des élèves au cours de la journée. Enfin, de l'autre côté de l'étendue immaculée, vous devinez plus que vous n'apercevez les silhouettes voisines de la piscine et de l'église. Si vous voulez grimper sur la statue, rendez-vous au [90](#). Si vous essayez de vous cacher derrière les

bonhommes de neige, rendez-vous au [109](#). Enfin, si vous préférez traverser en courant la pelouse pour gagner la piscine ou l'église, rendez-vous au [122](#).

104

Vous traversez encore une succession de couloirs impossibles à distinguer les uns des autres. En dépit de votre fatigue, vous ne succombez pas au découragement. Au contraire, vous prêtez une attention soutenue aux moindres détails de ce qui vous entoure. Et votre persévérance finit par payer ! Alors que vous vous êtes apparemment fourvoyée dans une nouvelle impasse et que vous vous apprêtez à revenir sur vos pas, votre attention est soudain retenue par un léger espacement entre deux pierres, juste à hauteur de vos yeux. Intriguée, vous vous rapprochez pour examiner cette anomalie et vous découvrez une manette qui y était dissimulée ! Elle est de taille si réduite que personne ne pourrait la remarquer sans un examen attentif. Mais à quoi sert-elle ?

Vous hésitez un instant à actionner la manette. Mais l'idée de continuer à errer dans ce dédale vous est insupportable. Vous l'abaissez donc d'une chiquenaude et vous êtes aussitôt assourdie par un fracas épouvantable. Avec stupéfaction, vous voyez un large pan de mur pivoter sur lui-même, révélant un espace réduit où s'élève une échelle métallique. Vous en avez le souffle coupé. C'est donc pour cette raison que vous ne trouviez pas la moindre issue !

Prudemment, vous passez par l'ouverture qui vient de vous être dévoilée et vous levez la tête, mais sans parvenir à distinguer où mène l'échelle. Vous êtes néanmoins persuadée que c'est là votre chance d'échapper enfin à ces couloirs labyrinthiques. Saisissant fermement les barreaux, vous entamez donc votre ascension. Rendez-vous au [170](#).

105

Vous vous précipitez vers le centre du chœur. Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de votre but, vous vous arrêtez soudain. Il se dégage de l'autel quelque chose qui vous répulse profondément. Vous êtes incapable d'en saisir la raison, mais votre corps y réagit violemment : des tremblements convulsifs vous traversent et vous vous sentez au bord de la nausée. Vous perdez 2 points de Résistance. Il vous est impossible de faire un pas de plus dans cette direction. Allez-vous vous diriger vers les bas-côtés (rendez-vous au [57](#)) ou vers l'arrière du chœur (rendez-vous au [130](#)) ?

106

La porte du réfectoire se referme derrière vous et vous poursuivez votre course folle dans le couloir obscur, éclairée seulement par le faisceau de votre lampe de poche. La cacophonie

effroyable de murmures et de gémissements vous parvient toujours aux oreilles et de plus en plus fort : vous êtes poursuivie ! Vous n'osez pas vous retourner ne serait-ce qu'un instant, craignant d'être aussitôt rattrapée. Vous courez à perdre haleine, le sang cognant si fort à vos tempes qu'il vous semble que vous allez vous évanouir. Votre panique est telle que vous passez devant l'escalier qui mène au premier étage sans songer à l'emprunter. Un instant plus tard, vous parvenez à un hall. Allez-vous continuer à courir dans le couloir des salles de classe qui se trouve juste en face de vous (rendez-vous au [81](#)) ou obliquer vers les portes qui donnent sur le parc, à votre droite (rendez-vous au [114](#)) ?

107

Vous vous engagez tant bien que mal dans l'espace étroit qui sépare deux rangées d'étagères. Les rayonnages sont couverts d'objets très divers, que vous ne parvenez pas toujours à identifier. Il y a beaucoup de livres, en si mauvais état qu'ils tomberaient probablement en charpie si vous tentiez de les ouvrir. Au passage, vous remarquez aussi des crayons usés, des montres hors d'usage, des récipients fêlés ou rouillés, une grande variété d'outils essentiellement inutilisables et divers bibelots qui ont dû avoir un but décoratif à une lointaine époque. Il y a même des pièces de monnaie, mais la plupart d'entre elles ne vous sont pas familières. Une épaisse couche de poussière recouvre tout, s'accrochant même aux toiles d'araignées que vous voyez çà et là.

Alors que vous arrivez à une partie de la salle où les intervalles séparant les étagères se font plus larges et où les bougies paraissent avoir été allumées plus récemment, vous entendez soudain des bruits d'activité devant vous. Un frisson d'inquiétude vous parcourt la peau, mais vous vous rapprochez tout de même, avec toutes les précautions possibles. Vous distinguez bientôt une silhouette qui semble s'affairer devant une étagère, vous tournant le dos. Rendez-vous au [169](#).

108

Un choc vous ébranle tout à coup et vous tombez en avant dans la barque, brutalement arrachée aux visions qui vous entraînaient toujours plus loin de la réalité. Relevant péniblement la tête, vous voyez que la proue de votre embarcation est venue percuter de plein fouet une marche de pierre. Vous êtes parvenue à l'autre extrémité du canal, mais vous ne parvenez pas à éprouver le moindre réconfort. Vous vous sentez anesthésiée, vide de tout. Une faiblesse extrême accable chaque parcelle de votre corps et vous devez résister à l'envie presque invincible de fermer les yeux et d'oublier tout ce qui vous entoure. Vous trouvez juste assez de volonté pour ramper vers l'avant de votre barque et vous glisser ensuite jusqu'au sol de pierre, où vous restez prostrée, au bord de l'évanouissement. Il ne vous reste qu'un seul point de Résistance et vous devez par ailleurs noter le code "Vulnera".

Un soupçon de force vous revient lentement et, après un long moment, vous êtes de nouveau en mesure de tenir sur vos jambes. Vous redressant, vous découvrez que des tuyaux de tailles diverses recouvrent totalement les murs et le plafond du couloir où vous êtes parvenue. Ce

dernier ne se prolonge que sur une dizaine de mètres avant de déboucher sur une pièce d'où provient une lumière rougeoyante. Aucune autre possibilité ne s'offre à vous et vous en prenez donc la direction. Rendez-vous au [126](#).

109

Vous courez à perdre haleine en direction des bonhommes de neige. Le chien ne réagit pas immédiatement, ce qui vous permet de gagner quelques précieux mètres d'avance. Lorsqu'il se lance à votre poursuite, vous avez déjà atteint le bonhomme le plus proche, qui vous arrive presque à l'épaule. Vous en faites aussitôt le tour pour vous accroupir derrière. Cet abri improvisé est bien plus large que vous, qui n'êtes pas très épaisse. En risquant un œil, vous voyez que le chien s'avance toujours, mais plus lentement, comme s'il n'était pas sûr de l'endroit où vous avez disparu. Vous en profitez pour vous glisser derrière le bonhomme de neige suivant, qui est heureusement très proche. Vous poursuivez ainsi votre progression sans jamais vous relever ni vous exposer plus d'un bref instant. L'un de ces bonhommes de neige est votre réalisation, mais vous ne vous souvenez plus lequel. Concentrée sur le fait de ne pas être remarquée, vous prêtez à peine attention au froid glacial, qui vous ôte tout de même 1 point de Résistance. Au moment où vous parvenez à l'extrémité de la rangée, le molosse infernal est encore en train de démolir le premier bonhomme de neige derrière lequel vous vous êtes réfugiée. La voie est libre, tant que vous ne tentez pas de revenir vers le pensionnat. Allez-vous vous diriger vers la piscine (rendez-vous au [118](#)) ou l'église (rendez-vous au [134](#)) ?

110

Contournant la vampire, vous courez de toutes vos forces vers le panneau dérobé, espérant que vous pourrez le refermer derrière vous après l'avoir franchi.

- Mais où est-ce que tu crois aller comme ça ? s'exclame en riant la créature malfaisante.

Au moment où vous allez atteindre le passage secret, la balle argentée vient frôler votre tête, rebondit contre le mur et vous frappe de plein fouet. Elle explose aussitôt en une multitude de fils visqueux qui vous recouvrent des chevilles aux épaules. Perdant l'équilibre, vous basculez en avant et heurtez brutalement le sol. Etourdie par le choc, vous tentez pourtant de vous dépêtrer de ces entraves mais vous êtes désormais incapable du plus petit mouvement. Les fils vous emmaillottent aussi étroitement que la proie d'une araignée, vous laissant tout juste capable de respirer.

- Je préfère tout de même mes méthodes de chasse habituelles, fait la vampire en s'approchant. Elles sont plus excitantes et plus...

Mais vous n'entendez pas le reste de la phrase. Une torpeur surnaturelle est en train de se répandre dans vos veines, fermant vos yeux, relâchant vos muscles et vidant votre esprit. Vous perdez connaissance sans même vous rendre compte de ce qui vous arrive. Rendez-vous au [189](#).

111

La descente se poursuit un long moment. Vous ne pouvez pas faire le moindre mouvement et votre lampe de poche, que vous avez rallumée, n'éclaire que la paroi du monte-plat juste devant votre nez. Dans votre esprit en tumulte, le soulagement d'avoir échappé aux griffes de la vampire ne parvient pas à surmonter le choc de ce que vous venez de vivre. Dans quel cauchemar invraisemblable cette excursion nocturne vous a-t-elle fait plonger ?

L'inquiétude s'ajoute à vos émotions lorsque vous commencez à vous demander combien de temps ce monte-plat va encore descendre. Le faible volume d'air qui vous entoure ne durera pas longtemps et cette réalisation vous donne l'impression d'être déjà en train de suffoquer. Alors que la peur de mourir asphyxiée commence à s'emparer de votre esprit, le monte-plat parvient très à-propos à une ouverture où il s'arrête. Un soulagement presque incrédule remplace aussitôt la panique qui vous gagnait. Vous vous extirpez de l'appareil aussi vite que possible et inspirez l'air à pleins poumons jusqu'à ce que vous ayez retrouvé votre calme. Ce n'est qu'ensuite que vous commencez à examiner la vaste salle semi-éclairée où vous êtes parvenue. Rendez-vous au [269](#).

112

La pièce où vous êtes arrivée est encombrée de tant d'étagères surchargées et de cartons empilés et moisissus que vous êtes incapable de deviner ses dimensions exactes. Le plafond, quant à lui, s'élève plusieurs mètres au-dessus de votre tête. Une odeur insupportablement âcre de poussière emplit l'air, vous faisant presque suffoquer. Les bougies qui éclairent l'espace ont été disposées de façon apparemment aléatoire, sur toutes les surfaces suffisamment dégagées et stables. Les stalactites de cire qui en tombent montrent qu'elles sont là depuis un long moment. Vous voyez que les étagères forment des sortes de rangées, entre lesquelles il doit être possible de vous glisser. Si vous avez le code *Lunaire*, rendez-vous au [78](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [107](#).

113

Avec la vivacité d'un serpent, vous vous glissez jusqu'à la table, saisissez l'objet et regagnez votre abri, le cœur battant à tout rompre. Avez-vous été aperçue ? Après quelques secondes d'immobilité totale, vous êtes rassurée : les sœurs discutent toujours et ne vous ont visiblement pas remarquée. Rendez-vous au [195](#).

114

Vous courez jusqu'à la rangée de portes en plastique épais qui donnent sur l'extérieur, ouvrez la plus proche et vous précipitez à l'extérieur. Le froid glacial vous frappe de plein fouet, mais vous parcourez encore quelques mètres dans la neige avant de vous retourner. La porte s'est refermée derrière vous et le faisceau de votre lampe de poche ne révèle plus rien d'inhabituel à l'intérieur. Vous avez aussi cessé d'entendre l'horrible cacophonie de gémissements qui vous poursuivait. Restant néanmoins sur vos gardes, vous commencez à longer le bâtiment.

Votre mince pyjama ne vous offre guère de protection contre le froid et la neige vous glace les pieds, mais, après ce que vous venez de vivre, vous trouvez tout de même un certain réconfort dans le calme qui règne sur le parc. Ça et là, quelques lampadaires viennent éclairer l'épaisse couverture blanche qui s'étend aussi loin que vous pouvez voir. Quelques flocons tombent encore du ciel en tourbillonnant avec lenteur. A une centaine de mètres, vous pouvez deviner les silhouettes proches de l'église et de la piscine. Vous songez sans enthousiasme que vous allez peut-être devoir vous réfugier là-bas si vous ne trouvez aucun moyen de rentrer à l'intérieur du pensionnat.

Un grondement rauque et menaçant vous fait vous retourner soudain. Brûlant d'une lueur rouge dans l'obscurité épaisse, deux yeux vous fixent avec malveillance. Pétrifiée d'épouvante, vous voyez lentement s'avancer un chien énorme, presque aussi grand que vous. Ses formes sont impossiblement massives et son pelage plus noir encore que la nuit qui l'entoure. Sa large gueule laisse deviner des dents blanches et acérées. Impossible de revenir à la porte par laquelle vous êtes sortie : il vous en barre le chemin ! Rendez-vous au [103](#).

115

Vous faites quelques pas avant de vous arrêter subitement, traversée d'un frisson. Des murmures ! Exactement comme ceux qui vous poursuivaient dans le pensionnat, mais encore faibles, tout juste audibles. Le cœur battant à tout rompre, vous retournez précipitamment à la porte de l'église, mais c'est pour découvrir que celle-ci s'est refermée derrière vous ! Vous avez beau y mettre toutes vos forces, vous ne parvenez pas à la rouvrir et, pendant ce temps, les murmures qui vous entourent se font de plus en plus nets. Qu'allez-vous faire ? Si vous éteignez votre lampe et que vous vous cachez quelque part en espérant ne pas être repérée, rendez-vous au [97](#). Si vous cherchez une autre façon de sortir de l'église, rendez-vous au [123](#). Enfin, si vous possédez un briquet, vous pouvez allumer les cierges qui se trouvent dans le chœur afin de disposer de davantage de lumière. Rendez-vous alors au [135](#).

116

Vous descendez prudemment. Les marches sont particulièrement raides et il n'y a aucune rampe à laquelle se raccrocher. L'escalier est taillé à même la pierre, réalisez-vous soudain.

Au fur et à mesure de votre progression, la puanteur qui vous blesse les narines se fait de plus en plus forte. Elle ne ressemble à aucune odeur dont vous ayiez jamais fait l'expérience : on dirait un mélange de soufre et de senteur animale. Le long moment que dure votre descente ne vous aide guère à vous y accommoder. L'escalier débouche finalement sur une vaste pièce - ou plutôt une caverne - et la vision qui s'offre alors à vos yeux vous laisse bouche bée. Un reptile d'une dizaine de mètres est enroulé autour d'une sorte de monticule. Le faisceau de votre lampe de poche se reflète sur ses écailles sombres et épaisses ainsi que sur les énormes griffes de ses serres. De vastes ailes membraneuses sont repliées contre ses flancs, qui frémissent au rythme de profondes et lentes inspirations. Des volutes de fumée s'échappent régulièrement de ses naseaux, juste au-dessus de sa large gueule. Avec un choc qui vous laisse tremblante, vous réalisez que vous avez devant vous un authentique dragon ! Si vous voulez remonter l'escalier précipitamment, rendez-vous au [133](#). Si vous décidez de rester dans la caverne et de vous avancer, rendez-vous au [160](#).

117

Les cordes qui enserrant vos poignets sont particulièrement serrées et vous n'avez aucune chance de pouvoir défaire des nœuds que vous ne voyez même pas. Vous vous efforcez malgré tout de donner suffisamment de jeu à vos liens pour pouvoir vous libérer. Testez votre caractéristique de Sport. Si elle est égale à 10, rendez-vous au [197](#). Si elle est inférieure, vos efforts échouent et le total de Temps augmente de 1. Si vous souhaitez continuer d'essayer, rendez-vous au [275](#). Si vous préférez abandonner, retournez au [60](#) et faites un autre choix.

118

Hors d'haleine, les pieds glacés par la neige, vous poursuivez néanmoins votre course vers la silhouette massive et carrée de la piscine. Le bâtiment n'a été achevé qu'en juillet, ce qui en fait de loin l'ajout le plus récent au pensionnat Sainte Geneviève. Parvenue à l'entrée, vous avez le soulagement de découvrir qu'elle n'est pas verrouillée. Vous vous engouffrez aussitôt à l'intérieur, impatiente d'échapper enfin au froid qui vous transperce jusqu'aux os. Eclairée par votre lampe de poche, vous déambulez dans les couloirs sombres et silencieux. La température est agréablement tiède et vous sentez vos membres retrouver peu à peu leur sensibilité, ce qui vous permet de regagner 1 point de Résistance. Qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous décidez d'emprunter l'escalier menant à la piscine elle-même, rendez-vous au [77](#). Si vous préférez rester à l'étage des vestiaires, rendez-vous au [233](#).

119

A peine le goût huileux du liquide a-t-il effleuré votre palais qu'un violent haut-le-corps vous secoue toute entière et vous fait recracher la gorgée que vous venez de prendre. Un grand frisson vous parcourt et votre front se couvre d'une sueur glacée. Vous laissez tomber le bol, n'ayant plus la moindre intention de goûter à ce qu'il contient. Rendez-vous au [182](#).

120

Au prix d'un immense effort, vous faites rebrousser chemin à la barque et vous tentez de la ramener d'où vous êtes partie. Les images qui vous entouraient se fragmentent en une multitude de flocons colorés qui vont s'éteindre dans les eaux sombres, vous laissant seule et transie. La perche que vous serrez toujours est si lourde que vous parvenez à peine à la mouvoir. Chaque impulsion que vous donnez à votre embarcation épuise un peu plus vos forces défaillantes, sans que vous ayiez pour autant l'impression de progresser. Il vous semble bientôt être la prisonnière d'un cauchemar infini et obscur dont vous ne sortirez jamais. Vous perdez 4 points de Résistance. Si vous portez un ankh, la chaleur réconfortante qui se dégage soudain de l'objet vous permet de ne perdre que 2 point de Résistance.

Après un temps qui vous paraît une éternité, vous regagnez enfin l'extrémité du canal dont vous étiez partie. Vous êtes trop épuisée pour ressentir le moindre soulagement lorsque vous pouvez enfin lâcher votre perche et que vous abandonnez la barque pour retrouver sous vos pieds le contact ferme et solide de la pierre. Vous faites encore quelques pas, laissant les eaux sombres du canal derrière vous, avant de vous écrouler finalement au sol, à bout de force. Le froid glacial qui vous avait envahi disparaît peu à peu, mais il vous faut un très long moment avant de rassembler assez d'énergie pour vous relever. Une fois sur vos jambes, vous décidez de vous remettre en quête d'une issue à ce dédale. Rendez-vous au [104](#).

121

Un frisson incontrôlable vous parcourt lorsque vous reconnaissez la vampire que vous aviez déjà rencontrée dans les cuisines du réfectoire. La seule différence est qu'elle porte maintenant une longue robe de velours, qui bruisse légèrement lorsqu'elle se lève.

- Je ne m'attendais pas à te revoir, Faustine, vous dit-elle avec un sourire qui découvre ses dents aiguisées. C'est gentil de ta part de revenir me fournir un peu de distraction. Jouer du piano est d'un tel ennui, à la longue.

Dans la pénombre, les reflets écarlates de ses yeux brûlent comme des braises incandescentes. Elle fait un pas dans votre direction. Si vous portez un ankh, rendez-vous au [178](#). Sinon, rendez-vous au [199](#).

122

Vous courez de toutes vos forces, droit devant vous. L'énorme chien ne réagit pas immédiatement et vous vous êtes assurée près d'une dizaine de mètres d'avance lorsqu'il se lance finalement à votre poursuite. Mais la distance devant vous est bien plus grande encore et la neige épaisse rend votre course malaisée. Vous entendez déjà derrière vous la respiration rauque de l'animal en train de vous rattraper. Paniquée, vous tentez d'obliquer dans une autre direction, mais il est déjà trop tard. Le chien se jette sur vous d'un bond puissant, vous renversant comme un fêtu de paille. Etendue dans la neige, étourdie, vous voyez s'approcher la gueule du monstre, hérissée de crocs. Un vertige vous saisit alors que vous respirez son haleine chargée de soufre et, avec ce qui est presque du soulagement, vous vous évanouissez. Rendez-vous au [60](#).

123

Si votre score de Popularité est supérieur ou égal à 7, rendez-vous immédiatement au [251](#). Si ce n'est pas le cas, mais que votre score d'Etudes est supérieur ou égal à 5, rendez-vous immédiatement au [150](#). Si vous ne remplissez aucune de ces deux conditions, décidez de l'endroit où vous tentez de trouver refuge. Si vous voulez explorer les bas-côtés, rendez-vous au [57](#). Si vous préférez vous diriger vers l'autel, rendez-vous au [105](#). Enfin, si vous préférez vous diriger vers l'arrière du chœur, rendez-vous au [130](#).

124

Ophélie vous montre successivement une haute pile de livres et une étagère où reste encore un rayon inoccupé.

- Il faudrait ranger tous ces livres là-dessus par ordre chronologique, vous dit-elle. Est-ce que tu t'en sens capable ?

- De quel genre de livres s'agit-il ? demandez-vous, curieuse.

- Ce sont des recueils de poésies du XIXème siècle. Il faut les manipuler avec soin, ils sont assez anciens.

Vous avez environ une trentaine de volumes sous les yeux. Si vous estimez ne pas avoir de temps à consacrer à cette tâche, vous pouvez la refuser diplomatiquement. Rendez-vous alors au [145](#). Sinon, rendez-vous au [69](#) si vous avez le code *Lunaire* et au [94](#) dans le cas contraire.

125

Quelques instants s'écoulaient tandis que le rythme appuyé de la psalmodie s'imprime avec netteté dans votre esprit. Notez le code *Rosarum*. Lorsque vient le moment où vous n'osez

plus tarder davantage, vous surmontez votre appréhension pour entamer l'ascension de l'escalier. Rendez-vous au [99](#).

126

Une forte chaleur vous frappe de plein fouet au moment où vous pénétrez dans la pièce. Etourdie par ce changement de température brutal, vous devez vous appuyer contre le mur le plus proche pour que vos jambes encore vacillantes ne vous fassent pas défaut. Les innombrables tuyaux que vous suiviez convergent tous vers une énorme chaudière métallique, qui occupe près de la moitié de l'espace. Un homme aux cheveux blancs se sert d'une large pelle pour l'alimenter, enfournant du charbon dans une ouverture béante où rugissent des flammes. Il vous tourne le dos. Vous le regardez œuvrer un moment, sans chercher à signaler votre présence. Ses mouvements ont la précision de l'expérience et il semble vigoureux, malgré son âge apparent. Vous vous demandez comment il parvient à rester en face de cette fournaise. A la distance à laquelle vous vous trouvez, la chaleur est supportable, et même plutôt agréable maintenant que vous y êtes habituée. Plus près, elle doit être infernale. L'homme s'arrête soudain de travailler et se tourne dans votre direction. Comment a-t-il pu vous remarquer avec le vacarme que produit la chaudière ?

- Bonjour, jeune fille ! vous lance-t-il, appuyé sur sa pelle. Qu'est-ce qui t'amène ?

Vous le dévisagez avant de répondre. Son visage ridé est barré d'une épaisse moustache aussi blanche que ses cheveux et ses yeux sont d'un bleu étonnamment vif. Vos aventures de la soirée vous invitent à rester prudente, mais il ne semble pas vous vouloir le moindre mal.

- Je... Je me suis perdue.

- Cela arrive facilement dans ces sous-sols, répond-il aimablement. Ils n'étaient pas si compliqués à l'origine, mais, aujourd'hui, il faudrait le fil d'Ariane pour s'y retrouver. Comment t'appelles-tu ?

- Faustine, dites-vous, quelque peu mise en confiance.

- Moi, je suis le responsable de l'entretien de cette chaudière. Ce n'est pas l'emploi le plus excitant, mais il faut que quelqu'un s'en occupe, surtout en cette saison. Cela me prend tout mon temps et je ne me souviens même plus de la dernière fois où je suis remonté à la surface. Mais je ne vais pas te faire perdre du temps avec mes bavardages. Est-ce que je peux t'être utile ?

- Vous savez comment il est possible de remonter ?

Il hoche la tête et vous montre du doigt une échelle qui s'élève dans un coin de la salle, disparaissant par une ouverture dans le plafond. Mais, en même temps, son visage se fait très grave.

- C'est une nuit périlleuse, vous avertit-il d'une voix sombre. Toutes les autres élèves de ton école sont actuellement en danger et ne peuvent compter que sur toi pour les sauver.

Si vous décidez de partir immédiatement, rendez-vous au [179](#). Si vous voulez demander la permission de vous reposer quelques instants ici, rendez-vous au [154](#).

127

Le spectacle qui l'entoure a détourné de vous l'attention de la vampire, qui ne vous voit pas vous approcher d'elle. Profitant de cette opportunité, vous la poussez de toute vos forces contre la colonne de feu la plus proche. Dès qu'elle entre en contact avec les flammes, le corps tout entier de la créature malfaisante s'embrase comme une torche ! Un hurlement assourdissant s'échappe de sa bouche, vous forçant brièvement à vous boucher les oreilles. La vampire fait de grands gestes désordonnés pour essayer d'étouffer le feu qui l'enveloppe et la dévore. Voyant que les autres colonnes de flammes se rapprochent toujours, vous ne perdez pas une seconde de plus pour regagner la salle de musique. Vous traversez celle-ci en courant et vous engouffrez ensuite dans le passage secret. Rendez-vous au [137](#).

128

Des exclamations paniquées échappent aux sœurs lorsqu'elles voient que vous avez le livre entre les mains, mais vous n'y prêtez pas attention. Vous vous hâtez de tourner les pages, jusqu'à ce que vous parveniez à l'une d'elles où le mot *Revocare* est inscrit en lettres dorées. Vous parcourez du regard la masse compacte de mots latins qui suit. Ce doit être la formule de révocation qui mettra un terme au rituel ! Mais êtes-vous capables de la réciter correctement ?

Rassemblant tout votre courage, vous commencez à lire. Les premiers mots qui sortent de votre bouche sont hésitants, mais vous affermissiez aussitôt votre voix. Tous vos espoirs reposent désormais dans ces paroles et, à votre grand émerveillement, elles ne restent pas sans réponse. Alors que vous entamez seulement la deuxième ligne, un vent léger se lève de nulle part, faisant voler vos cheveux. Il commence à tourbillonner autour de vous, gagnant peu à peu en force.

Mais les sœurs ont formé un arc de cercle devant vous et concentrent toute leur volonté pour vous faire échouer. La haine qu'elles vous portent est terrifiante. Des flammes plus grandes que vous rugissent le long des lignes tracées sur le sol, vous encerclant de toutes parts. Un réflexe de peur vous saisit, mais vous poursuivez votre lecture.

Le moment est venu de faire vos comptes. Divisez par deux votre score d'Etudes (en arrondissant à l'entier inférieur). Ajoutez 1 point si vous avez le code *Faille*. Ajoutez 3 points pour chacun des codes *Rosa*, *Rosae*, *Rosam* et *Rosarum*. Ajoutez 5 points si vous avez le code *Disruption* et 8 points si vous avez le code *Aeria Gloris*. Soustrayez 1 point si vous avez le code *Vulnera* et 3 points si vous avez le code *Dourga*. Ajoutez par ailleurs tous les points bonus dont vous disposez encore. Si le résultat est supérieur ou égal à 15, rendez vous au [162](#). S'il est compris entre 10 et 14, rendez-vous au [191](#). S'il est égal ou inférieur à 9, rendez-vous au [98](#).

129

La table est couverte de livres pesants, dont vous n'avez aucune chance de vous emparer sans être remarquée. Mais d'autres objets retiennent également votre attention. Si vous avez le code *Dana*, rendez-vous au [148](#). Sinon, rendez-vous au [174](#).

130

Vous contournez l'autel pour atteindre l'arrière du chœur. A cet endroit, le mur de l'église est marqué par de nombreux renforcements, dont votre lampe peine à éclairer tous les recoins. Les murmures harcèlent vos oreilles, engourdissant vos muscles et affaiblissant votre courage. Vous perdez 1 point de Résistance. Vous repérez finalement une porte, que vous ouvrez aussitôt pour découvrir un étroit escalier s'enfonçant dans l'obscurité. Vous êtes saisie d'une brève hésitation à l'idée de vous aventurer dans l'inconnu, mais vous ne vous sentez pas capable de rester plus longtemps ici. Vous entamez la descente. Rendez-vous au [157](#).

131

Ophélie est visiblement enchantée que vous vous intéressiez à son activité. Elle vous explique ses différentes méthodes de rangement, vous montrant quelques-unes des étagères voisines en guise d'exemple. Vous en remarquez notamment une sur laquelle sont empilés des centaines de magazines de modes, dont beaucoup sont plus vieux que vous ne l'êtes. Vous êtes presque tentée d'en prendre un ou deux pour les feuilleter, mais vous ne voulez pas risquer de paraître impolie.

La conversation dévie ensuite sur votre vie au pensionnat, au sujet de laquelle Ophélie manifeste une étonnante curiosité. Elle vous pose beaucoup de questions et vous essayez de lui fournir des réponses aussi détaillées que possible. Testez votre caractéristique de Popularité. Si elle est supérieure ou égale à 4, notez le code *Arcadie*.

- Il faut que je me remette au travail, dit soudain la vieille femme, je suis en train de prendre trop de retard. Est-ce que cela te dérangerait de m'aider quelques instants ?

Ne sachant pas à quoi vous vous engageriez, vous demandez des précisions. Rendez-vous au [124](#).

132

Vous osez à peine respirer, certaine que vous êtes sur le point d'être démasquée. Mais aucune sœur ne pousse de cri d'alarme, ni ne tend de doigt accusateur alors que vous passez près d'elle. Elles ne font que répéter les paroles de la mère supérieure, visiblement concentrées sur leur invocation. Vous arrivez à proximité de l'autel. Les élèves se serrent les unes contre les autres comme si cela pouvait les protéger. Leurs visages livides sont couverts de symboles

rouges rappelant ceux qui sont inscrit sur le sol. La fille la plus proche n'est autre que Johanna, votre voisine de chambrée ! Elle lève la tête lorsque vous approchez et vous voyez ses yeux s'écarquiller de stupeur lorsqu'elle vous reconnaît. Elle ouvre la bouche mais, voyant votre grimace paniquée, la referme aussitôt. Réfléchissant à toute vitesse, vous retirez le poignard de votre ceinture et le glissez discrètement à Johanna en passant à côté d'elle. Notez le code *Tara*. Votre manœuvre reste inaperçue, mais il en va autrement de votre visage. Une sœur se tenant à proximité réalise tout à coup que vous n'êtes pas l'une d'elles et donne l'alarme ! Rendez-vous au [149](#).

133

Vous gravissez les marches quatre à quatre, aiguillonnée par le besoin de mettre toute la distance possible entre vous et le monstre de la caverne. Ce n'est que lorsque vous atteignez la pièce voûtée que vous vous autorisez finalement à reprendre votre respiration, assurée d'être plus ou moins hors de danger. Après quelques instants de récupération, vous vous sentez en mesure de reprendre votre chemin. La pièce n'a connu aucune transformation en votre absence et la seule issue qui s'offre encore à vous est donc le couloir. Si vous détenez un miroir circulaire, rendez-vous au [222](#). Sinon, rendez-vous au [100](#).

134

Vous ne sentez plus vos pieds, mais vous poursuivez néanmoins votre course dans la neige en direction de l'église, dont la silhouette lourde et massive est désormais bien visible devant vous. Parvenue à l'entrée, vous poussez de toutes vos forces contre l'un des battants de la large porte et vous glissez par l'entrebâillement dès qu'il est suffisamment large. L'intérieur de l'église n'est guère moins froid que l'extérieur, mais vous met au moins à l'abri de la neige. L'obscurité y est particulièrement profonde. Vous balayez l'espace du faisceau de votre lampe de poche, éclairant les rangées d'épais piliers, les grands vitraux obscurcis et les arcs en plein cintre. Le spectacle vous est familier - les sœurs organisent ici de nombreuses cérémonies religieuses - mais il est particulièrement impressionnant dans la circonstance présente. Vous savez que l'église existait avant le reste du pensionnat, mais vous ignorez au juste quand elle a été construite. Rendez-vous au [115](#).

135

Vous traversez la nef en courant pour arriver au chœur. Une fois là, vous sortez le briquet de la poche arrière de votre pyjama et vous entreprenez d'allumer tous les cierges qui se trouvent devant vous. La clarté que diffusent leurs flammes vous reconforte, mais n'illumine qu'assez

faiblement ce qui vous entoure. Des ombres mouvantes apparaissent sur les murs et les piliers les plus proches. Les murmures gagnent en intensité.

Vous réalisez tout à coup que vous venez de commettre une horrible erreur ! Vous voulez souffler les flammes des cierges, mais les ombres sont déjà en train de se déverser dans votre direction, vous barrant le passage. Les murmures s'élèvent jusqu'à devenir un vacarme insupportable tandis qu'un froid glacial vous transperce jusqu'à l'os. Vous devez trouver un moyen de vous enfuir de cet endroit aussi vite que possible ! Si vous voulez explorer les bas-côtés, rendez-vous au [57](#). Si vous préférez vous diriger vers l'autel, rendez-vous au [105](#). Enfin, si vous préférez vous diriger vers l'arrière du chœur, rendez-vous au [130](#). Jusqu'à ce que vous parveniez à quitter l'église, toutes les pertes de Résistance que vous subirez seront multipliées par deux !

136

Vos yeux se posent sur un pendentif doré, à peu près grand comme votre main. Sa forme, qui vous semble nettement familière, est celle d'une croix dont la branche supérieur aurait été remplacé par une anse. Quelques instants de réflexion vous remettent en mémoire un distant cours d'histoire sur l'Antiquité : vous avez sous les yeux un ankh, un objet sacré des anciens Egyptiens. Vous n'êtes plus tout à fait certaine de sa signification, mais il vous semble que c'est un symbole de vie. Il est accroché à une chaînette, ce qui vous permet de le passer à votre cou si vous désirez l'emporter. Vous pouvez maintenant vous intéresser aux autres bijoux (rendez-vous au [151](#)), essayer de dérober l'objet que tient le dragon (rendez-vous au [184](#)) ou retourner en arrière et remonter l'escalier (rendez-vous au [133](#)).

137

Le corridor est très étroit et il ne tarde pas à faire un angle. Vous vous demandez non sans curiosité entre quelles salles il peut bien s'intercaler. Une lampe de poche quelque peu rouillée est accrochée à un clou planté dans le mur ; si vous avez perdu la vôtre, vous décidez de la remplacer par celle-ci, qui se révèle fonctionner encore correctement.

Après une vingtaine de mètres et bien des virages à angle droit, le passage aboutit à ce qui semble être une impasse. Mais vous avez appris à ne plus guère accorder de crédit aux apparences et il ne vous faut que quelques instants pour trouver la manette dissimulée qui permet de faire pivoter la paroi.

La pièce qui se révèle à vos yeux est illuminée par une multitude de chandeliers. Elle ne vous est pas familière, mais ne semble rien contenir d'autre que des chaises, quelques grandes tables et plusieurs rangées d'armoires métalliques. Il s'agit peut-être de l'une des salles réservées aux professeurs. Elle semble en tout cas très ordinaire, en-dehors de son éclairage. Après tout ce que vous avez déjà vécu, ce n'est...

- Bonsoir. Est-ce que tu ne devrais pas être en train de dormir ?

Rendez-vous au [211](#).

138

Vous conservez un instant le liquide dans votre bouche, mais il n'a qu'un goût légèrement huileux et vous finissez par l'avalier. Vous hésitez à en prendre une seconde gorgée lorsqu'une douleur atroce vous courbe soudain en deux et vous fait lâcher le bol ! Une brûlure intense vous dévore le ventre et se propage à tout le reste de votre corps. Votre cœur bat à tout rompre, votre vision se brouille et des spasmes incontrôlables viennent secouer vos membres. Et soudain, tout s'arrête. Le feu qui vous consumait de l'intérieur s'est évanoui et vous ne ressentez plus aucune souffrance. Au contraire, une énergie nouvelle coule dans vos veines et vous avez l'impression de voir et d'entendre avec davantage d'intensité qu'à l'ordinaire. Vous regagnez 4 points de Résistance. Notez également le code *Dourga*. Rendez-vous maintenant au [182](#).

139

Le violon n'a ni le même poids, ni le même équilibre qu'une raquette de badminton. Votre mouvement est trop approximatif et vous ne parvenez qu'à dévier légèrement la trajectoire de la balle. Elle vous frappe tout de même à l'épaule, explosant en une multitude de fils visqueux qui viennent recouvrir tout votre corps en un instant. Perdant l'équilibre, vous lâchez l'instrument et vous effondrez brutalement au sol. Etourdie par le choc, vous tentez pourtant de vous dépêtrer de ces entraves mais vous êtes désormais incapable du plus petit mouvement. Les fils vous emmaillottent aussi étroitement que la proie d'une araignée, vous laissant tout juste capable de respirer.

- Je préfère tout de même mes méthodes de chasse habituelles, fait la vampire en s'approchant. Elles sont plus excitantes et plus...

Mais vous n'entendez pas le reste de la phrase. Une torpeur surnaturelle est en train de se répandre dans vos veines, fermant vos yeux, relâchant vos muscles et vidant votre esprit. Vous perdez connaissance sans même vous rendre compte de ce qui vous arrive. Rendez-vous au [189](#).

140

Les lampes sont plus espacées de ce côté, mais la pierre blanche reflète leur luminosité de telle manière que la clarté générale ne faiblit guère. La pente, d'abord légère, s'accroît peu à peu jusqu'à un angle abrupt et vous vous demandez vers quelles profondeurs vous êtes en train de descendre. Le sol est froid sous vos pieds nus et la température de l'air commence elle-même à se rafraîchir. L'épaisse ouate du silence sature vos oreilles et vous emplit d'un

étrange sentiment de détachement, comme si vous étiez en train de vous enfoncer lentement dans un rêve.

Ce n'est que lorsque vous atteignez une intersection que vous vous ressaisissez quelque peu. Les lampes électriques ne vont pas plus loin, mais des chandeliers accrochés aux murs illuminent le couloir qui continue de descendre d'une myriade de points lumineux. Sur votre droite, des flambeaux éclairent un passage plus étroit qui remonte en pente douce. Si vous souhaitez vous engager dans ce passage, rendez-vous au [266](#). Si vous continuez de descendre, rendez-vous au [261](#).

141

Le bol que vous avez subtilisé contient un fond de liquide d'un noir opaque, dont la nature exacte vous laisse perplexe. Y plongeant un doigt par expérience, vous avez la surprise de découvrir qu'il est tiède. Il ne colore pas votre peau et ce n'est donc pas de l'encre. Il n'a pas non plus d'odeur particulière. Vous avez beau vous creuser la tête, vous ne parvenez pas à deviner ce que cela peut être. Allez-vous boire une gorgée du liquide (rendez-vous au [167](#)) ou vous abstenir et laisser le bol derrière vous (rendez-vous au [182](#)) ?

142

En ouvrant une large penderie, vous découvrez qu'elle contient des vêtements semblables à ceux des sœurs. Une idée naît aussitôt dans votre esprit : et si vous vous déguisiez ? Vous n'êtes pas plus petite que certaines des sœurs et ces habits pourraient camoufler efficacement votre identité. La penderie ne contient malheureusement pas de chaussures, mais vous pouvez dissimuler vos pieds nus en choisissant une robe suffisamment longue. Ouvrant un tiroir, vous découvrez par ailleurs un poignard identique à ceux que vous avez vu les sœurs porter. Si vous voulez vous déguiser, rendez-vous au [259](#). Si vous voulez simplement emporter le poignard, rendez-vous au [272](#). Sinon, il n'y a visiblement rien d'autre qui puisse vous intéresser dans cette pièce et vous vous dirigez donc vers l'escalier : rendez-vous au [208](#).

143

Vous n'avez aucune intention de vous faire prendre maintenant ! Vous vous éloignez aussi silencieusement que possible, interposant deux rangées d'étagères supplémentaires entre vous et le lieu du conciliabule. De là où vous vous trouvez désormais, vous pouvez encore apercevoir les sœurs et entendre les échos de leur conversation, mais vous ne courez aucun risque d'être repérée. Il ne vous reste plus qu'à attendre patiemment. Rendez-vous au [195](#).

144

D'un geste vif, vous jetez le poignard au sol dans la direction de l'autel. L'élève la plus proche a la présence d'esprit de l'attirer aussitôt à elle et de le faire disparaître derrière son dos. Notez le code *Tara*. Vous vous retournez aussitôt pour faire face aux sœurs, espérant qu'aucune d'elles n'a remarqué votre manœuvre. Rendez-vous au [149](#).

145

Un courant d'air froid vient vous effleurer le visage et vous voyez Ophélie s'immobiliser subitement.

- Déjà ? murmure-t-elle si bas que vous l'entendez à peine.

Puis toutes les bougies qui vous entourent s'éteignent simultanément et vous vous retrouvez plongée dans une obscurité complète et brutale. Sous le coup de la surprise, vous élevez la voix, mais sans obtenir la moindre réponse. Au contraire, le silence qui vous entoure est aussi profond que l'obscurité. Vous voulez rallumer votre lampe de poche, mais elle reste obstinément éteinte. Vous appelez de nouveau, toujours sans succès. Serait-il possible que vous soyiez soudain seule ?

Après quelques instants de désarroi total, vous reprenez suffisamment vos esprits pour entreprendre une progression à l'aveuglette, les bras tendus devant vous pour éviter de heurter une étagère. Cette tactique n'empêche pas vos pieds de se cogner fréquemment contre des obstacles et ne vous aide pas non plus à retrouver un quelconque sens de l'orientation. Votre marche à pas lents se révèle bientôt des plus éprouvantes. Vous n'êtes même pas certaine de progresser vers une quelconque direction !

Vous n'avez pas cessé de presser le bouton de votre lampe de poche, dans l'espoir qu'elle se remette soudain à fonctionner. Et c'est soudain ce qui se produit, ce qui vous surprend presque autant que cela vous reconforte ! Les étagères nombreuses et lourdement chargées limitent beaucoup la portée du faisceau lumineux, mais il vous permet finalement de repérer le mur le plus proche. Contre lui s'élève une échelle métallique, au sommet de laquelle vous distinguez une vague clarté. N'ayant aucune envie de rester plus longtemps dans cet endroit devenu sombre et inquiétant, vous vous lancez aussitôt dans l'ascension.

Après quelques instants d'efforts, vous émergez au croisement de plusieurs larges couloirs baignés de lumière électriques. Vous n'avez pas encore échappé aux sous-sols, de toute évidence ! Votre sens de l'orientation vous a depuis longtemps déserté et vous choisissez donc une direction au hasard. Rendez-vous au [53](#).

146

L'inconnue se lève de son siège, accompagnée du bruissement de sa robe de velours. Les chandeliers éclairent les traits abrupts de son visage et ses lèvres plissées en une expression de dédain amusé tandis qu'elle vous examine de la tête aux pieds.

- Qu'avons-nous là ? fait-elle avec un gloussement désagréable. Une aventurière en pyjama ou une brebis égarée qui se rend d'elle-même à l'abattoir ? Je me sens justement une légère soif. Et, à ces mots, un sourire vient révéler ses dents, qui sont blanches et pointues comme celles d'un loup ! Vous ne pouvez retenir un cri épouvanté lorsque ses yeux se mettent à briller d'un rouge écarlate et qu'elle fait un pas dans votre direction. Vous avez devant vous une vampire ! Si vous portez un ankh, rendez-vous au [178](#). Sinon, rendez-vous au [199](#).

147

Vous osez à peine respirer, certaine que vous êtes sur le point d'être démasquée. Mais aucune sœur ne pousse de cri d'alarme, ni ne tend de doigt accusateur alors que vous passez près d'elle. Elles ne font que répéter les paroles de la mère supérieure, visiblement concentrées sur leur invocation. Vous êtes presque parvenue au centre de l'étoile, mais cette constatation ne vous apporte aucun réconfort. Seule Mère Thérèse se trouve dans cette partie du cercle et vous ne tarderez pas à être repérée si vous l'y rejoignez. Vous êtes prête à courir dès que cela sera nécessaire. Rendez-vous au [204](#).

148

Vous remarquez un carnet de notes, posé près d'une pile de livres, et un bol très semblable à ceux que vous aviez observé sur les tables du réfectoire, qui semble à moitié rempli d'un liquide noir. Mais surtout, vous voyez un objet longiligne qui vous est très familier : la baguette qu'Emilie et vous avez dû tirer au sort ! De toute évidence, elle a dû être prise à Emilie lorsque celle-ci a été capturée. Si vous essayez de récupérer l'un de ces objets, rendez-vous au [9](#). Si vous préférez ne pas prendre ce risque, rendez-vous au [95](#).

149

L'incantation laisse soudain la place au silence le plus complet. Toutes les sœurs ont désormais les yeux rivés sur vous. Mère Thérèse s'avance lentement dans votre direction, son poignard dans une main. Des ombres sinueuses naissent sous ses pieds et enveloppent sa silhouette de mouvements ondoiyants. Si vous avez le code *Vulnera*, rendez-vous immédiatement au [27](#). Si vous possédez une baguette et que vous souhaitiez l'utiliser, rendez-vous au [205](#). Sinon, il ne vous reste qu'à vous mettre à courir pour essayer de vous emparer du livre, qui est toujours sur son pupitre. Rendez-vous au [173](#).

150

Il y a quelques semaines, votre cours d'histoire a porté brièvement sur l'architecture religieuse. Sœur Marguerite, qui s'occupe de cet enseignement, a pris comme exemple l'église même du pensionnat, qui serait essentiellement inspirée de l'art roman médiéval. Elle vous a notamment appris l'existence d'une vaste crypte en sous-sol, à laquelle on accède par l'arrière du chœur. Vous vous précipitez aussitôt dans cette direction. Quelques instants de recherche frénétique vous permettent de découvrir une porte dans un renforcement du mur. Derrière elle, un étroit escalier s'enfonce dans l'obscurité. Harcelée par les murmures qui s'amplifient, vous vous y engouffrez sans tarder. Rendez-vous au [157](#).

151

Il y a tant de bijoux parmi lesquels choisir que vous savez à peine où donner de la tête ! Mais votre regard est vite attirée par un mince collier d'or au dessin gracieux. Vous le soulevez du monticule, vous émerveillant de sa légèreté extrême, et vous ne pouvez pas résister à l'envie de le passer aussitôt à votre cou. Il est vraiment magnifique, songez-vous en l'admirant rêveusement. Vous regrettez seulement de ne pas disposer d'un miroir dans lequel vous admirer, même s'il est probable que votre pyjama froissé ne vous donne pas une apparence très élégante.

Vous vous baissez pour choisir quelque chose d'autre lorsqu'une douleur soudaine vous foudroie ! Votre poitrine est écrasée par une pression insupportable et il vous semble que votre cœur va exploser. Vous ne parvenez plus à respirer. Un épais voile noir est en train de couvrir votre vision et vous ne distinguez plus rien de ce qui vous entoure. Dans un sursaut d'énergie, vous parvenez à refermer vos mains sur le collier et à l'arracher de votre cou d'un mouvement convulsif. La souffrance s'arrête aussitôt et vous vous retrouvez étendue au sol, haletante, au bord de l'évanouissement. Vous avez perdu 3 points de Résistance.

Lorsque vous parvenez finalement à vous relever, vous n'avez plus la moindre intention de toucher à aucun de ces trésors au scintillement tentateur ! Si vous voulez malgré tout tenter de vous approprier l'objet que tient le dragon, rendez-vous au [184](#). Si vous jugez très préférable de retourner à l'escalier, rendez-vous au [133](#).

152

Les intersections se multiplient sur votre chemin, mais tous les passages qui s'offrent à vos yeux se ressemblent et vous ne savez guère lesquels choisir. Vous avez depuis longtemps perdu tout sens de l'orientation et vous seriez bien en peine de revenir sur vos pas. Où se

cachent donc les issues de ce labyrinthe ? Vous êtes à deux doigts de vous mettre à palper les murs à la recherche de panneaux secrets hypothétiques lorsque vous découvrez finalement quelque chose de remarquable. Une ouverture circulaire est pratiquée à mi-hauteur de l'une des parois du couloir où vous vous trouvez. Vous vous approchez pour voir sur quoi elle donne et réalisez qu'il s'agit en fait de l'extrémité d'une sorte de large tuyau qui s'enfonce dans l'obscurité en suivant une pente légèrement descendante. Il est juste assez large pour que vous vous y glissiez. Si vous décidez de vous engager dans ce tuyau, rendez-vous au [4](#). Dans le cas contraire, vous poursuivez votre chemin le long des couloirs en vous rendant au [53](#).

153

Au moment où vous passez à côté d'elle, la vampire vous saisit par l'avant-bras. Vous tentez de vous dégager, mais sa force est monstrueuse et ses ongles s'enfoncent profondément dans votre chair, vous arrachant un cri de douleur. Vous perdez 2 points de Résistance. L'instant d'après, une colonne de flammes vient envelopper la vampire et celle-ci s'embrase comme une torche. Avec un cri assourdissant, elle vous relâche et entame de grands gestes désordonnés pour essayer d'étouffer le feu qui la dévore. Voyant que les autres colonnes de flammes se rapprochent toujours, vous ne perdez pas une seconde pour regagner la salle de musique. Vous traversez celle-ci en courant et vous engouffrez ensuite dans le passage secret. Rendez-vous au [137](#).

154

Le vieil homme vous amène un tabouret et retourne ensuite alimenter sa chaudière. Vous vous asseyez aussi confortablement que possible, le dos appuyé contre un mur et les jambes étendues devant vous. Sans pouvoir vous expliquer pourquoi, vous avez le net sentiment d'être en sécurité ici. La chaleur se diffuse dans votre corps, chassant la fatigue pour y substituer une sensation de profond bien-être. Vous regagnez 4 points de Résistance. Effacez également le code "Vulnera". Vous êtes sur le point de vous mettre à somnoler lorsque la voix du vieil homme vous parvient.

- Il faut repartir, maintenant. Même cet endroit ne va plus rester sûr encore très longtemps. Vous vous relevez donc, étouffant un bâillement. Vous seriez bien restée un peu plus, mais ce bref moment de repos vous a tout de même fait un bien considérable et vous vous sentez tout à fait en forme. Après avoir salué et remercié le vieil homme, vous allez jusqu'à l'échelle et vous entamez l'ascension. Rendez-vous au [170](#).

155

Des mains se tendent dans votre direction et une violente douleur vous traverse, comme si des griffes invisibles déchiraient votre corps de l'intérieur. Vous perdez 3 points de Résistance. La souffrance vous arrache des larmes qui viennent brouiller votre vision, mais vous courez malgré tout à perdre haleine, ne faisant d'écart que pour éviter les sœurs qui se trouvent sur votre chemin. Rendez-vous au [166](#).

156

Vous mettant en position assise, vous vous contorsionnez de façon à rapprocher les liens qui retiennent vos poignets de la flamme de la bougie la plus proche. Mais la chose se révèle autrement plus difficile que vos lectures de bandes dessinées ne vous l'avaient laissé croire et vos efforts ne vous rapportent que des brûlures, qui vous coûtent 1 point de Résistance. Le total de Temps augmente également de 1. Retournez au [60](#) et choisissez une autre possibilité.

157

Une vingtaine de marches plus bas, vous parvenez à une vaste salle au plafond bas et voûté, qui doit certainement être la crypte de l'église. Votre lampe de poche éclaire les toiles d'araignée disloquées qui s'accrochent encore aux nombreux piliers ainsi que l'épaisse couche de poussière qui recouvre le sol. De toute évidence, les sœurs ne doivent guère fréquenter cet endroit.

Les échos des murmures qui doivent maintenant emplir l'église vous parviennent toujours et c'est avec une certaine nervosité que vous explorez la crypte. Le lieu a une atmosphère sinistre qui vous fait presque regretter de vous y être réfugié, mais vous avez la surprise d'y découvrir finalement une autre porte, sous laquelle filtrent quelques rayons de lumière. Vous l'ouvrez prudemment, pour vous retrouver devant un large couloir éclairé dont vous ne distinguez pas l'extrémité. L'existence d'un tel passage n'est pas sans vous surprendre et vous vous demandez où il peut bien conduire, mais il semble que ce soit la seule autre issue. La crypte vous met presque aussi mal à l'aise que l'église elle-même et vous n'avez aucune envie de vous y attarder si vous pouvez faire autrement. Vous vous engagez donc dans le couloir sans trop d'hésitation. Rendez-vous au [100](#).

158

Vous avancez à pas calmes et lents parmi les sœurs, baissant la tête pour qu'aucune d'elles ne puisse distinguer clairement votre visage. Votre cœur bat la chamade, mais vous vous forcez à ne pas laisser paraître le moindre signe de peur, sachant que ce serait vous trahir. La mère supérieure est en train de prononcer de nouvelles paroles, avec un accent impérieux. L'air

semble frémir et vous sentez un picotement vous parcourir la peau. Vous ne pouvez vous défaire du pressentiment que votre imposture va être révélée d'un instant à l'autre. Testez votre score de Popularité. Ajoutez 3 points si votre score de Tricherie est entre 7 et 9 et 5 points s'il est de 10. Ajoutez 3 si vous avez le code *Echo* et 2 si vous avez le code *Impression*. Soustrayez 2 points si votre score de Tricherie est de 0. Soustrayez 3 si vous avez le code *Disruption*. Si le résultat est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [132](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [206](#).

159

Vous étouffez de justesse une exclamation d'effroi : une fille vient d'apparaître juste à côté de vous, comme surgissant de nulle part ! Mais votre surprise n'est rien comparée à celle que vous éprouvez un instant plus tard, lorsque vous distinguez son visage. Vous avez devant vous un reflet de vous-même, fidèle en tout point. Même son pyjama est froissé de la même façon que le vôtre. Un sourire éclaire son visage tandis que vous la regardez, bouche bée, puis elle pose un doigt contre ses lèvres et se glisse sans un bruit vers la table chargée de livres. Pétrifiée, vous la suivez du regard, craignant qu'elle ne soit remarquée. Mais elle revient sans encombre après quelques instants, vous rapportant le carnet de notes que vous aviez remarqué. Une fois que vous avez son butin entre les mains, Faustine bis ne vous laisse pas le temps de la remercier. Avec une moue amusée, elle pose la main contre la surface réfléchissante du miroir et y est aussitôt aspirée, redevenant un reflet à deux dimensions. Rendez-vous au [195](#).

160

Vous faites quelques pas prudents en avant. La puanteur qui se dégage de la créature vous suffoque presque, mais vous avez bien d'autres préoccupations pour le moment. Le dragon ne réagit pas à votre approche et vous réalisez que ses yeux sont fermés. Un soulagement ténu vous emplit à cette vue : le monstre doit être en train de dormir et vous ne risquez pas de vous faire dévorer tout de suite. Maintenant que vous êtes plus près, vous réalisez que le monticule autour duquel est enroulé le dragon est en fait un amoncellement invraisemblable de bijoux, de joyaux et d'autres trésors scintillants ! La conscience du péril tout proche tempère quelque peu l'émerveillement que vous aurait procuré ce spectacle en d'autres circonstances. Vous remarquez aussi que l'une des serres du dragon est à moitié refermée sur un objet plat et circulaire. Tout cela éveille votre curiosité, mais ne vous fait pas oublier votre peur. Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de vous approprier quelques parcelles du trésor du dragon, rendez-vous au [168](#). Si vous voulez tenter de subtiliser l'objet qu'il tient dans sa serre, rendez-vous au [184](#). Si vous désirez quitter la caverne, aucune autre issue ne s'offre à vous que l'escalier par lequel vous êtes arrivée. Vous pouvez le regagner en vous rendant au [133](#).

161

Vous étouffez de justesse une exclamation d'effroi : une fille vient d'apparaître juste à côté de vous, comme surgissant de nulle part ! Mais votre surprise n'est rien comparée à celle que vous éprouvez un instant plus tard, lorsque vous distinguez son visage. Vous avez devant vous un reflet de vous-même, fidèle en tout point. Même son pyjama est froissé de la même façon que le vôtre. Un sourire éclaire son visage tandis que vous la regardez, bouche bée, puis elle pose un doigt contre ses lèvres et se glisse sans un bruit vers la table chargée de livres. Pétrifiée, vous la suivez du regard, jetant de fréquents coups d'œil aux quatre sœurs qui conversent toujours. Mais aucune d'elle ne remarque votre double, qui revient vers vous après seulement quelques instants. Si vous possédez le code *Dana*, rendez-vous au [8](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [42](#).

162

Un sentiment de sérénité pur et profond est en train de naître en vous tandis que vous lisez la révocation d'une voix forte. Il n'est comparable à rien de ce que vous avez jamais senti. Toutes vos peurs, vos doutes et vos faiblesses ont disparu l'espace d'un instant. La volonté des sœurs pèse toujours contre votre esprit, mais elle est impuissante à vous arrêter. Le vent gagne en puissance autour de vous, courbant peu à peu les flammes en arrière. Votre univers ne contient plus que la résonance des mots qui s'enchaînent en un rythme parfait. Il vous semble maintenant que ce sont eux qui vous entraînent plus que ce n'est vous qui les prononcez. Le vent devient un véritable ouragan qui étouffe presque les échos de la formule de révocation, mais vous ne vous interrompez pas pour autant. Repoussées loin de vous, les flammes se retournent contre les sœurs terrifiées et les engloutissent. Puis, dès que les cris se sont estompés, vous les voyez faiblir et décroître inexorablement. Rendez-vous au [300](#).

163

Vous vous glissez vers la table et tendez une main en avant, mais votre mouvement est trop précipité et vous ne saisissez pas l'objet correctement. Vous tentez néanmoins de le récupérer mais, à ce moment, une exclamation de surprise vient vous heurter les oreilles. Paniquée, vous voulez vous enfuir, mais une force électrique traverse vos muscles et les tétanise, vous figeant sur place. C'est tout juste si vous parvenez à tourner légèrement la tête, pour voir que les quatre sœurs vous fixent désormais du regard. Puis une vague d'obscurité vous engloutit et vous perdez connaissance. Rendez-vous au [189](#).

164

Le souvenir du schéma que vous avez trouvé dans le carnet de notes est encore net dans votre esprit. Vous n'avez pas de mal à repérer l'un des symboles qui étaient désignés comme essentiel. Vous agenouillant à côté, vous frottez jusqu'à ce qu'il n'en subsiste plus qu'une tâche rougeâtre et indistincte. Vous ne remarquez aucun résultat particulier, mais il en va autrement des sœurs. Vous entendez des exclamations de surprise et les voix qui répètent l'incantation se désunissent partiellement. Notez le code *Disruption*. A présent, si vous voulez porter secours aux autres élèves, rendez-vous au [188](#). Si vous voulez vous emparer du livre qui se trouve devant la mère supérieure, rendez-vous au [193](#).

165

Vous vous laissez tomber au sol. La balle argentée passe nettement au-dessus de vous, mais rebondit avec force contre le mur et revient dans votre direction ! Stupéfaite, vous avez le réflexe de vous abriter derrière une chaise, mais il vient trop tard. La balle vous frappe de plein fouet et explose aussitôt en une multitude de fils visqueux qui viennent vous recouvrir. Prise au dépourvu, vous tentez de vous en dépêtrer mais vous êtes désormais incapable du plus petit mouvement. Les fils vous emmaillotent aussi étroitement que la proie d'une araignée, vous laissant tout juste capable de respirer.

- Joli coup, n'est-ce pas ? fait la vampire en s'approchant. Je préfère tout de même mes méthodes de chasse habituelles. Elles sont plus...

Mais vous n'entendez pas le reste de la phrase. Une torpeur surnaturelle est en train de se répandre dans vos veines, fermant vos yeux, relâchant vos muscles et vidant votre esprit. Vous perdez connaissance sans même vous rendre compte de ce qui vous arrive. Rendez-vous au [189](#).

166

Alors que vous êtes sur le point d'atteindre votre objectif, la mère supérieure s'interpose soudain entre vous et le pupitre. Elle brandit son poignard, dont la lame s'est recouverte de flammes noires, et vous fixe d'un regard meurtrier. Allez-vous vous précipiter droit sur elle (rendez-vous au [85](#)), vous avancer tout en restant hors de portée (rendez-vous au [185](#)) ou tenter de la contourner (rendez-vous au [201](#)) ?

167

Non sans une certaine réticence, vous portez le bol à vos lèvres et prenez une prudente gorgée. Si vous avez le code *Vulnera*, rendez-vous au [119](#). Sinon, rendez-vous au [138](#).

168

Vous ne tenez guère à enjamber le corps du dragon, mais l'essentiel de son trésor est heureusement accessible sans que vous ayez à prendre ce risque. Et le choix qui s'offre à vos yeux et à vos mains est des plus vaste ! Statuettes, coupes, diadèmes, candélabres, colliers, bracelets et bien d'autres objets encore, parsemés d'innombrables pièces d'or scintillant. Vous restez un moment indécise, ne sachant pas où commencer, mais votre intérêt est vite attiré par les bijoux. Testez votre caractéristique d'Etudes. Si elle est supérieure ou égale à 4, rendez-vous au [136](#). Si elle est inférieure, rendez-vous au [151](#).

169

Vous réalisez vite que c'est une vieille femme qui se tient devant vous. Ses cheveux gris sont attachés en chignon et ses vêtements sobres n'ont pas été épargnés par la poussière qui remplit la pièce. Vous la voyez œuvrer avec énergie, sortant du matériel scolaire usagé d'un carton disposé à ses pieds pour le disposer minutieusement sur les rayonnages d'une étagère. Son rangement suit apparemment une logique précise, mais vous êtes incapable de discerner laquelle.

Vous hésitez à révéler votre présence à la vieille femme, bien qu'elle ne semble pas particulièrement dangereuse. Mais la décision vous échappe en fin de compte, lorsqu'un éternuement dû à la poussière vous échappe et la fait se retourner. Son visage est fortement ridé, mais ses yeux - qu'elle pose aussitôt sur vous - sont d'un bleu étonnamment vif.

- Bonsoir, jeune fille, vous dit-elle sans le moindre semblant de surprise. Approche, je t'en prie. Cela fait longtemps que je n'ai pas eu de visiteuse. Je suppose que tu es une élève du pensionnat ?

- Oui, répondez-vous non sans une légère hésitation. Je m'appelle Faustine.

- Faustine ? C'est très...

Un léger gloussement lui échappe.

- C'est très joli, reprend-elle ensuite avec un sourire. Mais c'est aussi de circonstance. Moi, je m'appelle Ophélie. Je suis la responsable de cet endroit, ce qui n'est pas une mince affaire, comme tu peux le voir.

- Pourquoi est-ce que mon prénom est de circonstance ? demandez-vous avec un pressentiment.

- Parce qu'un rituel très malsain est sur le point d'avoir lieu dans ton pensionnat, vous répond la vieille femme. Ces choses-là sont extrêmement dangereuses, pour les personnes qui y participent comme pour celles qui se trouvent à proximité. Mais, d'après ce que j'ai pu observer, il y a toujours quelqu'un pour céder à la tentation.

Votre peau se couvre de frissons, comme si l'air s'était soudainement refroidi. Rendez-vous au [54](#).

170

Votre ascension se prolonge pendant un temps qui vous paraît d'autant plus interminable que votre visibilité est des plus limitée. L'échelle aboutit finalement à un corridor, tout aussi obscur et si bas de plafond que vous ne pouvez avancer que courbée en avant. Le passage vous fait suivre bien des tours et des détours, ponctués çà et là par d'étroits escaliers en bois, mais s'achève en fin de compte sur une impasse. Intriguée, vous palpez les murs autour de vous et vos doigts ne tardent pas à déceler une manette discrète, que vous enclenchez. Aussitôt, la paroi qui vous faisait face pivote sur elle-même, révélant le milieu d'un couloir éclairé. Soulagée de ne pas avoir à faire demi-tour, vous passez par cette ouverture. A partir de maintenant, si vos points de Résistance venaient à être réduits à zéro et que vous perdiez connaissance, vous devrez vous rendre au [189](#). Pour le moment, rendez-vous au [58](#).

171

Saisie d'une inspiration, vous pointez votre baguette vers l'élève la plus proche. Un filet d'étincelles presque incolores vient l'envelopper et vous voyez les nœuds de ses liens se défaire aussitôt ! La fille est stupéfaite, mais elle a le bon sens de dissimuler aussitôt le fait qu'elle est désormais libre de ses mouvements. Notez le code *Tara*. Vous vous retournez maintenant vers les sœurs, espérant qu'elles n'ont pas observé votre manœuvre. Rendez-vous au [149](#).

172

Vous ne tardez pas à vous demander si votre décision n'était pas une erreur. Les piliers de flammes sont si nombreux autour de vous que vous ne pouvez plus suivre tous leurs déplacements et les intervalles qui les séparent se font de plus en plus étroits. Vous décidez presque de faire demi-tour, mais il est probable que cela ne serait pas moins dangereux que de continuer vers la salle de peinture. Testez votre caractéristique de Sport. Si elle est inférieure à 5, vous ne pouvez éviter d'effleurer une colonne de feu et la brûlure qui en résulte vous coûte 2 points de Résistance. Vous parvenez finalement à atteindre la porte et vous vous engouffrez à l'intérieur. Rendez-vous au [291](#).

173

Les sœurs vous entourent de toutes parts, mais elles sont suffisamment éloignées les unes des autres pour que vous ayez une chance d'atteindre le pupitre. Si vous possédez un miroir circulaire, rendez-vous immédiatement au [87](#). Sinon, allez-vous courir droit vers le pupitre (rendez-vous au [155](#)) ou en décrivant des zigzags (rendez-vous au [196](#)) ?

174

Vous remarquez un carnet de notes, posé près d'une pile de livres, et un bol très semblable à ceux que vous aviez observé sur les tables du réfectoire, qui semble à moitié rempli d'un liquide noir. Si vous essayez de récupérer l'un ou l'autre de ces objets, rendez-vous au [9](#). Si vous préférez ne pas prendre ce risque, rendez-vous au [95](#).

175

Vous déambulez le long de vastes passages illuminés. Le dédale se révèle tout à fait désert, ce qui vous rassure quelque peu. En revanche, vous ne découvrez aucun moyen de regagner l'extérieur, seulement des pièces vides et de nouvelles intersections. A quoi peuvent bien servir ces sous-sols ? Et qui se charge d'entretenir les tuyaux et le système d'éclairage ? Autant de questions qui vous viennent à l'esprit mais restent sans réponse. Votre longue exploration sans incident vous donne en tout cas le temps de raffermir votre sang-froid. Vous regagnez 1 nouveau point de Résistance. Rendez-vous au [152](#).

176

Vous vous glissez à pas feutré jusqu'au bord du cercle. Avec soulagement, vous découvrez que lignes et symboles ont été tracées avec une sorte d'argile, que vous devriez pouvoir effacer en les frottant avec vos mains. Vous n'osez cependant pas vous attaquer au cercle lui-même, de peur de vous y brûler. Si vous avez le code *Gnosis*, rendez-vous au [164](#). Sinon, rendez-vous au [200](#).

177

Vous cherchez des yeux quelque chose qui puisse vous tirer de cette situation. Si votre score de Tricherie est égal ou supérieur à 7, rendez-vous au [212](#). Si ce n'est pas le cas, mais que votre score d'Etudes est égal ou supérieur à 9, rendez-vous au [290](#). Sinon, la pièce confinée ne recèle apparemment rien de plus que ce que vous aviez déjà remarqué. Le total de temps augmente de 2. Retournez au [60](#) et choisissez une autre possibilité.

178

Un flamboiement de lumière enveloppe soudain la croix ansée que vous portez contre votre poitrine. Vous voyez la vampire s'immobiliser aussitôt, comme pétrifiée, et une expression de terreur se peindre sur son visage pâle. Puis une clarté blanche et pure, impossiblement intense, jaillit de l'anck pour éclairer tout l'intérieur de la pièce. La vampire se protège le visage avec un hurlement, mais vous voyez sa chair noircir et se racornir, comme soumise à une chaleur extrême. Vous-même ne ressentez pourtant aucune douleur et la lumière vive ne blesse pas vos yeux. Dépassée par le spectacle auquel vous assistez, vous voyez la créature se recroqueviller sur elle-même sans parvenir à échapper au rayonnement de l'anck. Son corps commence à se désagréger et, après un dernier cri étranglé, il tombe finalement en poussière. L'éclat de la croix ansée commence aussitôt à pâlir et, après quelques instants, l'anck ne semble plus qu'un bijou doré ordinaire. Encore secouée par la scène, vous ne songez qu'à quitter cette pièce au plus vite. Vous la traversez donc d'un pas rapide en direction du passage secret. Rendez-vous au [137](#).

179

Un profond sourire illumine le visage ridé du vieil homme et il tend une main pour vous effleurer le front. Surprise, vous le laissez pourtant faire.
- Je te donne ma bénédiction, dit-il d'une voix étonnamment douce. Tu es une jeune fille courageuse et cela te donnera toute la force dont tu as besoin pour affronter le mal.
Il n'ajoute rien de plus et retourne alimenter la chaudière, comme il le faisait lorsque vous êtes arrivée. Il ne vous reste plus qu'à aller jusqu'à l'échelle et à entamer votre ascension. Rendez-vous au [170](#).

180

Vous attrapez le violon par le manche et le brandissez pour intercepter la balle qui file droit sur vous. Testez votre caractéristique de Sport. Si elle est supérieure ou égale à 7, rendez-vous au [64](#). Si elle est inférieure, rendez-vous au [139](#).

181

Une exclamation vous heurte soudain les tympans. Tournant la tête, vous voyez que la sœur la plus proche tend une main dans votre direction. Vous sentez aussitôt une froideur indicible se répandre dans tout votre corps. Vous perdez 3 points de Résistance. Si vous portez un ankh, la chaleur qu'il se met soudain à diffuser réduit cette perte à 2 points. Abandonnant toute idée de subtilité, vous vous mettez à courir en direction du pupitre, espérant l'atteindre avant que la totalité des sœurs ne vous ait repérée. Rendez-vous au [204](#).

182

Les bruits de pas des sœurs s'éloignent peu à peu. Vous vous approchez à votre tour du panneau dérobé et vous vous arrêtez juste devant le couloir, que vous regardez longuement. Vous repensez à tout ce qui vous est arrivé au cours de cette soirée, à toutes les horreurs que vous avez vues et à tous les dangers que vous avez courus. Vous êtes certaine que le fait de suivre les sœurs vous fera courir de plus grands risques encore. Vous n'y êtes pas obligée, en théorie : vous pourriez sortir de la bibliothèque par sa porte normale, descendre les escaliers, vous trouver des chaussures et des vêtements chauds et vous enfuir du pensionnat. C'est ce dernier point qui est essentiel. Vous n'avez aucune idée de ce qu'est censé accomplir le rituel que préparent les sœurs, mais vous devinez qu'il mettra en danger de mort toutes les autres personnes se trouvant encore dans le bâtiment lorsqu'il débutera. Et c'est là qu'est votre problème. Vous ne pourrez jamais réveiller et faire sortir toutes les élèves à temps. Et vous n'êtes pas non plus capable de les laisser derrière et de ne sauver que votre propre vie. Même s'il y en a beaucoup que vous ne connaissez pas et beaucoup d'autres que vous trouvez idiotes, agaçantes ou superficielles. Il n'est pas question que vous les abandonniez et cette ferme résolution vous vaut de gagner 1 point bonus. Ne tardez pas davantage à suivre les sœurs en vous rendant au [32](#) ! Chaque minute compte !

183

Vous appelez au secours de toute la force de vos poumons, espérant contre toute attente que quelqu'un vous entendra et viendra vous délivrer. Si vous avez le code *Lunaire*, rendez-vous au [190](#). Sinon, vous continuez à crier jusqu'à vous écorcher la voix, mais personne n'apparaît. Le total de Temps augmente de 2. Retournez au [60](#) et choisissez une autre possibilité.

184

La serre qui vous intéresse est tout près de l'énorme gueule du dragon. Vous vous en approchez aussi silencieusement que possible, incapable de réprimer quelques tremblements. A la pensée que l'énorme créature pourrait se réveiller, c'est tout juste si vous trouvez le courage de ne pas vous enfuir en courant ! Mais le dragon reste plongé dans sa profonde torpeur et ne vous incommoder que par les émanations pestilentielles qui s'échappent régulièrement de ses naseaux.

L'objet de votre intérêt est une sorte de disque doré, dont le diamètre doit avoisiner les trente centimètres. La serre du dragon l'enserme comme une véritable cage, mais vous remarquez avec soulagement qu'elle laisse suffisamment d'espace pour qu'il soit possible de le récupérer. Vous armant de tout votre courage, vous vous penchez en avant et tendez une main. Testez votre caractéristique de Tricherie. Si elle est de 10, rendez-vous au [62](#). Si elle est inférieure, rendez-vous au [71](#).

185

Emportée par sa rage, Mère Thérèse s'élance pour vous frapper dès qu'elle vous voit approcher. Mais vous bondissez en arrière au bon moment et le poignard enflammé vous manque d'une dizaine de centimètres. Vous profitez du déséquilibre passager de Mère Thérèse pour la bousculer et vous précipiter vers le livre, que vous pouvez enfin saisir. Rendez-vous au [128](#).

186

Plusieurs colonnes de feu sont en train de converger vers vous et il n'est plus temps de tergiverser. Vous vous engouffrez dans la salle de musique, refermant aussitôt la porte derrière vous.

A votre grand soulagement, il n'y a pas de flammes ici. Au contraire, la pièce est plongée dans une pénombre que n'éclairent que quelques chandeliers dispersés. L'air est d'une fraîcheur reconfortante après la fournaise du couloir. Les accents sonores d'un concerto emplissent tout l'espace, faisant vibrer vos tympanes.

A mesure que vos yeux s'habituent à la semi-obscurité, vous voyez que l'essentiel de la pièce est occupé par des rangées de chaises, contre lesquels sont appuyés des instruments allant du violon au hautbois. Vous remarquez aussi qu'un pan du mur le plus éloigné de vous a partiellement pivoté, laissant deviner une sorte de corridor derrière lui. Mais surtout, vous distinguez maintenant le piano d'où provient le concerto et la femme aux longs cheveux noirs qui est assise devant lui. Lorsque vos yeux se posent enfin sur sa silhouette, elle s'arrête soudain de jouer et se tourne dans votre direction. Si vous avez le code *Yami*, rendez-vous au [121](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [146](#).

187

Vous courez à perdre haleine vers l'autel, les oreilles résonnant des exclamations furieuses des sœurs. Il vous semble que les élèves crient votre nom, mais vous n'en êtes pas sûre. Vous reconnaissez plusieurs d'entre elles, dont Johanna, votre voisine de chambrée. Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres. Si vous avez un poignard, rendez-vous au [144](#). Si vous n'en avez pas mais que vous possédez une baguette, rendez-vous au [171](#). Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, vous réalisez soudain que vous n'aurez jamais le temps de défaire les liens des élèves à mains nues ! Votre seule chance est de vous emparer du livre. Vous déviez donc votre course vers le centre du cercle. Rendez-vous au [204](#).

188

L'autel est loin de vous. Bien que l'attention des sœurs soient concentrée sur la mère supérieure, vous n'avez aucune chance de l'atteindre sans être repérée. Si vous êtes déguisée, rendez-vous au [158](#). Dans le cas contraire, vous ne pouvez plus vous reposer que sur vos jambes. Rendez-vous au [203](#).

189

Lorsque vous reprenez connaissance, vous êtes étendue sur le dos, incapable de bouger. Des étoiles innombrables emplissent tout votre champ de vision et un vent froid vient vous caresser le visage. Vous essayez de vous relever, mais vous réalisez que vous êtes attachée. Une silhouette vient soudain se découper sur le ciel nocturne, le reflet acéré d'un poignard entre les mains. Avec un sentiment d'horreur détaché, vous regardez la lame s'élever lentement au-dessus de votre poitrine, la pointe dirigée vers le bas. Il n'y a rien à faire, sinon fermer les yeux en espérant que tout ceci n'est qu'un rêve et qu'il n'ira pas plus loin.

190

Alors que vous êtes en train de perdre espoir, vous avez la surprise de voir un pan de mur pivoter sur lui-même et un visage encadré de cheveux noirs se dessiner dans l'ouverture ainsi apparue.

- Emilie ! vous exclamez-vous, stupéfaite.

- Faustine ? Qu'est-ce que tu fais là ?

- On s'en fiche ! Viens m'aider !

Obtempérant à votre injonction, Emilie pénètre dans la pièce et s'accroupit à vos côtés pour défaire vos liens.

- Tu as de la chance, fait-elle en s'attaquant méthodiquement aux nœuds qui retiennent vos poignets. C'est parce que je n'osais pas aller plus vite dans ce couloir infernal que j'ai pu t'entendre. J'ai eu un peu de mal à trouver comment faire pour ouvrir mais, heureusement, je commence à avoir l'habitude. Tu sais que notre pensionnat est criblé de passages secrets ? Pressée d'être de nouveau libre, vous ne faites qu'à moitié attention à ses bavardages. Chaque seconde qui s'écoule renforce la crainte que quelque chose ne survienne tout à coup pour empêcher votre évasion. Mais votre appréhension se révèle finalement infondée : avec une exclamation de satisfaction, Emilie achève de défaire l'un des principaux nœuds et vous pouvez retirer vos mains de leurs liens. Indiciblement soulagée, vous massez rapidement vos bras endoloris avant de vous attaquer vous-même à la corde qui attache vos chevilles.

- Où sommes-nous, au juste ? demandez-vous tout en vous affairant.

- Toujours dans le pensionnat, répond Emilie, qui s'est relevée et examine avec intérêt les symboles rouges couvrant les parois de la pièce. Mais je t'avertis que ça a un peu changé. Le couloir d'à-côté, par exemple, est...

Sa phrase reste en suspens, au moment même où vous achevez de vous libérer. Vous relevez la tête, intriguée.

- Emilie ?

Il n'y a plus que vous dans la pièce. Emilie s'est volatilisée. Sous le choc, vous restez quelques instants à fixer l'endroit où elle se trouvait, tandis que des frissons incontrôlables se répandent peu à peu le long de votre peau. Vous remarquez tout à coup qu'une lueur sourde se dégage des symboles, se renforçant de seconde en seconde. Vous ne comprenez pas ce qui se passe, mais vous êtes certaine d'être en danger. Vous levant d'un bond, vous vous hâtez de sortir de la pièce. Rendez-vous au [58](#).

191

Vous récitez les mots latins comme on vous l'a appris au cours d'innombrables cours, vous attachant à respecter le rythme et la prononciation. Mais de légères erreurs vous échappent néanmoins çà et là. Espérant qu'elles ne suffiront pas à ruiner la formule de révocation, vous vous forcez à poursuivre la lecture sans ralentir, en faisant plus attention. Mais la pression du regard des sœurs est implacable. Elle brouille votre esprit, vous faisant trébucher sur chaque syllabe. Des hésitations viennent rompre le flot de vos paroles. Le vent qui vous entoure commence à décroître et vous sentez une peur glacée vous étreindre. Si vous avez le code *Tara*, rendez-vous au [194](#). Sinon, rendez-vous au [98](#).

192

Vous vous approchez aussi discrètement que possible, veillant à toujours rester à l'abri des étagères. Une fois que vous êtes suffisamment près, vous pouvez espionner la conversation par les espaces séparant les rayonnages. A votre grande surprise, il y a là quatre sœurs et non des moindres : Sœur Isabelle, votre grosse professeur de latin ; Sœur Maria, la bibliothécaire fluette, tenant un livre massif à la couverture ornée de ferrures argentées ; Sœur Chantal, la surveillante générale, avec sa carrure imposante ; et surtout Mère Thérèse, la directrice du pensionnat, aussi sèche et maigre qu'il est possible de l'être. Elles se tiennent près d'une table encombrée de divers livres volumineux, certains grands ouverts. Avec un frisson, vous remarquez que chacune des sœurs porte à sa ceinture un poignard visiblement aiguisé. Si vous avez le code *Lunaire* ou *Eclipsée*, rendez-vous au [14](#). Sinon, rendez-vous au [41](#).

193

La mère supérieure, devant laquelle se trouvent le pupitre et le livre, est le point sur lequel se concentrent les regards de toutes les sœurs. Vous ne pouvez vous empêcher de frissonner à l'idée de vous exposer à leur attention commune. Si vous êtes déguisée, rendez-vous au [198](#). Sinon, il ne vous reste plus qu'à faire confiance à vos jambes. Rendez-vous au [207](#).

194

Alors que vous faiblissez de plus en plus, une voix vient soudain rejoindre et soutenir la vôtre. Tournant la tête, vous découvrez que vous n'êtes plus seule. L'une des élèves que vous avez libéré se tient juste à côté de vous, une fille blonde en pyjama mauve, dont vous ne connaissez même pas le nom. Elle lit la formule avec vous et ce soutien inattendu vous redonne confiance. Chassant les hésitations qui pesaient sur votre esprit, vous vous accrochez au rythme qui menaçait de vous échapper. Le vent retrouve la vigueur qu'il était en train de perdre.

Une à une, les autres jeunes filles arrivent à leur tour et se regroupent devant le livre. Il y a parmi elles des visages familiers et d'autres que vous n'avez jamais croisé que brièvement. Elles-mêmes ne se connaissent certainement pas toutes entre elles. Mais une même volonté vous ligue contre les maléfices qui vous entourent et c'est d'une voix unie et puissante que vous poursuivez toutes ensemble la lecture. Le vent devient un véritable ouragan qui étouffe presque les échos de la formule de révocation, mais vous ne vous interrompez pas pour autant. Repoussées loin de vous, les flammes se retournent contre les sœurs terrifiées et les engloutissent. Puis, dès que les cris se sont estompés, vous les voyez faiblir et décroître inexorablement. Rendez-vous au [300](#).

195

- Il est temps d'aller rejoindre nos sœurs, dit soudain Mère Thérèse d'une voix impérieuse. La puissance et l'immortalité nous attendent.

Vous les voyez se diriger vers la table et y prendre la plupart des objets qui s'y trouvaient, ne laissant que quelques livres. Puis elles se dirigent toutes ensemble vers une partie de la bibliothèque heureusement opposée à l'endroit où vous êtes cachée. Les suivant à distance aussi discrètement que possible, vous voyez Sœur Chantal actionner une manette pour ouvrir un nouveau panneau secret, donnant sur un corridor vivement éclairé. Les sœurs s'y engagent l'une après l'autre et il ne reste bientôt plus que vous dans la bibliothèque. Si vous avez récupéré un carnet de notes, rendez-vous au [39](#). Si vous avez récupéré un bol, rendez-vous au [141](#). Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, rendez-vous au [182](#).

196

Votre tactique désoriente momentanément les sœurs, mais elles se reprennent bientôt et concentrent toute leur volonté sur vous. Une douleur foudroyante explose soudain dans votre poitrine et vous vous effondrez au sol avec un cri étranglé. Un voile de ténèbres vient aussitôt recouvrir votre vision et, l'espace d'un instant horrible, il vous semble que votre cœur est sur le point de s'arrêter. Vous perdez 5 points de Résistance. Un sursaut d'énergie désespéré vous traverse à l'idée que les sœurs doivent être sur le point de réitérer leur assaut. A peine capable de distinguer encore ce qui vous entoure, vous trouvez la force de vous relever et de vous remettre à courir. Rendez-vous au [166](#).

197

Après vous être démenée pendant un temps interminable, vous parvenez finalement à glisser vos mains hors des liens qui les enserraient ! La corde a meurtri vos poignets et les muscles de vos bras sont terriblement endoloris, mais ces désagréments vous paraissent bien mineurs tant vous êtes soulagée d'être libre ! Vous vous attaquez immédiatement aux liens qui retiennent vos chevilles. Les nœuds ne vous résistent pas longtemps et vous êtes bientôt en mesure de vous relever. Quelques brefs étirements dégourdissent vos membres, puis vous vous lancez dans l'exploration attentive de la pièce où vous vous trouvez. Maintenant que vous n'êtes plus étendue sur le sol, il ne vous faut pas longtemps pour repérer une manette discrète dans l'angle d'un mur, à hauteur de vos yeux. Entraînée par l'adrénaline qui coule dans vos veines, vous n'hésitez pas un instant à l'actionner. Avec un chuintement presque inaudible, vous voyez alors un pan du mur pivoter sur lui-même, révélant le milieu d'un couloir. Excitée d'être parvenue à vous évader, vous vous hâtez de sortir de la pièce. Rendez-vous au [58](#).

198

Vous avancez à pas calmes et lent parmi les sœurs, baissant la tête pour qu'aucune d'elles ne puisse distinguer clairement votre visage. Votre cœur bat la chamade, mais vous vous forcez à ne pas laisser paraître le moindre signe de peur, sachant que ce serait vous trahir. La mère supérieure est en train de prononcer de nouvelles paroles, avec un accent impérial. L'air semble frémir et vous sentez un picotement vous parcourir la peau. Vous ne pouvez vous défaire du pressentiment que votre imposture va être révélée d'un instant à l'autre. Testez votre caractéristique de Popularité. Ajoutez 3 points si votre score de Tricherie est entre 7 et 9 et 5 points s'il est de 10. Ajoutez 3 si vous avez le code *Echo* et 2 si vous avez le code *Impression*. Soustrayez 2 points si votre score de Tricherie est de 0. Soustrayez 3 si vous avez le code *Disruption*. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [147](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [181](#).

199

- Tu n'as pas de raison d'avoir peur, vous dit la vampire tout en se rapprochant sans hâte. Je n'ai pas le droit de boire ne serait-ce qu'une goutte de ton sang. On m'a ordonné de capturer toutes les élèves qui pourraient s'aventurer ici, mais sans leur faire de mal. Ce n'est bien sûr pas très amusant, mais je vais au moins pouvoir essayer ce joujou.

Le "joujou" en question, qu'elle tient dans une main, ressemble à une balle en plastique des plus ordinaires, mais sa couleur argentée reflète étrangement la lumière des chandeliers qui éclairent la salle.

- Tu verras, fait la vampire en vous montrant l'objet, tu ne sentiras presque rien. C'est seulement ensuite que tu auras un moment très désagréable à passer.

Si vous possédez une baguette et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [7](#). Si vous voulez ressortir dans le couloir, rendez-vous au [29](#). Si vous voulez courir vers les rangées de chaises et les instruments de musique, rendez-vous au [88](#). Enfin, si vous voulez essayer d'atteindre le passage secret qui s'ouvre dans le mur, rendez-vous au [110](#).

200

Vous effacez quelques symboles au hasard, mais cela ne semble pas avoir le moindre effet sur le déroulement du rituel. Notez le code *Faillie*. Vous finissez par cesser vos efforts apparemment inutiles, craignant que leur seul résultat soit de vous faire déjà repérer. A présent, si vous voulez porter secours aux autres élèves, rendez-vous au [188](#). Si vous voulez vous emparer du livre qui se trouve devant la mère supérieure, rendez-vous au [193](#).

201

Sorcière ou pas, Mère Thérèse est une femme âgée et vous êtes beaucoup plus rapide qu'elle. Vous la contournez sans lui laisser la moindre possibilité de vous intercepter. Mais, au moment où vous la dépassez, elle pointe son poignard sur vous et les flammes en jaillissent comme une multitude de lanières sombres ! Une douleur aveuglante vous traverse au moment où elles se referment sur vous, vous arrachant un hurlement strident. Vous perdez 5 points de Résistance. Une odeur de brûlé écoeurante est en train de vous emplir les narines. Au bord de l'évanouissement, vous trouvez néanmoins la force de reprendre votre course. Plus rien ne vous barre le chemin jusqu'au livre et vous pouvez enfin vous en emparer. Rendez-vous au [128](#).

202

Vous regardez le cadeau d'Ophélie, espérant qu'il a le pouvoir de vous aider. Puis vous le pointez en direction du cercle en vous concentrant de toutes vos forces. Sous vos yeux, un flot de papillons fantomatique s'échappe de votre baguette et se répand à l'intérieur du cercle en une vaste nuée, presque invisible dans l'air nocturne. Vous les voyez s'abattre en masse sur les symboles ésotériques, explosant à leur contact en des gerbes d'étincelles silencieuses. Lorsque votre baguette cesse d'opérer sa magie, quelques instants plus tard, les contours de beaucoup des caractères tracés sur le sol sont désormais brouillés et des exclamations de confusion sont en train de s'élever parmi les sœurs. Notez le code *Disruption*. A présent, si vous voulez porter secours aux autres élèves, rendez-vous au [188](#). Si vous voulez vous emparer du livre qui se trouve devant la mère supérieure, rendez-vous au [193](#).

203

Le cœur battant à tout rompre, vous courez droit vers l'autel et les autres élèves, misant sur l'effet de surprise. C'est certainement là la chose la plus folle que vous ayez jamais faite ! Des exclamations de surprise échappent aux sœurs lorsqu'elles vous voient soudain apparaître. Testez votre caractéristique de Sport. Ajoutez 2 points si vous avez le code *Dourga*. Soustrayez 2 points si vous avez le code *Disruption* et également 2 points si vous avez le code *Ardent*. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, vous ne laissez pas le temps aux sœurs de réagir. S'il est inférieur, vous voyez l'une d'elles tendre la main vers vous et un froid indicible vous traverse le corps, vous ôtant 3 points de Résistance. Si vous portez un ankh, la chaleur qu'il dégage soudain réduit cette perte à 2 points. Dans tous les cas, vous poursuivez votre course sans ralentir. Rendez-vous au [187](#).

204

Au moment où vous posez le pied dans le centre de l'étoile, un crépitement sonore vient vous heurter les tympans. Une multitude d'étincelles écarlates s'élèvent des lignes et affluent dans votre direction. Si vous avez le code *Disruption*, elles s'éteignent juste avant de vous atteindre. Dans le cas contraire, elles vous enveloppent, brûlant votre peau et vous arrachant un hurlement de douleur. Vous perdez 3 points de Résistance. Dans les deux cas, le spectacle fait s'interrompre abruptement l'incantation. Toutes les sœurs ont désormais les yeux rivés droit sur vous ! Rendez-vous au [166](#).

205

Vous brandissez votre baguette, espérant qu'elle saura vous défendre. Mais les étincelles colorées qui viennent la recouvrir meurent presque aussitôt. Les regards des sœurs pèsent sur vous d'un poids écrasant et l'air est chargé d'une tension presque insupportable. Puis la mère supérieure lève une main et la baguette vole en éclat, criblant votre main d'échardes ! Vous perdez 1 point de Résistance. La seule chance qui vous reste désormais est de courir ! Rendez-vous au [173](#).

206

Une exclamation vous heurte soudain les tympans. Tournant la tête, vous voyez que la sœur la plus proche tend une main dans votre direction. Vous sentez aussitôt une froideur indicible se répandre dans tout votre corps. Vous perdez 3 points de Résistance. Si vous portez un ankh, la chaleur qu'il se met soudain à diffuser réduit cette perte à 2 points. Abandonnant toute idée de subtilité, vous vous mettez à courir en direction de l'autel, espérant l'atteindre avant que la totalité des sœurs ne vous aient repérée. Rendez-vous au [187](#).

207

Le cœur battant à tout rompre, vous courez droit vers le centre du cercle et le pupitre qui s'y trouve, misant sur l'effet de surprise. C'est certainement là la chose la plus folle que vous ayez jamais faite ! Des exclamations de surprise échappent aux sœurs lorsqu'elles vous voient soudain apparaître. Testez votre caractéristique de Sport. Ajoutez 2 points si vous avez le code *Dourga*. Soustrayez 2 points si vous avez le code *Disruption* et également 2 points si vous avez le code *Ardent*. Si le résultat est supérieur ou égal à 8, vous ne laissez pas le temps aux sœurs de réagir. S'il est inférieur, vous voyez l'une d'elles tendre la main vers vous et un froid indicible vous traverse le corps, vous ôtant 3 points de Résistance. Si vous portez un

ankh, la chaleur qu'il dégage soudain réduit cette perte à 2 points. Dans tous les cas, vous poursuivez votre course et vous parvenez bientôt au centre du cercle. Rendez-vous au [204](#).

208

Le pied sur la première marche, vous voyez que le sommet de l'escalier encadre un fragment de ciel nocturne. Les paroles vous parviennent avec plus de force, mais vous ne les saisissez encore qu'imparfaitement. Si vous restez un instant à les écouter, rendez-vous au [125](#). Si vous gravissez les marches sans plus tarder, rendez-vous au [231](#).

209

Le couloir dans lequel vous émergez est dans un état aussi infernal que le précédent. Les colonnes de feu vous entourent de toutes parts, plus larges et plus nombreuses qu'auparavant. L'air vous brûle la gorge à chaque inspiration et il vous est pénible de garder les yeux ouverts au milieu de ce brasier flamboyant.

Il n'est pas question de revenir en arrière et les autres portes sont trop éloignées pour que vous ayez une chance de les atteindre, mais vous remarquez une irrégularité significative dans le mur à quelques mètres. Sans doute un panneau secret qui a été mal refermé ! Vous vous précipitez dans cette direction, vous glissant entre les piliers ardents avec une audace dont vous auriez sans doute été incapable il y a seulement quelques heures. Vous atteignez vite la porte dérobée, l'ouvrez d'un bon coup d'épaule et vous précipitez hors d'atteinte des flammes. L'étroit corridor dans lequel vous vous retrouvez est faiblement éclairé par quelques ampoules poussiéreuses. Vous le suivez sans vous presser, essuyant d'un revers de manche la sueur que la fournaise a fait naître sur votre front. Le passage fait plusieurs coudes et vous vous demandez avec curiosité entre quelles salles vous naviguez cette fois-ci. Vous parvenez finalement à ce qui semble être une impasse. Mais vous vous doutez que les apparences sont trompeuses et, en effet, il ne vous faut pas longtemps pour découvrir une manette discrète, qui ouvre un nouveau panneau dérobé avec un déclic à peine audible.

Passant par l'ouverture ainsi révélée, vous vous retrouvez dans le coin d'une large pièce, encombrée de hautes étagères chargées de livres, que vous n'avez pas de mal à reconnaître comme étant la bibliothèque. Le son de plusieurs voix vous parvient et vous réalisez soudain qu'un conciliabule se tient au beau milieu de la salle. Rendez-vous au [192](#).

210

La pièce a cessé de tourner sur le sol et offre désormais à vos yeux une sorte de blason entouré de lauriers. Vous êtes bien incapable de deviner si cela signifie pile ou face ! Vous

retournez la pièce pour en avoir le cœur net et, à votre grand plaisir, vous découvrez alors le profil d'un visage estompé par le temps. Emilie fait la moue en vous regardant mettre la main sur la baguette. Rendez-vous au [145](#).

211

Dès les premiers mots, avant même de comprendre ce qu'ils disaient, vous avez eu le réflexe de vous jeter en arrière pour vous enfuir. Mais trop tard ! La paroi s'était refermée silencieusement dans votre dos et vous avez beau palper le mur, vous ne découvrez pas le moyen de la rouvrir.

- Tu te fatigues pour rien. Viens me voir.

La voix est féminine, riche et chaude comme une symphonie, mais cela ne suffit pas à vous donner confiance. La large armoire qui se trouve sur votre droite bloque une partie de votre champ de vision, ce qui vous empêche tout juste de distinguer votre interlocutrice inconnue. Elle n'est en tout cas guère éloignée de la porte de la salle ! Il semble bien que vous n'ayiez pas la possibilité d'échapper à cette rencontre. Rassemblant votre courage, vous faites deux pas en avant... et vous arrêtez subitement, frappée de stupeur au point d'en oublier votre peur. La lumière dorée que produisent les innombrables flammes des chandeliers se mélange à la fourrure d'un puissant corps de fauve, se reflète abondamment sur de larges ailes repliées et embrase une ample chevelure cuivrée encadrant un visage humain harmonieux. Celui-ci arbore un sourire amusé.

- J'imagine que tu ne savais pas que ton école abritait un sphinx. A vrai dire, je m'étais endormie ici longtemps avant qu'elle ne soit construite et je n'ai été réveillée que récemment. Mais trêve de bavardage, passons tout de suite à l'essentiel : la question. Si tu réponds correctement à la question que je vais te poser, tu pourras librement passer par cette porte et je ne te ferai rien, tu as ma parole. Sinon, bien entendu, les choses n'iront pas si bien.

- Vous... Vous ne pouvez pas simplement me laisser repartir par où je suis arrivée ? demandez-vous d'une voix un peu tremblante.

Le sourire de la sphinx n'a rien de rassurant.

- Ne dis pas de bêtises.

Si votre score de Tricherie est de 9 ou de 10, rendez-vous immédiatement au [216](#). Sinon, qu'allez-vous faire ? Vous êtes trop loin de la porte pour avoir actuellement une chance de l'atteindre avant que la sphinx ne réagisse. Il vaut mieux vous en rapprocher progressivement et guetter une occasion. Si vous voulez distraire la sphinx en la faisant parler, vous pouvez l'interroger sur : elle-même (rendez-vous au [223](#)), ce qui se passe au pensionnat (rendez-vous au [237](#)), le sommeil dans lequel elle était plongée (rendez-vous au [242](#)) ou ce qu'elle pense de l'époque à laquelle elle s'est réveillée (rendez-vous au [279](#)). Si vous préférez lui demander directement de vous poser sa question, rendez-vous au [296](#).

212

Votre oeil attentif observe une irrégularité au bas de l'un des murs. Vous devez vous contorsionner patiemment pour réussir à vous en approcher sans vous brûler à aucune des bougies. Parvenue suffisamment près, vous réalisez qu'il se trouve là une sorte de petite niche secrète. Vous vous mettez dos au mur et palpez de votre mieux la paroi. Vos doigts engourdis se montrent assez maladroits, mais ils finissent cependant par ouvrir un panneau dérobé à peine plus grand que votre main. Vous allongez sur le sol pour voir ce qu'il dissimulait, vous êtes récompensée de vos efforts par une vision merveilleuse : un couteau.

L'objet est à vrai dire d'apparence peu engageante, mais vous ne l'échangeriez en ce moment contre rien au monde. Saisissant le manche noir et sculpté entre vos mains, vous entreprenez de trancher la corde qui vous lie les poignets. La lame se révèle merveilleusement aiguisée et vous faites des progrès rapides. Il n'est cependant pas aisé d'oeuvrer à l'aveuglette et vous finissez par vous faire une légère coupure à l'avant-bras. C'est à peine si vous y prêtez attention, impatiente que vous êtes de vous délivrer, mais les quelques gouttes de sang provoquent une réaction brutale : le couteau se met à fumer et à grésiller. Inquiète, vous le lâchez et roulez promptement sur le côté. Sous vos yeux ébahis, l'objet se noircit et se désagrège en quelques instants.

Fort heureusement, vous aviez presque achevé de sectionner vos liens et il ne vous faut pas longtemps pour faire céder les derniers brins de chanvre. Une fois que vos mains sont libres, il se révèle comparativement rapide de vous débarrasser de la corde qui entrave vos chevilles. Vous massez rapidement vos membres endoloris et examinez votre écorchure, qui n'a rien de sérieux, avant de vous relever. Maintenant que vous n'êtes plus étendue sur le sol, il ne vous faut pas longtemps pour repérer une manette discrète dans l'angle d'un mur, à hauteur de vos yeux. Entraînée par l'adrénaline qui coule dans vos veines, vous n'hésitez pas un instant à l'actionner. Avec un chuintement presque inaudible, vous voyez alors un pan du mur pivoter sur lui-même, révélant le milieu d'un couloir. Excitée d'être parvenue à vous évader, vous vous hâtez de sortir de la pièce. Rendez-vous au [58](#).

213

La petite chapelle de l'école, qui ne se trouve pas très loin de l'endroit où vous êtes, contient une statue de Sainte Brigitte qui a la solide réputation de porter chance. Il est arrivé au moins une fois à presque chaque élève de lui rendre visite avant un contrôle difficile. Si vous avez envie de faire ce petit détour, rendez-vous au [277](#). Si vous jugez qu'il vaut mieux atteindre le réfectoire au plus vite, rendez-vous au [238](#).

214

La jeune fille est en train d'apporter les dernières touches à son oeuvre lorsque vous vous jetez maladroitement sur elle. Vous la renversez facilement de son tabouret, mais votre sens de l'équilibre est si engourdi que vous tombez en même temps qu'elle. Lorsque vous heurtez le sol, le choc vous tire brièvement de votre torpeur. Le visage toujours inexpressif de l'inconnue est tout proche et les symboles écarlates brillent d'une lueur déplaisante. Vous tendez la main

et essayez de les effacer, mais ce reste d'énergie ne tarde pas à vous abandonner et l'obscurité se referme sur vos yeux.

Vous vous réveillez en sursaut d'un sommeil qui n'a duré qu'un instant. La jeune fille se tient debout devant son chevalet, achevant de retoucher votre portrait afin qu'il ait les yeux ouverts. Elle vous jette un regard tandis que vous vous remettez sur vos pieds et vous réalisez que votre ultime effort a abouti in extremis : le tracé des caractères qui lui couvrent le front est légèrement brouillé. Alors que vous vous approchez, elle trace quelques lignes dans un coin de la feuille, esquissant sommairement une porte entrebaillée. Il y a un déclic sonore et un panneau secret dont vous n'aviez jamais soupçonné l'existence s'ouvre dans le mur le plus proche, dévoilant un étroit passage. Puis la jeune peintre lâche son pinceau et vacille. Vous avez tout juste le temps de lui saisir le bras pour adoucir sa chute lorsqu'elle bascule en arrière. C'est elle qui s'est endormie abrupement, cette fois. Jugeant qu'il vaut mieux la laisser se remettre en paix, vous quittez la pièce par le passage qu'elle vous a révélé. Rendez-vous au [137](#).

215

Vous gravissez les marches aussi vite que vous en êtes capable, éclairée par le seul faisceau de votre lampe de poche. Les sœurs se sont trop éloignées pour que vous les entendiez encore et vous espérez qu'il ne sera pas difficile de retrouver leur trace. Le fait que vous ne sachiez ni quelle forme va prendre leur rituel, ni le lieu où il va se dérouler, ni le temps qu'il va durer vous emplit d'une sourde appréhension. Vous sera-t-il seulement possible de l'arrêter ? Vous ne pouvez que l'espérer et faire de votre mieux. Rendez-vous au [254](#).

216

Avec un gémissement plaintif, vous enfouissez votre visage entre vos mains et vous laissez tomber au sol, recroquevillée sur vous-même. Tous vos membres sont agités de tremblements convulsifs et il ne faut pas longtemps que pour vous éclatiez en sanglots. La sphinx patiente quelques instants, mais vos pleurs ne font que redoubler, ce qui ne tarde pas à l'agacer :

- Arrête de geindre ! C'est bien ma chance de tomber sur une froussarde pareille. Je t'ai dit d'arrêter, est-ce que tu m'entends ?

Vous ne poursuivez pas plus longtemps votre comédie et vous remettez sur vos pieds, un sourire aux lèvres.

- Oui, je vous entends très bien. Et maintenant que j'ai répondu à votre question, est-ce que je peux partir ?

Après une seconde d'incompréhension totale, la sphinx saisit la manière dont vous venez de la berner et une rage brûlante déforme ses traits harmonieux. Ses griffes puissantes raclent le sol carrelé, mais les règles de son propre jeu la retiennent visiblement de se jeter sur vous.

- Très bien, tu as gagné, vous crache-t-elle d'un ton haineux, mais cela ne se passera pas si bien pour toi si nous nous revoyons un jour. Et maintenant, va-t-en !

Vous ne perdez pas de temps pour obtempérer. Rendez-vous au [209](#).

217

Le mur d'ombres se trouvait au sommet de l'escalier et le franchir vous a conduit dans un petit vestibule qui ne contient guère que quelques meubles. Juste en face de vous s'élèvent d'autres marches - cette fois de manière rectiligne - et l'écho assourdi d'une psalmodie vous parvient de leur sommet. Les sœurs ont dû commencer leur cérémonie ! Si vous prenez le temps d'explorer rapidement cette pièce, rendez-vous au [142](#). Si vous vous dirigez immédiatement vers ce nouvel escalier, rendez-vous au [208](#).

218

- Bonsoir... Euh... Tu as remarqué que le couloir était en feu ? C'est pour ça que je suis entrée ici. Je ne veux pas te déranger... Tu... peins toutes les nuits à cette heure-ci ou c'est seulement lorsqu'il se passe des choses dans ce genre ?

Ce n'est pas la manière la plus classique d'engager la conversation avec une inconnue, mais, après ce que vous venez de traverser, vous êtes un peu trop nerveuse pour trouver mieux ! Cela n'a de toute façon guère d'importance car, si la jeune fille se retourne périodiquement pour vous jeter un coup d'oeil, elle ne manifeste de son côté aucune intention de vous parler. Maintenant que vous êtes plus près d'elle, vous remarquez que son regard est curieusement fixe et ses traits dépourvus d'émotion. Les lignes qui strient son front pâle d'un rouge agressif semblent dessiner des lettres, mais vous êtes bien incapable de les déchiffrer. La jeune peintre oeuvre d'une manière que vous trouvez fort curieuse et les minces touches de couleur qu'elle éparpille sur la large feuille ne suggèrent absolument rien pour le moment. A en juger par la manière dont elle vous regarde de temps à autre, vous ne seriez cependant pas étonnée si c'était vous qu'elle peignait.

Si votre score de Popularité est égal ou supérieur à 9, rendez-vous immédiatement au [226](#). Sinon, vous pouvez essayer d'effacer les marques qui lui couvrent le front (rendez-vous au [232](#)), de lui prendre son pinceau (rendez-vous au [246](#)) ou de déchirer la feuille sur laquelle elle est en train de peindre (rendez-vous au [250](#)). Si vous possédez un miroir, vous pouvez le lui présenter pour l'inciter à se peindre elle-même (rendez-vous au [267](#)). Enfin, vous avez tout simplement la possibilité de ne rien faire et de regarder progresser le tableau (rendez-vous au [297](#)).

219

Vous vous avancez prudemment vers le centre de la salle, prête à vous enfuir en courant à la moindre alarme. Mais les silhouettes fantômatiques ne semblent pas remarquer votre présence

et, au lieu de se préciser, elles s'estompent un peu plus à chaque pas que vous faites dans leur direction. Lorsque vous atteignez finalement l'endroit où elles se trouvaient, elles se sont dissipées dans l'air comme des volutes de vapeur, ne laissant aucune trace de leur existence. Vous n'avez plus devant vous qu'une demi-douzaine de bancs de pierre profondément marqués par l'usure et un bassin à demi rempli d'eau claire. Si vous voulez vous reposer quelques instants sur un banc, rendez-vous au [228](#). Si vous voulez boire une gorgée d'eau, rendez-vous au [247](#). Si vous préférez ne pas vous attarder davantage et quitter cet endroit par un autre couloir, rendez-vous au [285](#).

220

Votre course d'élan est très brève, mais cela ne vous empêche pas de bondir par-dessus les flammes avec une agilité que votre professeur de sport aurait applaudi. Vos pieds sont exposés à une chaleur intense l'espace d'une fraction de seconde, mais vous ne souffrez pas de brûlure. Vous vous recevez adroitement sur les premières marches de l'escalier et vous lancez aussitôt dans l'ascension sans même jeter un regard en arrière. Rendez-vous au [215](#).

221

Certains des symboles ne sont que des enchevêtrements inextricables de courbes et d'angles. D'autres vous font penser à des caractères, mais vous êtes incapables de deviner ce qu'ils signifient ou même à quel alphabet ils pourraient appartenir. La majorité d'entre eux sont tracés dans des nuances plus ou moins vives de rouge. Vous les examinez méthodiquement dans l'espoir de découvrir quelque chose d'intéressant, mais cela finit par vous inspirer une curieuse nausée et vous êtes vous forcée de vous arrêter en attendant qu'elle passe. Rendez-vous au [229](#).

222

Vous regardez avec curiosité l'objet pour lequel vous avez couru un tel risque. Votre reflet se comporte désormais normalement... ou presque. Il vous semble bien saisir à quelques reprises un sourire fugitif sur ses lèvres et, lorsque vous tournez la tête tout en le surveillant du coin de l'oeil, vous êtes presque certaine de le voir vous adresser un bref signe de main. Ce miroir est de toute évidence très étrange. Malheureusement, il n'est pas accompagné d'une notice explicative. De plus, il est assez encombrant : tant que vous le transporterez avec vous, votre caractéristique de Sport sera diminuée de 2 points. Vous pouvez abandonner le miroir à tout moment, excepté lors d'un paragraphe où cette même caractéristique entre en jeu. Si vous le faites, il ne vous sera pas possible de le récupérer par la suite.

A présent, il est temps d'emprunter le couloir. Rendez-vous au [100](#).

223

- Je suis le sphinx et tu n'as pas besoin d'en savoir plus. C'est ma question qui est importante. Si votre score de Popularité est égal ou supérieur à 8, vous réussissez à surmonter ce mauvais départ et à la faire parler de quelque chose qui l'intéresse davantage. Rendez-vous au [279](#). Sinon, la sphinx passe à la question. Rendez-vous au [296](#).

224

Vos efforts persistants ont couvert de sueur votre visage et votre respiration commence à se faire haletante. Si votre caractéristique de Sport est égale à 6 ou à 7, rendez-vous au [197](#). Si elle est inférieure, vos efforts restent vains et le total de Temps augmente de 1. Si vous souhaitez continuer d'essayer, rendez-vous au [236](#). Si vous préférez abandonner, retournez au [60](#) et faites un autre choix.

225

Heureusement, la porte n'est pas verrouillée. Vous l'ouvrez, vous glissez à l'intérieur et la refermez derrière vous en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Puis vous restez immobile à tendre l'oreille. L'espace qu'éclaire votre lampe de poche est exiguë et encombré. Maintenant que vous avez retrouvé un peu de votre sang-froid, vous réalisez qu'il s'agit de l'un des deux locaux d'entretien du rez-de-chaussée. Il est dans un état de désordre inhabituel : quelqu'un a déplacé l'une des étagères de rangement et la plupart des objets qui s'y trouvaient gisent pêle-mêle sur le sol. Mais ce n'est pas votre problème, à moins que l'une des sœurs ne vous découvre ici et ne décide de tout vous faire ranger. Fort heureusement, vous n'entendez personne approcher. Après quelques instants, vous vous risquez à entrebâiller la porte : il règne le silence le plus total. Le bruit provenait sans doute d'une autre partie du pensionnat. Était-ce bien une voix, d'ailleurs ? Cette excursion nocturne exacerbe votre imagination autant que votre nervosité. Une fois que vous êtes certaine qu'il n'y a personne à proximité, vous quittez votre cachette improvisée et reprenez à pas de loup la direction du réfectoire. Rendez-vous au [299](#).

Vous ne vous souvenez pas d'avoir jamais vu cette fille auparavant. Mais Karine - une de vos amies, mordue de dessin, de peinture et de photographie - vous a un jour raconté que le pensionnat comptait parmi ses élèves une brillante artiste de dix-sept ans qui avait déjà remporté plusieurs concours. Vous êtes loin d'être une experte en peinture, mais les ébauches qui gisent sur le sol autour de vous sont d'une qualité indéniable. Karine vous a dit comment s'appelait cette élève, mais le prénom ne vous revient pas tout à fait. Vous l'avez sur le bout de la langue, pourtant...

- Madeleine !

Votre exclamation soudaine ne suscite pas la moindre réaction chez la jeune peintre. Peut-être que ce n'est pas du tout d'elle que Karine vous parlait. Peut-être que c'est bien elle mais qu'elle est totalement absorbée par le portrait qui commence à s'esquisser sous son pinceau. Ou peut-être que vous vous êtes tout simplement trompée ! Le prénom commence sans aucun doute par "Ma", mais vos souvenirs sont assez flous concernant ce qui vient ensuite.

- Mathilde ? Marianne ? Magali ? Marion ? Marinette ?

Combien de prénoms peut-il y avoir qui commencent par "Ma" ? Vous avez l'impression très nette que le nombre n'est pas mince.

- Maeva... Marguerite... Marie... Marie-Lise... Marie-Claire... Marie-Laure... Marjorie... Mar... Vous vous interrompez soudainement : un frémissement vient de saisir la jeune fille et son pinceau a cessé de se mouvoir.

- Marjorie ? C'est ça, Marjorie ?

Sa respiration s'accélère, mais elle reste absolument immobile. Sur son front, les symboles écarlates se sont mis à briller d'un éclat déplaisant. Devinant qu'ils doivent être responsables de son état anormal, vous saisissez un chiffon voisin et entreprenez de les effacer. En même temps que les lignes entremêlées perdent leur netteté, le visage de la jeune fille perd sa fixité inquiétante. Elle vacille sur son tabouret et vous devez la soutenir pour l'empêcher de tomber. D'un pinceau légèrement tremblant, elle trace quelques lignes dans un coin de la feuille qui occupe le chevalet, esquissant sommairement une porte entrebaillée. Il y a un déclic sonore et un panneau secret dont vous n'aviez jamais soupçonné l'existence s'ouvre dans le mur le plus proche, dévoilant un étroit passage. Puis la jeune peintre lâche son pinceau et sa tête s'affaisse contre votre épaule. Vous l'allongez sur le sol, quelque peu inquiète, mais elle semble simplement endormie. Jugeant qu'il vaut mieux la laisser se remettre, vous quittez la pièce par le passage qu'elle vous a révélé. Rendez-vous au [137](#).

Des mains fantomatiques glaciales vous effleurent le visage et une cacophonie de gémissements sinistres vous blesse les oreilles, mais vous continuez d'avancer sans faiblir à travers les ténèbres opaques. Vous êtes prête à risquer votre vie et vous ne vous laisserez pas effrayer par de simples ombres ! Après quelques brefs instants, la vue vous revient : vous avez franchi l'obstacle surnaturel. Rendez-vous au [217](#).

228

Après tout ce qui vous est déjà arrivé, la simple perspective de vous asseoir quelques instants est trop attractive pour que vous ne la laissiez passer. La pierre se révèle moins inconfortable que vous ne l'anticipiez et vous sentez avec plaisir vos muscles crispés se détendre peu à peu. Une bouffée d'amusement vous fait sourire lorsque vous réfléchissez à votre situation incongrue : lorsque vous vous êtes lancée dans votre expédition nocturne, vous ne vous imaginiez pas en train de vous reposer tranquillement les jambes dans un souterrain hanté ! Vos pensées ne tardent pas à dériver, se faisant progressivement plus décousues. Des souvenirs ensoleillés et des rêveries agréables traversent votre esprit comme des étoiles filantes.

Vous vous redressez soudain en sursautant : vous étiez sur le point de vous endormir ! Vous vous arrachez du banc, non sans peine. Votre cerveau est terriblement embrumé et vous avez du mal à coordonner vos gestes. Vous vous éclairez finalement l'esprit avec quelques claques et vous hâtez ensuite de vous éloigner de ce banc. Vous délasser un peu est une chose - et ce bref moment de repos vous a permis de récupérer 1 point de Résistance - mais vous n'avez aucune envie de dormir ici !

Vous ne savez plus par quel couloir vous êtes arrivée. Tous ceux qui s'offrent à vos yeux se dirigent vers le haut et vous finissez par en choisir un au hasard. Rendez-vous au [285](#).

229

Une fatigue insidieuse est en train de s'emparer de vous, égarant vos pensées et alourdissant vos paupières. Vos jambes flageolent et la tentation de vous asseoir pour vous reposer un moment est presque irrésistible. Lorsqu'un bâillement énorme vous échappe, vous réalisez que vous êtes véritablement sur le point de vous endormir ! Alarmée, vous découvrez que l'inconnue est en train d'achever un portrait qui vous représente les yeux fermés. Vous ne savez pas comment cela est possible, mais c'est certainement la cause de votre état. Il ne vous reste qu'un bref instant pour faire quelque chose. Vous pouvez renverser l'inconnue de son tabouret (rendez-vous au [214](#)), renverser le chevalet (rendez-vous au [253](#)) ou déchirer le dessin (rendez-vous au [260](#)). Si vous possédez une baguette, vous pouvez y avoir recours (rendez-vous au [287](#)).

230

Vous avancez les genoux fléchis et le dos courbé, ce qui se révèle aussi inconfortable que fatigant. Les parois lisses du passage se resserrent si progressivement qu'il vous faut un long moment pour vous en rendre compte. Vous poursuivez néanmoins votre progression, jusqu'au point où il serait plus simple pour vous de continuer à quatre pattes que sur vos deux pieds. Saisie d'un début de claustrophobie, vous commencez alors à vous demander si vous ne devriez pas faire demi-tour. Qui vous dit que ce conduit ne va pas continuer à se rétrécir

jusqu'à ce que vous y soyez complètement coincée ? Vous décidez néanmoins de persévérer encore un peu et vous en êtes récompensée lorsque vous apercevez devant vous des reflets lumineux, marquant ce qui doit être l'extrémité du passage. Redoublant d'énergie à cette vision, vous débouchez bientôt sur une vaste pièce, éclairée uniquement par des bougies. Rendez-vous au [112](#).

231

La fortune sourit aux audacieuses ou du moins l'espérez-vous ! Vous gagnez 1 point bonus. Rendez-vous au [99](#).

232

Les étranges caractères qui recouvrent le front de la jeune fille ont certainement un rapport avec son état étrange. Vous emparant d'un chiffon voisin, vous vous apprêtez à les effacer, mais, à ce moment précis, le pinceau de l'inconnue délaisse la feuille fixée au chevalet et vient tracer un symbole rapide sur le dos de votre main. Les muscles de vos doigts cessent soudain de vous obéir et laissent échapper le chiffon. Vous vous reculez précipitamment de quelques pas pour vous mettre hors de portée, mais la jeune fille s'est déjà remise à son oeuvre. Tout votre bras droit a déjà perdu l'essentiel de sa sensibilité et, lorsque vous essayez d'effacer le symbole, c'est pour découvrir que votre main gauche ne vous répond plus qu'imparfaitement. A force d'efforts maladroits, vous parvenez néanmoins à vous débarrasser de la marque de peinture encore fraîche. Un fourmillement vous parcourt tout entière et, avec un intense soulagement, vous retrouvez le contrôle de vos membres. Rendez-vous au [229](#).

233

Vos pieds foulent le sol carrelé du couloir. Au passage, vous examinez à l'aide de votre lampe de poche l'intérieur de chacune des cabines de vestiaire, mais elles sont toutes trop étroites pour que vous songiez à vous y réfugier.

Vous ne regardez guère devant vous et c'est donc une surprise totale lorsque l'un de vos pieds ne rencontre sous lui que le vide. Si votre score de Sport est égal ou supérieur à 7, rendez-vous au [248](#). Sinon, rendez-vous au [257](#).

234

Votre course d'élan est trop brève et votre saut un peu trop juste. Une douleur fulgurante traverse vos pieds nus au moment où vous passez par-dessus les flammes et vous vous recevez difficilement de l'autre côté, vous cognant l'avant-bras contre l'angle d'une marche. Vous perdez 1 point de Résistance.

Essuyant d'un revers de main les larmes qui vous sont venues aux yeux, vous examinez vos plantes de pied, qui se révèlent très rouges et sensibles. Lorsque vous entreprenez de vous remettre debout, la douleur vous arrache un cri étouffé. Mais vous refusez de vous laisser arrêter si facilement. Notez le code *Ardent*, puis rendez-vous au [215](#).

235

Vous répondez presque "3,14", mais vous vous retenez juste à temps : ce n'est pas le chiffre exact, juste une approximation. Pi comporte un très grand nombre de décimales, peut-être même une infinité. Cette tricheuse de sphinx vous a posé une question à laquelle il est impossible de répondre !

Fort heureusement, elle ne semble pas avoir réalisé que vous avez compris. Dominant votre peur, vous essayez de gagner quelques instants en faisant mine de réfléchir à la réponse. Si vous possédez un miroir circulaire, rendez-vous au [240](#). Si vous possédez une baguette et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [252](#). Sinon, rendez-vous au [265](#).

236

La panique s'emparant de votre esprit, vous commencez à vous démenez frénétiquement contre les liens qui vous retiennent. Votre cœur cogne à tout rompre dans votre poitrine. La corde vous écorche la peau et la fatigue tiraille douloureusement vos muscles, mais vous ne relâchez pas vos efforts, résolue à vous libérer à tout prix. Vous perdez 1 point de Résistance. Si votre caractéristique de Sport est égale ou supérieure à 1, rendez-vous au [197](#). Si elle est de 0, rendez-vous au [30](#).

237

- J'imagine que tu ne le savais pas, mais l'endroit où est s'élève actuellement ton école est une puissante source d'énergie mystique. En temps normal, elle est peu active, mais certaines personnes sont en ce moment en train de l'utiliser pour accomplir un rituel de pouvoir. Je suis sûre que tu as pu observer certains des effets secondaires du processus de préparation. C'est cette agitation qui m'a réveillée.

La sphinx ne vous en dit pas davantage, impatiente de vous poser sa question. Rendez-vous au [296](#).

238

Vous avez si souvent emprunté le couloir menant au réfectoire que vous auriez cru être capable de le faire les yeux fermés, mais il vous paraît en ce moment beaucoup moins familier et beaucoup plus long qu'à l'ordinaire. Votre lampe de poche oscille à chacun de vos pas, balayant d'une large tâche de lumière le sol carrelé et le mur lisse. Sur votre droite, la rangée de fenêtres ne reflète qu'à peine sa clarté électrique. Au-delà, l'obscurité de la nuit est si totale qu'elle vous effraie un peu.

Vous vous figez soudain sur place, frémissante : il vous semble avoir entendu l'écho d'une voix ! Qu'allez-vous faire ? Une porte se trouve juste à côté de vous, mais vous ne vous souvenez plus sur quoi elle donne. Si vous voulez cependant vous y engouffrer, rendez-vous au [225](#). Si vous cherchez d'où venait le bruit avec votre lampe de poche, rendez-vous au [243](#). Si, au contraire, vous éteignez votre lampe, rendez-vous au [264](#).

239

L'état général de la fresque ne s'améliore pas, mais vous saisissez progressivement qu'elle représente une sorte de cérémonie. Le parcours que suivent les personnages débute à la surface, puis s'enfonce profondément sous terre. De nombreuses étapes étaient apparemment représentées, mais les fragments toujours visibles vous permettent rarement de deviner ce qui s'y déroule. L'une des scènes les mieux conservées représente une silhouette traversant sur une embarcation une étendue d'eau noire. Le plâtre est ensuite si endommagé qu'il ne vous permet plus de distinguer le moindre détail pendant un long moment. Alors que vous commencez à penser que vous ne découvrirez plus rien, le faisceau de votre lampe éclaire soudain un personnage qui se dresse sur toute la hauteur du mur, les bras écartés. Les dommages qu'il a subi sont tels que son visage a totalement disparu et qu'il est impossible de savoir s'il s'agit d'un homme ou d'une femme. Ses vêtements sont de multiples couleurs, trop ternies désormais pour être aisément distinguées, et de vagues traînées de peinture blanche effleurent ses épaules.

Quelques mots figurent au bas de la représentation, mais beaucoup de lettres ne sont plus déchiffrables. Si votre score d'Etudes est égal ou supérieur à 8, rendez-vous au [278](#). Si ce n'est pas le cas, mais que vous avez un miroir, rendez-vous au [295](#). Sinon, vous ne trouvez pas le moyen de reconstituer les mots incomplets. La fresque ne va pas plus loin et il ne vous reste plus qu'à reprendre votre chemin. Rendez-vous au [289](#).

240

Un bref frémissement agite l'air et une jeune fille en pyjama se matérialise subitement juste à côté de vous. Stupéfaite, vous n'avez même pas le temps de distinguer son visage avant qu'elle ne se mette à courir vers la porte. La sphinx réagit instinctivement en se jetant sur elle, mais la fille s'évanouit comme un nuage de vapeur juste avant que les griffes ne la saisissent et la créature mythologique, emportée par son élan, va percuter brutalement le mur. Vous ne comprenez pas ce qui vient de se passer, mais vous n'allez pas laisser passer une telle providence ! En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous atteignez la porte et vous échappez de la pièce. Rendez-vous au [209](#).

241

La pièce a cessé de tourner sur le sol et offre désormais à vos yeux une sorte de blason entouré de lauriers. Vous êtes bien incapable de deviner si cela signifie pile ou face ! Vous retournez la pièce pour en avoir le coeur net et, à votre vive déception, vous découvrez alors le profil d'un visage estompé par le temps. C'est avec un air ravi qu'Emilie s'empare de la baguette. Notez le code *Dana* et rendez-vous au [145](#).

242

- J'avais passé tout le XIIIème siècle à m'ennuyer. Lorsque le XIVème s'est révélé encore plus insupportable, j'en ai eu assez : je me suis trouvé un endroit à mon goût ici-même et je suis entrée en hibernation en attendant des jours plus intéressants. Et j'ai bien l'impression de les avoir trouvés ! Tu ne réalises à quel point tu es chanceuse d'être née à cette époque-ci. Si votre Popularité est égale ou supérieure à 3, vous parvenez à continuer à la faire parler. Rendez-vous au [279](#). Sinon, chanceuse ou pas, vous n'échappez pas plus longtemps à la question de la sphinx. Rendez-vous au [296](#).

243

Le coeur battant à tout rompre, vous dirigez le faisceau de votre lampe vers l'extrémité du couloir dont vous venez, puis de nouveau vers le réfectoire. Personne ! Vous restez aux aguets un moment, mais le seul son qui vous parvienne désormais aux oreilles est celui de votre propre respiration. Vous hésitez à faire demi-tour pour regagner au plus vite votre chambre, mais la pensée que vous êtes si proche du but vous retient. Plus question de traîner, cependant : c'est en courant presque que vous traversez le reste du couloir. Rendez-vous au [299](#).

244

Diverses portes plus ou moins larges permettent de quitter cette salle. Certaines d'entre elles sont verrouillées, d'autres s'ouvrent pour révéler des couloirs éclairés dont vous ne distinguez pas l'extrémité. Alors que vous êtes sur le point de faire un choix au hasard, votre oeil est soudain attiré par une étroite porte dissimulée dans un angle de la pièce, derrière une pile de caisses. Elle est exactement du même gris que le mur et, si elle n'avait pas été laissée entrouverte, vous ne l'auriez sans doute jamais remarquée. Vous vous approchez avec curiosité.

A ce moment, le silence qui vous entoure s'emplit de murmures discordants. Vous vous retournez pour découvrir que toutes les ombres de la pièce sont en train d'affluer vers vous, ruisselant le long des parois comme une marée d'encre. Devant cette vision effrayante, vous ne prenez même pas le temps de réfléchir : vous vous précipitez hors de la pièce par la porte dissimulée. Rendez-vous au [91](#).

245

Une lumière douce enveloppe soudain la croix ansée que vous portez autour du cou et un frémissement agite les ombres qui vous barrent le passage. Lorsque vous avancez, elles perdent toute substance et s'estompent comme de la neige exposée aux rayons du soleil. Il ne reste plus trace de leur existence lorsque l'ankh cesse de briller. Rendez-vous au [217](#).

246

Vous guettez le bon moment. La main de l'inconnue se déplace avec une rapidité étonnante et le portrait commence à s'esquisser, même s'il est encore trop tôt pour être certaine qu'il vous représente. Alors que la jeune peintre est en train de mélanger des couleurs sur sa palette, vous tendez le bras et lui enlevez le pinceau des doigts d'un geste vif et précis avant de vous reculez précipitamment de quelques pas. Vous pensez qu'elle va essayer de le reprendre, mais il n'en est rien : elle reste assise sur son tabouret à regarder sa main vide avec une sorte d'hébétude. Les symboles écarlates qui lui couvrent le front se sont mis à briller d'un éclat déplaisant. Devinant qu'ils sont responsables de son état anormal, vous jetez le pinceau de côté, ramassez un chiffon qui traînait par terre et prenez le risque de vous approcher à nouveau. La jeune fille ne réagit pas, mais, lorsque vous entreprenez d'effacer les caractères, vous voyez son visage perdre sa fixité inquiétante. Elle vacille soudain sur son tabouret et vous devez la soutenir pour l'empêcher de tomber. D'une main légèrement tremblante, elle vous désigne un coin de la salle en murmurant quelque chose que vous ne parvenez pas à

saisir. Puis son bras retombe et sa tête s'affaisse contre votre épaule. Vous l'allongez sur le sol, quelque peu inquiète, mais elle semble simplement endormie. Jugeant qu'il vaut mieux la laisser se remettre, vous partez examiner l'endroit qu'elle vous indiquait. Quelques instants d'inspection attentive vous permettent de découvrir un bouton presque invisible dans l'angle du mur. Lorsque vous le pressez, un panneau secret dont vous n'aviez jamais soupçonné l'existence s'ouvre juste à côté de vous, dévoilant un étroit passage. Vous vous y engagez. Rendez-vous au [137](#).

247

L'eau n'est ni froide ni chaude lorsque vous la prenez dans vos mains en coupe et il vous semble qu'elle s'évapore avant même d'avoir franchi votre gorge. Vous vous sentez presque aussitôt la tête très légère, comme si un poids auquel vous étiez habituée venait d'en être retirée. Une sérénité limpide se répand dans tout votre être. Tout ce qui vous est arrivé de désagréable et d'effrayant depuis que vous avez quitté votre chambre semble tout à coup aussi distant que si cela vous était arrivé plusieurs années auparavant : votre Résistance remonte à 8. Mais d'autres souvenirs se sont également estompés dans votre mémoire : si vous possédiez un ou plusieurs des codes *Rosa*, *Rosae* et *Rosam*, vous devez effacer l'un d'entre eux. Si vous ne possédiez aucun de ces codes, votre mémoire va rester brumeuse encore un moment, ce qui imposera une pénalité de 3 points à votre prochain test d'Etudes.

Au milieu du détachement qui vous a envahit, vous sentez malgré tout qu'il vaut peut-être mieux ne pas vous attarder davantage en ces lieux. Vous êtes bien incapable de vous rappeler par quel couloir vous êtes arrivée, mais tous ceux qui s'offrent à vos yeux se dirigent de toute façon vers le haut. Vous en choisissez un au hasard. Rendez-vous au [285](#).

248

Vous vacillez dangereusement au bord du vide, mais vous réussissez in extremis à conserver votre équilibre. Le coeur battant à tout rompre, vous vous écarterez du rebord de la trappe qui s'ouvre au beau milieu du couloir. Il vous est arrivé à de multiples reprises de passer par ici depuis l'ouverture de la piscine et vous n'avez jamais soupçonné la présence d'une telle chose ! Votre lampe de poche ne vous révèle rien d'autre qu'une succession de marches s'enfonçant dans les profondeurs. A quoi peuvent-elles bien mener ?

Vous hésitez un instant à emprunter l'escalier, mais votre curiosité a déjà pris le relai de votre peur. Vous n'allez pas rester ici toute la nuit, après tout. Vous entamez donc prudemment la descente, qui ne tarde pas à vous mener à un large couloir éclairé. Rendez-vous au [100](#).

249

Les gémissements se renforcent jusqu'à devenir une cacophonie assourdissante et sinistre qui vous blesse les oreilles. Des mains fantomatiques vous effleurent le visage, vous glaçant la peau. Vous persévérez à travers les ténèbres opaques malgré la frayeur qui vous oppresse. Vous perdez 1 point bonus ; s'il ne vous en reste plus aucun, vous perdez 1 point de Résistance.

Après quelques instants qui vous paraissent interminables, la vue vous revient : vous avez franchi l'obstacle surnaturel. Rendez-vous au [217](#).

250

Vous n'êtes pas certaine de ce qui se passe ici, mais vos expériences précédentes vous ont appris à vous méfier et vous jugez sage de ne pas laisser l'inconnue achever ce qu'elle est en train de peindre. Vous vous approchez du chevalet et refermez les mains sur la feuille qui s'y trouve accrochée. Mais, lorsque vous la déchirez en deux d'un mouvement brusque, une douleur violente vous transperce soudainement le crâne, vous coûtant 1 point de Résistance. Lorsque vous reprenez vos esprits, vous voyez que la jeune fille est tombée de son tabouret et que les symboles qui lui couvrent le front sont désormais fragmentés. Lorsque vos regards se croisent, elle vous désigne un coin de la salle en murmurant quelque chose que vous ne parvenez pas à saisir. Puis son bras retombe et sa tête s'affaisse contre le sol. Vous l'examinez, quelque peu inquiète, mais elle semble simplement endormie. Jugeant qu'il vaut mieux la laisser se remettre, vous partez examiner l'endroit qu'elle vous indiquait. Quelques instants d'inspection attentive vous permettent de découvrir un bouton presque invisible dans l'angle du mur. Lorsque vous le pressez, un panneau secret dont vous n'aviez jamais soupçonné l'existence s'ouvre juste à côté de vous, dévoilant un étroit passage. Vous vous y engagez. Rendez-vous au [137](#).

251

Aiguillonnée par la panique, vous vous repassez en mémoire toutes les légendes qui courent au sujet de l'église : elle aurait été construite au Moyen-Age ; un fantôme s'y promènerait toutes les nuits de pleine lune ; un passage secret mènerait à un trésor... Un passage secret ! Vous n'avez jamais sérieusement cru à aucune de ces histoires, mais les circonstances présentes ne se prêtent pas à l'usage du bon sens. Vous courez jusqu'à la statue de Sainte Mathilde, dont la légende fait le point de départ du passage. Vous n'avez jamais rien entendu sur la manière précise dont il est possible de le révéler, mais vous n'allez pas laisser cela vous arrêter : vous hissant sur la pointe des pieds, vous palpez la figure de pierre à la recherche d'un mécanisme quelconque.

Les murmures oppressent vos tympanes et vous commencez à penser que vous êtes folle de perdre ainsi votre temps, lorsque la main de la sainte pivote soudaine entre vos doigts. Avec un raclement, une partie du sol coulisse pour révéler une ouverture sombre et carrée. Vous

vous y engouffrez sans prendre le temps de réfléchir. Puis le panneau se referme et les sons disparaissent. Rendez-vous au [91](#).

252

Une nuée d'étincelles dorées jaillit de votre baguette, mais se volatilise dès qu'elle entre en contact avec la créature mythologique. Dans le silence qui s'ensuit, le sourire de la sphinx s'accroît jusqu'à devenir un rictus prédateur.

- Je ne peux pas être vaincue, dit-elle avec délectation, à moins qu'on ne réponde correctement à mon énigme.

Puis elle se jette sur vous, si soudainement que vous ne pouvez pas esquiver le moindre mouvement pour vous défendre. Brutalement projetée à la renverse sur le sol carrelé, vous perdez connaissance. Rendez-vous au [189](#).

253

La jeune fille est trop absorbée par son oeuvre pour vous prêter attention. Une bonne poussée suffit à renverser le chevalet, mais votre sens de l'équilibre est si engourdi que vous tombez en même temps. Lorsque vous heurtez le sol, le choc dissipe fugitivement votre torpeur, mais vous n'avez plus assez de force pour pouvoir vous relever. La jeune fille vous regarde, le pinceau immobile dans sa main suspendue en l'air. Puis les ténèbres se referment sur vos yeux, vous dissimulant son visage inexpressif. Rendez-vous au [189](#).

254

Le faisceau de votre lampe de poche se heurte soudain à un obstacle immatériel et vous vous immobilisez, inquiète et déroutée. Un mur d'ombres mouvantes barre toute la largeur de l'escalier, opposant à votre regard ses ténèbres insondables. L'air refroidit lorsque vous vous en approchez prudemment et le bruit étouffé de gémissements discordants vient vous emplir les oreilles.

Si vous possédez un ankh, rendez-vous au [245](#). Sinon, vous pouvez vous avancer résolument à travers ce mur d'ombres (rendez-vous au [268](#)) ou essayez de le traverser en courant (rendez-vous au [282](#)). Vous pouvez aussi choisir d'éteindre votre lampe de poche apparemment inutile, auquel cas rendez-vous au [294](#).

255

Vous n'avez pas le temps de réfléchir, seulement celui d'agir. Testez votre caractéristique de Tricherie. Si elle est supérieure ou égale à 6, rendez-vous au [21](#). Si elle est inférieure, rendez-vous au [26](#).

256

Les portraits ont été réalisés rapidement et l'artiste s'est attachée davantage à l'impression générale qu'au détail. Ce caractère sommaire ne les empêche pas d'être saisissants. Votre regard s'attarde sur les représentations de plusieurs sœurs, dont les vêtements noirs et blancs ont été capturés avec une intensité surprenante. D'autres portraits représentent des jeunes filles en train de dormir à poings fermés. Vous remarquez aussi certaines images plus étranges : des silhouettes informes et noires, une femme au visage extrêmement pâle, un chien massif aux yeux rougeoyants, une créature féline pourvue de vastes ailes. Cette dernière représentation est inachevée : l'avant du corps n'est qu'esquissé et la tête manque entièrement. Notez le code *Impression*, puis rendez-vous au [229](#).

257

Un cri paniqué vous échappe au moment où vous basculez en avant. Vous dévalez des marches de pierre sans le moindre contrôle, vous meurtrissant violemment tout le corps. Lorsque vous vous retrouvez finalement au bas de l'escalier, couverte d'écorchures et de bleus, vous êtes trop sonnée pour vous éprouver du soulagement de ne pas vous être cassé le cou. Vous perdez 3 points de Résistance.

Vous trouvez finalement la force de vous remettre debout, surmontant la douleur. Un coup d'oeil au sommet de l'escalier vous révèle la trappe par laquelle vous êtes tombée. Vous êtes mystifiée par l'existence d'une telle chose au beau milieu d'un couloir qu'il vous est fréquemment arrivé d'emprunter, mais vous ne vous sentez pas assez d'énergie pour remonter l'examiner. Maintenant que vous avez retrouvé vos esprits, vous réalisez que votre chute vous a brutalement déposée au seuil d'un passage large et voûté. Il est bien éclairé, ce qui est une chance considérant que la lampe de poche de Johanna gît en morceaux à vos pieds. Vous décidez de vous y engager. Rendez-vous au [100](#).

258

Vous ne rencontrez rien qui ressemble à une oubliette, mais l'impression d'ancienneté que vous inspire ce couloir ne fait que se renforcer. Il vous semble impossible qu'il n'ait pas plusieurs siècles. Peut-être est-ce le vestige d'une construction qui s'élevait ici longtemps avant le pensionnat. Si c'était effectivement le cas, vous seriez curieuse de savoir à quoi elle ressemblait et quelle était sa raison d'être.

Alors que vous avancez toujours prudemment, vous découvrez qu'un étroit passage circulaire est percé dans le mur de droite. Il est assez grand pour que vous vous y engagiez, à condition de presque vous courber en deux. Si c'est ce que vous choisissez de faire, rendez-vous au [230](#). Si vous continuez le long du même couloir, rendez-vous au [289](#).

259

En d'autres circonstances, vous déguiser en bonne sœur vous aurait énormément amusée, mais vous êtes trop nerveuse pour que ce soit le cas en ce moment. Revêtir correctement l'habit que vous avez choisi n'est pas tout à fait aussi évident que vous l'auriez pensé, mais vous faites de votre mieux. Une fois que vous êtes à peu près satisfaite, vous jugez prudent de parfaire le déguisement en glissant le poignard aiguisé à votre ceinture. Vous vous hâtez ensuite de rejoindre enfin l'escalier. Rendez-vous au [288](#).

260

La jeune fille est trop absorbée par son oeuvre pour vous prêter attention lorsque vous vous approchez du chevalet. Vous refermez les mains sur la feuille qui s'y trouve accrochée et la déchirez en deux d'un mouvement brusque. Une douleur aveuglante explose aussitôt à l'intérieur de votre crâne et ses échos se transmettent comme la foudre à travers votre système nerveux, agitant vos membres de spasmes violents. Vous vous effondrez au sol, à peine consciente. Vous perdez 3 points de Résistance.

Lorsque vous reprenez enfin vos esprits et que vous parvenez à vous relever, vous voyez que la jeune fille est tombée de son tabouret et que les symboles qui lui couvrent le front sont désormais fragmentés. Lorsque vos regards se croisent, elle vous désigne un coin de la salle en murmurant quelque chose que vous ne parvenez pas à saisir. Puis son bras retombe et sa tête s'affaisse contre le sol. L'examinant, vous voyez qu'elle est simplement endormie, quelque chose qui ne menace plus de vous arriver tout de suite. Jugeant qu'il vaut mieux la laisser se remettre, vous partez examiner l'endroit qu'elle vous indiquait. Quelques instants d'inspection attentive vous permettent de découvrir un bouton presque invisible dans l'angle du mur.

Lorsque vous le pressez, un panneau secret dont vous n'aviez jamais soupçonné l'existence s'ouvre juste à côté de vous, dévoilant un étroit passage. Vous vous y engagez. Rendez-vous au [137](#).

261

Vous poursuivez votre descente régulière au milieu de la double rangée de flammèches dorées. Le silence est absolu : vos oreilles ne perçoivent pas le moindre grésillement de bougie, ni même le bruit de vos propres pas contre le sol. Votre perception du temps ne tarde pas à se brouiller, au point que vous n'êtes plus capable de déterminer si cela fait moins de dix minutes ou plus d'une demi-heure que vous vous êtes engagée dans ce couloir. La voix de la prudence vous souffle que vous devriez renoncer et rebrousser chemin, mais vous persévérez malgré tout, stimulée par votre curiosité.

Le couloir débouche finalement sur une large salle circulaire plongée dans la pénombre. Vous vous vous arrêtez juste avant d'y pénétrer, craignant que la semi-obscurité ne dissimule quelque danger, mais le foisonnement de points lumineux que vous découvrez en levant les yeux vous fait soudain oublier votre méfiance. Bien que vous sachiez que c'est impossible, vous avez brièvement l'impression que vous venez d'émerger à l'air libre et que c'est la Voie Lactée qui s'offre ainsi à votre regard. Il vous faut un instant pour saisir ce dont il s'agit vraiment : une multitude de petites lanternes accrochées à la voûte distante par des chaînes trop minces pour que vous ne puissiez les distinguer.

Une fois que vos yeux se sont accoutumés à la faible clarté que génère ce scintillement, vous apercevez les entrées régulièrement espacées de nombreux autres couloirs. Au centre de la salle, vous distinguez plusieurs bancs de pierre et un petit bassin circulaire. La surprise vous fait violemment sursauter lorsque vous réalisez que de nombreuses silhouettes à demi transparentes vont et viennent autour d'eux. Si vous souhaitez vous approcher, rendez-vous au [219](#). Si vous préférez observer les choses sans vous montrer, rendez-vous au [273](#). Si vous voulez vous glisser discrètement jusqu'au couloir le plus proche et voir où il vous emmènera, rendez-vous au [293](#).

262

Des cours de peinture se déroulent dans cette salle tous les jours. S'il existe vraiment un passage secret, son mécanisme doit être dissimulé de façon adroite pour n'avoir été découvert par aucune élève. Vous concentrez donc votre attention sur les recoins les moins évidents de la pièce. Lorsque vous n'y découvrez rien, cependant, le soupçon vous vient que vous vous êtes laissée emporter par votre imagination. Le fait que votre pensionnat recèle visiblement bien des secrets ne signifie pas après tout que chacune de ses salles en contienne ! Mais la ténacité vous fait persévérer et vous en êtes récompensée par une bouffée d'excitation lorsque vous découvrez un bouton presque invisible dans l'angle d'un mur. Vous le pressez sans hésiter et un panneau secret dont vous n'aviez jamais soupçonné l'existence s'ouvre aussitôt juste à côté de vous, dévoilant un étroit passage. Vous vous y engagez, laissant la jeune fille inconnue à son chevalet. Rendez-vous au [137](#).

263

Le rideau de feu se convulse aussitôt que vous pointez la baguette vers lui, puis il jaillit dans votre direction ! Un réflexe paniqué vous fait lâcher votre instrument magique et vous reculer précipitamment jusqu'à l'autre bout de la pièce. Sous vos yeux, les flammes rugissantes se condensent en un flot aveuglant qu'absorbe intégralement la baguette. Quelques secondes plus tard, la barrière flamboyante a disparu sans laisser de trace. Mais le cadeau d'Ophélie ne vous rendra pas d'autre service : ce n'est plus qu'un morceau de bois calciné, qui se désagrège dès que vos doigts l'effleurent. Vous ne tardez pas pour autant à entamer l'ascension de l'escalier. Rendez-vous au [215](#).

264

L'obscurité vous engloutit aussitôt. Vous vous blottissez contre le mur, plaquez une main contre votre bouche pour assourdir le bruit de votre respiration et restez totalement immobile. Vous percevez désormais la faible clarté qui baigne l'extérieur, mais elle ne vous permet pas de distinguer quoi que ce soit dans le couloir. Aussi absurde qu'elle soit, vous n'arrivez pas à réprimer la pensée que quelqu'un pourrait être en train de s'approcher silencieusement de vous en cet instant même. Vous êtes sur le point de rallumer votre lampe lorsque vous entendez le même bruit à nouveau : une sorte de cri plaintif, étouffé par la distance. Des frissons vous hérissent la peau, mais vous vous forcez à vous calmer. Il ne s'agit de toute évidence pas d'une voix humaine comme vous l'aviez cru la première fois. Ce doit être un oiseau ou un chien. A moins d'avoir l'idée saugrenue de vous aventurer dehors, vous ne courez de toute façon pas le risque de le rencontrer ! Rallumant votre lampe de poche, vous vous hâtez de franchir la distance qui vous sépare encore du réfectoire. Rendez-vous au [299](#).

265

Vous vous êtes lentement rapprochée de la porte, mais elle se trouve encore à cinq mètres, une distance qui vous paraît en ce moment considérable. Vous avez peut-être une chance de vous enfuir hors de la pièce, mais il faudrait pour cela que vous preniez la créature mythologique par surprise. Le cœur battant à tout rompre, vous donnez le change en ouvrant la bouche comme si vous étiez sur le point de répondre à la question, puis vous vous précipitez soudain vers la porte. Testez votre caractéristique de Tricherie. Ajoutez 1 point si votre score de Sport est de 7 ou 8, 2 points s'il est de 9 ou 10. Si le résultat est égal ou supérieur à 5, la sphinx se jette sur vous une seconde trop tard. L'une de ses ailes vous percute brutalement l'épaule, vous coûtant 1 point de Résistance, mais la douleur ne vous empêche pas de vous échapper précipitamment de la pièce. Rendez-vous au [209](#). Si le résultat est inférieur, la sphinx a anticipé votre tentative. Vous avez presque atteint la porte lorsque toute sa masse vous percute de plein fouet, vous projetant violemment contre le sol. Votre tête heurte le carrelage et vous perdez connaissance. Rendez-vous au [189](#).

266

La clarté frémissante et dorée qui naît des flambeaux vous accorde une visibilité convenable, mais ne vous permet pas d'apercevoir l'extrémité du passage dans lequel vous êtes engagée. Vous cheminez longuement sans rien observer de remarquable, ni rien entendre que le crépitement constant des flammes. Le passage fait finalement un coude et, une fois que vous l'avez dépassé, vous vous retrouvez abruptement à l'intersection de plusieurs larges couloirs, très similaires à celui que vous suiviez au début de votre exploration du sous-sol. Vous fouillez du regard chacun d'entre eux, mais la clarté électrique des lampes ne vous révèle aucune différence significative. Des tuyaux chuintants et sifflants partent dans toutes les directions, comme les brins rigides d'une immense toile d'araignée artificielle. Faute de meilleure solution, vous finissez par choisir une direction au hasard. Rendez-vous au [152](#).

267

En temps normal, vous seriez flattée qu'on peigne votre portrait, mais, dans les circonstances actuelles, cela vous paraît plutôt inquiétant. Vous vous hâtez donc de lever le miroir circulaire devant votre visage, présentant à l'inconnue son propre reflet. Une exclamation étouffée vous parvient aux oreilles, suivie d'un long moment de silence. Lorsque vous risquez finalement un coup d'oeil, vous êtes étonnée de voir que la jeune fille est déjà en train d'achever le portrait. Elle s'est représentée elle-même avec des couleurs très vives, un sourire serein aux lèvres et sans les symboles qui lui couvrent le front. Au moment où elle applique la dernière touche, un vertige la saisit soudain et elle vacille sur son tabouret. Agissant par réflexe, vous passez un bras derrière ses épaules pour l'empêcher de tomber. D'un pinceau légèrement tremblant, elle trace quelques lignes dans un coin de la feuille resté vierge, esquissant sommairement une porte entrebaillée. Il y a un déclic sonore et un panneau secret dont vous n'aviez jamais soupçonné l'existence s'ouvre dans le mur le plus proche, dévoilant un étroit passage. Puis la jeune peintre lâche son pinceau et sa tête s'affaisse contre votre épaule. Vous l'allongez sur le sol, quelque peu inquiète, mais elle semble simplement endormie. Jugeant qu'il vaut mieux la laisser se remettre, vous quittez la pièce par le passage qu'elle vous a révélé. Rendez-vous au [137](#).

268

Vous vous avancez courageusement. Les ombres font disparaître la lumière de votre lampe de poche, puis vous enveloppent à votre tour. S'il ne vous reste qu'un seul point de Résistance, rendez-vous au [227](#). S'il vous en reste davantage, rendez-vous au [249](#).

269

L'endroit ressemble à un sorte d'entrepôt et vous vous demandez pour quelle raison le monte-plat y conduit. Des caisses sont empilées le long des murs, mais le centre de la salle est vide, en-dehors des palettes de bois dispersées sur le sol de béton poussiéreux. Les quelques lampes crasseuses peinent à éclairer tout l'espace. Les ombres qui s'étirent sur les parois frémissent et se tordent d'une manière inquiétante. Si vous voulez quitter cet endroit rapidement, rendez-vous au [244](#). Si vous voulez prendre le temps d'examiner ce qui s'y trouve, rendez-vous au [284](#).

270

Votre audace prend Sœur Elisabeth complètement par surprise. Vous la contournez agilement, laissant ses doigts se refermer sur le vide, et partez en courant dans la direction dont elle est arrivée. L'angle du couloir vous dérobe à ses yeux, mais vous savez que cela ne va durer qu'un instant. Vous connaissez mal cette partie du pensionnat, qui est essentiellement réservée aux sœurs et aux professeurs. Il vous semble cependant qu'un escalier et une porte donnant sur l'extérieur se trouvent à l'extrémité du couloir. Si vous courez jusque-là, rendez-vous au [33](#). Si vous préférez vous cacher dans l'une des pièces voisines, rendez-vous au [281](#).

271

En temps ordinaire, il ne vous serait pas venu un instant à l'esprit que la salle de peinture de votre école puisse dissimuler un passage secret. C'est un témoignage éloquent de tout ce qui vous est arrivé cette nuit que la possibilité vous paraît en ce moment parfaitement vraisemblable. Vous vous lancez dans un examen minutieux des murs. Si votre score de Tricherie est égal ou supérieur à 8, rendez-vous au [262](#). Sinon, rendez-vous au [229](#).

272

Le poignard est une arme d'aspect peu engageant et sa lame mince semble extrêmement aiguisée. Vous vous en emparez avec prudence, ne tenant guère à vous blesser vous-même. Pour éviter de vous encombrer trop les mains, vous rangez votre lampe dans la poche arrière de votre pyjama ; il est de toute façon peu probable qu'elle vous soit bien utile au cours de ce qui va suivre. Vous vous approchez ensuite de l'escalier. Rendez-vous au [208](#).

273

A la distance à laquelle vous vous trouvez, les figures silencieuses sont floues comme des spectres, ce qu'elles sont peut-être réellement. Elles suivent d'un pas lent et gracieux des parcours circulaires, s'interrompant parfois brièvement pour s'asseoir sur un banc inoccupé. Le spectacle vous fait penser à quelque étrange cérémonie funèbre. De temps à autres, une silhouette s'approche du bassin, y recueille de l'eau qu'elle porte à ses lèvres et disparaît aussitôt comme une flammèche soufflée par le vent. Étrangement, tout cela ne vous inspire aucune frayeur.

Une musique émerge du silence et vous réalisez qu'une silhouette tenant une sorte de harpe vient de s'asseoir sur l'un des bancs. Peu à peu, des voix mêlent un chant au son des cordes pincées. Les mots qui vous parviennent aux oreilles sont trop légers pour que vous ne saisissiez leur signification, mais le rythme doux et mélancolique dépose son empreinte dans votre mémoire. Notez le code *Rosam*.

A présent, si vous décidez de vous approcher, rendez-vous au [219](#). Si vous voulez vous glisser discrètement jusqu'au couloir le plus proche et voir où il vous emmènera, rendez-vous au [293](#).

274

Les robinets des grands lavabos sont constellés par la rouille, mais vous découvrez avec satisfaction qu'ils fonctionnent toujours. L'espace d'un instant, vous vous demandez comment vous pourriez amener cette eau jusqu'au rideau de flammes. Puis le souvenir vous revient du matériel d'entretien que vous avez découvert et qui incluait justement un large seau en plastique. Vous regagnez en courant l'armoire métallique, vous emparez du seau et revenez le placer sous un robinet que vous ouvrez à fond. Lorsqu'il est plein à ras bords, vous le retirez du lavabo et, titubant quelque peu sous le poids, le transportez jusqu'à la barrière flamboyante où vous le déversez. Le bruit qui en résulte vous fait presque l'effet d'une explosion et un épais nuage de vapeur s'élève aussitôt dans l'air. Une fois qu'il s'est essentiellement dissipé, vous êtes enchantée de découvrir que la hauteur des flammes a diminué de moitié ! Vous vous empressez de répéter la manoeuvre, mais une mauvaise surprise vous accueille lorsque vous revenez avec un seau à nouveau rempli : le rideau de feu s'est en bonne partie reconstitué et il s'élève presque aussi haut qu'auparavant. De toute évidence, la sorcellerie qui l'a créé ne va pas le laisser disparaître si facilement.

Il n'est plus temps de chercher une meilleure solution. Vous déversez à nouveau votre eau dans les flammes, avec des résultats similaires, puis vous lâchez le saut et vous reculez à l'autre extrémité de la pièce. Vous prenez une profonde inspiration, rassemblez votre courage, puis vous précipitez vers les flammes amoindries. Testez votre caractéristique de Sport.

Ajoutez 2 si vous possédez le code *Dourga*. Si vous transportez un miroir circulaire, vous avez la possibilité de l'abandonner maintenant. Si le résultat est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [220](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [234](#).

275

Pressant vos épaules contre le mur pour plus de stabilité, vous essayez patiemment de desserrer la corde qui vous lie les mains. Si votre caractéristique de Sport est égale à 8 ou à 9, rendez-vous au [197](#). Si elle est inférieure, vos efforts échouent et le total de Temps augmente de 1. Si vous souhaitez continuer d'essayer, rendez-vous au [224](#). Si vous préférez abandonner, retournez au [60](#) et faites un autre choix.

276

- 3,14 ! répondez-vous sans hésiter.

Un éclair de triomphe traverse le regard de la sphinx et son sourire s'élargit, dévoilant davantage ses dents blanches et aiguës.

- Faux, répond-elle d'une voix frémissante d'anticipation. Je t'ai demandé le chiffre exact, pas une approximation.

Terrorisée, vous voyez se tendre les muscles de son puissant corps de fauve. Si vous possédez un miroir circulaire, rendez-vous au [240](#). Sinon, vous avez à peine le temps d'esquisser un mouvement avant qu'elle ne bondisse sur vous. Le choc vous projette brutalement sur le sol carrelé et vous perdez connaissance. Rendez-vous au [189](#).

277

La chapelle est d'une taille autrement plus modeste que l'église qui s'élève à l'extérieur. Votre lampe de poche y fait naître une multitude d'ombres baroques, qui oscillent et se transforment à chacun de vos mouvements. Quelque peu impressionnée, vous vous hâtez vers la petite niche qui contient la statue. Dans la clarté changeante, le sourire que vous adresse Sainte Brigitte a quelque chose d'indéfinissable. A voix basse, vous lui demandez de veiller sur vous pendant votre petite aventure. Il n'y a bien entendu pas de réponse et vous repartez rapidement, vous demandant si vous n'avez pas été imprudente de vous retarder ainsi.

Mais la réputation de la sainte n'est peut-être pas usurpée : vous pouvez ajouter 1 point bonus à ceux dont vous disposez déjà. A présent, rendez-vous au [238](#).

278

Les quelques mots que vous avez pu lire çà et là dans la fresque étaient en latin et il vous semble probable que c'est aussi le cas de cette inscription. La reconstituer n'est cependant pas une mince affaire, en l'absence d'indice quant à sa signification. Mais une intuition curieuse vous dit que cela pourrait être important et vous vous attachez donc à l'ouvrage. La première lettre est un L. Un peu plus loin, il y a un M et ce qui pourrait bien être un E. Diverses possibilités défilent dans votre esprit. Il vous semble finalement que la plus probable est "lumen", c'est-à-dire "lumière". Prenant appui sur ce début de compréhension, vous vous attaquez méthodiquement à la suite jusqu'à reconstituer quelque chose de cohérent.

- Lumen in medio umbrae, lisez-vous enfin.

Un éclat presque aveuglant recouvre soudain cette partie du mur et vous vous en écartez avec une exclamation de surprise. Le personnage de la fresque s'est entièrement reconstitué : féminin, vêtu de couleurs chatoyantes et déployant de vastes ailes d'un blanc immaculé. Son visage n'est pourtant pas celui d'un ange, mais d'une jeune fille, encadré de cheveux châtain. Les paumes de ses mains tournées dans votre direction, elle vous adresse un sourire doux et serein.

Il vous faut un moment pour réaliser que ce visage vous appartient.

La clarté s'évanouit aussi soudainement qu'elle était apparue. Une fois que vos yeux se sont réajustés à la faible lumière de votre lampe de poche, vous découvrez que la fresque a retrouvé son état de détérioration extrême. Vous n'avez aucune idée de ce que signifiait la vision que vous avez eu, mais elle vous a insufflé une étrange exaltation : vous gagnez 2 points bonus. Rendez-vous ensuite au [289](#).

279

- Je n'ai guère eu le temps d'explorer ce qu'est devenu le monde depuis mon réveil, mais je n'y manquerai pas une fois que tout ceci sera terminé. Rien que dans cette école, il y a tellement de choses que je trouve merveilleusement nouvelles ! Ces tubes de verre au plafond, par exemple : qu'est-ce qui leur permet de produire de la lumière ? Et...

La sphinx s'interrompt abruptement, les yeux exorbités par la réalisation de l'erreur qu'elle vient de commettre ! Mais il est trop tard et vous bondissez sur l'occasion :

- L'électricité ! C'est l'électricité qui les fait fonctionner ! J'ai répondu correctement à votre question !

Une expression de colère déforme les traits harmonieux de la sphinx et ses griffes puissantes raclent le sol carrelé, mais elle est visiblement liée par les règles de son propre jeu.

- Très bien, tu as gagné, admet-elle avec mauvaise grâce. Cela ne se passera pas si facilement pour toi si nous nous revoyons un jour. Et maintenant, va-t-en !

Vous ne perdez pas de temps pour obtempérer. Rendez-vous au [209](#).

280

Vous avancez à pas prudents, balayant largement l'espace du faisceau de votre lampe de poche. Après quelques instants d'une lente progression, votre attention est attirée par des

formes étranges et des tâches de couleur étouffées couvrant le mur de gauche. Vous approchant avec curiosité, vous réalisez qu'il s'agit en fait des restes d'une sorte de fresque. Vous voyez de petites silhouettes encapuchonnées de blanc, des chevaux caparaçonnés, des arbres, des oiseaux et des fragments de mots latins, mais la détérioration du mur est trop importante pour vous permettre de deviner à quoi l'ensemble ressemblait à l'origine. La lumière de votre lampe vous permet de voir que la fresque se prolonge sur une distance indéterminée. Ce décor vous donne l'impression d'être en train d'explorer les sous-sols d'un château du Moyen-Âge, mais votre début d'excitation se refroidit aussitôt que la perspective de tomber dans une oubliette vous vient à l'esprit. Si vous souhaitez examiner la suite de la fresque, rendez-vous au [239](#). Si vous préférez avancer en restant également attentive à tout ce qui vous entoure, rendez-vous au [258](#).

281

Vous vous engouffrez à l'intérieur de la pièce la plus proche. Vous aviez l'intention de refermer aussitôt la porte derrière vous afin que Sœur Elisabeth ne puisse pas voir où vous avez disparu, mais ce plan décède prématurément lorsque vous croisez les regards abasourdis des trois autres sœurs devant lesquelles vous venez de faire irruption. Pendant la seconde où vous êtes toutes les quatre trop stupéfaites pour réagir, votre cerveau enregistre machinalement que la pièce est éclairée par de nombreuses chandelles, dont l'éclat est étouffé par une atmosphère fuligineuse, et que vous avez posé les pieds à l'intérieur d'un cercle de symboles étranges peint en noir à même le sol. Une puissante odeur d'encens vous agresse les narines. Retrouvant vos esprits, vous voulez faire demi-tour pour vous enfuir, mais la tête vous tourne tout à coup et vous vacillez sur vos jambes. Les sœurs crient des paroles que vous êtes trop étourdie pour comprendre, mais ne pénètrent pas à l'intérieur du cercle. La fumée s'épaissit autour de vous, dissimulant les formes et assourdissant les sons. Au bord de l'évanouissement, vous êtes saisie de l'impression irréaliste que vous vous enfoncez à travers le sol. Lorsque votre esprit et vos sens retrouvent enfin leur clarté, ce qui vous entoure est totalement différent. Rendez-vous au [91](#).

282

Vous vous élancez pour franchir l'obstacle surnaturel aussi vite que possible, mais, dès que les ombres vous enveloppent, il vous semble basculer dans un néant d'obscurité infinie. Les gémissements sont devenus une cacophonie discordante et horrible qui vous perce les tympanes. Des mains fantomatiques vous griffent la peau de leurs ongles glacés. Vous luttez désespérément pour ne pas succomber à la terreur et continuer d'avancer, bien que vous ayez à peine encore conscience de l'existence du sol sous vos pieds. Vous perdez 3 points bonus ; s'il ne vous en reste pas autant, déduisez la différence de vos points de Résistance. Après un temps qui vous paraît interminable, la vue vous revient finalement : vous avez franchi l'obstacle surnaturel. Rendez-vous au [217](#).

283

L'inconnue vous jette des regards périodiques, mais n'essaie pas de vous parler ou d'attirer autrement votre attention. Vous vous demandez si c'est elle qui a peint tout ce qui jonche actuellement le sol. Beaucoup des feuilles sont recouvertes de symboles étranges, qui vous rappellent ceux que vous avez pu apercevoir dans le couloir, mais vous remarquez aussi un certain nombre de portraits. Si vous voulez examiner les symboles, rendez-vous au [221](#). Si vous voulez examiner les portraits, rendez-vous au [256](#). Si vous préférez chercher un moyen de quitter cette pièce, rendez-vous au [271](#).

284

Animée par la curiosité, vous examinez quelques-unes des caisses les plus accessibles. De la poussière recouvre leurs couvercle, mais le faisceau de votre lampe de poche vous révèle des traces de main clairement récentes. L'intérieur de ces caisses se révèle essentiellement vide, mais vous y trouvez quelques indices de ce que pouvaient être leurs contenus : des débris de cire, des tâches de peinture rouge, une odeur de soufre qui vous met les larmes aux yeux. Vous êtes sur le point de poursuivre vos investigations lorsqu'une sorte de gémissement guttural vous parvient aux oreilles, hérissant votre peau de frissons glacés. Vous vous retournez précipitamment, pour découvrir que les ombres de la pièce sont devenues une foule de silhouettes ténébreuses et floues qui vous entourent de toutes parts. Des bras presque transparents se tendent dans votre direction et des mains sans substance vous effleurent, glaçant votre chair. Vous perdez 1 point de Résistance. Le gémissement est devenu une cacophonie de plaintes discordantes, mais votre cri paniqué la couvre aisément tandis que vous vous précipitez vers la porte la plus proche. Vous vous engouffrez dans le couloir éclairé qui se trouve derrière et continuez à courir jusqu'à ce que vous soyez certaine de ne pas être poursuivie. Rendez-vous au [100](#).

285

Le couloir se révèle assez similaire à celui par lequel vous étiez arrivée, mais la pente se révèle bien entendu plus fatigante dans ce sens-ci. Epongeant d'un revers de manche la sueur qui commence à s'accumuler sur votre front, vous ne tardez pas à regretter d'être tellement descendu auparavant.

Il faut heureusement moins longtemps que vous ne l'auriez cru pour que les chandelles ne cèdent la place à des lampes électriques et que l'angle du passage ne commence à diminuer fortement. Après encore quelques efforts, vous débouchez sur l'intersection de plusieurs larges couloirs, très similaires à celui que vous suiviez au début de votre exploration du sous-

sol. Vous fouillez du regard chacun d'entre eux, mais la clarté électrique ne vous révèle aucune différence significative. Des tuyaux chuintants et sifflants partent dans toutes les directions, comme les brins rigides d'une immense toile d'araignée artificielle. Faute de meilleure solution, vous finissez par choisir une direction au hasard. Rendez-vous au [152](#).

286

- Tu es une jeune fille charmante... peut-être un peu licencieuse, mais charmante. Il me vient à l'esprit que j'ai quelque chose à t'offrir à boire, moi aussi.

Ophélie fouille quelques instants les rayons encombrés d'une étagère voisine, avant de mettre la main sur une large gourde en cuir à moitié pleine. Elle produit ensuite un verre, qui semble venir tout droit de votre réfectoire, et le remplit d'un liquide richement ambré.

- Pourquoi est-ce que vous ne buviez pas cela, si vous aviez soif ?

- C'est quelque chose qu'il vaut mieux ne goûter qu'une seule fois dans sa vie, répond-elle en vous offrant le verre.

Le liquide dégage un parfum de pomme d'une fraîcheur exquise et vous ne résistez pas longtemps à l'envie de le porter à vos lèvres. La première gorgée dissout momentanément tous vos autres sens dans celui du goût. La saveur qui caresse vos papilles est impossible à décrire. Si vous deviez malgré tout essayer, vous la compareriez à un lever de soleil, à une source d'eau fraîche, aux nuages dans le ciel et au vent dans les branches, tout en ayant conscience qu'il ne s'agit là que de vagues approximations. C'est à peine si vous avez conscience de vider le verre tout entier sans y laisser la moindre goutte. La voix d'Ophélie vous parvient de manière distante :

- Cette boisson est faite à partir des pommes du jardin d'Idunn. Je crains qu'elle n'ait perdu l'essentiel de son efficacité, comme la plupart des choses qui se retrouvent sur ces étagères.

Boire ceci vous a néanmoins permis de regagner 4 points de Résistance ! Exceptionnellement et provisoirement, cela pourra vous faire dépasser votre total de départ. Une fois que vous aurez repris vos esprits, vous pourrez demander à Ophélie de vous aider à interrompre le rituel (rendez-vous au [93](#)) ou lui poser des questions concernant son "musée" (rendez-vous au [131](#)).

287

Une nuée de particules scintillantes apparaissent dans l'air lorsque vous levez la baguette. L'inconnue tourne la tête pour observer le spectacle. Aucune expression n'affecte ses traits, mais une profonde fascination transparaît dans ses yeux auparavant ternes. Elle lève soudain son pinceau et, comme de la limaille de fer attirée par un aimant, toutes les étincelles affluent vers l'instrument. Un frémissement parcourt la baguette et, sous vos yeux consternés, le présent que vous avait fait Ophélie se désagrège et tombe en poussière.

Les poils du pinceau flamboient désormais d'un éclat multicolore. Avec une précision parfaite, la jeune fille les applique sur les symboles écarlates, qui s'évanouissent de son front. Puis elle se tourne à nouveau vers son chevalet et, en quelques touches, modifie votre portrait afin qu'il ait les yeux ouverts. La torpeur qui était sur le point de vous submerger disparaît

comme la brume au soleil. Le visage de la jeune fille, qui a perdu sa fixité inquiétante, commence en revanche à trahir une fatigue extrême. Elle vacille soudain sur son tabouret et vous vous approchez pour la soutenir. Elle effleure rapidement le dos de votre main de son pinceau, puis trace quelques lignes dans un coin de la feuille qui occupe le chevalet, esquissant sommairement une porte entrebaillée. Il y a un déclic sonore et un panneau secret dont vous n'aviez jamais soupçonné l'existence s'ouvre dans le mur le plus proche, dévoilant un étroit passage. Puis la jeune peintre lâche son pinceau, qui a perdu ses couleurs chatoyantes et sa tête s'affaisse contre votre épaule. Vous l'allongez sur le sol, quelque peu inquiète, mais elle semble simplement endormie. Vous remarquez alors l'étoile filante dorée qu'elle a peint sur votre main ; ce symbole de chance, imprégné des restes du pouvoir de votre baguette, vous permet de gagner 1 point bonus. Jugeant qu'il vaut mieux laisser la jeune fille se remettre, vous quittez la pièce par le passage qu'elle vous a révélé. Rendez-vous au [137](#).

288

Le pied sur la première marche, vous voyez que le sommet de l'escalier encadre un fragment de ciel nocturne. Les paroles vous parviennent avec plus de force, mais vous ne les saisissez encore qu'imparfaitement. N'osant pas perdre davantage de temps, vous entamez immédiatement l'ascension. Rendez-vous au [99](#).

289

Vous continuez d'avancer, mais c'est avec une hésitation croissante. Est-ce que vous ne feriez pas mieux de faire demi-tour ? Ce couloir délabré et obscur commence à vous paraître terriblement long. Allez-vous bientôt arriver quelque part ou se prolonge-t-il ainsi pendant des kilomètres ? Votre imagination voit déjà le faisceau de votre lampe faiblir jusqu'à disparaître, vous laissant aveugle et perdue, sans aucun secours à espérer.

Vous êtes à deux doigts de rebrousser chemin lorsque le passage, jusque-là rectiligne, entame une large courbe vers la gauche. Après l'avoir suivie pendant quelques instants, vous réalisez avec un vif soulagement que la luminosité ambiante est en train de s'accroître. Vous hâtez le pas et, quelques instants plus tard, vous vous retrouvez abruptement à l'intersection de plusieurs larges couloirs, très similaires à celui que vous suiviez au début de votre exploration du sous-sol. Vous fouillez du regard chacun d'entre eux, mais la clarté électrique des lampes ne vous révèle aucune différence significative. Des tuyaux chuintants et sifflants partent dans toutes les directions, comme les brins rigides d'une immense toile d'araignée artificielle. Faute de meilleure solution, vous finissez par choisir une direction au hasard. Rendez-vous au [152](#).

290

Les symboles écarlates sont étrangement désagréables à regarder, mais l'un d'entre eux retient malgré tout votre attention : il est constitué d'une multitude compacte de minuscules caractères, qui vous semblent vaguement familiers. Réprimant votre nervosité croissante, vous vous forcez à prendre le temps de réfléchir et le souvenir vous revient. Un jour où vous passiez du temps à la bibliothèque du pensionnat, vous avez consulté par curiosité un ouvrage sur la calligraphie médiévale et vous avez observé des styles d'écriture qui ressemblaient fort à ce que vous avez en ce moment sous les yeux. Les lettres ont des formes qui les rendent parfois difficiles à reconnaître, mais vous vous sentez capable de les déchiffrer en vous appuyant sur vos souvenirs.

Vous lisez quelques mots à mi-voix sans les comprendre. La langue vous fait penser au latin, mais la ressemblance est trop vague pour vous être utile. Vous poursuivez encore quelques instants, sans rencontrer le moindre mot que vous ne puissiez identifier avec certitude. Vous êtes sur le point d'abandonner, convaincue que vous gaspillez votre temps, lorsqu'un spasme brutal vous secoue toute entière, vous laissant étourdie et haletante. D'autres convulsions ne tardent pas à s'emparer de votre corps avec une force terrible. La crise finit par passer, vous laissant au bord de l'évanouissement, le cœur battant à tout rompre. Lorsque vous reprenez vos esprits, vous réalisez avec incrédulité que vos mouvements incontrôlables ont nettement desserré vos liens et que vous pouvez désormais vous en défaire sans mal.

Vous vous remettez sur vos pieds, soulagée mais vacillante. La vision des symboles écarlates vous donne presque la nausée. Les convulsions vous ont coûté 1 point de Résistance, mais une énergie inhabituelle anime encore vos muscles : la prochaine fois que votre caractéristique de Sport entrera en jeu, vous pourrez considérer qu'elle est supérieure de 3 points à son score normal.

Maintenant que vous n'êtes plus étendue sur le sol, il ne vous faut pas longtemps pour repérer une manette discrète dans l'angle d'un mur, à hauteur de vos yeux. Gagnée par une certaine adrénaline, vous n'hésitez pas longtemps à l'actionner. Avec un chuintement presque inaudible, vous voyez alors un pan du mur pivoter sur lui-même, révélant le milieu d'un couloir. Excitée d'être parvenue à vous évader, vous vous hâtez de sortir de la pièce. Rendez-vous au [58](#).

291

Vous ne pouvez éviter de piétiner quelques larges feuilles de papier épais en entrant : le sol de la pièce toute entière en est recouvert ! La multitude de touches de couleur qui les recouvre vous donne l'impression de marcher sur une mosaïque. Mais votre attention est vite attirée par la jeune fille assise à un chevalet au centre de la salle, qui vient de tourner les yeux dans votre direction.

Vous vous observez l'une l'autre à la lumière des plafonniers. Elle semble avoir un ou deux ans de plus que vous et rien dans son apparence n'est particulièrement remarquable, en-dehors des curieux symboles écarlates que vous devinez sous sa frange brune. De son côté, elle vous dévisage avec intensité pendant quelques instants, sans dire le moindre mot ni manifester le moindre étonnement. Puis elle se retourne vers son chevalet, jette de côté la feuille sur laquelle elle était en train de travailler et commence à peindre quelque chose de neuf. Si vous vous approchez et que vous essayez de lui parler, rendez-vous au [218](#). Si vous préférez explorer la salle, rendez-vous au [283](#).

Vos pensées s'agitent follement tandis que vous rebroussez chemin en courant. De toute évidence, ce ne sont pas des livres qui vont vous servir à maîtriser un feu. Leur grand nombre doit rendre la bibliothèque particulièrement vulnérable à un incendie et c'est précisément cela qui vous donne une idée.

Une fois arrivée, il ne faut que quelques instants pour que vos yeux se posent sur l'objet écarlate que vous cherchiez : vous n'avez jamais été aussi heureuse de voir un extincteur ! Vous l'arrachez du mur et repartez aussitôt à toutes jambes, parcourant en même temps du regard les instructions qui figurent sur l'appareil. Revenue devant le rideau flamboyant, vous retirez la goupille, pointez le tuyau vers la base des flammes et actionnez la poignée. Il jaillit aussitôt un torrent de mousse, dont vous balayez le seuil de l'escalier jusqu'à ce que l'extincteur soit absolument vide. Les flammes ont totalement disparu, mais, après seulement une seconde, vous les voyez déjà renaître du sol. Vous n'attendez pas qu'elles barrent à nouveau le passage : jetant de côté l'extincteur, vous vous précipitez dans l'escalier pour entamer l'ascension. Rendez-vous au [215](#).

Vous rasez le mur jusqu'au couloir voisin, où vous vous engouffrez sans attendre. Il se dirige vers le haut, ce qui vous reconforte quelque peu : vous ne teniez pas à vous enfoncer davantage dans les profondeurs ! Des chandeliers sont accrochés aux murs, mais ils ne tardent pas à disparaître, vous laissant éclairée par votre seule lampe de poche. Quelques instants plus tard, vous réalisez que le couloir se rétrécit de manière très progressive : vous pouvez désormais toucher les deux murs à la fois en écartant les bras. Vous poursuivez malgré tout votre progression, même lorsque le plafond se fait si bas que vous devez avancer les genoux fléchis et le dos courbé.

Il arrive finalement un point où il serait plus simple pour vous de continuer à quatre pattes que sur vos deux pieds. Saisie d'un début de claustrophobie, vous commencez alors à vous demander si vous ne devriez pas faire demi-tour. Qui vous dit que ce conduit ne va pas continuer à se rétrécir jusqu'à ce que vous y soyez complètement coincée ? Vous décidez néanmoins de persévérer encore un peu et vous en êtes récompensée lorsque vous apercevez devant vous des reflets lumineux, marquant ce qui doit être l'extrémité du passage.

Redoublant d'énergie à cette vision, vous débouchez bientôt sur une vaste pièce, éclairée uniquement par des bougies. Rendez-vous au [112](#).

Aussitôt que vous éteignez votre lampe de poche, les ténèbres vous enveloppent et, avec elles, les gémissements sinistres des ombres. Vous sentez le contact glacial de mains fantomatiques vous effleurer le visage, mais vous ne vous laissez pas effrayer. La calme certitude vous habite que ces choses ne peuvent rien contre vous tant que vous leur faites face avec courage, sans chercher à vous défendre ou à leur échapper.

- Je n'ai pas peur de vous.

Vous gagnez 1 point bonus. Sans rallumer votre lampe, vous reprenez votre ascension de l'escalier et l'obscurité ne tarde pas à se dissiper devant vous. Rendez-vous au [217](#).

295

La surface du miroir émet une clarté étrange. Lorsque vous y plongez les yeux, vous êtes abasourdie de découvrir que vous ne vous y reflétez plus ! Une fois que vous avez surmonté votre choc, vous remarquez en revanche que les murs et le sol du couloir y apparaissent absolument intacts. Saisie d'une intuition, vous dirigez le miroir vers la fresque et vous y découvrez le personnage entièrement reconstitué : féminin, vêtu de couleurs chatoyantes et déployant de vastes ailes d'un blanc immaculé. Son visage n'est pourtant pas celui d'un ange, mais d'une jeune fille, encadré de cheveux châtain. Les paumes de ses mains tournées dans votre direction, elle vous adresse un sourire doux et serein.

Il vous faut un moment pour réaliser que ce visage vous appartient.

La clarté disparaît de la surface de verre aussi soudainement qu'elle était apparue. Une fois que vos yeux se sont réajustés à la faible lumière de votre lampe de poche, vous découvrez que le miroir vous reflète à nouveau. Vous n'avez aucune idée de ce que signifiait la vision que vous avez eu, mais elle vous a insufflé une étrange exaltation : vous gagnez 2 points bonus. Rendez-vous ensuite au [289](#).

296

- Je me sens d'humeur généreuse après un si long sommeil. Puisque nous sommes dans une école, je vais te poser une question scolaire : quel est le chiffre exact que l'on obtient en divisant la circonférence d'un cercle par son diamètre ?

Si votre score d'Etudes est au moins égal à 2, rendez-vous au [235](#). Sinon, rendez-vous au [276](#).

297

La jeune fille oeuvre à une vitesse impressionnante et, sous vos yeux étonnés, les touches de couleur qu'elle applique son pinceau font peu à peu naître votre visage sur la feuille. Les détails ne

sont qu'à peine suggérés et il reste encore beaucoup d'espaces blancs, mais la ressemblance est déjà nette. Contrairement à vous, cependant, le portrait a les yeux fermés. Cela vous paraît étrange, mais ne vous inspire aucune réaction particulière. Vos pensées ne sont en ce moment guère plus que des observations fugitives et sans cohérence ; les agréger pour parvenir à une conclusion semble un défi insurmontable. Ce n'est que lorsque plusieurs bâillements énormes vous échappent que vous réalisez que vous êtes vraiment sur le point de vous endormir ! Vos jambes flageolent et c'est à peine si vous parvenez à empêcher vos paupières de se fermer tout à fait. Il ne vous reste qu'un bref instant pour faire quelque chose. Vous pouvez renverser l'inconnue de son tabouret (rendez-vous au [214](#)), renverser le chevalet (rendez-vous au [253](#)) ou déchirer le dessin (rendez-vous au [260](#)). Si vous possédez une baguette, vous pouvez y avoir recours (rendez-vous au [287](#)).

298

Une odeur désagréable de poussière et de moisissure vous emplit les narines. Le sol est couvert de débris de plâtre microscopique qui se collent à la plante de vos pieds. L'état de délabrement du couloir est si avancé que vous vous demandez avec un peu d'inquiétude si des pierres ne risquent pas de se détacher du plafond. Seules quelques-unes des lampes accrochées au mur fonctionnent encore, générant une clarté étouffée. Elles se font plus rares à mesure que vous avancez et il vient finalement un moment où vous les avez toutes laissées derrière vous. Vous jetez un coup d'oeil derrière vous, hésitant à continuer sans rien d'autre que votre lampe de poche pour percer les ténèbres, et vous apercevez alors l'ouverture d'un étroit passage dans le mur de gauche. Vous approchant, vous découvrez qu'il est éclairé par des flambeaux régulièrement espacés aussi loin que vous pouvez voir. Si vous souhaitez vous engager dans ce passage, rendez-vous au [266](#). Si vous préférez continuer à suivre le même couloir, rendez-vous au [280](#).

299

Vous atteignez sans plus d'encombres la porte du réfectoire et le sentiment de triomphe que cela vous procure efface les restes de votre inquiétude. Vous réfléchissez déjà à la manière dont vous raconterez cette escapade à vos amies demain matin. Il faudra peut-être épicer un peu l'affaire : le récit sera nettement plus excitant si vous donnez l'impression que vous avez bien failli vous faire pincer par les sœurs. Mais l'étrange spectacle qui vous accueille de l'autre côté de la porte chasse brusquement de votre esprit les embellissements auxquels vous commencez déjà à réfléchir. Rendez-vous au [80](#).

Vous achevez la formule et le vent cesse subitement pour laisser la place au silence. Les sœurs ont disparu, tout comme l'autel, le pupitre, les lignes et les symboles tracés sur le sol. Il ne reste plus sur le toit du pensionnat que vous et les autres jeunes filles qui se tiennent à proximité. Vous commencez à entendre des voix provenant des étages inférieurs du bâtiment. Le bruit a dû réveiller toutes les élèves qui dormaient encore. Elles se demandent certainement ce qui se passe, mais vous ne vous sentez pas la force d'aller à leur rencontre pour le leur expliquer. En fait, maintenant que la tension qui parcourait vos veines s'est dissipée, vous sentez toute la fatigue que vous avez accumulée au cours de la soirée remonter à la surface. Le livre échappe à vos doigts et vos paupières se ferment irrésistiblement. Les jeunes filles qui vous entourent ont tout juste le temps de vous rattraper lorsque vous basculez en arrière et sombrez aussitôt dans un profond sommeil.

Lorsque vous vous réveillez enfin, vous êtes allongée dans un lit, entre des draps blancs. Des élèves du pensionnat se pressent tout autour de vous, encombrant ce qui est visiblement une chambre d'hôpital. C'est un véritable concert d'exclamations excitées qui vous accueille lorsqu'elles voient que vous avez ouvert les yeux ! Quelque peu étourdie par le bruit et encore à demi léthargique, vous trouvez néanmoins l'énergie de vous redresser et de caler votre oreiller dans votre dos. Toutes les filles qui étaient présentes lors du rituel sont là et vous reconnaissez aussi vos voisines de chambrée et beaucoup de vos camarades de classe. A en juger par les commentaires qu'elles vous adressent et la façon admirative dont elles vous regardent, même celles qui n'ont pas assisté à vos exploits en ont entendu parler.

Lorsque vous leur demandez finalement de vous raconter ce qui s'est passé depuis que vous avez perdu connaissance, elles veulent toutes répondre en même temps et vous avez l'impression passagère de vous retrouver au beau milieu d'une volière. Vous parvenez néanmoins à saisir qu'une élève a eu l'initiative d'appeler les pompiers et que ceux-ci se sont frayés un chemin jusqu'au pensionnat. Lorsqu'ils y sont arrivés, toutes les élèves, des plus jeunes aux plus âgées, étaient réveillées et la rumeur des événements commençait déjà à se propager parmi elles. Confrontés au chaos ambiant et à l'absence inexplicable de toutes les sœurs, les pompiers ont à leur tour appelé la police. Vous étiez la seule blessée et ils vous ont donc emmenée à l'hôpital. Les jeunes filles qui vous entourent s'empressent de préciser que vous n'avez rien de sérieux : quelques contusions et brûlures et beaucoup d'épuisement. Vous avez, semble-t-il, dormi plus de douze heures d'affilée.

Le matin s'est finalement levé sur le pensionnat, sans dissiper pour autant le marasme dans lequel il était plongé. Les professeurs et les surveillants extérieurs sont arrivés un à un, pour être confrontés à la situation incompréhensible et aux questions de la police. Ne sachant que faire d'autre, certains d'entre eux ont pris l'initiative de contacter les parents des élèves. En attendant leur venue, toutes les pensionnaires sont donc en vacances forcées, sous une surveillance minimale.

Vous digérez ces informations sans trop de difficulté. Après ce que vous avez vécu cette nuit, elles vous donnent l'impression réconfortante que le monde est enfin revenu à la normale. Soudain, vous remarquez une pile de livres épais, entrecoupée de carnets de note et de

coupures de journaux, qui se trouve posée sur une chaise à proximité de votre lit. Suivant votre regard, quelques-unes des filles que vous avez sauvé du rituel vous expliquent alors qu'elles ont profité du reste de la nuit pour s'introduire dans la chambre de la mère supérieure et la fouiller de fond en comble. Elles y ont découvert beaucoup de choses étranges, quelquefois incompréhensibles, et notamment de nombreux livres portant sur l'histoire et l'ésotérisme. Apparemment, l'endroit où est bâti votre pensionnat a un passé mystique particulièrement riche ! Des légendes plus ou moins lugubres y étaient déjà attachées pendant l'Antiquité. Au Moyen-Age, les histoires parlaient de sabbats de sorcières, ce que vous trouvez assez approprié. Les détectives amateurs vous disent qu'elles ont également trouvé des références à des événements étranges dans le monde entier.

Elles sont sur le point de vous décrire leurs autres découvertes lorsque survient une infirmière, furieuse du bruit occasionné depuis votre réveil. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, elle fait évacuer votre chambre, ignorant totalement les protestations de vos visiteuses.

Restée seule, vous examinez un moment la pile de documents qui vous a été laissée sur une chaise voisine. Elle contient certainement beaucoup d'informations intéressantes, mais votre curiosité est quelque peu engourdie pour le moment, comme si elle avait elle aussi besoin de se reposer. Néanmoins, comme vous n'avez rien de mieux à faire, vous saisissez un livre que vous commencez à feuilleter.

Puis la porte de votre chambre se rouvre, laissant passer une autre infirmière chargée d'un plateau-repas. L'odeur qui parvient à vos narines vous fait instantanément saliver. Vous vous rappelez soudain que vous n'avez jamais eu l'occasion de satisfaire la faim qui vous a fait vous relever la nuit passée. Vous replacez aussitôt le livre au sommet de la pile tandis que l'infirmière amène le plateau jusqu'à votre lit et vous aide à le prendre sur vos genoux. La nourriture ne semble pas bien différente de celle dont vous avez l'habitude au réfectoire et, en ce moment précis, vous ne l'échangeriez contre aucune sorte de récompense. Saisissant un couvert dans chaque main, vous entreprenez avec bonheur de combler enfin le creux qui vous ronge l'estomac.