

Le chapitre débute avec le héros qui se téléporte, de manière incertaine, sur l'île de Nubule et apparaît dans une ruine abandonnée au cœur d'un étrange Désert Vert, né d'une catastrophe radioactive. Ce lieu, à la fois vivant et inquiétant, symbolise un monde détruit puis transformé.

Le joueur doit choisir entre deux routes :

- Une route plus sûre menant à une crypte (avec la possibilité de rencontrer un fantôme qui offre une boussole et révèle les secrets du désert),
- Ou une route dangereuse traversant un cimetière infesté de morts-vivants, où plusieurs choix déterminent la survie.

En rejoignant Nubule, le héros découvre un monastère marqué par un meurtre mystérieux, suggérant une intrigue plus profonde liée au Vatican. Après enquête ou fuite, la situation révèle une menace plus large.

Le héros reçoit ensuite une mission cruciale : retrouver Lucy, une jeune fille ayant perdu la mémoire, mais détenant une clé essentielle pour le Souverain du Vatican. Un être mystérieux (le Burgrave) lui confie un objet lié à elle (carnet ou crucifix).

En explorant les ruines de Nubule, le héros retrouve Boromir, un allié puissant, qui propose une solution : restaurer la mémoire de Lucy à travers ses souvenirs enfouis. L'équipe complète (Sélène, Rikki, Grinder, Fidget, Jeff) est alors réunie.

Le chapitre se termine sur la préparation de leur prochaine étape : partir vers le Jordan Collège, un lieu abandonné et contaminé, où se trouvent probablement les réponses... mais aussi de grands dangers.