



ADVENTURE GAMES

VIVEZ
L'AVENTURE



MONOCHROME INC.

LIVRET D'AVENTURE



A : Le hall « intelligent » est désert. Au centre se trouvent deux ascenseurs. L'un conduit aux niveaux inférieurs (106), l'autre aux niveaux supérieurs (102). Entre eux, un large escalier mène au pied d'une peinture (101). Deux imposantes statues de lions en bronze richement ornées flanquent l'escalier (105). Vous jetez un œil rapide autour de vous et apercevez l'entrée de la cafétéria (107), un grand écran (103) ainsi que plusieurs objets jonchant le sol (104). Vous remarquez enfin que l'ascenseur de gauche est ouvert et vous attend (F1).

B : Vous atteignez un étage spacieux avec de hauts plafonds. Ça ressemble à un atelier ou à une chaîne de montage. Juste devant vous, un ordinateur (201) et plusieurs dossiers (205) sont posés sur un grand bureau. Au centre de la pièce se trouve un équipement des plus étranges (206). Derrière celui-ci, vous apercevez une pile de sacs en tissu (202) et un énorme panneau d'affichage (203) suspendu au plafond. Cinq mètres plus haut, sous les bouches de ventilation, se trouve un petit échafaudage de maintenance (204).

C : Vous entrez dans une petite pièce, et votre regard est immédiatement attiré par le mur d'écrans à son extrémité. L'un d'eux semble en panne. Une statue se tient devant les moniteurs. Juste à côté, il y a un ordinateur portable. Le murmure sourd des serveurs bourdonne des armoires situées sur le long des murs de la pièce. À votre droite se trouve un fauteuil, et, sur le mur du fond, vous apercevez un coffre-fort. Un léger mouvement vous glace le sang. Ce n'est pas une statue ! C'est une vigile en uniforme (303) ! Elle se tient pratiquement immobile, concentrée sur les écrans. Elle ne semble pas vous avoir remarqué pour l'instant.

D : Alors que l'ascenseur monte, vous continuez de vous demander si « BO » veut vraiment dire « bloc opératoire ». Votre intuition est confirmée lorsque les portes de l'ascenseur s'ouvrent : au centre de la pièce, un homme assez âgé habillé d'une blouse de chirurgien (402) examine une table d'opération (401). Votre arrivée ne semble pas le concerner. Il est beaucoup trop occupé à nettoyer méthodiquement son équipement après une opération récente, même à cette heure tardive. Près de vous se trouve un chariot sur lequel divers instruments ont été disposés (403). Légèrement sur la gauche, quelques équipements ont été laissés au sol (404), et vous apercevez une large porte juste en face de vous (405).

E : Il y a vraiment une piscine ici (501) ! Monochrome Inc. veille vraiment au bien-être de ses employés. L'eau ondule doucement sur les bords de la piscine, alors que les rayons de la lune s'infiltrent à travers une fenêtre panoramique et baignent la zone d'une lumière argentée. Une chaise de maître-nageur (502)

surplombe la piscine, et un grand écran à LED est suspendu au mur adjacent (503). En dessous, vous remarquez plusieurs objets en vrac (504).

F : Une lumière chaude et tamisée éclaire la scène. L'étage est occupé par une énorme machine présentant une double hélice d'ADN sur son flanc gauche (601). Elle peut très probablement être contrôlée via le panneau de commande auquel elle est reliée. À droite, vous voyez un microscope (602). À gauche, un dossier ouvert est resté sur le bureau (603).

G : Cet étage étant appelé « Sélection », vous vous attendiez à autre chose. À première vue, cela ressemble à un studio d'enregistrement. À gauche, une sorte de périphérique d'enregistrement (704), et, à droite, un terminal équipé d'un écran, probablement utilisé pour la lecture (703). Ce qui ne colle pas dans cette scène, c'est le solide fauteuil d'examen situé au centre de la pièce (701). À sa base, vous voyez plusieurs fentes d'aération, et, sur le dossier, de petites taches brunes. Vous remarquez également plusieurs tuyaux colorés (702) qui partent du fauteuil d'examen et disparaissent dans le plafond.

H : Vous entrez dans une sorte de salle d'hospitalisation équipée de plusieurs lits des deux côtés. Quelqu'un est allongé dans le lit le plus proche de vous (801), mais la pénombre vous empêche de distinguer s'il est seul (802). Un peu plus loin, vous voyez deux personnes en combinaison de protection penchées sur un autre patient (803). Elles sont entièrement absorbées par leur travail et ne vous ont pas encore remarqué.

I : L'ascenseur s'ouvre sur un couloir bordé d'arbres sombres dépourvus de feuilles. À quelques pas de vous, un chat blanc est étendu sur le sol (902). Non loin, vous apercevez un terminal sur le mur (901).

K : Ce sous-sol est étonnamment calme. Les moniteurs bercent la pièce d'une lumière blafarde. Vous jetez un œil aux écrans et découvrez des informations relatives au bâtiment sur l'un des pupitres (153), alors qu'un autre vous indique que plusieurs vérifications de sécurité sont en cours d'exécution (152). Quelques câbles encombrant le sol (151), et sur votre gauche se trouve un étrange boîtier (154).

L : La pièce est occupée par un gigantesque réservoir (251) dans lequel des liquides de différentes couleurs semblent bouillonner. S'agit-il des différents ingrédients du Rainbow ? À gauche se trouve un coffre-fort associé à un petit terminal (252), et, à droite, vous parvenez à peine à distinguer une chose informe cachée dans l'ombre (253).

M : Un mur de chaleur vous frappe dès que les portes de l'ascenseur s'ouvrent. Cet air brûlant irradie du centre de la pièce : c'est le réacteur du bâtiment. À sa gauche se trouve un pupitre de commande (353). Sur la droite, vous remarquez plusieurs canalisations colorées (352), et sur le sol, devant vous, se trouve une trappe entrouverte (351). Enfin, juste à votre droite, se tient un petit escalier en métal (354).

N : Il y a un mur de moniteurs au fond de la pièce (313). L'un d'eux semble en panne. Sur le bureau, il y a un ordinateur portable (315). Le murmure sourd des serveurs bourdonne des armoires situées le long des murs de la pièce (311). À votre droite, un fauteuil et un pouf (314), et, derrière eux, se trouve un coffre-fort intégré au mur (316). Au fond de la pièce, vous apercevez un petit tableau (312).

O : Le gaz anesthésique semble fonctionner ! Le chirurgien, inconscient (412), est allongé au pied de la table d'opération. Cette porte a également quelque chose de différent (415). Rangez les cartes Aventure 24 et 30 dans la boîte.

P : Une fumée émane désormais de la base du fauteuil d'examen (715) ainsi qu'une odeur désagréable de câbles brûlés. Tout le reste semble inchangé.

R : Vous passez sans encombre à l'endroit où se dressait la barrière d'énergie et traversez une porte en verre surteinté. Au sommet des escaliers, vous arrivez dans une vaste pièce presque vide avec une énorme porte en acier renforcé. Ça doit être là : l'entrée du laboratoire ! Dans votre excitation, vous oubliez la personne se tenant près du terminal, à côté de la porte (906).

S : La porte du laboratoire s'ouvre, et vous entrez. Au début, vous ne pouvez rien voir. Mais, une fois que vos yeux se sont habitués à l'obscurité, vous parvenez à distinguer plusieurs formes sombres. Trois grands conteneurs ressemblant à des sarcophages dominent la salle. Leurs vitres baignent toute la pièce d'une lumière verdâtre. Dans deux des conteneurs, vous ne voyez que des surfaces matelassées et des câbles. Mais, dans le troisième, vous reconnaissez un corps humain (912) ! Des tubes sont attachés à l'arrière de sa tête, sortent de sa bouche, de son nez et du bas de son ventre, et le relient à la machine à travers laquelle un liquide luminescent s'écoule par à-coups. De temps en temps, vous voyez un de ses doigts se contracter, ses yeux rouler sous ses paupières fermées, sa poitrine se gonfler et se rétracter lentement. Le liquide s'accumule au pied du sarcophage high-tech avant de s'écouler dans des tuyaux longeant les parois de cet étage (911). Vous êtes submergé de craintes lorsque vous découvrez des étiquettes sur les côtés des tubes portant l'étiquette « Rainbow ». Vos pensées

s'emballent. Qu'est-ce que tout cela veut dire ?

« Génial! Interdit et donc risqué, moralement répréhensible, mais aussi, sans aucun doute, très efficace », commente la voix familière d'Ovin dans vos lunettes connectées. « C'est ce que nous pensions, et la transmission de vos lunettes connectées l'a désormais confirmé. Monochrome Inc. teste le Rainbow sur des sujets humains. C'est ainsi qu'ils sont parvenus à obtenir autant de réussites en si peu de temps. Votre équipe s'est révélée être un bon choix jusqu'à présent. Faites en sorte que cela continue. Faites en sorte également de nous amener cet homme vivant ! » Prenez la carte Aventure M3.

T : Après un petit moment, vous reprenez connaissance. Vos oreilles résonnent encore de l'explosion. Vous ne pouvez pas croire que vous êtes sorti de là vivant. Lorsque vous regardez le bâtiment, l'ampleur de la dévastation devient claire. Des zones entières ont été complètement détruites. Vous voyez des départs d'incendie à plusieurs endroits. Vous regardez la ruine et espérez qu'il n'y avait plus personne à l'intérieur. Aucune chance qu'ils aient pu survivre. Prenez la carte Aventure E4. Si elle n'est plus disponible, prenez la carte Aventure E5. Si elle n'est plus disponible non plus, prenez la carte Aventure E6. Lisez la carte Aventure prise à haute voix.

PARAGRAPHES



101 : L'escalier en marbre mène à un tableau joliment éclairé. En dessous, une pancarte porte le nom de « Lord Elmsley ».

102 : Il est indiqué, à côté de l'ascenseur, que celui-ci ne dessert que les étages à accès limité. Vous appuyez sur le bouton pour appeler l'ascenseur, mais rien ne se passe. Un message clignote à l'écran : « Insérez un badge de sécurité ».

103 : Comme hypnotisé, vous vous approchez du grand écran n'affichant qu'un brouillard envoûtant. Au-dessus, vous remarquez une petite niche. Mais c'est trop haut pour que vous puissiez l'atteindre.

104 : Quelqu'un a négligemment laissé quelques objets traîner. Prenez les cartes Aventure 10 et 11.

105 : Le lion de bronze est assis sur son piédestal dans une pose menaçante et intimide tous ceux qui pénètrent sur son territoire. Non loin, sur un écriteau, est indiqué : « Monochrome Inc.



a été fondée en 1993 par Lord Elmsley. Aujourd'hui, c'est l'un des principaux fabricants de produits pharmaceutiques au monde avec des filiales dans 63 pays. En 2027, elle a mis sur le marché un médicament miracle, le Rainbow.» Eh bien, ils semblent plutôt optimistes : le médicament n'a même pas encore été lancé sur le marché !

106 : Vous appuyez sur le bouton pour appeler l'ascenseur qui mène au sous-sol et l'attendez avec impatience. Comme rien ne se passe, vous regardez de plus près le panneau de commande et constatez qu'il y a une petite serrure sous le bouton d'appel. Vous n'irez nulle part sans cette clé.

107 : Dans la cafétéria, vous trouvez une canette de Rush écrasée et une barre chocolatée. Ce sont probablement les restes du goûter « équilibré » d'un employé. Il y a aussi un distributeur d'eau. La bonne nouvelle, c'est que vous ne mourrez pas de soif ici. Prenez les cartes Aventure 13 et 14.

111 : Une alarme retentit de nouveau dans tout le bâtiment. Ovin ne va pas être content. Mais peut-être qu'il pourra vous aider une fois de plus ? Et voilà, vos lunettes connectées commencent de nouveau à clignoter. « Alors, vous vous amusez ? C'est bon. Permettez-moi de vous informer de votre problème : grâce à votre négligence, notre groupe de travail sur le piratage informatique a enregistré une activité accrue au sein des services de police. Nous avons donc dû pirater leurs systèmes de communication. Non seulement cela coûte des ressources, mais c'est tout sauf discret... et rien ne garantit qu'une patrouille ne passera pas bientôt pour vérifier que tout va bien. Cela réduit votre salaire, bien entendu, en plus de mettre en péril la mission. Vous feriez mieux de prendre plus de précautions pour la suite ! »

Mentionnez que vous avez déclenché une autre alarme majeure dans vos notes. Rangez les cartes Aventure A3, E1 et E4 dans la boîte. Prenez la carte Aventure A4, révélez-la et placez-la face visible sur la carte Aventure A2. Réinitialisez le niveau d'alarme à 0.

151 : En regardant de plus près, vous constatez que ces câbles ne sont que des câbles électriques pour d'autres équipements. La salle déborde déjà de toutes sortes d'équipements électroniques.

152 : Ces écrans indiquent les liens entre les différents étages du bâtiment par différentes couleurs. Une animation indique la consommation d'énergie de chacun, tandis qu'une autre associe le code couleur des étages à des valeurs chiffrées. Cela pourrait-il avoir un lien avec ces tuyaux colorés que vous avez observés un peu partout dans le bâtiment ?

153 : Vous vous asseyez au pupitre de commande et scrutez les écrans. Après quelques minutes, vous identifiez un motif. Les écrans comparent les différentes alertes de sécurité avec des bases de données internes et externes. Quoi ? Vous venez d'apercevoir votre visage ? Oui, aucun doute là-dessus. Peu de temps après, des informations sur votre passé criminel apparaissent. Vous voulez regarder de plus près, mais l'écran a déjà basculé sur le canal de sécurité suivant. Il semble que toutes les informations de sécurité de Monochrome Inc soient compilées ici. Vous jetez un œil au-dessus de vous, mais ne voyez aucun moyen d'accéder aux énormes serveurs de données fixés au plafond. Vous remarquez une note sur l'un des moniteurs : « Évitez de surchauffer les racks de serveurs ! » Peut-être pourriez-vous trouver un moyen de donner un petit coup de chaud à ces composants ?

154 : Dans un coin, vous trouverez une boîte d'ampoules parmi divers appareils électriques mis au rebut. Prenez la carte Aventure 65.

163 : L'écran est entièrement noir.

166 : Après quelques secondes, « Accès non autorisé » clignote sur l'écran et le bourdonnement de la barrière d'énergie devient plus fort. Augmentez le niveau d'alarme de 2.

168 : Vous vous rapprochez des deux personnes accroupies. Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques pas, l'une d'elles lève les yeux et crie de toutes ses forces : « Attention ! Il y a un intrus ! » Elle entraîne l'autre personne avec elle. Elles courent toutes les deux vers la porte et disparaissent. Vous les poursuivez, mais vous êtes trop lent. Avant même de saisir la poignée, un clic confirme que la porte est maintenant verrouillée. Ce n'est pas bon, pas bon du tout.

Rangez l'étage H dans la boîte. Remplacez-le par l'étage Q de la pile des étages. Révélez l'étage Q et placez-y tous les pions Personnage qui étaient présents à l'étage H. Puis, poursuivez votre lecture ci-dessous.

Q : La pièce est étrangement calme depuis le départ des deux personnes en combinaison de protection. Rangez les cartes Aventure 58 et 59 dans la boîte. Augmentez le niveau d'alarme de 2 !

180 : Tout à coup, un flash associé à un léger clic. Mince ! Il y a une caméra cachée dans la niche et elle a très probablement enregistré votre visage dans le système de sécurité. Prenez la carte Aventure 15. Augmentez le niveau d'alarme de 1 !

201 : Vous vous asseyez devant l'ordinateur et observez le clavier. Prenez la carte Aventure 90 et lisez-la à voix haute. Si elle n'est plus en jeu, lisez le paragraphe 234.

202 : Les sacs en tissu sont remplis de linge sale, et vous avez la bonne surprise d'y trouver un uniforme d'agent de sécurité. Cela pourrait être utile comme déguisement pour éviter d'attirer l'attention. Vous trouvez également un bout de tube en plastique usagé. Prenez les cartes Aventure 17 et 18.

203 : Sur le panneau, vous lisez les premiers slogans de ce traitement miracle : « Rainbow : Le produit du Millénaire ». « Rainbow guérit tout », affirme-t-il. « Une dose chaque jour, pour le reste de votre vie ! » Si cette annonce a quoi que ce soit de véridique, alors Ovin n'exagère pas. Mais qui croit à la publicité de toute façon ? La mise sur le marché semble néanmoins imminente. En levant les yeux, vous apercevez également un petit objet qu'un membre du personnel semble avoir laissé sur le panneau. Si seulement vous pouviez l'atteindre...

204 : En montant sur l'échafaudage, vous parvenez juste en dessous de la bouche de ventilation gris-vert. Vous sentez un flux d'air constant sur votre peau, aspirant l'air vers le haut. Les ventilateurs conduisent probablement l'air jusqu'aux étages supérieurs. Après quelques mètres, les conduits disparaissent dans le plafond.

205 : Vous parcourez rapidement les documents et trouvez l'agenda du secrétaire. En commençant à une date aléatoire, vous commencez à lire :

« Vendredi : Mec, qu'est-ce qu'il est pénible ! Si je dois aller lui chercher encore une canette de cette maudite Rush, je vais craquer ! Personne d'autre ici ne boit ce truc dégueulasse. Et maintenant, il veut que je lui serve chaque jour une canette fraîche à la cafétéria. À quoi diable pense-t-il ? Je suis secrétaire, pas serveur ! » Rien que de très classiques problèmes hiérarchiques... Peut-être que les entrées les plus récentes seront plus utiles : prenez la carte Aventure 22. Poursuivez ensuite votre lecture ici.

Voilà qui pourrait être intéressant. En déchirant la dernière page, un petit papier tombe sur le sol. Dessus est inscrit « Mot de passe ! ». Votre joie est cependant de courte durée, car vous réalisez qu'il est crypté. Prenez la carte Aventure 23.

206 : Vous n'avez jamais vu un Holmes One de près. Ce scanner d'empreintes digitales extrêmement coûteux peut numériser absolument n'importe quoi. Le bon vieux Sherlock en serait vert d'envie. Et le meilleur, c'est qu'il peut

également créer des empreintes factices si besoin ! Si vous souhaitez numériser vos empreintes digitales, lisez le paragraphe 850.

212 : Ces écrans indiquent les liens entre les différents étages du bâtiment par différentes couleurs. Une animation indique la consommation d'énergie de chacun, tandis qu'une autre associe le code couleur des étages à des valeurs chiffrées. Cela pourrait-il avoir un lien avec ces tuyaux colorés que vous avez observés un peu partout dans le bâtiment ? Il y a également un message qui clignote : « Instabilité du système de tuyaux, sections isolées pour raison de sécurité ».

222 : Vous appuyez sur le bouton pour augmenter la pression. Le système de tuyaux devient immédiatement instable, et vous pouvez entendre des sifflements et de petits pops çà et là. Les tuyaux tiennent néanmoins le coup. Peut-être qu'une petite explosion pourrait vous aider à débloquer tout ça ?

234 : Une fenêtre de saisie clignote à l'écran : « Saisissez un mot de passe ». Si vous souhaitez essayer de deviner le mot de passe, lisez le paragraphe 800.

240 : Vous appuyez sur le bouton, et, pendant quelques secondes... absolument rien ne se passe. Puis, une sirène assourdissante retentit et un compte à rebours commence à l'écran. « Augmentation incontrôlée de la pression. Panne du système de sécurité dans 60 secondes ! 59, 58... » Le bâtiment va exploser ! Vous courez pour sauver votre vie, et réussissez à vous en sortir juste à temps avant que la vague de l'explosion ne puisse vous arracher les pieds. Remplacez l'étage S par l'étage T, puis continuez en lisant le paragraphe T.

245 : « Technologie ! Respire profondément... Moi, j'ai toujours préféré les gens. Je suis tout en émotions, en espoirs, en motivation. J'aime le contact visuel, le langage corporel, c'est ça mon truc. Pourquoi est-ce à moi de m'occuper des problèmes informatiques ? On peut jamais plaisanter avec un ordinateur. C'est même pas possible d'avoir une conversation franche – encore moins de flirter, en fait... OK, il doit y avoir des algorithmes de discussion vraiment poussés de nos jours, mais aucun ne m'a vraiment ébloui pour le moment. Ils sont encore beaucoup trop prévisibles. Mais revenons à cet ordinateur. Il doit être possible de l'allumer d'une manière ou d'une autre. Ah, il y a un bouton "On". Voilà, il se passe quelque chose... Bon sang, il demande un mot de passe ! »

Rangez la carte Aventure 90 dans la boîte. Si vous souhaitez essayer de deviner le mot de passe, lisez le paragraphe 800.

251 : Il y a plusieurs panneaux sur le devant des réservoirs. Mais seul le panneau du réservoir bleu n'a pas été complètement rongé par la corrosion : « Transmission du composé vers le niveau E ».

252 : Cela ressemble à un petit coffre-fort. Juste à côté, il y a un ordinateur avec un port USB. Peut-être pourriez-vous utiliser un virus informatique pour pirater le système ?

253 : Un mécanicien doit avoir oublié ce sac. Vous vous penchez rapidement sur son contenu. Prenez les cartes Aventure 68, 69 et 80.

261 : L'ordinateur est hors service : il a probablement été court-circuité lorsque le réacteur est entré en surcharge. Le port USB ne fonctionne pas non plus. Qui sait ce que vous auriez trouvé ici ?

266 : Ah, dégueu, des boutons mécaniques ! Qui sait qui les a touchés avant vous ? Même les vieux téléphones cellulaires des années 2010 étaient de véritables foyers de germes. Les nouvelles lunettes de réalité augmentée sont mille fois plus efficaces. L'assistant d'IA SCIO vous permet d'obtenir discrètement des informations ; les verres sont en verre photochromique et, surtout, ils émettent beaucoup moins de radiations. Voyons s'ils peuvent m'aider avec ce coffre-fort maintenant. « Salut SCIO, quelle est encore la combinaison de chiffres la plus populaire ? » 12345. Mince, trop long... » Vous jetez un dernier coup d'œil aux environs et remarquez un Post-it.

« Ah, voilà, qu'est-ce que c'est que ça... »

Rangez la carte Aventure 91 dans la boîte et prenez la carte Aventure 27. Si vous voulez essayer de saisir un code, lisez le paragraphe XX316, où XX est un nombre compris entre 01 et 99. S'il n'y a pas de paragraphe, augmentez le niveau d'alarme de 1 !

270 : Vous quittez le hall du bâtiment de recherche et vous vous tenez dans l'entrée. L'aube se lève déjà à l'horizon, l'air est froid et un épais brouillard émane du sol. Aucune alarme ni sirène ne vient perturber le silence, et aucun véhicule n'est en vue – ni Ovin ni la police. Pour l'instant... Vous inspirez à pleins poumons l'air frais et vous vous regardez les uns les autres avec un large sourire. Ensuite, comme sur commande, vous désactivez tous vos lunettes connectées et les enlevez. « Voulons-nous vraiment laisser tout cela à notre client ? » « Êtes-vous cinglés ? Je ne veux plus être responsable d'autres expériences sur des rats de laboratoire humains ! » « Alors, que devons-nous faire ? Tout remettre à la police ? » « Non, non ! Premièrement, je ne veux rien avoir à faire avec les flics. Et deuxièmement, ces documents

sont bien trop précieux pour être simplement remis. » « Discutons-en plus tard ! Pour le moment, nous devons juste sortir d'ici. Et M. Matrix a de toute urgence besoin de soins médicaux ! »

Vous vous échappez et arrivez quelque temps plus tard dans une cachette éloignée. Là, vous contactez un médecin qui vous a souvent aidé dans l'urgence sans vous poser de questions. Avec son aide, vous parvenez à stabiliser le patient. Ensuite, vous discutez de ce qu'il faut faire : « Monochrome Inc. et Ovin vont sans aucun doute partir à notre recherche. » « Oh, laissez-les. Nous avons connu pire. La vraie question est de savoir ce que nous devons faire avec toutes les informations que nous avons recueillies et avec cette formule. C'est le plus important. Ce genre de choses pourrait vraiment aider beaucoup de gens. Enfin, sans tous les cobayes humains et leurs effets secondaires désagréables... » « Mais qui a l'intégrité morale et les fonds nécessaires pour mener à bien de telles recherches ? Et comment pouvons-nous empêcher Monochrome Inc. de lancer le Rainbow sur le marché ? » « Les gars, je pense que j'ai une idée... »

Deux ans plus tard, un sujet domine l'actualité mondiale : « L'Organisation Mondiale de la Santé, Médecins sans Frontières, et le Mouvement International de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge ont annoncé conjointement la mise au point d'un remède miracle. » L'annonce de la faillite de Monochrome Inc. attire beaucoup moins l'attention. Flocon est l'une des principales raisons de cela. Vous avez prévenu un certain nombre de plates-formes médiatiques que Monochrome Inc. a utilisé le chat à des fins de test. Flocon a eu un énorme succès sur les réseaux sociaux et a touché le cœur d'innombrables supporters, tandis que Monochrome Inc. a subi un contrecoup considérable et d'innombrables attaques de pirates informatiques.

Toutes nos félicitations ! Vous avez terminé votre mission avec succès.

Prenez la carte E7, lisez-la à voix haute et découvrez votre score.

303 : Vous entrez sur la pointe des pieds, mais la vigile vous voit. Elle se retourne et vous jette un regard sévère : « Les personnes non autorisées ne peuvent pas entrer ici ! Merci de quitter immédiatement cette pièce ! » Vous n'irez nulle part ici. Augmentez le niveau d'alarme de 1 pour chaque joueur présent à cet étage (y compris ceux dans l'ascenseur adjacent).

311 : Les armoires métalliques sont pleines de serveurs bourdonnants. De petits tuyaux relient le module de deep learning à haute performance au système de refroidissement. Vous repérez des étiquettes sur deux des serveurs, qui piquent votre curiosité : « Base 

de données biométriques » et « Sauvegarde des données de surveillance ».

312 : À mesure que vous vous rapprochez de la photo, vous remarquez une étrange lueur dans l'un des yeux de la personne représentée. Est-ce... ? Vous décrochez la photo du mur et découvrez une petite caméra cachée derrière celle-ci, dirigée vers le fauteuil. C'est très étrange : elle est alimentée par une batterie et ne semble pas être connectée au reste du système de sécurité. Si vous voulez emporter la carte mémoire avec vous, prenez la carte Aventure 26.

313 : Les extérieurs du bâtiment apparaissent sur les écrans : la route d'accès, divers parkings, les entrées et les issues de secours... Il y a cependant des problèmes, et le moniteur du hall semble défectueux ou alors la transmission est défaillante. À côté du tableau, il y a un indicateur de consommation d'énergie – il est actuellement à 75 %.

314 : Vous vous asseyez dans le fauteuil pour souffler un peu et vous caressez les coussins en cuir de la main. Attendez une minute... Vous sentez quelque chose de dur ! Vous commencez à vous sentir mal lorsque vous découvrez qu'il s'agit d'une dent humaine – une molaire. Vous avalez non sans mal votre salive et continuez à chercher : « Après tout, nous sommes là pour découvrir ce qui se trame ici. » Il ne vous faut pas longtemps pour récolter une bonne dizaine de dents humaines. À qui peuvent-elles bien appartenir ? Et qui les a cachées ici ? Prenez la carte Aventure 32.

315 : L'ordinateur portable pourrait appartenir à un ingénieur. L'écran est verrouillé, mais vous découvrez une impression d'un plan de ventilation glissée en dessous. Il y a toujours une clé USB connectée à l'ordinateur portable. Prenez les cartes Aventure 24 et 25.

316 : Vous vous dirigez vers le coffre-fort et parcourez le pavé numérique du regard. Prenez la carte Aventure 91 et lisez-la à voix haute. Si elle n'est plus en jeu, lisez le paragraphe 348.

322 : « Bien, allez, Chiu. Le monde est ta scène. Tu peux le faire ! » Invoquant toute ma confiance, je sors de l'ascenseur et traverse élégamment la salle. J'ouvre la porte et... Oh, mon Dieu, ça a failli marcher. Comment aurais-je pu savoir que c'est verrouillé ? Mince, maintenant, une autre alarme sonne ! Comment le chirurgien a-t-il réagi ? Il est resté de marbre. OK, maintenant je vais devoir jouer la secrétaire naïve. Ça marche généralement pas mal avec les figures d'autorité de l'ancienne génération : « Euh, professeur... ? Savez-vous pourquoi

tout s'est mis à clignoter et à faire tout ce boucan d'un seul coup ? Le directeur de la recherche m'a juste demandé d'aller lui chercher une Rush bien fraîche. » Et pour finir, un petit clin d'œil. Bingo ! Ça marche. « Pas de panique, chère demoiselle. Je pense que le patron vous fait une blague. Nous conservons dans la pièce voisine les sujets de test qui ont fait don de leur corps à la science. Ce n'est pas pour les âmes sensibles, d'où l'alarme. Attendez une seconde, je vais couper l'alarme. » « Pourquoi a-t-il marqué une courte pause en mentionnant les sujets de test ? Peu importe, sortons d'ici. On verra ça plus tard. » Diminuez le niveau d'alarme de 1. Rangez la carte Aventure 92 dans la boîte.

333 : L'alarme stridente ne perturbe pas votre concentration autant que les premières fois. Ce n'est pas la première fois que vous manquez de chance ! Vos lunettes connectées recommencent à scintiller. « Cela semble devenir presque une habitude pour vous. Et au fait, puis-je vous féliciter ? Votre problème est devenu encore plus grand parce que vous avez de la compagnie. La police a plusieurs voitures de patrouille en chemin. »

Mentionnez que vous avez déclenché une autre alarme majeure dans vos notes et rangez les cartes Aventure E2 et E5 (le cas échéant) dans la boîte. Réinitialisez le niveau d'alarme à 0.

340 : Vous activez les détonateurs et attendez. Après quelques secondes, vous devenez nerveux, puis impatient. Pourquoi rien n'explose ? Dans votre tête, vous parcourez toutes les informations que vous avez trouvées. Vous assemblez les pièces du puzzle et vous vous souvenez du code couleur des niveaux dans les ascenseurs. Mais oui, c'est évident : vous devez mettre les explosifs sur les niveaux roses ! Vous partez en courant pour vous y rendre promptement...

345 : « Regardons ça de plus près. Des miettes entre les touches, les mêmes empreintes digitales partout, quelques traces de café collantes : celui qui travaille ici n'est pas un maniaque du ménage. Bon, allumons la bête. Il faut un mot de passe. Évidemment. Voyons voir... Le piratage, c'est comme entrer chez quelqu'un, pas vrai ? A priori, celui qui occupe ce bureau est plutôt paresseux. Allez, réfléchis ! Où aurais-tu planqué un pense-bête pour le mot de passe ? Sous le clavier ? Non. Sur l'écran ? » Vous pouvez facilement voir des traces collantes laissées par les Post-it, même s'il n'y en a aucun sur l'écran pour l'instant. « Peut-être que c'est dans les dossiers à gauche ? Je vais y jeter un œil après. Mais je dois d'abord m'occuper de ça. Nous n'avons pas toute la nuit. »

Rangez la carte Aventure 90 dans la boîte. Si vous souhaitez essayer de deviner le mot de passe, lisez le paragraphe 800.

348 : Vous avez besoin d'un code à deux chiffres pour le coffre-fort : XX316, où XX est un nombre compris entre 01 et 99. Mais vous ne savez pas de quel numéro il s'agit. Cela ne devrait pas prendre trop de temps de passer en revue les 99 combinaisons possibles. Mais qui sait ce qui se passera si vous saisissez le mauvais code...

351 : Vous jetez un œil à l'intérieur et parvenez à lire les mots « Surveillance audio » sur le couvercle. Le sol est à quatre bons mètres en dessous de vous. N'ayant pas d'échelle sous la main, vous n'avez pas d'autre choix que de sauter. Si vous voulez le faire, lisez le paragraphe 430.

352 : Le mur est surplombé par des tuyaux jaunes. Juste en dessous, vous pouvez lire les mots « Vers le niveau C ».

353 : Plus vous vous rapprochez du terminal – et donc du réacteur –, plus la chaleur est intense. Vous avez à peine parcouru la moitié de la distance, et la chaleur est tellement insupportable, que vous songez à faire demi-tour. Ce qu'il vous faudrait, ce sont des vêtements de protection. Si vous voulez continuer, lisez le paragraphe 388.

354 : Quelqu'un a rangé une vieille caisse en métal sous les escaliers. Malheureusement, la rouille s'est déjà installée et vos tentatives pour l'ouvrir s'avèrent vaines. Si vous voulez l'emporter avec vous, prenez la carte Aventure 72.

366 : « Je connais ce modèle. Nous en avons un comme ça dans notre planque. Plus pour des raisons sentimentales, c'est vrai. J'arrive pas à croire qu'il y en ait encore en service, qui plus est ici. Ils veulent toujours disposer des dernières technologies en matière d'équipement informatique, ils présentent même des œuvres d'art hors de prix et ont toutes sortes d'outils high-tech haut de gamme dans cette petite cabine de sécurité. Et où décident-ils de faire des économies ? Sur le coffre-fort bien sûr ! »

Avec un œil expert et un sourire suffisant, vous remarquez de petits détails qui échapperaient à n'importe quel voleur de bas étage. Il est là depuis un moment. Le code est modifié régulièrement, probablement chaque semaine. Trois boutons sont beaucoup plus usés que les autres. Nous sommes tous de simples mortels, après tout. Qui veut devoir se souvenir d'un code entièrement nouveau chaque semaine ? À première vue, ils utilisent toujours les 7, 8 et 9 dans leur combinaison. Vous jetez un dernier coup d'œil autour de vous et remarquez un Post-it. « Ah, eh bien, regardez-moi ça... »

Rangez la carte Aventure 91 dans la boîte et prenez la carte Aventure 27. Si vous voulez maintenant entrer un code, lisez le paragraphe XX316. XX est l'un des numéros suivants : 77, 78, 79, 87, 88, 89, 97, 98, 99. S'il n'y a pas de paragraphe, augmentez le niveau d'alarme de 1 !

370 : Dans vos lunettes connectées, vous voyez quelqu'un avec un visage pixélisé gesticulant sauvagement. Le son ne semble pas fonctionner, et il faut un certain temps pour qu'il revienne. C'est Ovin : « Bonjour ! Vous m'entendez ? » Votre signe d'affirmation semble le calmer. « Je vois que votre audition revient doucement. Permettez-moi de vous poser une question : quelle partie du mot DISCRET n'avez-vous pas comprise ? Il est plus que dommage que vous ayez rencontré l'ancienne équipe. Si seulement vous aviez eu le bon sens de ne pas utiliser les explosifs, alors... » L'image s'interrompt pendant quelques secondes, puis vous voyez de nouveau Ovin : « Nous n'avons pas beaucoup de temps. La police et les pompiers sont déjà en route. J'espère que vous avez terminé le reste de votre mission. »

Ovin se sert ensuite de vos lunettes connectées pour vous guider vers un hélicoptère autonome qui vous attend dans une forêt aux alentours. Il contient de nombreux équipements médicaux. Pendant que votre hélicoptère vole en toute autonomie, sans pilote, un médecin vous explique à l'aide des lunettes connectées comment vous prodiguer les premiers soins, puis vous guide pour maintenir le patient en vie. Vous avez à peine atterri sur le toit d'un garage en plein centre-ville qu'une équipe de professionnels emporte votre patient et toutes les informations que vous avez collectées. Vous vous retrouvez seul dans l'hélicoptère. Ovin vous recontacte plus tard via vos lunettes connectées : « Nos analyses préliminaires confirment que la destruction du centre de recherche n'est pas entièrement une catastrophe, et nous nous accordons à dire que vous avez terminé le reste de votre mission. Nous sommes satisfaits. Si le patient Rainbow survit, nous devrions parvenir à recréer le protocole. C'est pourquoi nous vous verserons les frais convenus. Deux véhicules vous attendent à proximité. Ils n'ont ni balise de pistage, ni système de navigation, ni connexion à Internet. Deux dernières choses : laissez vos lunettes connectées dans l'hélicoptère. Et nous attendons de vous que vous gardiez un secret absolu sur tout ce dont vous avez été témoin. »

Au cours des mois et des années qui suivent, vous regardez avec intérêt les reportages sur Monochrome Inc. Un certain nombre d'investissements non précisés, mais coûteux et peu avisés, mettent la société face à de lourdes difficultés financières, et celle-ci finit par se mettre en faillite. Deux ans plus tard, une petite société pharmaceutique annonce la création d'un nouveau remède miracle, le « Prizm ». Parce qu'il n'y a aucune



concurrence, les prix sont incroyablement élevés, mais il y a toujours une demande pour ce type de produit. Comme vous connaissez toute l'histoire, vous remarquez naturellement l'augmentation du nombre de crimes violents et de disparitions. Mais seuls vous et le fabricant savez que cela peut être directement lié au Prizm. Mais qui pourrait vous croire alors que vous n'avez plus aucune preuve...

Félicitations ! Vous avez terminé votre mission avec succès. Prenez la carte Aventure E7, lisez-la à voix haute et découvrez votre score.

373 : Les écrans permettent de visionner différentes zones du centre de recherche. Un écran ne semble pas fonctionner. En dessous, vous pouvez lire le mot « Hall ». Juste à côté, vous remarquez un indicateur de consommation d'énergie – il est actuellement à 100 %. Un champ de saisie clignote. « Corruption du stockage de données suite à une charge système élevée. Supprimer le cache pour réduire la consommation d'énergie ? » Si vous souhaitez confirmer cette requête, lisez le paragraphe 444.

388 : Vous continuez d'avancer vers le réacteur et atteignez enfin le terminal. Mais, sans tenue de protection, la chaleur extrême vous inflige de graves brûlures. La douleur est si intense que vous pouvez à peine distinguer le panneau de commande du terminal, et votre transpiration n'aide pas. Vous apercevez « Off » et « Puissance max 100 %. Surveillance continue obligatoire ! »

Prenez la carte Aventure 75. Si vous souhaitez éteindre le réacteur, lisez le paragraphe 555. Si vous voulez provoquer une surcharge du réacteur, lisez le paragraphe 665.

401 : Pour une salle médicale uniquement destinée à soigner les blessures mineures des employés, la quantité de sang recouvrant la table d'opération vous paraît excessive. D'autant plus que vous décelez quelques bouts de chair. Votre estomac se noue devant ce spectacle peu ragoûtant.

402 : Vous scrutez le chirurgien. Il est un peu âgé et porte d'épaisses lunettes à monture en corne et des cheveux blancs coupés court. Il est difficile de dire s'il est épuisé par une longue journée de travail ou si cette dernière opération fut juste très éprouvante. Le badge de sécurité qui pend de sa poche attire votre attention : il porte le nom de Prof. Dr. Fisk. Il est totalement occupé à méthodiquement emballer et étiqueter les restes chirurgicaux dans de petits tubes et autres sachets en plastique, ainsi qu'à nettoyer les traces de sang.

403 : Vaguement dégoûté, vous examinez le chariot sur lequel plusieurs instruments chirurgicaux ont été disposés. Parmi tous les instruments recouverts de sang et de quelques morceaux non identifiés, vous repérez un scalpel qui semble ne pas avoir été utilisé. Prenez la carte Aventure 28.

404 : Plusieurs bouteilles de gaz comprimé traînent à même le sol. Elles portent la mention « gaz anesthésique ». À en juger par son poids, l'une d'elles est pleine. Prenez la carte Aventure 29.

405 : Vous scrutez la pièce, du chirurgien jusqu'à la porte, et plissez les yeux. Prenez la carte Aventure 92.

412 : Grâce au gaz anesthésique, le chirurgien est tombé inconscient au pied de la table d'opération, parmi les restes de l'opération. C'est répugnant ! Vous remarquez une grosse bosse sur sa tête. Il semble s'être cogné la tête en tombant. Il risque de rester là un bon moment. Vous pouvez maintenant prendre son badge. Si vous voulez le récupérer, prenez la carte Aventure 31.

415 : Le chirurgien doit avoir désactivé l'alarme et ouvert la porte en tombant : tout n'est que silence, mis à part le délicat sifflement de la porte lorsque vous l'ouvrez. Vous pénétrez dans cette bulle de mutisme où règne un froid glacial. La lumière émanant de la salle d'opération vous permet de distinguer quelques ombres dans le noir. Seul un thermomètre rougeoie dans l'obscurité, indiquant une température de seulement 2 °C. Vous tâtonnez et réussissez à actionner l'interrupteur. Ce que vous découvrez vous empêche de reprendre votre souffle : au moins dix cadavres reposent dans autant de tiroirs en verre surdimensionnés. En vous rapprochant à contrecœur de ces corps, vous remarquez quelque chose d'étrange : ils portent tous une marque circulaire au niveau de la nuque, autour de laquelle la peau est particulièrement grisée. Frissonnant, vous quittez la pièce et refermez la porte derrière vous.

422 : « La porte semble être reliée à une alarme. Enfin, moi, j'aurais au minimum veillé à ce qu'il y en ait une s'il y avait quelque chose d'important derrière. Jusqu'ici, ça va. Je peux le faire. Mais est-ce que ce docteur doit vraiment rester debout au beau milieu du bloc ? Je ne pourrai pas le faire si quelqu'un regarde. Cela me rendrait beaucoup trop nerveux. Les cambrioleurs travaillent quand il n'y a personne à la maison. Ou au moins quand ils sont tous endormis. Quand il fait noir, et qu'on peut se faufiler. Mais ce bloc est aussi brillant qu'un stade de foot. Je ne peux pas regarder autour de moi et vérifier quoi que ce soit en paix. Soupir... ça ne sert à rien. Allons-y. »



Vous traversez la pièce avec hésitation. Mais avant même que vous puissiez atteindre la porte, le chirurgien lève la tête et vous lance un regard interrogateur par-dessus ses lunettes : « Que pensez-vous faire ici ? »

Vous balbutiez quelque chose à propos de votre patron qui vous a envoyé chercher un truc et quittez les lieux, vous excusant du dérangement. Augmentez le niveau d'alarme de 1 ! Rangez la carte Aventure 92 dans la boîte.

430 : Vous vous allongez au sol et commencez par laisser pendre vos jambes, puis tout votre corps par l'ouverture. Il reste encore trois bons mètres à franchir. Vous prenez une inspiration et lâchez tout. La chute est rude, mais vous parvenez à vous laisser rouler et à ne pas vous blesser. Il fait étonnamment froid ici malgré la proximité du réacteur. Prenez la carte Aventure 83 et lisez-la à voix haute. Poursuivez ensuite votre lecture ici.

Lorsque vous levez les yeux, vous réalisez que vous ne pourrez pas ressortir sans échelle. Si vous, ou l'un des membres de l'équipe de l'étage M, avez une échelle, vous pouvez sortir. Rangez ensuite la carte Aventure 12 dans la boîte. Si vous n'avez pas d'échelle, vous devrez sortir par la sortie d'urgence. Et cela ne passera pas inaperçu... Dans ce cas, augmentez le niveau d'alarme de 2 !

444 : Vous supprimez toutes les données des caméras de sécurité. Réduisez le niveau d'alarme de 2 !

445 : « Enfin, je peux mettre mes compétences à l'épreuve. Très peu de gens savent qu'il est en fait possible d'entrer dans n'importe quel système pendant son initialisation. Mais bon, je n'aurais alors pas accès au système d'exploitation, ce qui signifie qu'il me faudra une éternité pour parcourir l'ensemble des données. Mais au moins, je serais dedans. Tiens, on dirait que les serveurs sont en surcharge. Oui, un piratage massif semble être à l'œuvre sur le centre de recherche en ce moment même. Waouh, les systèmes de sécurité internes parviennent à résister à l'attaque ! Ils doivent avoir une énorme capacité de calcul ici. La plupart des pare-feu installés dans les installations civiles que j'ai récemment « visitées » auraient déjà craqué depuis longtemps. Ah, qu'est-ce qu'on a là ? Deux logiciels espions sont actifs ! Le premier a probablement passé le pare-feu sous le couvert de l'attaque de masse. Il s'est déjà répandu sur le réseau informatique. Il semble s'être infiltré passivement dans le système de surveillance. Quant au deuxième, on dirait que Monochrome Inc. a volontairement mis en place l'autre logiciel malveillant en guise de petite surprise à destination des visiteurs non autorisés. Il est activé lorsque quelqu'un tente un accès sans saisir le bon mot de passe. Le logiciel espion se duplique ensuite sur tous les périphériques

externes à proximité qui ne sont pas enregistrés dans le système et signale leur emplacement en temps réel au système de surveillance. Sympa ! Je vais t'effacer, petit monstre. Bon, c'est fait ! Maintenant, j'ai juste besoin du mot de passe... »

Rangez les cartes Aventure 16 et 90 dans la boîte. Si vous souhaitez essayer de deviner le mot de passe, lisez le paragraphe 800.

456 : Alors que vous reprenez doucement connaissance, il ne reste plus que le silence. Betty est introuvable. Elle a probablement pris l'ascenseur vers un autre étage. Vous appuyez sur le bouton de l'ascenseur, mettez dans votre poche la dose de Rainbow et patientez. Lorsque les portes de l'ascenseur s'ouvrent, celui-ci est vide. Il y a un peu de sang à l'endroit où Betty a touché le sol. Rangez la carte Aventure 56 dans la boîte.

466 : « Un coffre-fort mécanique ? Sérieusement ? ! Les gars, je suis pour le tout-NUMÉRIQUE : ordinateurs, IA, consoles, réseaux, satellites... Si vous voulez, je peux même court-circuiter des toilettes dans une maison connectée ou envoyer par spam des vidéos de chats sur les lunettes AR des stars de votre choix. Tant qu'il y a du courant ou que ça réagit à des fréquences différentes, je gère. Mais là, c'est un truc de l'âge de pierre. Pas pour moi. Je suppose que je peux peut-être essayer de deviner. » Vous jetez un dernier regard autour de vous et repérez un Post-it. « Ah, eh bien, regardez donc ça... »

Rangez la carte Aventure 91 dans la boîte et prenez la carte Aventure 27. Si vous voulez essayer maintenant de saisir un code, lisez le paragraphe XX316, où XX est un nombre compris entre 01 et 99. S'il n'y a pas de paragraphe, augmentez le niveau d'alarme de 1 !

470 : La police a dû arriver dans les quelques secondes qui ont suivi l'explosion. En regardant autour de vous, vous distinguez plusieurs voitures de patrouille au travers de l'épaisse fumée qui s'ajoute et se mélange à la brume matinale. L'une des voitures recule de quelques mètres, puis s'arrête. La deuxième voiture se trouve à environ 15 mètres, mais elle a été gravement endommagée par quelques débris volants. Deux officiers en tirent un collègue inconscient. À quelques pas de là, un officier crie des ordres dans son casque : « ... des secours ! Nous avons plusieurs victimes... ambulance. » Il marque une courte pause, semblant attendre une réponse, puis reprend : « Bien compris. Envoyez... division antiterroriste et les pompiers ! » Tout le monde semble ne se soucier que de sa propre intégrité et de l'ampleur de la situation. Jusqu'ici, vous avez vraiment eu de la chance que personne ne vous ait encore repérés. Soudain, une rafale de vent chasse la



fumée, dévoilant une troisième voiture de police garée légèrement à l'écart. Les portes sont ouvertes et il n'y a personne à l'intérieur. Vous échangez quelques regards avec vos coéquipiers. Les sourcils levés, vous jetez un œil à vos sacs à dos remplis de preuves incriminantes. Après avoir échangé quelques hochements de tête silencieux, vous saisissez rapidement le patient Rainbow, les informations que vous avez collectées ainsi que les lunettes connectées endommagées et jetez le tout dans la voiture de patrouille vide. Ensuite, vous disparaissiez en direction de l'aube naissante. Vous prenez la direction d'une cachette où vous serez en sécurité. Alors que vous êtes sur le point de fermer la porte derrière vous, vous apercevez Flocon. Il vous a suivi, après avoir validé votre potentiel en tant que nouvel ouvre-boîtes.

Enfin en lieu sûr, vous discutez de la suite à donner aux événements. « Pensez-vous que M. Matrix et les éléments de preuve que nous avons rassemblés seront suffisants pour que la police stoppe Monochrome Inc. ? » « Peut-être devrions-nous les aider. De façon anonyme, bien sûr. » « Qu'avez-vous en tête ? » « Que diriez-vous d'un signalement à la police pour qu'elle puisse donner un sens plus précis aux preuves ? Nous pourrions également publier une photo de Flocon sur les médias sociaux et divulguer ce que Monochrome Inc. a fait. » « Sans aucune preuve, personne ne nous croira. » « C'est vrai, mais les chats génèrent toujours une sympathie ridicule. Et il y aura suffisamment de trolls et de personnes paranoïaques pour mettre en lumière un complot. Donc, même si Monochrome Inc. commercialisait le médicament sur le marché à un moment donné, les gens sauraient quoi surveiller et pourraient donner l'alerte. » « Bien ! Nous devons cependant faire attention à ce que personne ne nous découvre. Ni la police ni Monochrome Inc. – et surtout pas Ovin. »

Vous mettez votre plan à exécution dans la semaine. Alors que les médias continuent de faire état d'une explosion inexpiquée, des perquisitions ont lieu chez Monochrome Inc. Le directeur de la recherche est également arrêté. L'affaire n'aboutit finalement à rien, faute de preuves. Cela étant dit, Monochrome Inc. semble avoir perdu tout intérêt pour le Rainbow. Même des années plus tard, vous n'en entendrez pas parler.

Toutes nos félicitations ! Vous avez terminé votre mission avec succès.

Prenez la carte Aventure E7, lisez-la à voix haute et découvrez votre score.

475 : Les portes de l'ascenseur s'ouvrent et vous découvrez plusieurs personnes allongées sur le sol. En un instant, vous réalisez que le bloc opératoire est toujours rempli de gaz anesthésique et vous bloquez votre respiration. Vous vous sentez légèrement étourdi. Vous titubez dans la pièce

et, un sentiment de panique vous envahissant, vous cherchez un moyen d'activer la ventilation. Une pensée vous envahit : « Mince, je ne peux pas m'évanouir moi aussi ! » Mais le manque d'oxygène et le gaz que vous avez inhalé en débarquant à cet étage commencent lentement à brouiller votre vision. « Là ! Y a un message d'avertissement rouge qui clignote à l'écran... Ça doit être ça ! » À peine conscient, vous vous traînez jusqu'au petit écran et tendez la main pour le toucher. Alors que vos sens vous lâchent l'un après l'autre, vous entendez un sifflement silencieux, puis tout devient noir. Peu de temps après, vous vous réveillez alors que quelqu'un vous secoue l'épaule. Vous regardez autour de vous. Ça semble avoir fonctionné. Au moins, vous êtes réveillé. Mais quelque chose ne va pas avec le toubib. Il est toujours allongé sur le sol, immobile. Rangez la carte Aventure 33 dans la boîte.

501 : Vous vous promenez au bord de la piscine. L'éclat d'un reflet sur le fond attire votre attention. En plissant les yeux, vous devinez un petit objet transparent à quelques mètres de l'échelle qui conduit dans la piscine. Si vous voulez aller le chercher, lisez le paragraphe 935.

502 : Alors que vous vous asseyez dans le fauteuil du maître-nageur, vous entendez un petit bruit dans votre dos. Vous jetez un regard inquiet autour de vous et découvrez un petit morceau de papier froissé. Prenez la carte Aventure 34.

503 : Un grand écran LED est suspendu au mur vous faisant face. Il affiche un message étrange : « Veuillez éliminer tous les échantillons utilisés pour les tests qui ne sont plus nécessaires dans la piscine. »

504 : Une épuisette de piscine est rangée dans un coin où vous trouvez plusieurs planches de natation ainsi que des balles et une bouteille vide dans un grand panier en métal. Prenez les cartes Aventure 37 et 38.

522 : « Génial, cette porte est aussi vieille que le bonhomme : la bonne vieille école ! Ce gars pourrait être mon arrière-grand-père. Il est imperturbable et continue à s'occuper de son nettoyage comme si c'était pour lui la chose la plus normale au monde. Pfiou, le matériel et les logiciels, c'est ma came, mais les sciences humaines, c'est pas pour moi. Les ordis de cette pièce doivent être quelque part. Le terminal doit être dans la pièce d'à côté pour que quelqu'un d'autre puisse surveiller l'opération. OK, allons-y alors. Pas de raison que ça parte en vrille ? Je veux dire, le toubib est resté totalement indifférent jusqu'à maintenant. » Vous traversez la pièce et abaissez la poignée de la porte. Une alarme stridente retentit immédiatement. Oh, mon Dieu, on dirait que vous vous êtes fait attraper. Malheureusement,



vous n'êtes pas assez rapide pour réagir et votre visage en dit long. Le toubib vous regarde d'un air sévère et grogne : « Avez-vous une autorisation pour entrer dans cette pièce ? Non ? J'en doute fortement. Les personnes non autorisées n'ont rien à faire ici. Sortez immédiatement ! » Augmentez le niveau d'alarme de 2 ! Rangez la carte Aventure 92 dans la boîte.

540 : Pendant que la machine enregistre votre voix, elle la compare automatiquement à celle des employés. Et comme elle ne parvient pas à trouver de correspondance, une alarme retentit : « Intrusion ! » Augmentez le niveau d'alarme de 1 ! Prenez la carte Aventure 46.

545 : « Hé, les gars, venez jeter un œil à cet équipement minable. Tiens, pourquoi personne ne répond sur les lunettes ? Ah d'accord, on avait opté pour un silence radio. Sauf s'il y a quelque chose de vraiment important. OK, je vais le faire moi-même. Ce bureau n'a rien de bien spécial non plus. Monochrome Inc. n'y a pas beaucoup investi. Vous pouvez en obtenir de bien meilleurs. Par exemple, l'appareil au milieu de la pièce... Mais ne nous laissons pas distraire – qu'est-ce qui clignote à l'écran ? "Saisissez un mot de passe." Ça ne peut pas être si difficile, n'est-ce pas ? »

Rangez la carte Aventure 90 dans la boîte. Si vous souhaitez essayer de deviner le mot de passe, lisez le paragraphe 800.

555 : Le réacteur tremble brièvement, puis s'arrête. Alors que vous attendez que quelque chose se produise – une explosion peut-être ? –, la température de la pièce commence à baisser. Tout à coup, une alarme assourdissante retentit. Cela semble venir de toutes les directions. Vous rallumez rapidement le réacteur, et l'alarme s'arrête. Augmentez le niveau d'alarme de 3 !

563 : L'écran est entièrement noir.

566 : « Quelle relique ! C'est un truc du dernier millénaire. Quelqu'un ici apprécie le bel ouvrage. Mis à part huiler les charnières de temps en temps, il ne nécessite ni entretien ni mises à jour, qui génèrent souvent plus de problèmes qu'elles n'en résolvent. Et surtout, il fonctionne de manière totalement fiable, même en cas de panne de courant. Que pourriez-vous demander de plus ? Et si vous aviez assez de temps, vous pourriez simplement passer en revue toutes les combinaisons. Bon, commençons... »

Alors que vous posez vos doigts sur les boutons, vous hésitez. « Que se passera-t-il s'il s'agit simplement d'une réplique et qu'elle est effectivement

connectée en interne au système de sécurité, électroniquement ou numériquement ? Des modèles comme celui-là existent. Même s'ils ne présentent aucun intérêt pour les collectionneurs, ils nous compliquent bien la vie. » Vous inspectez une dernière fois le coffre et ses alentours, et repérez un Post-it. « Ah, eh bien, regardez-moi ça... »

Rangez la carte Aventure 91 dans la boîte et prenez la carte Aventure 27. Si vous voulez essayer maintenant de saisir un code, lisez le paragraphe XX316, où XX est un nombre compris entre 01 et 99. S'il n'y a pas de paragraphe, augmentez le niveau d'alarme de 1 !

567 : Alors que vos sens vous font défaut, vous apercevez Betty en quête de sa prochaine victime. Elle repère un autre membre de votre équipe. Elle charge aveuglément, mais trébuche et se cogne la tête contre le sol. Quelques instants plus tard, vous vous réveillez alors que votre coéquipier vous secoue précautionneusement. Vous regardez Betty, allongée sur le sol, immobile. En vous approchant, vous percevez un faible gémissement. Rapidement, vous rangez le flacon de Rainbow et attendez sa réaction. Elle regarde autour d'elle, désorientée, puis se concentre sur vous : « Qu'est-ce qui s'est passé, où suis-je ? » Vous l'aidez alors à se lever et reprenez votre mission, même si vous avez encore un peu de mal à tenir sur vos jambes.

570 : La fumée et la poussière de l'explosion se mêlent au brouillard qui se lève lentement. Au loin, vous entendez plusieurs sirènes s'approcher. « Est-ce que tout le monde va bien ? » En jetant un œil les uns aux autres, vous constatez que vous n'avez à déplorer que quelques coupures et des vêtements couverts de terre et de sang. Heureusement, le patient Rainbow est également indemne. En revanche, vous ne pouvez pas en dire autant de vos lunettes connectées : elles ne sont plus que de coûteux déchets électroniques. Vous regardez autour de vous. « Et maintenant ? Devons-nous tout apporter à Ovin ? » « Non, non ! Il finira par vouloir s'assurer que nous resterons tranquilles, ou nous finirons comme des rats de laboratoire humains dans l'un de ces réservoirs ! » « Alors, remettons tout à la police. » « Mais qu'avez-vous dans la tête ? Juste après qu'on a tout fait sauter ? Je n'ai absolument aucune intention de passer le reste de ma vie enfermé dans une minuscule cellule avec vue sur cour. » « Barrons-nous d'ici tant que nous le pouvons encore. Et M. Matrix vient avec nous. Hors de question qu'il donne l'alerte. »

Un peu plus tard, vous arrivez complètement épuisé au seuil d'une cachette en retrait. Là, vous contactez un médecin en qui vous pouvez avoir confiance et qui vous a souvent aidé dans l'urgence sans poser de questions. Au bout de quelques heures, il parvient enfin à stabiliser



le patient. Il vous soigne ensuite tour à tour. « Je ne veux pas savoir ce que vous avez fait cette fois », soupire-t-il avant de vous laisser entre vous.

« Que devrions-nous faire maintenant ? » « Ovin va penser que nous sommes morts dans l'explosion. Et je pense que nous avons tout intérêt à le laisser se convaincre de cela ! » « Alors, on va vivre dans la clandestinité et on ne pourra vendre du Rainbow à personne d'autre ? Connerie. D'abord, on se paye tout le stress et tout ça pour rien... » « Faites ce que vous voulez, mais je refuse que Monochrome Inc. ou qu'Ovin nous mettent la main dessus. » « Pourquoi ne pas simplement tout brûler et oublier ? Comme ça, personne n'en tirera profit. »

Grâce à de nouvelles identités, vous êtes de retour dans les affaires deux ans plus tard. Ce n'était certainement pas facile de se faire une nouvelle réputation, mais votre nouveau membre de l'équipe, Zac, est d'une grande aide. C'est un ancien flic et gardien de sécurité. Et vous savez que vous pouvez lui faire entièrement confiance, car il nourrit à votre égard une dette éternelle pour l'avoir libéré des griffes de Monochrome Inc.

Félicitations ! Vous avez terminé votre mission avec succès. Prenez la carte Aventure E7, lisez-la à voix haute et découvrez votre score.

601 : Vous vous tenez devant le séquenceur d'ADN et regardez autour de vous. Prenez la carte Aventure 93 et lisez-la à haute voix. Si elle n'est plus disponible, lisez le paragraphe 633.

602 : Le microscope est beaucoup plus compact, mais aussi plus moderne, que la grande machine au centre de la pièce. De plus, il est totalement fonctionnel.

603 : Le dossier ouvert sur le bureau contient plusieurs documents. Malgré toutes les technologies de pointe, il semble que Monochrome Inc. aime toujours travailler sur papier. Au fur et à mesure que vous parcourez ces documents, quelques mots attirent votre attention : « report », « examens supplémentaires requis », « secret absolu ». Malheureusement, il s'agit là d'informations assez générales. La seule chose qui est claire, c'est qu'ils discutent de la production du Rainbow et qu'ils ont pris du retard. Vous tombez également sur deux autres choses. Prenez les cartes Aventure 41 et 42.

609 : Vous surveillez de près la réaction de Betty. Ses yeux brillent, ses épaules se relâchent doucement, tout son visage commence à sourire. « Teddy ! Où étais-tu caché ? Je te cherchais partout. » Heureuse, elle serre l'effrayante peluche dans ses bras. Vous la laissez prendre le temps dont elle a besoin. Au bout de quelques minutes, elle se rappelle qu'elle n'est pas seule et vous

regarde d'un air grave. « Merci ! Il m'aide lorsque la colère me gagne. »

Placez la carte Aventure 89 sous la carte Aventure 56 de sorte que vous puissiez toujours lire son numéro et son titre. Toutefois, la carte Aventure 89 n'est pas disponible pour des combinaisons avec d'autres cartes ou zones d'aventure. Rangez la carte Aventure 96 dans la boîte.

622 : « Va falloir que je passe devant le médecin pour pouvoir atteindre la porte. Il est un peu effrayant quand même. Les équipements de cette salle sont bien plus intéressants. Non seulement il s'agit d'un équipement de pointe de très haute qualité, mais en plus, une partie de celui-ci a été modifiée. Et s'il y a un équipement aussi incroyable ici, j'ai hâte de voir ce qu'il y a à côté. Bien, allons-y alors. »

« Hé doc, mon patron m'a demandé de vérifier les équipements d'à côté. Vous avez des choses à y faire, ou je peux y aller et m'en occuper tout de suite ? » Cela l'a surpris. Il arrête finalement de jouer avec... oh... dégoûtant ! Mais sur quoi travaillait-il au fait ?!

Du sang coule sur votre visage alors que vous jetez un œil à la table, et vous constatez également des fragments sanguinolents sur ses gants. Il fronce légèrement les sourcils lorsqu'il vous voit : « Votre patron aurait peut-être dû envoyer un collègue à l'estomac un peu moins sensible. La pièce d'à côté n'est vraiment pas pour les âmes sensibles. Monsieur... C'est quoi votre nom déjà ? » Vous sentez la bile monter dans votre gorge et vous parvenez à sortir de la pièce avant de vomir. Rangez la carte Aventure 92 dans la boîte.

633 : Il semble s'agir d'un séquenceur d'ADN. Cet appareil peut être utilisé pour analyser des cellules animales ou végétales. Mais la chambre d'analyse paraît bien grande pour quelques cellules seulement. Et, est-ce que c'est du sang dans le coin là-bas ? Lorsque vous essayez d'activer la machine, un message clignote à l'écran : « Alimentation insuffisante ».

640 : Lorsque vous appuyez sur le bouton, un petit haut-parleur s'ouvre en dessous de l'écran. La voix du directeur de la recherche s'arrête soudainement. Un message apparaît à l'écran : « Dysfonctionnement, veuillez contacter le service informatique. » Prenez la carte Aventure 48. Rangez les cartes Aventure 42 et 53 dans la boîte.

642 : Un « Tu es trop mignon ! » s'échappe de vos lèvres. « Ah, j'ai un faible pour les chats. Ils ont du caractère et savent exactement ce qu'ils veulent. Tout comme moi. » Votre visage s'illumine d'un sourire 

entendu. À y regarder de plus près, la petite boule de fourrure est immobile. « Flocon » est inscrit sur sa médaille dorée. Soigneusement, vous le prenez dans vos bras. Rangez la carte Aventure 94 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 61.

661 : Il semble s'agir d'un séquenceur d'ADN. Cet appareil peut être utilisé pour analyser des cellules animales ou végétales. Mais la chambre d'analyse paraît bien grande pour quelques cellules seulement. Et, est-ce que c'est du sang dans le coin là-bas ? Vous activez l'appareil, et un message s'affiche à l'écran : « Insérer un échantillon génétique ou un sujet de test ».

665 : Vous déclenchez le test de performance. Point par point, le pourcentage à l'écran monte lentement jusqu'à 100. Vous vous écartez rapidement, car il devient de plus en plus chaud. Si vous portez une combinaison de protection, elle commence lentement à fondre ! Rangez la carte Aventure 59 dans la boîte. Placez ensuite la carte Aventure 74 à côté des deux cartes de niveau d'alarme.

670 : Vous quittez les locaux du centre de recherche aussi discrètement que vous êtes entré. Ovin se sert ensuite de vos lunettes connectées pour vous guider vers un hélicoptère autonome qui vous attend dans une forêt aux alentours. Il contient même de nombreux équipements médicaux. Pendant que votre hélicoptère vole en toute autonomie, sans pilote, un médecin vous explique à l'aide des lunettes connectées comment réaliser les premiers soins afin de maintenir en vie le patient. Vous avez à peine atterri sur le toit d'un garage en plein centre-ville qu'une équipe de professionnels emporte votre patient et toutes les informations que vous avez collectées. Vous vous retrouvez seul dans l'hélicoptère. Ovin vous recontacte plus tard via vos lunettes connectées : « C'était le rodage parfait. Discret, efficace, réussi. Et donc également très lucratif pour toutes les personnes impliquées. Nous nous sommes permis d'ajouter un bonus aux frais convenus et avons transféré le tout sur votre compte offshore. Profitez des fruits de votre travail. Si jamais nous avons besoin d'aide pour une mission complexe à l'avenir, nous saurons qui appeler. Les deux vieilles bagnoles non loin sont pour vous. Elles n'ont pas de pisteur, de système de navigation ou de connexion à Internet. Deux dernières choses : laissez vos lunettes connectées dans l'hélicoptère. Nous attendons de vous que vous gardiez un secret absolu sur tout ce dont vous avez été témoin. »

Durant les deux années suivantes, vous n'entendrez plus parler de Monochrome Inc. ni d'Ovin. Il est clair pour vous que sans son patient le plus important, Monochrome Inc. ne pourrait pas respecter son calendrier, celui-ci étant déjà très ambitieux, c'est le moins qu'on puisse dire. Et pourtant, deux annonces

pour un médicament miracle arrivèrent presque simultanément : l'une pour le fameux « Rainbow », et l'autre pour un autre médicament d'une petite société pharmaceutique, le « Prizm ». Les médias sont inondés de reportages sur leurs effets fantastiques. En raison de la situation concurrentielle, les deux médicaments sont abordables pour une large tranche de la population lorsqu'ils sont mis sur le marché. Cela conduit également à l'apparition d'effets secondaires plus fréquents. Le problème de dépendance semble quant à lui résolu. Cependant, vous remarquez une augmentation spectaculaire du nombre de crimes violents ainsi que du nombre de disparitions dans les régions les plus pauvres du monde. Mais seuls vous et les fabricants savez que tout cela est peut-être directement lié au Rainbow et au Prizm. Mais qui pourrait vous croire alors que vous n'avez plus aucune preuve...

Félicitations ! Vous avez terminé votre mission avec succès. Prenez la carte Aventure E7, lisez-la à voix haute et découvrez votre score.

671 : « Voilà ce que j'appelle une machine. Je ne sais pas comment ils peuvent extraire autant d'informations d'un petit bout d'ADN. Mais bon, tant que ça marche, pas besoin de comprendre. Ils ont déjà réussi à faire quelques belles choses, comme ces animaux de compagnie qui brillent dans le noir : pratique quand vous les sortez faire une promenade la nuit ! Ou encore, la renaissance des dodos, même s'ils auraient pu rendre ces oiseaux stupides un brin plus intelligents. Je me demande ce qu'ils préparent d'autre. »

Vous regardez la large ouverture : « En parlant d'animaux de compagnie, cette chose pourrait contenir un chien en entier ! Hum, je me demande si ce truc séquence l'ADN du chien ou celui de ses puces. Peut-être même les deux ? » Vous vous concentrez enfin sur le petit écran inactif : « Assez de tergiversations, nous sommes ici pour en savoir plus. »

Vous appuyez alors sur le bouton d'activation. Mais la seule chose qui se passe, c'est l'écran qui s'allume et affiche : « Puissance insuffisante ». Rangez la carte Aventure 93 dans la boîte.

687 : Après les avoir collées ensemble, vous testez le flacon de déodorant et le briquet... et, instantanément, un jet de flammes en sort. « Qu'est-ce que, oui, c'était ma frange, ça ! » Ce lance-flammes improvisé pourrait s'avérer utile. Rangez les cartes Aventure 19, 68 et 95 dans la boîte et prenez la carte Aventure 70.

699 : Voulez-vous continuer à chercher des indices dans le bâtiment ? Si oui, placez la carte Aventure 79 face visible près de l'étage A. À partir de maintenant, vous pouvez relire le paragraphe 699 à tout moment et choisir une autre option.



Si, à la place, vous souhaitez confirmer le choix « Augmenter la pression » afin de faire exploser le bâtiment, lisez le paragraphe 789.

Si vous ne voulez pas faire sauter le bâtiment, prenez la carte Aventure E1. Si elle n'est plus disponible, prenez la carte Aventure E2. Si elle n'est plus disponible non plus, prenez la carte Aventure E3. Lisez ensuite la carte Aventure récupérée.

701 : Lorsque vous vous asseyez dans le fauteuil d'examen et que vous vous penchez en arrière, des dispositifs de retenue sortent du dossier et de l'appui-tête et s'enroulent fermement autour de vos bras et de votre front. Vous paniquez, mais ces sangles sont conçues pour résister à des luttes acharnées. Vous ressentez alors une vive piqûre à la base de votre cou et vous avez l'impression qu'on vous y injecte un liquide. Votre vision s'estompe avant de s'éclaircir de nouveau, et vous vous retrouvez face à vous-même. Cette vision se dissout de nouveau brusquement. Quelques instants plus tard, quelqu'un semble jouer avec vos émotions comme sur un simple instrument de musique : vous ressentez une peur mortelle, puis vous vous retrouvez à rire de bon cœur. Chagrin, curiosité, colère, joie, dégoût... Cette farandole émotionnelle tourne de plus en plus vite jusqu'à ce que les ténèbres finissent enfin par vous engloutir. Un peu plus tard, vous entendez un son derrière vous et reprenez vos esprits.

Prenez les cartes Aventure 43 et 44. Placez la carte Aventure 45 face cachée à côté du niveau G. Tout autre membre de l'équipe à ce niveau est capable de la récupérer.

702 : Plusieurs tuyaux colorés relie l'arrière de l'appui-tête au plafond. Bizarrement, on dirait que les aiguilles aux extrémités des tuyaux sont destinées à être introduites dans la tête de la personne assise dans le fauteuil d'examen. Vous ne parvenez pas à comprendre pourquoi. Il y a aussi une étiquette jaune au dos du fauteuil : « Attention : tout contact avec des liquides peut entraîner des courts-circuits ! » En dessous, il y a une fente, mais aucune étiquette précisant son utilité.

703 : L'appareil enregistre ce qui se passe dans cette pièce. Si vous souhaitez appuyer sur le bouton d'enregistrement sans rien dire, lisez le paragraphe 840. Pour enregistrer alors que vous parlez, lisez le paragraphe 540.

704 : Un écran très lumineux est suspendu au-dessus d'une console de mixage plutôt compliquée disposant de plusieurs rangées de boutons et de commutateurs. Vous essayez d'en presser quelques-uns, mais vous ne

parvenez pas à le faire fonctionner. Sous la console de mixage, vous repérez plusieurs ouvertures pour différents périphériques de stockage de données.

709 : Hésitante, Betty saisit la peluche. Puis, elle la tient à bout de bras et l'observe pendant un long moment. Ses lèvres bougent en silence et elle dodeline légèrement de la tête. On a presque l'impression qu'elle discute en silence avec cet ours en peluche effrayant. Finalement, les deux semblent être parvenus à un accord, et Betty vous regarde : « Il veut rester avec vous pour le moment. Rendez-le-moi quand je serai en colère. » Étonné, vous regardez la peluche puis la petite fille. Rangez la carte Aventure 96 dans la boîte.

715 : Le court-circuit a rendu le fauteuil d'examen inutilisable.

742 : « Bonté divine ! Qu'est-ce qui t'est arrivé ? » Avec compassion, vous regardez de plus près le chat, puis la barrière d'énergie. « Tu as été trop curieux toi, c'est ça ? » Rapidement, vous prenez conscience de plusieurs détails : il n'est pas là par hasard. Médaille dorée au nom de « Flocon ». Il appartient probablement au directeur de la recherche. Fourrure dense. Légère odeur de fumée, probablement due à un électrochoc. Vous vous penchez. Lorsque vous placez votre main devant son nez, vous sentez un très léger souffle : « Ah, tu es encore en vie. Espérons, pour notre bien à tous les deux, que ta chance est contagieuse. » Rangez la carte Aventure 94 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 61 à la place.

754 : Tandis que la voix du directeur de la recherche bourdonne à l'arrière-plan, vous vous asseyez dans le fauteuil d'examen. Lorsque vous vous penchez en arrière, des dispositifs de retenue sortent du dossier et de l'appuie-tête et s'enroulent fermement autour de vos bras et de votre front. Vous paniquez, mais ces sangles sont conçues pour résister à des luttes acharnées. Vous ressentez alors une vive piqûre à la base de votre cou et vous avez l'impression qu'on vous y injecte un liquide. Votre vision s'estompe avant de s'éclaircir de nouveau, et vous vous retrouvez face à vous-même. Cette vision se dissout de nouveau brusquement. Quelques instants plus tard, quelqu'un semble jouer avec vos émotions comme sur un simple instrument de musique : vous ressentez une peur mortelle, puis vous vous retrouvez à rire de bon cœur. Chagrin, curiosité, colère, joie, dégoût... Cette farandole émotionnelle tourne de plus en plus vite jusqu'à ce que les ténèbres finissent enfin par vous engloutir. Un peu plus tard, vous entendez un son derrière vous et reprenez vos esprits.

Prenez les cartes Aventure 43 et 44. Placez la carte Aventure 45



face cachée à côté du niveau G. Tout autre membre de l'équipe à ce niveau est capable de la récupérer.

755 : Tandis que la voix du directeur de la recherche bourdonne en arrière-plan, vous regardez de plus près l'arrière de l'appuie-tête. Plusieurs tuyaux colorés relient l'arrière de l'appuie-tête au plafond. Bizarrement, on dirait que les aiguilles aux extrémités des tuyaux sont destinées à être introduites dans la tête de la personne assise dans le fauteuil d'examen. Vous ne parvenez pas à comprendre pourquoi. Il y a aussi une étiquette au dos du fauteuil : « Attention : tout contact avec des liquides peut entraîner des courts-circuits ! »

756 : Tandis que la voix du directeur de la recherche bourdonne en arrière-plan, vous regardez de plus près l'appareil. Il enregistre ce qui se passe dans cette pièce. Pour enregistrer la voix du directeur de la recherche, lisez le paragraphe 640.

757 : La voix du directeur de la recherche retentit à l'arrière-plan, son disque de quartz étant toujours branché sur la console de mixage. Vous pouvez l'éteindre si vous voulez. Si vous choisissez de le faire, prenez la carte Aventure 42 et rangez la carte Aventure 53 dans la pile.

759 : Contempler le fauteuil d'examen en pleine action est un supplice. Le liquide lumineux vibre à travers les tubes – et probablement aussi à travers le corps du membre de votre équipe, qui se tord de douleur. Toutes tentatives visant à détendre les sangles seraient sans aucun doute vouées à l'échec. Cet appareil a clairement été conçu spécifiquement pour résister à de telles contraintes mécaniques.

760 : Vous entrez dans la pièce vêtu de l'uniforme d'agent de sécurité. La vigile se retourne, et une expression de soulagement se dessine sur son visage lorsqu'elle vous voit. « Enfin ! Vous êtes en retard ! J'attends depuis plus d'une heure. Quelque chose ne va pas avec le système de sécurité. Le hall semble être hors ligne et il y a eu deux plantages du système, apparemment aléatoires. Quelqu'un est sûrement en train de forcer notre système informatique par une attaque de masse sur Monochrome Inc. Le système semble gérer pour l'instant et le garde sous contrôle. J'espère que votre garde sera tranquille ! » En quelques pas, elle atteint le fond de la pièce et disparaît par l'étroite porte qui vient de s'ouvrir. La porte se ferme presque instantanément derrière elle. Après un coup d'œil surpris, vous constatez qu'elle se fond parfaitement dans le mur et qu'aucun mécanisme d'ouverture n'est visible. Vous vous souvenez de ce qu'elle a dit : « Une attaque externe ? » Ça ne peut pas être une

coïncidence. Vous enlevez l'uniforme sale et informez votre équipe de votre situation.

Rangez la carte Aventure 18 et l'étage C dans la boîte. Remplacez l'étage C par l'étage N de la pile d'étages. Révélez l'étage N et placez-y tous les pions Personnage qui étaient présents sur l'étage C. Maintenant que la vigile est partie, vous pouvez enfin inspecter la pièce sans être dérangé. Lisez le paragraphe N.

765 : Betty respire fort, tenant fermement l'ours en peluche. Pendant un moment, on dirait qu'elle est sur le point de paniquer. Mais elle se calme. Au bout de quelques secondes, elle dit : « Non, je ne veux plus de ce genre de choses. Plus jamais. » « Comme tu voudras. » Vous rangez ensuite la dose de Rainbow dans votre poche et la regardez avec curiosité : « Satisfaite ? » « Oui. Comment sortons-nous ? »

768 : La voix du directeur de la recherche résonne à l'arrière-plan, mais le court-circuit signifie que le fauteuil d'examen est hors d'usage.

770 : La police ne tarde pas à arriver. Tout d'abord, vous êtes aveuglé par les projecteurs, puis un mégaphone hurle : « Ne bougez plus ! Allongez-vous lentement sur le sol, face contre terre, et ne tentez rien de stupide. » Vous êtes tous arrêtés, et le patient est immédiatement conduit à l'hôpital le plus proche. Il faut plusieurs jours pour que vous soyez tous interrogés séparément, d'abord par la police, puis par les services secrets. Vos témoignages concordent néanmoins, et les preuves que vous avez rassemblées les corroborent également. Lorsque le type que vous avez sauvé, M. Matrix, sort du coma quelques jours plus tard, il confirme votre récit, et votre situation s'améliore. Les autorités offrent non seulement de vous laisser partir, mais sont également disposées à effacer votre casier judiciaire plutôt bien rempli. Cela impliquera toutefois de témoigner contre Monochrome Inc. Ovin suscite également beaucoup d'intérêt, mais comme vous n'avez jamais communiqué avec lui autrement que par le biais des lunettes connectées, l'enquête le concernant se termine en impasse. De nouvelles preuves incriminantes sont découvertes lors d'une perquisition des installations de recherche de Monochrome Inc. : les corps de l'entrepôt frigorifique, la piscine remplie d'acide, des vidéos de tortures et d'expériences sur des humains... Au cours du procès qui s'ensuit, Monochrome Inc. tente d'accuser le directeur de la recherche et de lui faire porter le chapeau pour tous les chefs d'accusation. Mais au bout du compte, les preuves sont bien trop accablantes. Les amendes et les informations divulguées au public conduisent



Monochrome Inc. à faire faillite quelques mois plus tard. Dans le même temps, de nombreux pays discutent de la manière de procéder avec de telles installations de recherche. Les défenseurs de la recherche indépendante sont alors confrontés aux lanceurs d'alerte qui soulignent ce que des personnes et des entreprises irresponsables pourraient faire.

Exactement un an après votre entrée par effraction dans le centre de recherche, vous recevez une carte postale avec l'image d'un arc-en-ciel. Au dos, vous pouvez lire quelques mots : « Vous auriez pu changer le monde ! » Vous pensez le contraire. Le prix était trop élevé.

Félicitations ! Vous avez terminé votre mission avec succès. Prenez la carte Aventure E7, lisez-la à voix haute et découvrez votre score.

771 : « Un séquenceur d'ADN... Mais pourquoi dois-je toujours penser à la médecine légale ? Rien d'étonnant, je reste très sceptique sur ce genre de choses. Avec ça, ce sont toutes mes informations personnelles qui seraient mises à nu. Mais soit, ce n'est pas nécessairement mon ADN qui est analysé ici. Qui sait ce que nous pouvons trouver ? Bon, concentrons-nous sur les détails. C'est peut-être le seul moment où nous pouvons y jeter un œil sans stress. » Vous examinez la machine sous toutes les coutures. « L'échantillon se place dans cette ouverture. Intéressant, sa taille est plus que suffisante pour examiner des plantes ou même de petits animaux. Et voici une fente avec des traces de poudre de toner. C'est pour les impressions. Activation sur simple pression d'un bouton. Suffit d'essayer. »

Lorsque vous tentez d'activer la machine, l'écran clignote : « Puissance insuffisante ». Vous soupirez : « Et voilà déjà un nouveau problème... » Rangez la carte Aventure 93 dans la boîte.

777 : Quelqu'un a dessiné un symbole sur le sol à la craie et a également laissé plusieurs petites empreintes de main. Le signe ressemble au croisement d'une clé de sol et d'un labyrinthe. Comme hypnotisé, vous suivez la ligne avec vos yeux. En arrivant au centre, vous réalisez que vous avez murmuré doucement « là ! là ! fhtagn-en-ciel ! ». Qu'est-ce que... ? D'où connaissez-vous ces mots ?

Un frisson parcourt votre échine, et les ombres semblent se faire plus intenses. Pour briser cette étrange atmosphère, vous tapez des pieds. Soudain, quelque chose vous tombe sur la tête. Vous sursautez d'effroi. Puis, vous éclatez de rire en découvrant ce qui vous a effrayé. « Qui a bien pu cacher ça aussi maladroitement entre les tuyaux... Peut-être que je devrais regarder moins de films d'horreur une fois sorti d'ici » vous surprenez-vous à penser. Prenez la carte Aventure 89.

787 : « Je n'vois pas ce qui pourrait mal se passer, ce n'est pas sorcier. » Habilement, vous scotchez ensemble les deux objets pour fabriquer un lance-flammes improvisé. Ensuite, vous regardez le plafond. « Vu le système anti-incendie omniprésent dans ce bâtiment, vaudrait mieux être prudent et s'en servir au bon endroit. Sinon, ça risque de déclencher l'alarme. »

Rangez les cartes Aventure 19, 68 et 95 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 70.

789 : Si vous avez déclenché les explosifs (cartes Aventure 63 et 64), lisez le paragraphe 888. Sinon, lisez le paragraphe 222.

800 : Vous faites de votre mieux, mais le système est protégé par un logiciel de sécurité dernier cri. Non seulement vous ne parvenez pas à entrer dans le système, mais vous avez déclenché quelque chose, comme vous l'indique un bref scintillement de vos lunettes. Augmentez le niveau d'alarme de 1 ! Prenez la carte Aventure 16.

801 : Vous vous faufilez à côté du lit. Si vous avez déjà la carte Aventure 56, lisez le paragraphe 855. Sinon, poursuivez votre lecture ici.

Dans le lit se trouve une femme très frêle. La moitié de son visage est recouverte par une sorte d'éruption cutanée purulente. Elle respire faiblement et par petits soupirs. Dans la pénombre, vous parvenez à peine à deviner son nom, inscrit sur la fiche patient accrochée au bord de son lit : Betty. Quand vous regardez son visage, vous réalisez qu'elle vous fixe les yeux grands ouverts. Ses lèvres bougent rapidement et un murmure pressé s'en échappe. Vous vous penchez vers elle pour l'écouter : « S'il vous plaît, aidez-moi... je ne veux plus retourner dans ce réservoir. Ce Rainbow... » À ce mot, elle frissonne et jette un regard terrifié sur les deux personnes en combinaison de protection. De quoi a-t-elle si peur ? Si vous voulez emmener Betty avec vous, prenez la carte Aventure 56.

802 : Vous appuyez plusieurs fois sur l'interrupteur, mais la lumière ne s'allume pas. Alors que vous jetez un œil sous le lit, vous comprenez le problème : il n'y a aucune prise de courant à proximité et le câble d'alimentation pend dans le vide. C'est étrange. Vous décidez donc de l'emporter, ça peut toujours servir. Prenez la carte Aventure 57.

803 : Les personnes en combinaison se penchent sur une silhouette gisant immobile dans le lit devant elles. Si vous souhaitez continuer



à les observer à distance, lisez le paragraphe 868. Si vous souhaitez vous rapprocher un peu plus, lisez le paragraphe 168.

809 : « Tiens, il pourrait t'aider quand les souvenirs de ce qu'ils t'ont fait referont surface. » Betty prend avec précaution l'ours en peluche. Puis, elle vous lance un regard interrogateur conjointement à son nounours qui regarde également dans votre direction. Vous roulez des yeux et dites avec embarras : « Rien de grave. J'ai regardé trop de films d'horreur et maintenant je fais parfois des cauchemars. Ma peluche, Zombie, m'aide à oublier ces choses. » « Tenez, prenez Teddy. Mais rendez-le-moi quand j'ai besoin de lui, d'accord ? » Rangez la carte Aventure 96 dans la boîte.

810 : Vous vous faufilez à côté du lit. Si vous avez déjà la carte Aventure 56, lisez le paragraphe 855. Sinon, poursuivez votre lecture ici.

Dans le lit se trouve une femme très frêle. La moitié de son visage est recouverte par une sorte d'éruption cutanée purulente. Elle respire faiblement et par petits soupirs. Dans la pénombre, vous parvenez à peine à deviner son nom, inscrit sur la fiche patient accrochée au bord de son lit : Betty. C'était pas elle... Quand vous regardez son visage, vous réalisez qu'elle vous fixe de ses yeux grands ouverts. Ses lèvres bougent rapidement et un murmure pressé s'en échappe. Vous vous penchez vers elle pour l'écouter : « S'il vous plaît, aidez-moi... je ne veux plus retourner dans ce réservoir. Ce Rainbow... » À ce mot, elle frissonne et jette un regard terrifié sur la porte au bout de la pièce. De quoi a-t-elle si peur ? Si vous voulez emmener Betty avec vous, prenez la carte Aventure 56.

840 : Lorsque vous appuyez sur le bouton, un petit haut-parleur s'ouvre en dessous de l'écran. Prenez la carte Aventure 47.

842 : Hésitant, vous vous rapprochez. Quasi immédiatement, vous vous mettez à éternuer violemment et à plusieurs reprises. En marmonnant, vous vous penchez pour jeter un coup d'œil à sa médaille : « Flocon ». « Bien sûr, tu ne pouvais pas être un chien ! Au moins eux, ils font ce qu'on leur demande et sont contents quand on rentre. C'est pas comme ces tas de poils bornés. » De nouveau, vous éternuez violemment, puis vous regardez le chat avec des yeux légèrement gonflés. Curieusement, le chat n'a pas encore bougé. « Dis, t'es pas mort au moins ? » Rangez la carte Aventure 94 dans la boîte. Si vous voulez emmener le chat avec vous, prenez la carte Aventure 61.

850 : Une lumière bleue s'allume et, à l'intérieur, de petits bras métalliques commencent à tourner autour de votre main et de vos doigts, d'abord lentement, puis de plus en plus vite. La machine s'arrête alors brusquement. Le voyant devient rouge et une annonce « Intrus détecté! » rugit des haut-parleurs. Augmentez le niveau d'alarme de 1 ! Prenez la carte Aventure 20.

852 : Vous cliquez sur les entrées les plus récentes du journal. Monochrome Inc. ne fait pas les choses à moitié, cela vous semble désormais évident. En fait, les caméras ont enregistré chaque pas que vous avez fait depuis votre entrée dans le bâtiment. Seule l'entrée du niveau A semble être défectueuse. Prenez la carte Aventure 82 et lisez-la à voix haute.

855 : Vous avez déjà emmené Betty avec vous, et le lit qu'elle occupait est donc vide.

860 : Vous entrez dans la pièce vêtu de l'uniforme d'agent de sécurité alors que vos comparses tentent de se cacher. La vigile se retourne, et un air de soulagement se dessine sur son visage lorsqu'elle vous voit. Mais rapidement, son regard tombe sur votre équipe et se durcit instantanément : « Qu'est-ce qui vous prend d'amener ces gens ici ? Et qui êtes-vous ? On ne m'a pas prévenue qu'un nouveau commençait aujourd'hui. Je vais le signaler immédiatement ! » D'un pas décidé, elle rejoint le fond de la pièce et disparaît à travers une porte étroite qui s'est soudainement ouverte. Vous essayez de l'arrêter, mais la porte s'est déjà refermée. Vous ne savez pas où cela mène. Vous ne parvenez pas à localiser de mécanisme d'ouverture malgré une recherche approfondie. Renfrogné, vous enlevez l'uniforme sale. Cela aura sûrement des conséquences. Augmentez le niveau d'alarme de 3 ! Rangez la carte Aventure 18 et l'étage C dans la boîte. Remplacez l'étage C par l'étage N de la pile des étages. Révélez l'étage N et placez-y tous les personnages qui étaient présents sur l'étage C. Poursuivez ensuite votre lecture ici.

Une fois la vigile partie, vous pouvez enfin jeter un œil autour de vous sans être dérangé. Lisez le paragraphe N.

862 : Plusieurs dossiers contiennent des virus informatiques actifs. Si vous avez une clé USB, vous pouvez copier l'un de ces virus. Si vous voulez faire cela, rangez la carte Aventure 25 dans la boîte et prenez la carte Aventure 54 à la place.

868 : Tapi dans l'ombre, vous observez les deux personnes et espérez qu'elles ne se tournent pas dans votre direction. L'une



d'elles regarde sa montre, et vous entendez un homme soupirer : « Nous en avons perdu un autre. Purée ! C'était pas dans la fiche de poste. J'en ai assez. Je n'en peux plus ! » Il a l'air d'être au bord des larmes. Une voix de femme lui répond de manière atone : « Pourquoi ne pas s'arrêter là pour aujourd'hui ? Je sais, c'était un gars sympa. Cela me touche vraiment aussi. Et le patron va être furieux, ça va fusiller le planning. Mais faut voir les choses dans leur globalité. Pense à ce que nous pourrions réaliser quand le médicament sera finalisé ! Et puis, nous avons toujours la femme. Elle aussi a l'air prometteuse. Allez, on a fini pour aujourd'hui et on va prendre un verre ? Tu pourras continuer les tests avec elle demain quand je l'emmènerai "prendre un bain", OK ? » Les épaules tombantes, l'homme disparaît par la porte tandis que la femme s'arrête brièvement pour retirer sa combinaison de protection. Elle la jette négligemment et suit son collègue. Vous entendez la clé tourner dans la serrure, et le silence retombe. Vous patientez quelques instants avant de ramper et de récupérer la combinaison de protection. Vous fouillez rapidement les poches de la combinaison. Prenez les cartes Aventure 58 et 59. Rangez ensuite l'étage H dans la boîte. Remplacez-le par l'étage Q de la pile des étages. Révélez l'étage Q et placez-y tous les pions Personnage qui étaient présents sur l'étage H. Poursuivez votre lecture ci-dessous.

Q : La pièce est étrangement calme après le départ des deux personnes en combinaison de protection.

871 : « Alors voilà à quoi tu ressembles, maudite machine. Au début, tout allait pour le mieux. Guérir des maladies incurables, développer des médicaments sur mesure, faciliter la recherche fondamentale, bla bla bla... que des conneries. Ce n'était qu'une question de temps avant que quelqu'un ait l'idée d'utiliser cette chose pour gagner de l'argent grâce aux informations personnelles de ses semblables. Ou de rendre obligatoires les tests pour le système de santé. Si vous refusez, vous verrez où vous vous retrouverez. Et si vous êtes assez naïf pour accepter, vous pouvez seulement espérer qu'ils ne parviendront pas à vous trouver. Selon les résultats de l'analyse ADN, vous avez 60 % de chances de mourir dans les dix prochaines années. » Méfiante, vous observez le séquenceur d'ADN et, frustrée, vous le frappez. Apparemment, cela a déclenché quelque chose, car l'écran se met à clignoter : « Puissance insuffisante. » Rangez la carte Aventure 93 dans la boîte.

887 : Il vous a fallu un certain temps pour fixer ces deux choses ensemble. Mais vous avez fini par y arriver : « OUI ! J'ai fait du feu ! Regardez ça, MacGyver, c'était facile ! » Un bref jet de feu vous convainc que votre lance-flammes improvisé fonctionne.

Rangez les cartes Aventure 19, 68 et 95 dans la boîte et prenez la carte Aventure 70.

888 : Si vous avez placé les explosifs (cartes Aventure 63 et 64) à côté des étages A et S, lisez le paragraphe 240. Sinon, lisez le paragraphe 340.

901 : Vous vous dirigez vers le terminal. Une odeur âcre d'ozone ralentit votre progression. Lorsque vous atteignez l'écran tactile, la lumière au plafond se met à clignoter puis s'écrase au sol juste à côté de vous. L'odeur d'ozone devient encore plus forte. Vous parvenez maintenant à entendre également le bourdonnement des générateurs responsables de cette barrière. Confus, vous regardez l'écran. Un message clignote : « Désactiver avec une empreinte digitale ». Si vous souhaitez y apposer votre empreinte digitale, lisez le paragraphe 166.

902 : Un chat blanc est étendu sur le sol. Vous vous approchez avec précaution. Prenez la carte Aventure 94 et lisez-la à voix haute.

906 : La femme lève les yeux, surprise. Mais, alors que vous vous approchez, elle remarque vos lunettes connectées et son visage se détend : « Il semble que nous ayons le même employeur. Bonjour, je m'appelle May. Il y a quelques semaines, Juno et moi avons été introduits clandestinement ici en tant qu'employés. Malheureusement, le port de lunettes connectées est strictement interdit ici. Notre capacité à rester en contact avec Ovin était donc très limitée dès le début. Lorsque Juno a disparu, il y a sept jours, j'ai réalisé que j'étais moi aussi surveillée. Depuis, je joue à la bonne petite employée le jour et cherche désespérément la formule la nuit. » C'est seulement maintenant que vous remarquez son regard inquiet, comme celui d'une proie. « Vous ne savez pas la moitié des choses qui se passent ici. Tout le monde semble sympathique, mais la pression est immense. Seuls les salaires élevés et la réputation de Monochrome Inc. permettent aux gens de continuer. Mais ça, c'est juste la partie visible. Des collègues disparaissent sans laisser de traces, certains deviennent extrêmement agressifs et, hier, quelques personnes du département des recherches à long terme ont caché quelque chose dans ma nourriture. J'ai fait comme si je ne l'avais pas remarqué, mais je n'ai rien mangé. Qui sait ce qu'ils prévoient ensuite. Je suis tellement contente que vous soyez là. Toute cette histoire commence à devenir trop folle pour moi ! » Elle jette un coup d'œil à la console. « Remettons-nous au travail : le système de sécurité de cette porte demande une saisie bien particulière. Mais il me manque la dernière pièce du puzzle. Avez-vous une idée ? »

909 : Betty attrape l'effrayante peluche et se retire dans un coin. « Hé, est-ce que tout va bien ? » lui demandez-vous. « Allez-vous-en, laissez-moi tranquille. » « Nous manquons de temps. Pourrais-tu te dépêcher un peu et être plus souriante ? » Cette fois, vous reconnaissez à peine la voix de Betty : « LAISSEZ-MOI TRANQUILLE ! » « D'accord, d'accord. Suis-nous, OK ? » Qu'est-ce que c'était que ça ? Au détour du couloir suivant, vous jetez un œil par-dessus votre épaule. Betty vous suit, mais garde ses distances.

Placez la carte Aventure 89 sous la carte Aventure 56 pour que vous puissiez toujours lire son numéro et son titre. Toutefois, la carte Aventure 89 n'est pas disponible pour des combinaisons avec d'autres cartes Aventure ou zones. Rangez la carte Aventure 96 dans la boîte.

911 : Vous jetez un coup d'œil rapide et remarquez que la couleur dominante des tuyaux à cet étage est le rose.

912 : Un écran contrôle et enregistre l'approvisionnement régulé des ingrédients élémentaires du Rainbow. La machine n'a que faire d'être utilisée pour mener des expériences sur des humains.

935 : Vous vous déshabillez rapidement et descendez lentement l'échelle dans la piscine. En plongeant votre pied dans l'eau, vous réalisez que vous avez commis une terrible erreur. La piscine n'est pas remplie d'eau ! C'est de l'acide ! Vous remontez aussi vite que vous le pouvez. Lorsque vous essayez de prendre appui sur votre pied, vous pleurez de douleur et vous vous effondrez au sol. Puis, vous perdez connaissance. Vous retrouvez vos esprits quelques minutes plus tard et regardez votre pied avec horreur. Ce n'était pas juste un rêve : il est encore gravement brûlé. Sans aide, vous ne parviendrez guère à marcher. Prenez la carte Aventure 36.

942 : Ouf, ce chat blanc comme neige n'a pas l'air en grande forme. Vous n'êtes même pas sûr qu'il soit encore en vie, car il est complètement immobile. Sa langue sort de sa bouche légèrement entrouverte et sa fourrure touffue est hérissée. Il porte un collier avec une médaille dorée sur laquelle est inscrit « Flocon ». On dirait qu'il a été frappé par un électrochoc. « Voilà qui est plus efficace qu'un chien de garde », pensez-vous. Rangez la carte Aventure 94 dans la boîte. Si vous voulez emmener le chat avec vous, prenez la carte Aventure 61.

962 : Il y a un chat blanc étendu sur le sol. Vous vous approchez avec précaution. Prenez la carte Aventure 94 et lisez-la à voix haute.

971 : « Je n'ai entendu que des rumeurs sur cette beauté. Il va presque de soi que l'on peut séquencer l'ADN de quelques cellules ou d'un échantillon de sang. Mais ce dispositif expérimental peut analyser des parties du corps et même des organismes vivants. En plus, son utilisation est simplifiée à l'extrême. »

Vous y jetez un œil de plus près : « Voilà. Insérer un échantillon, fermer la machine, et c'est parti. » Vous regardez à l'arrière : « Waouh ! Grâce à sa connexion à l'ordinateur central, il permet d'obtenir une séquence en un rien de temps. Mais je me souviens de rumeurs indiquant que des problèmes pouvaient parfois survenir sur des sujets de test vivants ? Ça risque de ne pas plaire aux défenseurs des animaux ou des droits de l'homme, et c'est probablement pour cela qu'ils ne l'ont pas officiellement lancé sur le marché. Mais, de toute évidence, il est toujours disponible pour des clients spéciaux. »

Lorsque vous examinez de près l'intérieur du séquenceur d'ADN, vous remarquez des rayures. Et ne serait-ce pas du sang là dans le coin ? Vous essayez d'activer la machine, mais l'affichage se met à clignoter et indique : « Puissance insuffisante ». Rangez la carte Aventure 93 dans la boîte.

972 : Un écran contrôle et enregistre l'approvisionnement régulé des ingrédients élémentaires du Rainbow. La machine n'a que faire d'être utilisée pour mener des expériences sur des humains. À côté d'elle, un écran s'allume et affiche deux options : « Augmenter la pression ? » ou « Retirer le sujet de test ? ». Vous hésitez. Augmenter la pression va probablement tuer cet homme. Votre client risquerait de ne pas apprécier – après tout, il le veut indemne.

« OK alors, M. Matrix, sortons de ce cercueil. » Le sarcophage s'ouvre dans un sifflement et révèle l'homme allongé à l'intérieur. Vous retirez rapidement les innombrables tubes le reliant à la machine et le soulevez avec précaution de sa prison high-tech. Il est horriblement émacié et pâle. Ce qui est encore plus troublant, cependant, c'est qu'il est entièrement conscient et qu'il vous surveille avec ses yeux enfoncés.

Pourquoi diable Monochrome Inc. l'a-t-il gardé conscient tout au long de cette épreuve indicible ? Avec une force surprenante, il vous prend par les épaules : « Tu es... nouveau. L'expérience a-t-elle été un succès ? Est-ce que... s'il vous plaît, laissez-moi... partir maintenant ? » Les derniers mots ne sont guère plus qu'un murmure et son emprise précédemment d'acier a perdu toute sa force. Il s'effondre dans vos bras et ne dit plus rien.

Un vent de panique bouillonne en vous. Vous ne savez pas s'il vient de s'évanouir ou s'il est en train de mourir. Cette horrible machine



le maintenant-elle aussi en vie ? Vous manquez de temps, alors vous décidez de l'emmener avec vous.

Prenez la carte Aventure 79. Poursuivez ensuite en lisant le paragraphe 699.

987 : Un soupir silencieux s'échappe de vos lèvres et vous levez les yeux au ciel. « Ce serait vraiment bien, pour une fois, de travailler avec le matériel adéquat. » Vous fixez les deux éléments ensemble. En bricolant, vous vous rappelez comment vous avez presque brûlé votre berceau avec une telle chose. Un sourire narquois se lit sur vos lèvres. Cela avait causé pas mal de problèmes à l'époque. « Terminé. Voyons ce qu'on peut faire avec ça. »

Rangez les cartes Aventure 19, 68 et 95 dans la boîte et prenez la carte Aventure 70.

999 : Soudain, une alarme retentit dans tout le bâtiment. Votre première pensée est que vous avez été repéré ; votre seconde est que vous devez sortir maintenant ! Le bruit cesse brusquement et vos lunettes connectées se mettent à clignoter. Vous entendez de nouveau la voix d'Ovin : « Nos pirates informatiques ont désactivé l'alarme de sécurité. Mais ils ne tarderont pas à s'en rendre compte. Grâce aux généreux dons de Monochrome Inc., la police patrouille régulièrement dans les environs la nuit. Si jamais un policier un peu zélé est en service dans le quartier ce soir, nous risquons d'avoir un problème. Et donc, VOUS allez avoir un problème. Veillez à rester discret et vigilant. »

Mentionnez dans vos notes que vous avez déclenché une alarme majeure. Rangez la carte Aventure A1 dans la boîte. Prenez la carte Aventure A3, révélez-la et posez-la face visible sur la carte Aventure A2. Réinitialisez le niveau d'alarme à 0.

1011 : Vous attachez le crochet à l'échelle de corde. Cela devrait vous permettre d'atteindre des endroits jusque-là inaccessibles ! Rangez les cartes Aventure 10 et 11 dans la boîte et prenez la carte Aventure 12.



1333 : Si la canette avait été pleine, ça aurait peut-être fonctionné. Malheureusement, la simple odeur d'une boisson énergisante ne vous sera d'aucune utilité.

1419 : « Brûle, tentation du démon ! » Déterminé, vous faites fondre la barre de chocolat au-dessus de la flamme. Cela prend un certain temps, mais vous parvenez à faire tomber, goutte après goutte, tout le chocolat sur le sol. Eh bien,

c'est dommage pour le chocolat. Rangez la carte Aventure 14 dans la boîte.

1444 : Vous engloutissez le chocolat presque d'un seul coup. Ah, quel délice ! Rien ne vaut une bonne petite dose de sucre. Quelques instants plus tard, vous vous sentez déjà beaucoup mieux. Rangez les cartes Aventure 14 et 44 dans la boîte.

1456 : « Merci, mais je me fiche de la malbouffe. »

1728 : C'est pas une bonne idée. Le tube en plastique pourrait encore être utile.

1729 : Le tube en plastique s'adapte parfaitement à la valve de la bombonne de gaz anesthésique. Rangez les cartes Aventure 17 et 29 dans la boîte et prenez la carte Aventure 30.

1936 : Vous tenez le briquet contre votre jambe pour cautériser la plaie. Après tout, c'est ce qu'ils font toujours dans les films. Mais dès que vous approchez la flamme de la brûlure, vous criez de douleur et laissez tomber le briquet. Quelle idée stupide, pensez-vous intérieurement ! Augmentez le niveau d'alarme de 1 !

1956 : Betty regarde la flamme, captivée, et parle d'une voix monocorde : « Oui, docteur. La procédure est nécessaire pour fabriquer le nouveau médicament. Des sacrifices doivent être faits pour le bien de tous... » Soudain, une vive douleur s'immisce entre vos doigts et vous laissez tomber le briquet de surprise. Betty vous a tellement distrait que vous avez réussi à vous brûler avec la flamme. Maintenant que la flamme est éteinte, elle cligne des yeux et vous regarde : « Qu'est-ce que vous venez de dire ? » Terrifié, vous tournez les talons et vous vous éloignez.

1968 : Vous placez le briquet et le flacon de déodorant devant vous et les assemblez. Prenez la carte Aventure 95 et lisez-la à voix haute.

1969 : Avec un peu de patience, vous pourriez allumer un petit feu. Mais pour quoi faire ? Le système de gicleurs aurait vite fait de l'éteindre.

1972 : Le briquet est bien trop petit pour causer le moindre dégât à cette boîte.

1989 : Quelle que soit la composition de cette peluche, elle ne prend pas feu.

2540 : Ces périphériques de stockage de données sont connus pour être extrêmement robustes. Mais verser de l'eau dessus devrait sans nul doute aider à réduire leur durée de vie.

2843 : Les sangles de contention sont trop robustes. Le scalpel ne sera pas d'une grande aide ici.

2845 : Vous percez soigneusement un trou dans la poche de sang. Rangez la carte Aventure 45 dans la boîte et prenez la carte Aventure 85. Maintenant, la question est de savoir ce que vous comptez exactement faire avec ça.

2856 : « Et que comptez-vous faire exactement avec ce scalpel ? » demande Betty d'une voix enrôlée. « Vous devriez vous concentrer pour trouver un moyen de sortir en vie de cet immeuble au lieu de jouer avec cette lame comme un adolescent. »

2861 : Vous déposez Flocon, toujours inconscient, sur le sol et prenez le scalpel dans votre main. Alors que vous êtes sur le point de l'utiliser, vous avez soudainement un flash-back sur le premier animal domestique que vous avez eu quand vous étiez enfant. Pour ce qui était d'obéir aux ordres, Taco n'était pas le plus brillant des toutous. Mais vous avez traversé des moments difficiles tous les deux et avez vécu de nombreuses aventures. Il était comme un ami pour vous. Peut-être que Flocon est aussi le bon ami de quelqu'un ? Lorsque votre vision s'évanouit, vous rangez votre outil.

2872 : Les charnières de la boîte sont beaucoup trop robustes pour pouvoir les endommager avec un scalpel.

2876 : Lorsque vous saisissez le couteau, Flocon gronde et vous donne deux coups de griffes. Surpris et en colère à la vue de ces égratignures, vous le poursuivez avec le couteau. Mais le chat s'est déjà faulilé hors de votre portée et vous entendez juste le petit bout de métal se briser sur le sol suite à votre attaque sauvage. Vous cherchez Flocon, mais il a déjà disparu. Il connaît probablement toutes les cachettes du bâtiment et restera introuvable tant qu'il n'aura pas décidé d'être trouvé. Rangez les cartes Aventure 28 et 76 dans la boîte.

2889 : Disséquer le nounours effrayant ne révèle rien en dehors du rembourrage attendu. Rangez la carte Aventure 89 dans la boîte.

3440 : L'effet de grossissement de l'eau est malheureusement bien insuffisant. Il doit y avoir un autre moyen de rendre ces écritures lisibles.

3640 : Vous frémissez lorsque vous faites couler de l'eau froide sur la plaie. Au bout d'un moment, vous commencez à ressentir un certain soulagement. Votre jambe palpite toujours, mais vous pouvez enfin marcher de nouveau sans douleur.

Rangez les cartes Aventure 36 et 78 dans la boîte. Remplacez la carte Aventure 40 dans la pile de cartes Aventure et prenez la carte Aventure 37.

3658 : Vous jetez un regard douteux sur le flacon de liquide dans votre main. Le slogan publicitaire résonne dans votre esprit : « Rainbow guérit tout ! » Et la douleur à votre jambe brûlée est vraiment insupportable. Impossible d'aider votre équipe dans cet état. Vous avez juste besoin de faire ce travail. Tout dépend de cela. Vous avalez à contrecœur le Rainbow. Instantanément, la douleur cesse. « Waouh, c'était rapide ! » Le léger vertige passe vite et vous percevez votre environnement avec une clarté inhabituelle. « Si seulement les problèmes de dépendance avaient vraiment été résolus... » Mais il est trop tard pour avoir de telles pensées. Vous continuez votre chemin d'un pas déterminé.

Rangez les cartes Aventure 36, 58 et 78 dans la boîte.

3670 : Incertain, vous dirigez le lance-flammes improvisé vers votre blessure. Vous hésitez brièvement. Au cinéma, ils cautérisent toujours les blessures ainsi, non ? Qu'est-ce qui pourrait mal aller ? Vos doigts tremblent et tout votre corps transpire. Allez, il suffit d'appuyer dessus ! Un bruit quelque part dans l'ombre vous distrait. Regardant de nouveau votre blessure, vous avez rangé le lance-flammes. « C'est le genre de chose qui ne marche que dans les films. »

3947 : Il n'y a aucune fente sur l'enceinte dans laquelle insérer le disque de quartz.

3948 : Il n'y a aucune fente sur l'enceinte dans laquelle insérer le disque de quartz.

4043 : Vous versez de l'eau dans les fentes de ventilation. Elle s'écoule et s'infiltré dans les circuits électriques. Il y a quelques crépitements, puis les sangles se détendent enfin. Bien joué ! Le court-circuit a rendu le fauteuil inutilisable !

Rangez la carte Aventure 43 dans la boîte. Remplacez la carte Aventure 40 dans la pile et prenez la carte Aventure 37. Rangez l'étage G dans la boîte. Remplacez-le par l'étage P de la pile des étages. Révélez l'étage P et placez-y tous les pions Personnage qui étaient présents sur l'étage G. Lisez ensuite le paragraphe P.

4047 : Cette enceinte a l'air plutôt basique et n'est probablement pas étanche. Ce n'est pas dans ces équipements que Monochrome Inc. a investi son argent.

4048 : Cette enceinte a l'air plutôt basique et n'est probablement pas étanche. Ce n'est pas dans ces équipements que Monochrome Inc. a investi son argent.

4054 : Ces périphériques de stockage sont extrêmement robustes. Mais les tremper dans l'eau aidera sans aucun doute à réduire leur durée de vie.

4056 : « Merci, ça fait du bien », dit Betty d'une voix enrouée. Elle avale le liquide, apparemment inconsciente du fait qu'elle en renverse la plus grande partie. Remplacez la carte Aventure 40 dans la pile et prenez la carte Aventure 37.

4072 : Vous versez un peu d'eau sur les charnières et essayez de nouveau d'ouvrir la boîte. Cela ne semble guère avoir aidé. Remplacez la carte Aventure 40 dans la pile et prenez la carte Aventure 37.

4247 : Il n'y a aucune fente sur l'enceinte dans laquelle insérer le disque de quartz.

4248 : Il n'y a aucune fente sur l'enceinte dans laquelle insérer le disque de quartz.

4380 : Vous versez le lait concentré dans les fentes de ventilation. Il s'écoule et s'infiltré lentement dans les circuits électriques. Il y a quelques crépitements, puis les sangles se détendent enfin. Bien joué ! Le court-circuit a rendu le fauteuil inutilisable !

Rangez les cartes Aventure 43 et 80 dans la boîte. Rangez l'étage G dans la boîte. Remplacez-le par l'étage P de la pile des étages. Révélez l'étage P et placez-y tous les pions Personnage qui étaient présents sur l'étage G. Lisez ensuite le paragraphe P.

4385 : Vous versez le sang dans les fentes de ventilation. Le liquide pâteux s'écoule et s'infiltré irrémédiablement dans les circuits électriques. Il y a quelques crépitements, puis les sangles se détendent enfin. Bien joué ! Le court-circuit a rendu le fauteuil inutilisable !

Rangez les cartes Aventure 43 et 85 dans la boîte. Rangez l'étage G dans la boîte. Remplacez-le par l'étage P de la pile des étages. Révélez l'étage P et placez-y tous les pions Personnage qui étaient présents sur l'étage G. Lisez ensuite le paragraphe P.

4445 : Et comment comptez-vous réintroduire ce sang dans votre corps ? Sans expertise médicale ni assistance professionnelle, ce sera tout simplement impossible.

4485 : « Oh, allez. Les vampires sont cool ! » pensez-vous. Mais vous avez

vraiment du mal à vous faire à l'idée de boire votre propre sang. À la deuxième gorgée, le réflexe nauséux est si puissant que le sang jaillit sur le sol avec ce qu'il reste de votre dernier repas.

5658 : Betty vous regarde d'abord avec surprise, puis tout son corps commence à trembler. Avec une force inattendue, elle se défait de votre emprise, faisant tomber le Rainbow de votre main, et vous lance un hurlement hystérique : « NON ! Éloignez ce truc infernal de moi ! Je savais qu'ici aussi, ce serait encore des essais. » Elle se tient férocement devant vous.

Si vous avez la carte Aventure 89 ou si elle se trouve sous la carte Aventure 56, lisez le paragraphe 765. Sinon, poursuivez votre lecture ici.

Paraissant plus calme, Betty reprend : « Je vais vous montrer un résultat auquel vous ne vous attendiez pas ! » Elle se jette alors sur vous, vous rouant de coups, vous griffant et vous mordant avec une force surprenante et une colère sans retenue. Vous luttez pour vous libérer et repoussez Betty brutalement. Elle semble avoir complètement perdu le contrôle de ses émotions et se déchaîne sauvagement, ses mots se muant en cris d'animaux. Vous luttez pour vous libérer et repoussez Betty d'un geste violent. Malheureusement, quelque chose vous frappe à la tête et vos sens vous font défaut.

Si vous êtes seul à cet étage et qu'il n'y a aucun membre de l'équipe dans l'ascenseur adjacent, lisez le paragraphe 456. Sinon, lisez le paragraphe 567.

5689 : Vous donnez l'ours en peluche à Betty. Prenez la carte Aventure 96 et lisez-la à voix haute.

5765 : Vous remplacez l'ancienne ampoule par la nouvelle. Rangez les cartes Aventure 57 et 65 dans la boîte et prenez la carte Aventure 66.

5861 : Vous ouvrez délicatement la bouche de Flocon, y versez quelques gouttes de Rainbow et reposez doucement le chat sur le sol. Quelques instants plus tard, il commence à bouger. Il ouvre un œil paresseusement et vous regarde comme à travers un voile. Puis ses yeux se focalisent lentement sur vous. Après un bref miaulement, il se relève un peu comme s'il avait été mordu par une tarentule. Il passe devant vous et disparaît entre les meubles. Vous le regardez, un léger sourire sur votre visage. Sa fourrure lisse le fait ressembler à une boule de neige géante qui roule dans le couloir. Quelques instants plus tard, il réapparaît et marche vers vous. Ses yeux sont fixés sur vous et vous pouvez l'entendre ronronner de loin. Lorsqu'il



vous atteint, il se frotte à vos jambes, ce qui vous fait dresser les cheveux sur la tête. L'effet du Rainbow est vraiment impressionnant.

Rangez les cartes Aventure 58 et 61 dans la boîte et prenez la carte Aventure 76.

5875 : Vous jetez un coup d'œil douteux à la fiole de liquide dans votre main. Le slogan publicitaire résonne dans votre esprit : « Rainbow guérit tout ! » La douleur de vos brûlures est presque insupportable et il faut reconnaître que vous n'aidez pas beaucoup votre équipe dans cet état. Vous avez juste besoin de finir ce job. Tout dépend de cela. C'est donc à contrecœur que vous avalez le Rainbow. Instantanément, la douleur disparaît. « Waouh, c'était rapide ! » Le léger vertige passe rapidement et vous percevez votre environnement avec une clarté inhabituelle. « Si seulement les problèmes de dépendance avaient vraiment été résolus... » Mais il est trop tard pour penser à ça maintenant. Vous reprenez votre chemin d'un pas déterminé.

Rangez les cartes Aventure 58 et 75 dans la boîte.

6180 : Vous ouvrez délicatement la bouche de Flocon et y versez quelques gouttes de lait concentré. Vous patientez. Le chat commence à avaler et vous continuez à le nourrir jusqu'à ce que la bouteille soit vide. Il vous regarde comme à travers un voile. Puis ses yeux se focalisent lentement sur vous. Bien qu'étourdi, il tente de s'échapper. Lorsqu'il se rend compte qu'il est encore trop faible, il émet quelques miaulements lugubres. Il se met ensuite à vous lécher la main non sans vous jeter un regard empli de reproches.

Incroyable ! Le choc électrique aurait terrassé un homme adulte. Avec ou sans lait concentré, ce chat n'est pas une demi-portion. Mais c'en est trop pour lui et il saute hors de vos bras. Il se frotte à vos jambes en miaulant, faisant dresser vos cheveux sur votre tête.

Rangez les cartes Aventure 61 et 80 dans la boîte et prenez la carte Aventure 76.

6370 : Betty vous jette un regard sévère : « Vous savez que cela pourrait exploser à tout moment dans votre main ? »

6470 : Betty vous jette un regard sévère : « Vous savez que cela pourrait exploser à tout moment dans votre main ? »

6972 : Un peu d'huile, et les charnières devraient être de nouveau comme neuves. Et voilà, vous pouvez désormais ouvrir le couvercle. Vous l'ouvrez avec enthousiasme et, à votre grande surprise, découvrez à l'intérieur une

collection de vieux films : «Un poisson nommé Wanda, Reservoir Dogs, Usual Suspects, L'Arnaque, The Big Lebowski... » Une tonne de films du XX^e siècle. Si vous parvenez à sortir vivant d'ici, vous aurez au moins quelque chose à regarder lors de votre prochaine soirée ciné !

Rangez les cartes Aventure 69 et 72 dans la boîte et prenez la carte Aventure 73.

7072 : Après avoir incendié la boîte en métal au lance-flammes, vous essayez de l'ouvrir de nouveau. Malheureusement, c'est toujours impossible.

7089 : La peluche ne prend pas feu. En revanche, les gicleurs du système anti-incendie se déclenchent immédiatement. Augmentez le niveau d'alarme de 1.

7689 : Flocon fait le gros dos, siffle et se cache derrière vos jambes. Non, elle et l'affreux nounours ne vont pas être amis de sitôt.

10103 : L'échelle de corde seule ne sera d'aucune utilité ici. Peut-être que cela fonctionnerait si vous la combiniez d'abord avec autre chose ?



10203 : L'échelle de corde seule ne vous sera d'aucune utilité ici. Peut-être que cela fonctionnerait si vous la combiniez d'abord avec autre chose ?

12103 : Comme hypnotisé, vous vous approchez du grand écran sur lequel un acteur des plus accueillants vous sourit. Au-dessus, vous remarquez une petite niche. Vous lancez le grappin attaché à votre échelle et réussissez à l'accrocher au tuyau rose au plafond. Vous pouvez désormais atteindre la niche. Si vous voulez regarder à l'intérieur, lisez le paragraphe 180.

12153 : Vous pourriez l'utiliser pour atteindre le plafond, mais les serveurs de stockage de données seraient toujours hors de votre portée, car ils sont protégés par un boîtier de métal.

12203 : De là-haut, vous pouvez enfin accéder à l'objet que vous aviez repéré. Prenez la carte Aventure 19.

12351 : Vous faites dérouler l'échelle dans la pièce et descendez lentement. Il fait étonnamment froid ici malgré la proximité du réacteur.



Prenez la carte Aventure 83 et lisez-la à voix haute. Poursuivez ensuite votre lecture ici. Vous parvenez tout juste à remonter dans la salle du réacteur lorsqu'un mouvement maladroit provoque la chute de l'échelle dans la pièce située au-dessous de vous. Rangez la carte Aventure 12 dans la boîte.

12501 : Vous descendez délicatement l'échelle dans l'eau, mais après quelques secondes, vous remarquez qu'elle commence à se dissoudre ! Vous la remontez rapidement en espérant qu'elle n'est pas encore trop endommagée.

13206 : Vous mettez la canette vide dans le scanner. Une lumière bleue s'allume alors, et les bras de la machine commencent à tourner autour de celle-ci. Après quelques secondes, l'appareil s'arrête et le voyant passe au vert : « Échantillon répliqué ». Une empreinte artificielle se détache alors d'un volet en verre situé au bas de l'appareil. Rangez la carte Aventure 13 dans la boîte et prenez la carte Aventure 21.

14402 : « Ces sucreries ont un fort potentiel de dépendance. Mieux vaut manger une pomme. »

14661 : Vous placez la barre de chocolat dans l'ouverture et démarrez le séquenceur d'ADN. Au bout d'un moment, un message s'affiche à l'écran : « Quantité insuffisante de matériel biologique ».

18303 : Vous entrez dans la pièce vêtu de l'uniforme d'agent de sécurité. Si vous êtes seul dans la pièce avec l'agent de sécurité, lisez le paragraphe 760. Si vous êtes dans la pièce avec d'autres membres de votre équipe, lisez le paragraphe 860.

Remarque : Si l'ascenseur est au niveau C et qu'un autre membre s'y trouve, lisez également le paragraphe 860.

18402 : Vous entrez dans la pièce vêtu de l'uniforme d'agent de sécurité. Le chirurgien lève les yeux et vous interpelle : « Pas besoin de vous ici. Laissez-moi, j'ai besoin d'être tranquille pour faire mon travail et, s'il vous plaît, ne touchez à rien. »

19153 : Le briquet noircit un peu le plafond, mais rien de plus. La flamme est tout simplement trop petite. Si seulement vous aviez quelque chose capable de faire une plus grande flamme...

19253 : Le briquet illumine ce coin sombre de la pièce et vous apercevez un sac à outils. A-t-il été laissé là intentionnellement ? Vous découvrez que quelqu'un a dessiné un grand symbole et le numéro 777 au sol avec une craie brune. Qu'est-ce que cela pourrait bien signifier ? Déconcerté, vous regardez le sac et le videz sans plus attendre. Prenez les cartes Aventure 68, 69 et 80. Ensuite, révélez la carte Aventure 86 et placez-la à côté de l'étagé L. Vous pouvez aussi explorer ce lieu (777) à l'étagé L et y combiner des cartes Aventure.

21206 : Holmes One scanne l'empreinte artificielle. Au bout de quelques secondes, une lumière orange se met à clignoter : « Attention, ceci est une réplique. Holmes Corporation n'assume aucune responsabilité quant à la création ou l'utilisation non autorisée de telles copies. Veuillez consulter votre service juridique. »

21901 : Vous appliquez l'empreinte artificielle du directeur de la recherche sur l'écran, et le bourdonnement des générateurs se tait immédiatement.

Rangez la carte Aventure 21 dans la boîte. Rangez l'étagé I dans la boîte. Remplacez-le par l'étagé R de la pile des étagés. Révélez l'étagé R et placez-y tous les pions Personnage qui étaient présents sur l'étagé I. Lisez ensuite le paragraphe R.

25201 : Il y a bien un port USB, mais celui-ci ne semble pas fonctionner. Peut-être avez-vous besoin de déverrouiller l'ordinateur pour accéder au contenu de la clé USB ?

25252 : Vous connectez la clé USB à l'ordinateur, mais rien ne se produit. Peut-être devriez-vous d'abord télécharger quelque chose sur cette clé ?

25313 : Vous regardez autour de vous, mais il n'y a aucun port USB ici.

25315 : Vous connectez la clé USB à l'ordinateur portable, mais l'écran est verrouillé et vous ne pouvez rien saisir.

26704 : Lorsque vous connectez la carte mémoire, la lecture d'une vidéo démarre automatiquement. Vous voyez le fauteuil d'examen et l'entrée de l'ascenseur. L'heure indiquée dans le coin de l'écran est 00:13. Vous entendez ensuite la voix d'une femme, mais vous ne pouvez pas la voir sous cet angle : « Êtes-vous sûr ? C'est... » Elle est brusquement interrompue par le médecin : « Je n'aime pas me répéter. La procédure de sécurité



standard ne s'applique plus. Quittez le bâtiment jusqu'à ce qu'on vous demande de revenir. » Soudain, un gardien traverse l'image et disparaît dans l'ascenseur.

La scène suivante, à 00:42, montre une femme entrant dans la salle de contrôle avec un couteau à la main et un regard fou crispant son visage. Un deuxième fichier audio s'ouvre avec des commentaires sur la scène. « C'est Betty, un sujet que nous étudions en ce moment. C'est là que ça devient intéressant », dit le médecin. Les yeux injectés de sang, Betty fouille dans tous les sens. D'un coup, elle se retourne complètement et attaque le sol avec son couteau. Elle soulève le fauteuil d'examen sans le moindre effort et tente même d'enlever le capot du serveur qui est bien accroché. Vous êtes stupéfait qu'une femme aussi fluette possède une telle force. « Depuis combien de temps reçoit-elle du Rainbow ? » demande une autre voix masculine que vous ne connaissez pas. « Ça fait une semaine maintenant. C'est déjà le deuxième cas de comportement antisocial avec une tendance extrême aux réactions hyperviolentes. C'est un effet secondaire touchant un cas sur 50. » « Des tests supplémentaires nous feraient perdre des mois, voire des années. C'est inacceptable. »

L'heure affichée est maintenant 00:55. Betty s'est calmée et joue avec... est-ce que ce sont des dents dans sa main ? Où les a-t-elle trouvées ? « Vous êtes à la tête de ce centre de recherche. Comment exactement allez-vous expliquer cela au QG ? » Betty jette un regard furtif avant de cacher rapidement les dents parmi les coussins du canapé. Elle quitte ensuite la pièce. En même temps, le directeur de la recherche répond : « La formule sera finalisée sous deux semaines. Lorsque le Rainbow sera sur le marché, nous disposerons de suffisamment de ressources pour l'optimiser davantage. » La vidéo se termine à 01:00 exactement. Le médecin ou le directeur de la recherche a-t-il vu ce qu'elle a fait des dents ?

Rangez la carte Aventure 26 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 87.

28106 : Ouais, faut tout casser ! Attendez, mieux vaut ne pas jouer avec une lame aussi fine dans la serrure.

28206 : La machine scanne le scalpel pendant quelques instants. Un message d'erreur finit par s'afficher à l'écran : « Analyse incomplète. La reconstruction est impossible. » Peut-être pourriez-vous trouver quelque chose d'autre qui ne nécessite pas d'être utilisé en portant des gants en caoutchouc ?

28303 : La vigile se retourne lorsque vous vous approchez, le scalpel à la main. Elle jette un coup d'œil à la lame dans votre main, puis à votre visage – comme

si elle essayait de le mémoriser. Puis, elle pose sa main sur son oreille et dit : « Salle de contrôle, j'ai un intrus ici. Demande de renforts ! » Vous avez été découvert – vite, vous devez sortir de là ! Augmentez le niveau d'alarme de 3 !

28311 : Le scalpel coupe les tuyaux de refroidissement comme du beurre. Le liquide à l'intérieur commence à jaillir et le circuit de refroidissement est interrompu. Prenez la carte Aventure 84.

28402 : Vous avancez lentement vers le chirurgien, un scalpel à la main. Il remarque votre présence après à peine quelques pas, comme s'il avait un sixième sens. Il lève les yeux et fait un pas en arrière, appuyant sur quelque chose avec son pied. Il entonne alors d'une voix monocorde très expérimentée : « Enregistrement vidéo. Suite à l'opération, une personne non identifiée entre dans la pièce une arme à la main. Activation de l'alarme. Téléchargement du visage vers le central. Fin d'enregistrement. » Imperceptiblement, il se redresse et vous lance un regard glacial : « Et ? Que comptez-vous faire maintenant ? » « Barre-toi tout de suite d'ici ! » vous conseillez-vous intérieurement. Augmentez le niveau d'alarme de 2.

28412 : Ce serait un meurtre de sang-froid. Et ce n'est certainement pas discret.

28701 : Le scalpel semble un peu fragile et n'endommagera qu'à peine le fauteuil.

28801 : Si vous avez déjà la carte Aventure 56, lisez le paragraphe 855. Sinon, poursuivez votre lecture ici. La patiente est en mauvaise posture. Vous n'êtes pas médecin, mais vous pouvez voir qu'elle survivra à peine quelques jours sans soins médicaux. Comme elle ne représente pas une menace pour le moment, vous pensez que vous feriez bien de vous en tenir à la devise de votre client et de ne laisser aucune trace : vous décidez de ranger la lame dans votre poche.

28803 : C'est trop risqué. L'un d'eux vous repérera et donnera l'alerte.

29204 : Vous ouvrez lentement la valve de la bombonne de gaz anesthésique, et celui-ci commence à s'échapper. Cependant, il se disperse rapidement, la bombonne n'étant pas assez proche de la bouche d'aspiration. Si seulement vous pouviez conduire le gaz jusqu'à l'ouverture ! Avant de vous évanouir, vous refermez la valve.

29303 : Dès que les portes de l'ascenseur s'ouvrent, la vigile se tourne vers vous : « Ça appartient au bloc opératoire, à l'étage supérieur. Vous n'êtes pas autorisé à accéder à cet étage ! » Augmentez le niveau d'alarme de 1.

29402 : « S'il vous plaît, remettez-le à sa place et quittez immédiatement la pièce. » Augmentez le niveau d'alarme de 1.

30204 : En fixant le tube en plastique à la bombonne de gaz anesthésique, vous parvenez à atteindre la sortie d'air. Vous ouvrez la vanne et dirigez le gaz dans le conduit. Rangez l'étage D dans la boîte. Remplacez-le par l'étage O de la pile des étages. Révélez l'étage O et replacez-y tous les personnages qui étaient présents sur D. Attention : Si un (ou plusieurs) des membres de votre équipe se trouve au niveau D lorsque vous déversez le gaz anesthésique, prenez la carte Aventure 33. Placez-la à côté du niveau O et placez les pions Personnage de tous les membres de votre équipe qui étaient à cet étage sur la carte Aventure 33. Si aucun des membres de votre équipe ne se trouve à l'étage D, rangez la carte Aventure 33 dans la boîte.

Lisez ensuite le paragraphe O.

30402 : « Qu'est-ce que c'est que ça ? Où l'avez-vous trouvé ? Allez tout de suite à la salle de contrôle au niveau C et signalez-le à la sécurité. »

31102 : Vous insérez avec enthousiasme le badge de sécurité dans la fente située en dessous de l'écran de l'ascenseur... et les portes s'ouvrent ! Vous pouvez maintenant accéder aux étages réservés du centre de recherche.

Vos lunettes connectées clignotent brièvement, et vous entendez de nouveau la voix d'Ovin : « Vos lunettes indiquent que vous avez accès au cœur même de Monochrome Inc. Bien joué ! Au cours de votre visite nocturne, nos pirates informatiques ont découvert que des tests étaient en cours dans le laboratoire. Entrez discrètement et découvrez ce qui se passe là-bas. Le laboratoire est situé au dernier étage. De plus, notre division médicale aimerait en apprendre davantage sur les effets secondaires possibles de ce traitement. Merci de recueillir toute information qui vous semblerait pertinente. Et n'oubliez pas, vous devez laisser le moins de traces possible de votre présence ! »

Rangez la carte Aventure 31 dans la boîte. Prenez la carte Aventure M2. C'est la fin du chapitre 1. Votre score est de 20, moins 1 point par niveau d'alarme actif. Déduisez également 5 points pour chaque alarme majeure déclenchée dans ce chapitre.

Vous pouvez maintenant arrêter votre partie et la sauvegarder pour plus tard. Lorsque vous souhaitez reprendre votre aventure, reprenez simplement votre lecture ici.

Organisez tous les niveaux accessibles et les cartes Aventure révélées en fonction de votre photo ou de vos notes et replacez les personnages sur leurs étages. Prenez la carte Aventure F3 et placez-la face visible à droite de l'étage A. Ensuite, placez l'étage E face cachée à droite de l'ascenseur F3 et disposez les étages F, G, H et I face cachée, dans cet ordre, au-dessus de l'étage E.

31901 : Vous scannez le badge de sécurité, mais il ne se passe rien. Un message clignote à l'écran : « Empreinte digitale requise ».

32602 : Un dentiste trouverait probablement cela très intéressant. Votre fascination, quant à elle, s'évanouit rapidement.

32661 : Vous placez les dents dans l'ouverture et démarrez le séquenceur d'ADN. Au bout d'un moment, un résultat se met à clignoter à l'écran : ce sont les détails d'une carte d'identité. Ceux-ci sont également imprimés : « Juno Grey, homme, 36 ans. Données patient disponibles pendant 6 jours. Le nouveau diagnostic ne montre pas d'évolution : le sujet est toujours incompatible. Traitement impossible. Fichier 13 recommandé. » Rangez la carte Aventure 32 dans la boîte et prenez la carte Aventure 60.

32777 : Alors que vous mettez les dents dans le cercle, vous entendez une voix chanter les mots « Mon précieux... ». Peut-être n'auriez-vous pas dû annuler votre dernier rendez-vous chez le psy. Vous reprenez les dents.

32906 : Vous montrez à May la poignée de dents que vous avez trouvées. Elle les regarde avec un mélange d'horreur et de dégoût, et dit : « Qu'est-ce que je suis censée faire avec ça ? Où les avez-vous trouvées ? » Quand vous parlez de la boîte vocale de Juno, elle pâlit. « C'est un truc de fou ! Vous êtes sûr ? » Elle a l'air absente pendant quelques secondes. Puis, elle se jette sur vous, arrache les lunettes de votre visage et vous murmure doucement à l'oreille : « Apportez toutes ce que vous avez trouvé à la police ! » Puis, elle vous remet vos lunettes et plonge son regard dans le vôtre. Vous acquiescez en silence.

34602 : Vous identifiez un numéro grâce au microscope : 87. Rangez la carte Aventure 34 dans la boîte.

35106 : Vous insérez délicatement la clé, la tournez légèrement, puis appuyez sur le bouton d'appel. Ça marche ! L'ascenseur arrive !

Rangez la carte Aventure 35 dans la boîte. Prenez la carte Aventure F2 et placez-la face visible sous l'étage A. Prenez ensuite les étages K, L et M et placez-les face cachée sous l'étage A. Vous pouvez maintenant utiliser cet ascenseur pour accéder aux étages K, L et M du sous-sol à partir de l'étage A.

36412 : Même s'il y avait quelque chose ici pour soulager la douleur, il n'y a personne qui puisse vous y aider. Et le toubib est toujours inconscient.

37107 : Vous remplissez rapidement la bouteille avec de l'eau claire et fraîche. Remplacez la carte Aventure 37 dans la pile et prenez la carte Aventure 40.

37501 : Vous feriez mieux de ne pas faire cela. Qui sait si la bouteille résiste à cet...

38501 : Après quelques essais, vous parvenez à sortir le petit objet de la piscine. Vous laissez tomber l'épuisette pour regarder de plus près le fruit de votre pêche. Étonnamment, l'eau s'écoule immédiatement, et quand vous le prenez dans votre main, il est complètement sec. Une odeur âcre vous retourne l'estomac. Après une brève recherche, vos yeux s'arrêtent sur l'épuisette : sa partie inférieure commence à se dissoudre devant vos yeux.

Prenez la carte Aventure 39. Rangez la carte Aventure 38 dans la boîte.

39602 : Le microscope vous permet de lire les mots suivants : « Lire sur une console de mixage ».

39703 : Il n'y a aucune fente pour un disque de quartz ici.

39704 : Après avoir inséré le disque de quartz dans l'un des lecteurs, vous entendez la voix paniquée d'un homme. Prenez la carte Aventure 77 et lisez-la à voix haute.

40402 : « Merci, mais je vais m'offrir quelque chose de plus fort plus tard. »

40412 : Les blessures du Dr Fisk semblent être plus graves que vous ne le pensiez. Enfin, disons qu'un peu d'eau ne suffira pas à lui faire reprendre conscience.

40701 : Vous versez de l'eau dans les fentes d'aération. Elle atteint rapidement les circuits électriques et provoque un court-circuit. Le fauteuil d'examen est maintenant inutilisable !

Rangez la carte Aventure 43 dans la boîte. Remplacez la carte Aventure 40 dans la pile et prenez la carte Aventure 37. Rangez l'étage G dans la boîte. Remplacez-le par l'étage P dans la pile des étages. Révélez l'étage P et placez-y tous les pions Personnage qui étaient présents sur l'étage G. Lisez ensuite le paragraphe P.

40702 : Il n'y a aucune fente dans laquelle l'eau pourrait s'infiltrer.

42703 : Il n'y a aucune fente pour un disque de quartz ici.

42704 : Vous insérez le disque de quartz dans l'un des lecteurs libres situés sous la console de mixage et, soudain, la voix grave du directeur de la recherche retentit : « Note personnelle : Nous allons tester la formule finale du Rainbow demain. Élimination des sujets de test précédemment utilisés et s'étant avérés incompatibles ! »

Placez la carte Aventure 53 face visible à côté de ce niveau et lisez-la à voix haute.

44412 : Même s'il y avait quelque chose ici pour soigner votre perte de sang, il n'y a personne disposant d'une expérience médicale suffisante ici qui soit à même de vous aider. Et le toubib est toujours inconscient.

45661 : Vous placez la poche de sang dans l'ouverture et démarrez le séquenceur d'ADN. Au bout d'un moment, un résultat clignote à l'écran et est également imprimé : « Diagnostic terminé. Sujet test compatible. Nettoyage sanguin et application des stimulants Rainbow déjà finalisés. Signes vitaux normaux. Vérification du gain de performances physiques et intellectuelles. URGENT : Vérification recommandée sous 5 jours de la compatibilité vis-à-vis des risques d'addiction et de TPAS. » Un gain de performances ? Au moins, cette douloureuse procédure semble avoir fait du bien. La seule mention d'un bilan vous rend nerveux. Rangez la carte Aventure 45 dans la boîte et prenez la carte Aventure 55.

45702 : La poche de sang ne rentre pas dedans.

47906 : Vous prenez l'enceinte bleue et la donnez à May. « Bonne idée. Peut-être que le verrou peut être désactivé par la reconnaissance vocale. » Elle appuie sur le bouton de lecture, mais rien n'est enregistré sur la bande. « Vide, ça ne nous sert à rien. Vous n'avez rien enregistré ? » Rangez la carte Aventure 47 dans la boîte.

48906 : Vous prenez l'enceinte rouge et la donnez à May. « Bonne idée. Peut-être que le verrou peut être désactivé par la reconnaissance vocale. » Elle appuie sur le bouton de lecture et la voix du directeur de la recherche remplit la pièce instantanément, vous entendez plusieurs verrous glisser dans la porte blindée, puis, quelques instants plus tard, un feu vert s'allume au-dessus d'elle. « Enfin ! » Soulagée, mais déterminée, May se tourne vers vous. « Maintenant, ça ne dépend que de vous. Je laisse tomber. Qui sait si je peux survivre un jour de plus dans cette maison de fous. » Elle se dirige vers l'ascenseur, hésite au dernier moment, puis attrape son sac. « Tenez, c'est à vous maintenant. Notre mission initiale était de faire sauter le bâtiment si nous ne pouvions pas extraire la formule. À vous de décider si vous voulez l'utiliser. » Sur ces mots, elle disparaît dans l'ascenseur.

Rangez les cartes Aventure 47 et 48 dans la boîte et prenez les cartes Aventure 63 et 64. Reprenez ensuite votre lecture ici.

La porte s'ouvre lentement...

Cela conclut le chapitre 2. Votre score est de 20, moins 1 point par niveau d'alarme actif. Déduisez également 5 points pour chaque alarme majeure que vous avez déclenchée. Vous pouvez maintenant interrompre votre partie et la sauvegarder pour la continuer plus tard. Lorsque vous souhaiterez la reprendre, reprenez simplement votre lecture ici.

Organisez tous les niveaux accessibles et les cartes Aventure révélées en fonction de votre photo ou de vos notes, et remettez les personnages dans leurs positions précédentes. Rangez l'étage R dans la boîte. Remplacez-le par l'étage S de la pile des étages. Révélez l'étage S et placez-y tous les pions Personnage qui étaient présents sur l'étage R. Puis, lisez le paragraphe S.

54201 : Il y a bien un port USB, mais il ne semble pas fonctionner. Cet ordinateur semble être à l'abri des virus que vous y avez chargés.

54252 : À peine la clé USB connectée, le virus se met au travail et désactive le verrouillage. La porte s'ouvre et vous apercevez une pile de documents. En les feuilletant, vous repérez les plans de divers appareils ainsi que des pages d'une formule en petits caractères, respectivement marquées « Secret »

et « Rainbow ». Ça devrait certainement intéresser Ovin.

Rangez les cartes Aventure 41 et 54 dans la boîte et prenez les cartes Aventure 71 et 88.

54315 : Vous branchez la clé USB contenant le virus à l'ordinateur portable, mais l'écran est verrouillé. Vous ne savez pas si le virus a affecté l'ordinateur.

56501 : Joueuse, elle laisse sa main caresser l'eau de la piscine. Quand elle la retire, elle est gravement brûlée. Pourtant, au bout de quelques instants, sa main guérit et elle vous regarde : « Vous voulez essayer ? » Frissonnant, vous tournez les talons.

56906 : Le visage de May devient livide lorsqu'elle voit Betty. « Tu as disparu il y a une semaine ! Que t'est-il arrivé ? Qui t'a fait ça ? » Betty la regarde avec un mouvement de recul, et dit d'une voix quasi inaudible : « Rainbow ». Puis elle se détourne de vous. May acquiesce et regarde Betty s'asseoir par terre et enlacer ses genoux.

57151 : Vous branchez le câble de la lampe sur une prise vide et l'allumez. Rien ne se passe. Un coup d'œil sur l'ampoule confirme qu'elle est défectueuse et doit être remplacée.

58801 : Betty vous regarde d'abord avec surprise, puis tout son corps commence à trembler. Avec une force inattendue, elle se défait de votre emprise, faisant tomber le Rainbow de votre main, et vous lance un hurlement hystérique : « NON ! Éloignez-moi ce truc infernal ! Je savais qu'ici aussi, ce serait encore des essais. » Elle se tient féroce ment devant vous.

Si vous avez la carte Aventure 89, ou si elle se trouve sous la carte Aventure 56, lisez le paragraphe 765. Sinon, poursuivez votre lecture ici.

Paraissant plus calme, Betty reprend : « Je vais vous montrer un résultat auquel vous ne vous attendiez pas ! » Elle se jette alors sur vous, vous rouant de coups, vous griffant et vous mordant avec une force surprenante et une colère sans retenue. Vous luttez pour vous libérer et repoussez Betty brutalement. Elle semble avoir complètement perdu le contrôle de ses émotions et se déchaîne sauvagement, ses mots se muant en cris d'animaux. D'une manière ou d'une autre, elle a dû appeler accidentellement l'ascenseur parce que, tout à coup, les portes s'ouvrent et elle fait un pas en arrière. Alors que les portes se ferment, vous voyez qu'elle glisse et s'affale. L'ascenseur



file ensuite vers un autre étage. Pris de panique, vous appuyez sur le bouton d'appel et rangez le Rainbow en attendant que l'ascenseur revienne. Après un moment, les portes de l'ascenseur sont de nouveau ouvertes, mais il est vide. Il n'y a que quelques traces de sang au sol à l'endroit où Betty s'est affalée.

Rangez la carte Aventure 56 dans la boîte.

59353 : La combinaison de protection réduit les effets de la chaleur, et vous parvenez à atteindre le terminal. Dessous, vous découvrez deux boutons : « Off » et « Puissance max 100 %. Surveillance continue obligatoire ! ». Si vous souhaitez éteindre le réacteur, lisez le paragraphe 555. Si vous voulez provoquer une surcharge du réacteur, lisez le paragraphe 665.

60906 : Vous montrez à May les résultats du séquenceur d'ADN et passez en revue tout ce que vous avez découvert jusqu'à présent. Les dents, les patients, la boîte vocale de Juno et celle que vous avez trouvée dans le bain d'acide. Son visage se crispe. Votre rapport laisse place à un long silence. Puis, elle plonge son regard dans le vôtre. « Quelle voie suivre ? » Soudain, elle arrache les lunettes de votre visage et les désactive. « Voulez-vous continuer à être la marionnette d'Ovin, ou pouvez-vous prendre des décisions par vous-même ? Alors, que voulez-vous faire maintenant ? Tous ces crimes ne peuvent rester impunis ! Et je vous garantis qu'Ovin n'a absolument aucun intérêt à ce que le processus de fabrication soit rendu public. Alors, apportez tout ce que vous avez trouvé ici à la police. Pour Juno et pour tous ceux qui y ont perdu la vie ! » May se penche de nouveau sur vous et réactive vos lunettes connectées : « Désolée, je suis parfois un peu maladroite. »

61412 : Ce bloc opératoire est organisé pour des opérations de chirurgie sur des humains. Peut-être qu'un bon médecin pourrait aussi aider Flocon. Mais le seul médecin disponible est actuellement allongé, inconscient, au pied de la table d'opération. « Et c'est une bonne chose », pensez-vous au fond de vous.

61661 : Vous placez Flocon, inanimé, dans l'ouverture et démarrez le séquenceur d'ADN. Au bout d'un moment, un résultat s'affiche à l'écran et s'imprime en parallèle : « Diagnostic terminé. Sujet test alpha compatible. Nettoyage sanguin et application des stimulants Rainbow déjà finalisés. Signes vitaux normaux. Gain de performances physiques et cognitives à long terme confirmé, ainsi que des capacités de manipulation considérablement accrues. Aucune indication d'un risque d'addiction ou de TPAS. » Ce chat est donc très spécial. Vous ouvrez de nouveau la machine et retirez Flocon, qui est toujours inconscient. Prenez la carte Aventure 62.

61777 : Vous essayez de placer Flocon au centre du cercle, mais il reprend connaissance et résiste. « Allez, mon chaton. » Mais Flocon n'envisage pas un instant de vous écouter. Il s'étire et se roule sur le cercle, le renifle et essuie négligemment la plupart des marques de craie avec sa queue touffue.

Rangez les cartes Aventure 61 et 86 dans la boîte et prenez la carte Aventure 76.

66151 : Vous branchez de nouveau la lampe et vous l'allumez. Au début, vous craignez qu'elle ne soit encore cassée. Mais vous réalisez qu'il s'agit d'une lampe UV. Vous parcourez lentement la pièce avec cette lumière presque invisible et découvrez un message griffonné au-dessus du câble d'alimentation.

Rangez la carte Aventure 66 dans la boîte et prenez la carte Aventure 67.

69354 : Un peu d'huile, et les charnières devraient être de nouveau comme neuves. Et voilà, vous pouvez désormais ouvrir le couvercle. Vous soulevez le couvercle avec enthousiasme et, à votre grande surprise, découvrez à l'intérieur une collection de vieux films : « Un poisson nommé Wanda, Reservoir Dogs, Usual Suspects, L'Arnaque, The Big Lebowski... » Une tonne de films du XX^e siècle. Si vous parvenez à sortir vivant d'ici, vous aurez au moins quelque chose à regarder lors de votre prochaine soirée ciné ! Rangez les cartes Aventure 69 et 72 dans la boîte et prenez la carte Aventure 73.

70153 : Vous pointez votre lance-flammes improvisé vers le plafond sur lequel sont fixés les serveurs de données. Une flamme jaillit et plusieurs composants en plastique prennent feu. Vous pouvez déjà entendre les crépitements d'un feu intérieur en train de se propager en dessous. Les gicleurs s'activent immédiatement, mais heureusement, votre lance-flammes est au-dessus d'eux. Après quelques minutes, vous jetez un œil au terminal et ne pouvez y voir qu'un écran bleu. Prenez la carte Aventure 81 et lisez-la à voix haute.

70412 : Vous parvenez à brûler la blouse chirurgicale. Cela active le système anti-incendie, les gicleurs s'ouvrent et l'alarme se déclenche. Augmentez le niveau d'alarme de 1.

70801 : Le duo en combinaison de protection vous remarquerait immédiatement et donnerait l'alerte.

70803 : Les combinaisons de protection ont l'air plutôt robustes. Votre mini-lance-flammes ne risque pas de leur faire beaucoup de dégâts et le duo donnerait l'alerte.

70906 : « Avez-vous perdu l'esprit ? Éteignez-moi ça immédiatement avant de faire sortir les gicleurs et de déclencher l'alarme ! »

73704 : Il n'y a pas de lecteur pour ces antiques DVD. De toute façon, vous n'avez guère le temps pour une soirée ciné.

75412 : Même s'il y avait quelque chose ici pour soulager la douleur, il n'y a personne qui puisse vous aider. Et le toubib est toujours inconscient.

76661 : Avec poigne, vous placez Flocon dans l'ouverture. Il résiste, mais vous parvenez à démarrer le séquenceur d'ADN. Au bout d'un moment, un résultat s'affiche à l'écran et sort également au format papier : « Diagnostic terminé. Pas de changements depuis le dernier test. Sujet test alpha compatible. Nettoyage sanguin et application des stimulants Rainbow déjà finalisés. Signes vitaux normaux. Gain de performances physiques et cognitives à long terme confirmé, ainsi que des capacités de manipulation considérablement accrues. »

Il ne semble guère impressionné par la procédure. Lorsque la machine s'ouvre de nouveau, Flocon sort la tête haute et vous envoie un regard hautain comme seul un chat peut le faire. Prenez la carte Aventure 62.

77316 : Vous entrez cette combinaison. Faux ! L'affichage devient rouge et une alarme retentit. Augmentez le niveau d'alarme de 1 !

78316 : Vous entrez cette combinaison. Faux ! L'affichage devient rouge et une alarme retentit. Augmentez le niveau d'alarme de 1 !

79316 : Vous entrez cette combinaison. Faux ! L'affichage devient rouge et une alarme retentit. Augmentez le niveau d'alarme de 1 !

80701 : Vous versez le lait concentré dans les fentes d'aération situées à la base du fauteuil d'examen. Après quelques instants, il atteint les circuits électriques et provoque un court-circuit. La chaise d'examen est maintenant hors d'usage !

Rangez les cartes Aventure 43 et 80 dans la boîte. Rangez l'étage G dans la boîte. Remplacez-le par l'étage P de la pile des étages. Révélez l'étage P et placez-y tous les pions Personnage qui étaient présents sur l'étage G. Lisez ensuite le paragraphe P.

80702 : Il n'y a aucune fente dans laquelle le lait concentré pourrait s'infiltrer.

80902 : Vous ouvrez délicatement la bouche de Flocon et y versez quelques gouttes de lait concentré. Vous patientez. Le chat commence à avaler et vous continuez de le nourrir jusqu'à ce que la bouteille soit vide. Il vous regarde comme à travers un voile. Puis ses yeux se focalisent lentement sur vous. Bien qu'étourdi, il tente de s'échapper. Lorsqu'il se rend compte qu'il est encore trop faible, il émet quelques miaulements lugubres. Il se met ensuite à vous lécher la main non sans vous jeter un regard empli de reproches. Incroyable ! Le choc électrique aurait terrassé un homme adulte. Avec ou sans lait concentré, ce chat n'est pas une demi-portion. Mais c'en est trop pour lui et il saute hors de vos bras. Il se frotte à vos jambes en miaulant, faisant dresser vos cheveux sur votre tête.

Rangé les cartes Aventure 61 et 80 dans la boîte et prenez la carte Aventure 76.

85661 : Vous placez la poche de sang ouverte dans l'ouverture et démarrez le séquenceur d'ADN. Au bout d'un moment, un résultat clignote sur l'écran et s'imprime en même temps : « Diagnostic terminé. Sujet test compatible. Nettoyage sanguin et application des stimulants Rainbow déjà finalisés. Signes vitaux normaux. Vérification du gain de performances physiques et intellectuelles. URGENT : Vérification recommandée sous 5 jours de la compatibilité vis-à-vis des risques d'addiction et de TPAS. » Un gain de performances ? Au moins, cette douloureuse procédure semble avoir fait du bien. La seule mention d'un bilan vous rend nerveux.

Rangé la carte Aventure 85 dans la boîte et prenez la carte Aventure 55.

85701 : Vous versez le sang dans les fentes d'aération situées à la base du fauteuil d'examen. Après quelques instants, il atteint les circuits électriques et provoque un court-circuit. La chaise d'examen est maintenant hors d'usage !

Rangé les cartes Aventure 43 et 85 dans la boîte. Rangé l'étage G dans la boîte. Remplacez-le par l'étage P de la pile des étages. Révélez l'étage P et placez-y tous les pions Personnage qui étaient présents sur l'étage G. Lisez ensuite le paragraphe P.

85702 : Il n'y a aucune fente dans laquelle le sang pourrait s'infiltrer.

85777 : Vous faites tomber le sang goutte après goutte autour du cercle et percevez un murmure grandissant à mesure que vous vous



rapprochez de son centre. Il vous faut un certain temps pour comprendre que c'est votre voix. « ... Fhtagn ! » Ensuite, vous revenez à vous. « Ouf, trop de caféine... » vous sermonnez-vous. « La première chose que je ferai quand tout cela sera fini, ce sera de prendre quelques semaines de vacances. » Rangez la carte Aventure 85 dans la boîte.

86201 : Vous entrez le mot de passe et retenez votre souffle pendant que vous appuyez sur le bouton de validation. Après quelques secondes, l'écran du bureau s'est chargé — cela a fonctionné ! Vous avez enfin accès à l'ordinateur ! Rangez la carte Aventure 23 dans la boîte.

Il y a plusieurs dossiers sur le bureau. Si vous souhaitez accéder au dossier de reconnaissance faciale, lisez le paragraphe 852. Si vous souhaitez accéder aux virus informatiques, lisez le paragraphe 862. Une fois que vous avez choisi votre option, vous pouvez essayer l'autre lors d'un tour ultérieur.

86261 : L'ordinateur ne fonctionne plus : il est désormais impossible d'entrer un mot de passe.

87316 : Vous entrez cette combinaison. Enfin, l'affichage devient vert ! La porte du coffre-fort s'ouvre sans un bruit. À l'intérieur, vous trouvez une clé. Rangez la carte Aventure 27 dans la boîte et prenez la carte Aventure 35.

88316 : Vous entrez cette combinaison. Faux ! L'affichage devient rouge et une alarme retentit. Augmentez le niveau d'alarme de 1 !

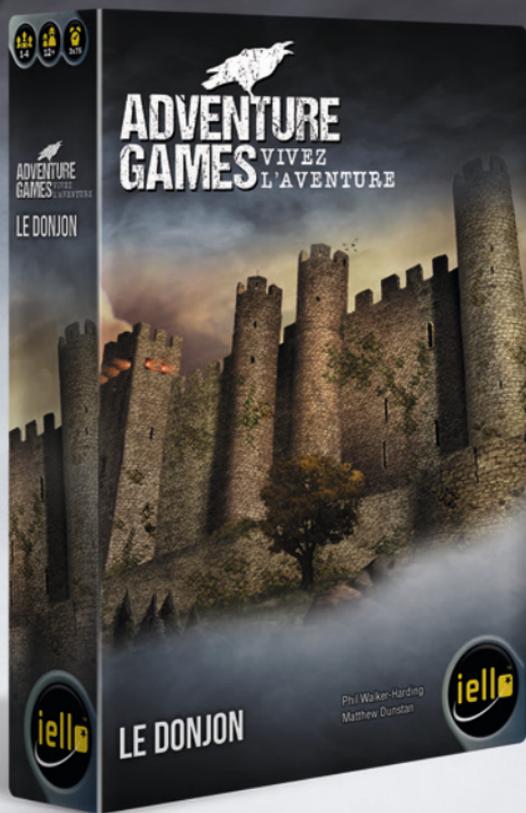
89316 : Vous entrez cette combinaison. Faux ! L'affichage devient rouge et une alarme retentit. Augmentez le niveau d'alarme de 1 !

97316 : Vous entrez cette combinaison. Faux ! L'affichage devient rouge et une alarme retentit. Augmentez le niveau d'alarme de 1 !

98316 : Vous entrez cette combinaison. Faux ! L'affichage devient rouge et une alarme retentit. Augmentez le niveau d'alarme de 1 !

99316 : Vous entrez cette combinaison. Faux ! L'affichage devient rouge et une alarme retentit. Augmentez le niveau d'alarme de 1 !

Une autre ?



**Parviendrez-vous à comprendre pourquoi
vous êtes enfermé dans ce donjon...
et à vous en échapper ?
Découvrez une aventure immersive et
haletante pour 1 à 4 joueurs !**

