

Une Aventure dont VOUS êtes le héros

# L'INCIDENT UMBRELLA

Première partie



Une aventure écrite par Aragorn

**Note de l'auteur : tous les lieux, monstres et personnages de cette aventure sont la propriété exclusive de la société Capcom. Cette aventure n'a aucun but lucratif et n'est en aucun cas destinée à être vendue sous quelque forme que ce soit.**

# FEUILLE DE PERSONNAGE :

ENDURANCE 

Habilitété 

CHANCE 

INFECTION 

Équipement 

ARMES ET MUNITIONS 

HERBES ET TROUSSE MÉDICALES 



# COMMENT JOUER ?

Ces règles sont très proches de celles de la série *Défis Fantastiques* créé par Steve Jackson et Ian Livingstone.

## **Habilité, Endurance et Chance :**

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILITE de votre *feuille de personnage*.

Lancez quatre dés. Multipliez par 2 le nombre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE de votre *feuille de personnage*.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total obtenu dans la case CHANCE de votre *feuille de personnage*.

Si vous trouvez les résultats obtenus trop déséquilibrés, vous avez la possibilité d'échanger des points en suivant la proportion suivante : 1 point d'HABILITE = 1 point de CHANCE = 4 points d'ENDURANCE.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, ces scores varieront constamment tout au long de votre aventure, par conséquent vous devez garder un total exact de ces points.

Votre HABILITE traduit votre adresse au tir, votre agilité et votre adresse. Votre ENDURANCE exprime votre forme physique et vos ressources. Votre CHANCE indique si vous êtes naturellement chanceux ou malchanceux.

## **Combats :**

Tout au long de l'aventure, vous serez souvent appelé à combattre des créatures hostiles. Pour cela, voici comment procéder :

**1-** Lancez deux dés pour votre adversaire. Ajoutez ses points d'HABILITE au résultat obtenu. Ce total vous donne la *Force d'Attaque* de l'adversaire.

**2-** Lancez deux dés pour vous-même. Ajoutez vos points d'HABILITE au total obtenu. Ce total vous donne votre *Force d'Attaque*.

**3-** Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de l'adversaire, vous l'avez blessé. Passez à l'étape **4**. En revanche, si la *Force d'Attaque* de l'adversaire est supérieure à la vôtre,

c'est vous qui avez été blessé. Passez à l'étape 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre. Reprenez ensuite le combat à l'étape 1.

4- Vous avez blessé votre adversaire : réduisez son ENDURANCE en fonction du nombre de points de dégâts qu'inflige l'arme que vous tenez en main. Passez à l'étape 6.

5- L'adversaire vous a blessé : réduisez votre ENDURANCE de 3 points. Passez à l'étape 6.

6- Livrez un nouvel assaut en reprenant les étapes de 1 à 5. Poursuivez ainsi l'ordre des opérations jusqu'au moment de la mort de l'un des combattants. S'il s'agit de vous, votre aventure est bien évidemment terminée.

Notez bien que chaque assaut vous coûte une balle, que vous touchiez ou non votre adversaire. En outre, s'il vous arrivait de devoir recharger pendant un combat (ce qui serait étonnant mais possible), cela vous prendrait un assaut entier ou cours duquel vous subirez automatiquement une blessure.

### **Tirer dans la tête :**

Bien que ce soit peu probable avec une arme aussi peu puissante que le Beretta, il est toujours possible qu'une balle bien placée se loge dans la tête de votre adversaire et le tue instantanément. Ceci ne se produira que lorsque vous obtiendrez un 12 en déterminant votre Force d'Attaque. Votre adversaire mourra alors sur le coup *quelque soit sa Force d'Attaque et son HABILITE*.

### **Combat contre plusieurs adversaires :**

Dans certains cas, vous aurez affaire à plusieurs adversaires. Vous les affronterez parfois comme un ennemi unique, parfois un par un, parfois tous ensemble ! Si vous les affrontez comme un seul adversaire, le combat se déroule normalement. Si vous les affrontez à tour de rôle, le combat se déroule encore normalement, si ce n'est que, quand vous avez éliminé un ennemi, le suivant s'avance pour prendre sa place, sans vous laisser le temps de vous soigner ou de recharger votre arme !

Lorsque vous combattez plusieurs ennemis en même temps, chacun d'eux vous attaque à chaque Assaut, mais vous pouvez choisir celui que vous combattez et mener contre lui un combat normal. Contre les autres adversaires, utilisez votre *Force d'Attaque* de la manière habituelle, mais si elle est supérieure à celle de l'adversaire, vous ne lui infligez aucun dommage, car vous avez juste esquivé le coup. En revanche, si votre *Force d'Attaque* est inférieure à celle de votre adversaire, vous êtes blessé de la manière

habituelle. Bien entendu, vous devez terminer le combat contre chaque adversaire supplémentaire individuellement.

### **Chance :**

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de combats ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes), vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour tenter de donner une issue favorable à des situations périlleuses. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de grands risques. Et si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la CHANCE :

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux. Si le résultat est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes Malchanceux. Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous devrez *Tenter votre Chance*, il faudra ôter 1 point à votre total de CHANCE. A ce rythme, vous vous rendrez vite compte que plus vous ferez appel à votre CHANCE, plus l'entreprise sera risquée. A certaines pages du livre, on vous demandera de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux.

### **Utiliser la Chance pendant un combat :**

Dans les combats, cependant, vous serez toujours libre d'utiliser votre CHANCE pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à votre adversaire, ou pour minimiser les effets de celle que vous avez reçue. Si vous venez de blesser un ennemi, vous pouvez *Tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au total d'ENDURANCE de l'adversaire. Si vous êtes *Malchanceux*, la blessure n'était qu'une écorchure et vous devez rajouter 1 point au total d'ENDURANCE de l'adversaire (c'est-à-dire que la blessure infligée lui coûte un point d'ENDURANCE de moins qu'initialement).

Si l'adversaire vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Ajoutez 1 point à votre ENDURANCE (c'est-à-dire que vous perdez un point de moins). Si vous êtes *Malchanceux*, le coup que vous avez reçu est plus grave. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

### **Testez votre habileté :**

Il vous sera parfois demandé lors de l'aventure de tester votre HABILETE. Pour cela lancez deux dés : si le total est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, vous avez réussi le test. En revanche, si ce même total est supérieur à votre total d'HABILETE, vous avez échoué.

### **Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance :**

#### **Habileté :**

Vos points d'HABILETE ne changeront pas beaucoup lors de l'aventure. A l'occasion, on peut vous demander d'augmenter ou de diminuer votre total d'HABILETE mais il ne peut dépasser le total de départ, sauf en de très rares circonstances qui vous seront stipulées dans un paragraphe précis.

#### **Endurance :**

Vos points d'ENDURANCE varieront beaucoup lors de l'aventure. Ils diminueront si vous êtes blessés au combat, si vous faites une mauvaise chute ou si vous tombez dans un piège. Ils augmenteront si vous utilisez des trousse de secours ou des herbes médicinales mais jamais au delà de votre total de départ.

#### **Chance :**

Vos points de CHANCE varieront également beaucoup durant votre aventure. Ils diminueront lorsque vous devrez tenter votre chance ou que vous serez malchanceux et augmenteront dans des situations où la chance vous sourira particulièrement. Ils peuvent dépasser votre total de départ.

#### **Trousses de secours :**

Chacune de ces trousse vous redonnera la moitié de votre total de départ d'ENDURANCE (en arrondissant au chiffre supérieur). Faites toutefois attention, car les trousse de secours sont rares : ne les utilisez que si votre total d'ENDURANCE est proche de zéro.

#### **Herbes médicinales :**

Il se peut que vous en trouviez lors de votre aventure : néanmoins, n'étant pas

spécialiste en la matière, vous ne savez donc pas comment vous en servir. Si vous en dénicher pendant votre parcours, vous ne pourrez pas les utiliser tant que vous n'aurez pas découvert leur utilisation. Il sera donc important, si ce n'est indispensable, de trouver des informations à ce sujet.

### **Points d'infection :**

Lors de l'aventure, de nombreux monstres que vous croiserez seront porteurs de virus ou de poisons qui feront augmenter ce total de d'infection d'un certain nombre de points. Si ce dernier atteint ou dépasse le chiffre de 20, vous devrez vous rendre immédiatement au **249** *quelque soit le paragraphe où vous vous trouverez alors*. Au départ du jeu, votre total d'infection est bien entendu égal à zéro.

### **Mots de Passes :**

A certains paragraphes, on pourra vous demander d'inscrire un mot sur votre feuille de personnage. N'oubliez surtout pas de le faire car cela permet d'enregistrer une découverte ou une information qui pourrait avoir une grande importance par la suite.

### **Equipement :**

Au commencement de l'aventure vous ne possédez que le strict minimum, à savoir l'équipement classique des S.T.A.R.S :

- Un revolver Beretta : calibre 9mm, possédant un chargeur de 15 balles. Il est chargé. Inflige trois points de dégâts par assaut.
- Un chargeur de Beretta : comprenant donc 15 balles.
- Une trousse de secours : redonne un total de points d'Endurance équivalent à la moitié de votre total de départ (arrondi au chiffre supérieur)
- Un couteau de défense : inflige un point de dégâts par assaut.

Vous pourrez découvrir d'autres armes lors de l'aventure : tâchez cependant de ne jamais être à cours de munitions, dans votre intérêt personnel.

### **Personnages :**

Avant de commencer l'aventure, voici une description physique et psychologique des membres de l'équipe ALPHA, dont vous faites partie, et de l'équipe BRAVO. Elle vous permettra de vous faire une idée assez précise de vos coéquipiers :

## *EQUIPE ALPHA*

### *Jill Valentine*

C'est VOUS, le personnage que vous incarnerez tout au long de l'histoire.

Jill est un soldat intelligent qui a tiré plus d'un membre des S.T.A.R.S. d'un mauvais pas par le passé. Jill, tout comme Chris, a été affectée à Raccoon City. Elle excelle dans les domaines mécaniques un peu particuliers comme le forçage de serrures, vestiges d'un passé pour le moins trouble et héritage d'un père cambrioleur. Jill a cependant de fermes convictions morales et se bat pour ce qu'elle pense juste. Si elle sait se montrer forte et garder la tête froide pendant les phases d'intervention, elle n'en reste pas moins une femme charmante et sensible, et le charme de Chris ne la laisse pas indifférente.

### *Barry Burton*

Barry est le vétéran de l'équipe ALPHA. Ancien membre du SWAT, Barry fournit et entretient les armes de tous les membres des S.T.A.R.S. Il a plus de seize ans d'expérience et a mené nombre de missions à bien. Sa carrure est en outre assez impressionnante, ce qui est un avantage non négligeable sur le terrain. Barry est un allié sûr, mais il a eu quelques problèmes familiaux avec sa femme et ses deux filles ces derniers temps, et paraît par conséquent déprimé certains jours.

### *Joseph Frost*

Ancien membre de l'équipe BRAVO, Joseph a récemment été promu responsable des communications et des transports de l'équipe ALPHA. Cette promotion n'a pas fait que des heureux parmi les membres des deux unités, mais elle a été accordée par Wesker lui-même. Joseph est jeune, enthousiaste, débordant de curiosité et ne peut s'empêcher de toujours plaisanter, même en plein cœur d'une bataille.

### *Chris Redfield*

Ancien pilote de l'US force, Chris se laissait complètement aller à la dérive, jusqu'au jour où il rencontra par hasard dans une boutique d'armes Barry Burton. Ce dernier le persuada de rejoindre l'unité S.T.A.R.S de Raccoon. Chris fut tout d'abord affecté dans une unité plus modeste du quartier général de Raccoon City afin de faire rapidement ses preuves. Aujourd'hui meilleur tireur de l'équipe, Chris est un homme résistant, un dur au moral d'acier et à la grande vitalité qui a l'avantage d'avoir une grande maîtrise des armes lorsqu'il est encerclé par de nombreux ennemis.

### *Brad Vickers*

C'est le pilote de l'équipe et un très bon informaticien, qui s'avère particulièrement doué pour dégouter des informations. Néanmoins il se révèle beaucoup moins doué sur le champ de bataille. Sa peur à l'approche du combat lui vaut d'ailleurs bien des sarcasmes

de la part de ses coéquipiers. Son manque d'enthousiasme à l'approche du danger lui a valu le surnom de « Poule mouillée ». Alors que Chris est un pilote de chasse expérimenté, Brad est pourtant devenu le pilote d'hélicoptère attitré de l'équipe Alpha.

#### *Albert Wesker*

Chef de l'escouade, Wesker a connu une remarquable ascension dans la hiérarchie des S.T.A.R.S. Recruté par un chasseur de tête pour sa vision très perspicace et pour le sang-froid remarquable qu'il manifeste dans le feu de l'action, Wesker est arrivé de New York il y a maintenant un an. Il paraît tout à fait à la hauteur de sa réputation mais il semble enveloppé d'une certaine froideur, qui le rend plus ou moins inaccessible à tous les membres du commando.

#### *EQUIPE BRAVO*

#### *Richard Aiken*

Richard est un membre éminent des S.T.A.R.S puisqu'il joue le rôle d'expert en communications. Il représente le seul lien avec le quartier général pour les équipes sur le terrain. Richard doit en outre assumer le poste de liaison radio pour les deux unités car l'équipe Alpha ne dispose d'aucun opérateur radio vraiment qualifié si on excepte Jill (qui a le coup de main pour tout ce qui touche à la technologie). Richard a une vision de la vie très positive, et accueille chaleureusement les nouveaux membres.

#### *Rebecca Chambers*

Avec dix huit printemps, Rebecca est la plus jeune du groupe, et a été recrutée pour ses connaissances de la médecine de terrain et des premiers secours. Elle est très intimidée par ses coéquipiers, tout d'abord à cause de son âge, mais aussi à cause de son manque d'expérience. Rebecca veut plaire à tout prix et accepte les tâches qui lui sont assignées sans hésitation. Elle compense ses lacunes par un courage et une fidélité à toute épreuve.

#### *Enrico Marini*

Il est né en 1957. C'est le chef de l'équipe Bravo, et le second de Wesker dans l'unité des S.T.A.R.S. Enrico se sent menacé par l'arrivée de l'équipe Alpha, car il craint que Chris ou que Barry ne finissent par lui prendre sa place de bras droit de Wesker. Cependant, Enrico est un membre dévoué des S.T.A.R.S., toujours fier de mener l'unité quand Wesker l'y autorise. Il est également un ami proche de Barry depuis plus de dix ans.

#### *Forest Speyer*

Forest, en plus de ses fonctions d'expert en transport de l'équipe Bravo, est également un tireur d'élite. C'est un véritable professionnel, et son travail lui vaut le plus profond

respect de ses coéquipiers. Il s'entend bien avec Chris depuis leur rencontre, et ils sont même devenus bons amis.

*Kenneth Sullivan*

Ken est le plus vieux membre des S.T.A.R.S. Discret mais excellent éclaireur sur le terrain, il est aussi expert en chimie. Il s'est longtemps posé des questions quant à l'utilité de ses compétences scientifiques dans une ville comme Raccoon City mais son hésitation s'envola lorsque Wesker en personne lui demanda de rejoindre les S.T.A.R.S. Calme et posé, c'est un coéquipier sûr dans les moments difficiles.

Et maintenant, que la chance vous accompagne dans votre périple !

# Prologue

Raccoon City était une ville comme les autres : un petit coin de paradis perdu dans la montagne, ignorant la violence et la peur. La cité, située à l'ouest des Etats-Unis atteignait péniblement les cent mille âmes, pour la plupart originaires de la région. L'écrasante majorité de ces habitants travaillaient directement ou indirectement pour Umbrella Corporation, la multinationale de pharmacie qui avait implanté plusieurs de ses usines à Raccoon. Umbrella tenait la ville, ce n'était un secret pour personne mais comme elle offrait également la quasi-totalité des emplois, personne ne s'y opposait. Il se murmurait en outre que les pouvoirs publics étaient plus ou moins dans sa poche, tout comme les personnalités puissantes de Raccoon. Ce qui était certain, c'est que si Umbrella devait un jour quitter la ville, cette dernière ne pourrait pas y survivre économiquement. Aussi chacun fermait les yeux sur les agissements parfois douteux de la puissante compagnie, pour le bien du plus grand nombre.

Car Raccoon City était une ville où la violence n'avait jamais eu cours, où le crime était un mot quasi-connu. Un ivrogne pouvait parfois tuer sa femme dans un instant de folie, ou une personne âgée se faire écraser pour avoir traversé en dehors d'un passage clouté, mais jamais rien de plus anormal. La paix avait toujours régné, ce qui ne lassait certes personne.

Six semaines avant que ne commence cette histoire, eût pourtant lieu un terrible fait divers, qui laissa la ville en émoi. Lors d'un pique-nique dans Victory Park, Becky et Priscilla McGee, deux fillettes de respectivement neuf et sept ans, s'éloignèrent quelque peu de leurs parents pour aller jouer au milieu des taillis. Inquiets de ne pas les voir revenir pour le dessert, les McGee partirent à leur recherche. Ils ne retrouvèrent que deux cadavres, sauvagement éviscérés et mutilés, dans les buissons. Mais le plus horrible et le plus étrange était les marques de morsure retrouvées sur les petits corps, et les larges pans de chairs qui manquaient à divers endroits.

L'affaire fit évidemment grand bruit dans toute la ville mais les enquêteurs, malgré tous leurs efforts, ne purent découvrir les coupables.

Quelques jours plus tard, seulement, fut découverte une troisième victime : un étudiant qui était allé faire son jogging dans un parc et n'en était jamais ressorti. Là encore le jeune homme avait été partiellement dévoré et une nouvelle fois la police se montra impuissante. A sa décharge, il était vrai qu'elle n'était pas préparée à affronter des affaires de cette envergure.

Dans les semaines suivantes, six autres personnes devaient trouver la mort dans des conditions semblables, sans que les coupables ne soient inquiétés. La peur, telle une chape de plomb, tomba alors sur Raccoon. Les rues se vidaient à la tombée de la nuit et

on ne croisait plus guère de piéton solitaire dans les endroits isolés, même en plein jour. Les journaux entretenaient la psychose et le maire, pour des raisons essentiellement électoralistes, également.

Après la disparition d'un groupe de randonneurs dans les montagnes Arklay qui bordaient la ville, ledit maire décida qu'il était temps de prendre le problème à bras le corps. La Route 6, l'unique petite voie rurale qui conduisait aux Montagnes fut fermée et des barrages installés. Par ailleurs, le commissaire Brian Irons annonça que les S.T.A.R.S, les *Special Tactics And Rescue Service*, l'unité spéciale de la police de Raccoon participerait désormais à plein temps aux recherches et travaillerait en étroite collaboration avec la police. La première opération des S.T.A.R.S devait d'ailleurs être de fouiller la forêt Arklay et les montagnes environnantes, à la recherche des randonneurs disparus...

## Dans l'hélicoptère (24 Juillet 1998)

Accoudée à la vitre de l'hélicoptère, vous regardez pensivement la forêt qui défile sous vos yeux, en vous demandant comment les choses ont pu tourner si mal aussi vite.

Il y a encore trente minutes, tout allait pourtant pour le mieux ; un briefing de mission tout ce qu'il y avait de plus classique. Wesker, le chef de l'équipe, venait de vous expliquer les dispositions à respecter lorsque vous devriez fouiller la forêt : les BRAVO étaient déjà partis et les ALPHA, l'équipe à laquelle vous appartenez, devraient bientôt suivre leur exemple. Il faisait une chaleur étouffante dans le commissariat, à cause de la climatisation défaillante, et tout le monde transpirait à grosses gouttes. Chris, Joseph, Barry et vous même écoutiez le discours de votre supérieur tandis que Brad, le pilote de l'équipe, travaillait sur son ordinateur avec sur la tête un casque qui lui permettait d'être en contact avec Enrico Marini, le chef des BRAVO. Une fois le briefing achevé, tout le monde était décontracté : Barry et Joseph se provoquaient gentiment tandis que Brad les écoutait en souriant de temps en temps. Seul Chris paraissait sérieux, les yeux dans le vague, et répondait d'un ton absent aux questions qu'on lui posait. Quant à Wesker, son visage restait de marbre, comme toujours ; difficile en vérité de deviner à quoi pensait vraiment cet homme. Muté depuis le bureau central de New York quelques mois auparavant, le capitaine semblait digne de sa réputation : calme, compétent, et surtout efficace. Mais il y avait en lui une sorte de froideur, une distance constante avec ses hommes qui atténuait quelque peu leur confiance en lui.

Soudain, une exclamation dans votre dos vous sortit de vos réflexions sur Wesker. Ce dernier, tout comme Chris, Joseph et Barry se tournèrent en même temps que vous vers le fond de la salle. Vous deviez y découvrir un spectacle étonnant. Brad était debout, le visage contracté par un étrange rictus, où se mêlaient agacement et stupeur. Une main appuyée sur son casque, sans doute pour améliorer la réception, il tapotait de l'autre son clavier :

« Répétez, je ne vous entends pas bien.

Puis :

- Equipe Bravo, au rapport ! Je répète, équipe Bravo au rapport !

Wesker sortit soudain de son flegme imperturbable :

- Vickers, branchez le haut-parleur !

Brad appuya rapidement sur quelques touches de son clavier. Un fort bruit de friture résonna soudain dans la pièce, dans lequel vous distinguâtes vaguement quelques mots :

- *Equipe Alpha... nous entendez ?... problème méca... allons devoir...*

Le reste se perdit définitivement dans la friture ambiante.

Vous croisâtes le regard de Barry et vous y lûtes la même angoisse qui devait

transparaître dans vos yeux. La voix angoissée semblait bien être celle d'Enrico Marini, le chef des Bravo.

- Position ? aboya Wesker.

Le visage blême, Brad bredouilla :

- Ils se trouvent euh... dans le secteur 18... la forêt... mais j'ai perdu le signal. Leur émetteur ne répond plus.

Cela vous choqua plus que tout le reste. L'émetteur d'un hélicoptère, dissimulé au plus profond de sa coque, avait pour but de toujours envoyer un signal, quelles soient les circonstances. Seul un événement grave pouvait l'en empêcher.

*Comme un crash, songez-vous sinistrement.*

Pendant que vous ruminiez ces sombres pensées, Wesker ne perdait pas son temps. Il s'était levé, avait enfilé son gilet, et donnait une rapide série d'ordres :

- Vickers, allez faire chauffer l'hélico. Départ estimé dans cinq minutes. Joseph, prenez son relai au casque. Chris et Barry, allez chercher les armes et les munitions. Jill, les gilets et les sacs. Démerdez-vous.

Et c'est ainsi que vous vous trouvez maintenant assis dans l'hélicoptère, contemplant pensivement le paysage.

Chris vient s'asseoir auprès de vous et vous vous apprêtez à lui adresser la parole lorsque soudain, vous apercevez par la vitre quelque chose qui vous fait frémir. Vous vous tournez vers votre équipier :

- Chris, regarde !

Votre équipier se penche pour contempler la campagne qui s'obscurcit, et vous voyez l'horreur se poindre sur son visage.

A une distance proche, moins d'un kilomètre, surplombant les arbres et clairement visible dans le soleil couchant, un mince filet de fumée noire monte vers les cieux.

- Capitaine, à onze heures, s'exclame Chris. Aussitôt, l'hélicoptère vire vers ce qui ne peut être qu'un sombre spectacle.

Wesker se rapproche du groupe, apparemment aussi détaché que s'il prenait un café dans son bureau. D'une voix calme et posée, il s'adresse à l'équipe :

- Inutile de nous affoler prématurément. Il est possible qu'un incendie se soit déclaré après l'atterrissage ou qu'ils aient allumé un feu pour nous signaler leur position. Peut-être même n'est-ce pas leur hélicoptère.

Vous ne le contredisez pas mais vous songez intérieurement que sa version des faits est assez peu plausible. Un incendie qui se serait déclaré après l'atterrissage, alors que tous les circuits électroniques sont coupés, semble peu probable. Et, si les Bravo voulaient signaler leur position, ils utiliseraient les fusées de détresse de leur hélico.

- Ecoutez, reprend Wesker d'une voix plus dure, nous avons six hommes dans cette forêt, peut-être touchés. Je ne veux aucune bavure et aucun blessé supplémentaire, que ce soit dans notre équipe ou la leur. Brad va nous déposer dans une petite clairière à

l'est de cette fumée, le plus près possible. Je veux une approche en éventail vers leur hélico dès que nous serons en tête. On reste à portée de vue les uns des autres et personne ne s'éloigne. Des questions ?

Il n'y en a aucune et Wesker opine brièvement du chef.

-Bien. Barry, les armes.

Ce dernier sort aussitôt de son sac en nylon cinq Beretta chargés, soigneusement entretenus par ses soins, et les distribue rapidement, en compagnie d'un chargeur supplémentaire.

- Espérons qu'on n'en aura pas besoin, vous murmure Joseph.

Vous êtes d'accord mais inutile d'être trop optimiste. Votre mauvais pressentiment ne vous a pas quitté.

Wesker a une entrevue rapide avec Brad à l'avant, puis revient rapidement :

- On arrive en vue du point de largage. En position.

Vous vous massez tous les cinq près du sas, l'arme dégainée, attendant fiévreusement que l'hélicoptère ne se pose. Dès sur les patins effleurent le sol Wesker, n'attendant même pas l'arrêt des pâles, ouvre grande la porte du cockpit. Vous sautez aussitôt à terre la première, suivie de Chris, Joseph, Barry, et, enfin du capitaine. Vous vous déployez aussitôt selon les consignes reçues à bord : Barry au centre, Chris et Wesker à sa gauche, Joseph et vous à sa droite. Vous avancez d'un pas rapide vers le nord, en direction d'un bosquet d'arbres qui s'agite sous l'effet d'un petit vent frais. L'agréable arôme des pins et les senteurs de la forêt sont rapidement occultés par une odeur très désagréable de gasoil brûlé. Franchissant le bosquet, vous parvenez à l'orée d'une vaste clairière.

- Il est là, à douze heures ! crie Joseph.

L'avertissement est inutile : tout le monde a vu l'appareil posé une centaine de mètres plus loin. Vous piquez tous un sprint vers l'hélico sinistré, priant pour ne pas tomber sur des cadavres calcinés.

Au fur et à mesure que vous approchez, vous constatez que les patins sont légèrement tordus, sans doute à cause de l'atterrissage en catastrophe. Le cockpit est ouvert un mince filet de fumée noire s'en échappe, sans doute possible celui-là même que vous avez aperçu depuis le ciel. L'incendie, s'il y en a jamais eu un, est maintenant éteint. L'intérieur de l'appareil semble parfaitement en ordre à la lumière de la mini torche de Wesker. L'équipement des BRAVO apparaît être intact et en totalité à bord.

*Alors où sont-ils ?*

La situation présente n'a aucun sens : s'il y avait eu un blessé, les BRAVO auraient attendu les secours ici : qu'est-ce qui avait pu leur faire abandonner tout leur équipement et leur meilleure chance de secours ?

Wesker tend sa torche à Joseph :

- Vous, fouillez moi tout ça. Les autres cherchez des signes de bataille, de l'herbe piétinée, des douilles, n'importe quoi. On avance en élargissant le cercle.

Tandis que Joseph pénètre dans la cabine, vous obéissez aux ordres de votre chef, avançant lentement vers le nord tandis que Barry part approximativement vers l'est et Chris vers l'ouest. L'obscurité commence à s'épaissir et vous ne distinguez que vaguement le décor autour de vous. Si la nuit tombe complètement, vous serez obligés de continuer les recherches avec des torches. Voilà qui ne va pas faciliter les choses, en plus de l'obligation de retourner à l'hélico.

Joseph sort de l'hélicoptère et fait son rapport à Wesker :

- Je ne sais pas ce qui s'est passé. Les patins tordus suggèrent un atterrissage d'urgence mais à part le système électrique, tout marche correctement.

Sur ces mots, il se dépêche de se joindre aux recherches.

Quant à vous, vous continuez à avancer, fouillant les hautes herbes du regard. Soudain, vous vous figez, tendant l'oreille. Les pas des autres, le bruit de l'hélico au loin...

*Et rien d'autre.* Où sont donc passés tous les animaux ? Il règne un silence de plomb sur la forêt et pour la première fois depuis l'atterrissage, une peur sourde vous envahit.

Soudain, Joseph s'écrie :

- Hé ! Par ici !

Dans la pénombre, vous apercevez tout juste la silhouette de votre coéquipier, pourtant à seulement une cinquantaine de mètres de votre position.

Joseph lève lentement le bras, avant de pousser un hurlement de terreur et de dégoût, lâchant ce qu'il tient en main.

Pendant, un instant, votre esprit refuse d'accepter ce que vous avez vu.

*C'est un Beretta, l'arme des S.T.A.R.S...*

Vous accélérez l'allure.

*...tenu par une main d'homme, tranchée au niveau du poignet.*

En proie soudain à un très mauvais pressentiment, car vous avez bien vu la main coupée malgré les protestations de votre subconscient, vous dégainez votre arme.

Wesker a lui aussi entendu le cri de Joseph. Lui aussi part au sprint.

Soudain, un grondement guttural s'élève des arbres derrière votre ami. Un autre lui répond ainsi qu'un troisième. Un frisson vous transperce de part en part et vous sentez qu'une catastrophe est sur le point de se produire.

Tout à coup de puissantes silhouettes jaillissent des bois et plaquent Joseph au sol.

- Joseph ! hurlez-vous, prise de panique.

Chris dégaine son arme et la pointe au sol, cherchant le meilleur angle de tir pour ne pas blesser votre équipier. La lampe torche de Wesker, braquée vers le sol, illumine un cauchemar.

Le corps de Joseph disparaît entièrement sous les coups de ses assaillants. Ces derniers, au nombre de trois, ressemblent à de gros bergers allemands ou peut être même des dobermans. Mais, ce qui vous fait pâlir d'effroi, c'est qu'ils n'ont pas de *peau*. Leurs muscles et leurs tendons à nus brillent légèrement à la lueur de la lune.

Joseph pousse un hurlement, le corps percé de multiples blessures. C'est le cri désespéré

d'un agonisant. Il n'y a pas de temps à perdre et tant pis pour les risques : Chris vise et ouvre le feu.

Une balle se perd dans la nuit mais les trois autres touchent au but. Dans un court cri plaintif, un des chiens s'écroule mais les deux autres, visiblement indifférents aux détonations, continuent leur curée. Sous vos yeux horrifiés, l'un d'eux arrache alors la gorge de Joseph, dans un éclaboussement rouge sombre qui asperge le gilet de Barry, le plus près du carnage. Vous déclenchez tous en même temps un déluge de feu. Les chiens résistent quelques secondes puis finissent par s'effondrer. Relâchant la gâchette, vous avancez lentement vers leurs corps inertes, prêts à leur faire sauter la cervelle s'ils n'ont ne serait-ce qu'un battement de cil.

Deux sont bel et bien morts mais le troisième vit encore, sa lourde respiration entrecoupée de râles tandis que son flanc se soulève périodiquement.

*Bon dieu, mais comment peut-il encore être vivant ?* vous demandez-vous, effarée. Avec ce que vous lui avez logé dans le ventre, il y avait largement de quoi tuer un éléphant.

Soudain, s'élève dans la nuit de nouveaux et nombreux, trop nombreux, hurlements : les cris de prédateurs qui sont en train de se ruer sur vous.

- A l'hélico, vite ! hurle Wesker.

Vous ne vous le faites pas dire deux fois. Vous vous mettez tous à courir comme des dératés vers l'appareil, tandis que retentissent dans votre dos les pas précipités des horribles créatures qui vous talonnent.

Les branches d'arbres et les racines ralentissent votre progression mais vous arrivez à conserver votre avance et vous apercevez bientôt votre véhicule à une centaine de mètres. Vous accélérez encore l'allure, en vous disant que tout va bientôt être fini, que vous allez vous en sortir, que...

Soudain l'hélico sursaute et prend son envol, et vous apercevez une dernière fois les traits de Brad et la terreur aveugle qui s'est emparée de lui.

- Non, ne pars pas ! hurle Chris, tentant vainement de s'accrocher aux patins, mais il est trop tard et vous ne pouvez que regarder avec impuissance votre seul moyen de fuite s'envoler par dessus la forêt.

Le rugissement des créatures derrière-vous vous rappelle brusquement le danger et vous vous remettez à courir.

- Tout droit, à douze heures, s'époumone Wesker, pour se faire entendre.

Vous vous mettez alors tous à courir dans la direction désignée par votre chef tandis que derrière-vous les créatures hurlent à la mort, furieusement excitées par la traque.

Chris se retourne et ouvre le feu plusieurs fois. Un glapissement de douleur retentit et vous entendez le bruit sourd d'un corps qui s'effondre. Vos poumons sont en feu mais vous trouvez encore les ressources d'accélérer l'allure.

Tout à coup, vous apercevez, à quelques centaines de mètres devant-vous, la silhouette menaçante d'un vieux manoir. Malgré la panique de la situation, vous le reconnaissez sans peine. Il s'agit du domaine Spencer, construit par le Lord du même nom, il y a plus

de dix ans. La maison est inhabitée depuis à peu près cette période mais elle semble encore debout, et vous espérez que vous pourrez vous y cacher en attendant les renforts. - Vers le manoir », hurle votre chef, tout en abattant les créatures qui se rapprochent un peu trop près de lui.

Vous piquez le sprint de votre vie, l'adrénaline vous boostant et arrivez la première à la maison. Vous vous jetez furieusement sur les portes mais, à votre grande surprise, celles-ci s'ouvrent en grand et de l'interstice jaillit une puissante lumière, qui illumine la course de vos amis. Vous vous retournez et couvrez vos trois équipiers qui se ruent vers cette lueur dans les ténèbres. Une fois que vous êtes tous à l'intérieur, Barry lance toute sa masse contre la porte pour la refermer au museau des chiens tandis que Chris trouve le verrou d'acier et l'actionne.

Il semble bien que vous ayez réussi : dehors les chiens hurlent de rage et de frustration, griffant inutilement le bois massif. Rendez-vous au **1**.

# 1

Tout en reprenant difficilement votre souffle, vous examinez le décor autour de vous avec l'impression de passer du cauchemar au rêve. Des monstres furieux et hurlants, la mort soudaine du malheureux Joseph, la fuite éperdue dans les bois... et maintenant ça.

*Abandonné, hein ?*

Vous avez pénétré dans un véritable palace, du genre de ceux qu'on ne voit que dans des films. La pièce dans laquelle vous vous trouvez aurait ainsi pu faire la une d'un magazine de décoration avec son intérieur de rêve : elle est immense, à elle seule plus grande que votre maison entière, dallée de marbre gris et dominée par un vaste escalier tapissé qui mène à une mezzanine au premier étage. Le balcon de bois massif est supporté par une rangée de colonnes de marbre formant des arches. Des appliques cannelées projettent des stries de lumière sur les murs crème, ornés de boiseries en chêne et tapissés d'ocre. En un mot le décor est magnifique.

Vous vous dirigez vers l'escalier, la main crispée sur votre arme, vos pas étouffés par l'épaisse moquette. Sur une petite table à la droite des marches se trouve une antique machine à écrire avec une feuille de papier insérée dans les rouleaux. Etrange élément de décor. En dehors de cela, l'immense hall est vide.

Vous demandant ce qu'ils pensent de tout cela, vous vous tournez vers les autres. Barry et Chris semblent incertains et surveillent la pièce avec une méfiance palpable. Wesker est accroupi devant la porte, examinant un des loquets.

Il se redresse, portant toujours ses lunettes noires et apparemment aussi détaché que dans son bureau une demi-heure plus tôt.

« Le bois autour de la serrure a éclaté. Quelqu'un a forcé cette porte avant nous.

- Les Bravos ? demande Chris avec espoir.

Wesker opine de la tête.

- C'est ce que je crois. Les renforts doivent être en route à présent, à condition bien entendu que notre cher ami, Mr Vickers, ait pris soin de les appeler.

A ces mots, vous sentez votre colère monter. Brad a complètement cédé à la panique, ce qui a failli vous coûter la vie. Il n'a aucune excuse.

Wesker se dirige à présent vers une des deux portes du mur est. Il essaie la poignée de l'une d'entre elles, en vain. La porte reste fermée.

- Je pense que nous serons d'accord pour dire qu'il vaut mieux éviter de sortir. Donc, jusqu'à l'arrivée des renforts, nous pourrions en profiter pour visiter les lieux. Il est clair que quelqu'un a entretenu cette maison, quant à savoir pourquoi et combien de temps, je crains de ne pas pouvoir me...

*Fomp*

Le bruit d'un objet lourd glissant sur le sol, tout proche. Avec un bel ensemble, tout le monde se tourne vers l'unique porte du mur ouest. Soudain, vous repensez à tous les films d'horreur que vous avez vu : une maison étrange, un bruit étrange... vous

frissonnez. Brad va vraiment vous entendre dès que vous serez sortis d'ici.

- Chris, allez voir et revenez au rapport le plus vite possible, ordonne Wesker. Nous attendons ici, au cas où la police arriverait. Si vous rencontrez un problème, tirez. Nous vous entendrons.

Chris acquiesce et se dirige vers la porte, ses bottes claquant sur les dalles de marbre. Il vous adresse un sourire en coin puis lève son beretta et franchit le seuil en refermant la porte derrière lui...

Vous essayez de cacher votre crainte pour la vie de Chris en faisant les cent pas. Vous tentez vainement de vous persuader que la police ne va pas tarder, que Brad les a forcément appelés et que vous serez bientôt tirés d'affaire. Mais rien ne parvient à repousser l'affreux pressentiment qui vous assaille.

Quelques minutes plus tard, Chris n'est toujours pas revenu et pas un bruit ne vous est parvenu. Barry aussi paraît inquiet ; quand à Wesker, son visage est comme toujours un masque et ne laisse filtrer aucune émotion. Vous vous demandez si vous ne feriez pas mieux de lui confier votre crainte lorsqu'un bruit résonne soudain :

*Ban ! Ban ! Ban !*

Trois coups de feu déchirent le silence inquiétant du hall...

*Ban ! Ban !*

... immédiatement suivi de deux autres, lointains mais parfaitement distincts dans le hall d'entrée.

*Chris !* songez-vous aussitôt. Sans vous laisser le temps de réagir, Wesker prend la parole :

- Jill, si vous alliez... commence-t-il mais Barry ne le laisse pas terminer.

- J'y vais aussi, dit-il déjà à mi-chemin de la porte du mur est. Chris et moi on est des vieux frères.

Wesker acquiesce :

- Très bien. Je vous attends ici. Soyez prudents. »

Barry ouvre la porte et vous le suivez immédiatement. Rendez vous au **14**.

## 2

La porte s'ouvre sans résistance sur une pièce de dimensions moyennes. Une grande table est placée en son centre, pouvant accueillir environ une quinzaine de personnes, et est entourée d'autant de chaises. Des couverts et des chandeliers la garnissent mais ces derniers sont éteints. La pièce est par conséquent très sombre, éclairée uniquement par le filet de lumière venant du couloir. Hormis la table et les chaises, le seul élément de mobilier est une grande armoire en chêne. La pièce est apparemment vide de toute présence, humaine ou non. Si vous voulez fouiller les lieux, rendez-vous au **98**.

*Si vous ne le souhaitez pas, reprenez votre plan et choisissez-y une nouvelle destination.*

### 3

Vous vous apercevez rapidement qu'il n'y a rien d'intéressant en ces lieux, mis à part, peut-être, derrière le muret. Si vous voulez en avoir le cœur net, rendez-vous au **149**.

*Si vous préférez quitter les lieux, choisissez une nouvelle destination sur votre carte.*

### 4

Vous dégainez votre Beretta, visez soigneusement, et tirez. La balle atteint son but et une mare de sang commence à se former autour du crâne décalotté de la créature. Vous vous approchez maintenant de l'étagère pour commencer à la fouiller. Malheureusement, vous ne découvrez rien d'intéressant, si ce n'est quelques encreurs, qui semblent correspondre à la machine à écrire du hall. *Vous perdez un point de Chance.* Vous n'avez donc d'autre alternative que de retourner au **150** et d'y faire un nouveau choix.

### 5

Le couloir est maintenant vide, hormis le cadavre du malheureux Richard qui est déjà dans un état de décomposition avancé. Vous évitez de le regarder plus en détail, sentant que le chagrin est encore trop présent pour que vous puissiez supporter cette vision.

*Choisissez sans plus attendre une nouvelle destination.*

### 6

Vous revoilà dans le petit couloir où vous aviez laissée Richard se reposer. Vous constatez d'ailleurs, sans réelle surprise, que ce dernier n'est plus là. Sans doute, se sentant mieux, est-il parti explorer le manoir de son côté. Voilà qui vous met tout au moins un peu de baume au cœur. *Choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

### 7

*Si vous avez choisi de pousser deux armures sur les trous, poursuivez votre lecture. Dans tous les autres cas, rendez-vous au **39**.*

Vous vous calez contre un mur et analysez calmement la situation : l'évidence serait d'appuyer sur le bouton rouge mais vous craignez un piège car les deux trous dans le sol vous intriguent fortement. Tout à coup, vous souriez, étonnée de ne pas avoir trouvé plus tôt la solution.

Vous vous approchez de l'une des armures et, en grognant sous l'effort que vous devez

produire, la placez sur l'un des deux trous. Puis, vous recommencez exactement la même manipulation pour l'autre. Lorsque les deux orifices sont complètement bouchés, alors seulement vous pressez le bouton rouge.

Immédiatement, la vitre du présentoir glisse sur le côté. Simultanément, vous entendez un sifflement provenant des orifices obstrués, le bruit caractéristique d'un gaz qui cherche à s'échapper. Vous vous félicitez intérieurement de votre prévoyance et c'est le cœur presque léger que vous allez examiner le présentoir à présent découvert. L'unique objet qui s'y trouve est un blason de bois, gravé d'un symbole représentant grossièrement le soleil. Vous vous en saisissez vivement et le rangez dans une poche de votre vêtement. *Vous gagnez deux points de Chance* pour cette heureuse découverte, qui risque de se révéler cruciale dans la poursuite de votre aventure. *A présent, choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 8

Cette porte est solidement verrouillée et vous ne parviendrez pas à la forcer. Un petit casque a été gravé sur la serrure.

Si vous possédez justement une clé marquée de ce symbole, rendez-vous au **206**.

*Si vous ne l'avez pas, vous n'avez pas d'autre choix que de reprendre votre plan et d'y choisir une autre destination.*

## 9

Il n'y a plus rien d'intéressant à voir dans la salle à manger, si ce n'est la cavité vide où vous avez pris le blason de bois. *Choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 10

Vous pénétrez dans une petite pièce sinistre. Entièrement nue, avec des murs de bétons abimés qu'aucune tapisserie ne recouvre, l'unique élément décoratif est une petite cheminée encastrée dans le mur ouest. Il y a aussi, comme indiqué sur votre plan, une porte dans le mur ouest et une autre dans le mur nord.

Si vous voulez examiner la cheminée de plus près, rendez-vous au **156**.

*Si cela ne vous tente pas, il ne vous reste plus qu'à reprendre votre carte et à y choisir une nouvelle destination.*

## 11

Cette porte a été verrouillée et vous ne pourrez pas l'ouvrir. Sur la serrure, un minuscule casque a été gravé.

Si vous possédez une clé portant justement cet emblème, rendez-vous au **67**.

*Si vous ne l'avez pas, inutile de rester ici. Reprenez votre plan et choisissez-y une autre destination.*

## 12

Rendez-vous au **193**.

## 13

Depuis votre dernière visite dans cette partie du manoir, il n'est pas impossible qu'un quelconque monstre se soit introduit dans les parages. Pour le savoir lancez un dé. Si vous obtenez :

**Entre 1 et 5** : il n'y a pas âme qui vive et vous pouvez passer sans être inquiétée.

**6** : un mort-vivant vacille au beau milieu du corridor. A moins de repartir par où vous êtes arrivée, vous devez l'affronter. **Mais si vous choisissez de repartir, notez bien que la créature sera toujours là à votre prochain passage.** Si vous choisissez le combat, vous ouvrez le feu :

**MORT-VIVANT**   **Habilité :** 7   **Endurance :** 9

Si à n'importe quel moment du combat, vous êtes blessée par la créature, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **133**.

*Si vous êtes victorieuse, vous pouvez choisir une nouvelle destination sur votre plan.*

## 14

La porte s'ouvre silencieusement, révélant une gigantesque salle à manger, comme vous ne pensiez jamais en voir de votre vie. Le tic-tac solennel d'une vieille horloge résonne étrangement fort dans la pièce vide. Comme dans le hall d'entrée, le plafond est incroyablement haut et, ici aussi, une mezzanine fait le tour de la pièce. Une énorme cheminée occupe le mur du fond, surmontée d'une sorte de blason en bois. Il n'y a pas d'escalier visible menant au deuxième étage, seulement une porte fermée à droite de la cheminée.

Sans compter les œuvres d'art, la salle à manger est garnie de boiseries d'acajou. La

longue table peut accueillir au bas mot une vingtaine de convives, même si elle n'est dressée que pour une poignée d'invités. A en juger la poussière qui recouvre les plats, elle n'a pas servie depuis plusieurs semaines.

Comme s'il devinait vos pensées, Barry s'approche de vous :

« Jill regarde, ces plats ont servis il y a quelques semaines. Mais c'est impossible vu que...

- Vu que cette bâtisse est censée être fermée depuis dix ans, complétez-vous. Spencer l'a abandonné juste après l'avoir construite pour déménager le siège d'Umbrella en Europe. Personne n'a jamais vécu ici.

- Pourtant, il semblerait que si ! rétorque votre équipier. Des gens se sont servis de cette vaisselle il y a moins de deux mois.

Tandis qu'il parle, Barry s'est approché de la cheminée. Soudain il pousse une exclamation :

- Jill, vient voir ça !

Vous le rejoignez en courant :

- Quoi, qu'est-ce qu'il y a ?

Sans un mot, il vous montre une large tache rouge sous la cheminée.

- Du sang ! dit-il simplement.

Horriifiée vous le regardez dans les yeux :

- Barry, et si c'était le sang de Chris ?

- Ca peut être aussi le sang de l'un des BRAVO, répond-il, d'un ton toutefois fort peu convaincu. Ou alors, de quelqu'un qui vit ici.

Votre ami se met à étudier la large tache rouge avant de vous ordonner :

- Jill, ouvre cette porte et voit ce qui se trouve derrière. Mais ne t'aventure pas trop loin, il faut qu'on se serre les coudes tant qu'on n'a pas retrouvé Chris et les Bravo. »

Acquiesçant de la tête, vous vous dirigez vers la porte à la droite de la cheminée et vous l'ouvrez. Rendez-vous au **197**.

## 15

Avant que vous n'ayez pu réagir, vous recevez un gros morceau de plâtre sur le crâne. Vous perdez 5 points d'Endurance. Rendez-vous maintenant au **230**.

## 16

Finalement, la valve se débloque et commence à tourner à grand bruit alors que les tentacules caressent déjà votre jambe. Immédiatement, un liquide rougeâtre commence à se déverser du plafond, arrosant copieusement la plante. L'effet produit est aussi impressionnant que radical : le monstrueux végétal commence à se tortiller dans tous les

sens, ses tentacules fouettant les murs dans une agonie terrible. Petit à petit cependant ses mouvements ralentissent et bientôt elle s'immobilise à jamais, foudroyée par le désherbant. *Vous gagnez un point de Chance* pour avoir trouvé le talon d'Achille de la plante. Si vous voulez à présent fouiller la pièce, rendez-vous au **229**. *Si cela ne vous tente pas, choisissez une autre destination sur votre carte.*

## 17

Vous revoici dans le couloir où vous aviez rencontré les chiens. Il est à présent vide mais tout à fait glacial, car le vent s'y engouffre à vitesse grand V par les fenêtres brisées, agitant les rideaux tels des fantômes gesticulants. Vous vous hâtez de le traverser car l'ambiance y est franchement inquiétante. *Choisissez une nouvelle destination sur votre carte.*

## 18

Vous pressez le bouton et encore une fois, rien ne se passe. Vous commencez à prendre confiance en vous et vous choisissez sur quel interrupteur vous allez maintenant appuyer. Les possibilités sont les suivantes :

- Un vieil homme sur son lit de mort. (153)
- Un nouveau-né. (127)
- Un homme entre deux âges fatigués. (105)
- Un enfant joyeux. (38)
- Un jeune homme souriant. (120)

## 19

Vous procédez à une fouille assez rapide des lieux ; le seul objet intéressant que vous découvrez est une petite clé, gravée d'une minuscule épée sur le canon. Bien que vous ne sachiez pas ce qu'elle ouvre, *marquez tout de même un point de Chance pour cette trouvaille.*

*Choisissez maintenant une nouvelle destination sur votre plan. Mais notez bien que vous ne pourrez désormais plus retourner au grenier, car le serpent géant rôde sûrement toujours dans les parages et si une deuxième confrontation avait lieu, sa conclusion pourrait être moins heureuse.*

## 20

Vous dégainez votre arme, vous préparant à abattre la créature qui titube vers vous :

**MORT-VIVANT**   **Habilité :** 6   **Endurance :** 16

Si à n'importe quel moment du combat, vous êtes blessée par le monstre, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **133**.

Après trois assauts, rendez-vous au **100**.

## 21

Vous piquez le sprint de votre vie et vous parvenez à atteindre la porte avant que les corbeaux ne vous aient rattrapés. Vous l'ouvrez à la volée, la franchissez à toute allure et la claquez de toutes vos forces. Puis vous vous affaissez contre le battant, les oreilles encore pleines des piailllements aigus des corbeaux. Il faut plusieurs minutes pour vous remettre de vos émotions et vous vous éloignez rapidement de ce maudit balcon, tentant d'oublier la vision des orbites vides du pauvre Forest.

*A présent choisissez une nouvelle destination sur votre plan. **Mais notez auparavant que, par mesure de précaution, vous ne pourrez jamais plus pénétrer sur le balcon au cours de votre mission.***

## 22

*Si vous êtes déjà venue en ces lieux, rendez-vous au **65**.*

Vous voici dans un couloir tapissé du plancher au plafond de bois d'acajou. Un escalier descend vers le rez de chaussée, et il y a en tout trois portes qui desservent le corridor. Mais votre attention est pour le moment posée sur la silhouette immobile, debout au milieu du couloir. Une forte odeur de pourriture se dégage de l'homme, trahissant sa réelle nature. Vous levez votre arme et lui tirez sans trembler une balle entre les deux yeux. Soudain un gémissement retentit derrière-vous. Vous vous retournez d'un seul bloc et apercevez un second mort-vivant à moins de deux mètres de vous. Obèse, vêtu d'une tenue en lambeau, l'un de ses yeux roulant dans son orbite, il se prépare à vous dévorer. Vous devez combattre :

**MORT-VIVANT**   **Habilité :** 8   **Endurance :** 10

Si à n'importe quel moment du combat, vous êtes blessée par la créature, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **133**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **81**.

## 23

Le corridor est à présent vide. Les cadavres des deux monstres que vous avez abattus lors de votre premier passage sont en train de se décomposer, un spectacle écœurant et qui dégage une odeur pestilentielle. *Choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

Si vous choisissez d'ouvrir la porte du mur est (marquée **238** sur votre carte), rendez-vous au **104**.

## 24

Vous glissez la main dans le compartiment et en ressortez l'objet scintillant. Il s'agit d'une petite clé, qui brille comme de l'or, et sur laquelle est gravé un minuscule casque. *Vous gagnez un point de Chance pour cette trouvaille. A présent, choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 25

La porte n'est logiquement pas verrouillée et s'ouvre en frottant légèrement le sol. Vous voici dans un vaste grenier, tout à fait banal pas rapport au luxe qui caractérise le reste du manoir. De vastes poutres soutiennent le toit en pente et des caisses pourries sont entassées un peu partout. Le coin nord-ouest de la pièce est partiellement dissimulé par un muret d'un mètre de hauteur sur deux ou trois de large. Vous ne pouvez le distinguer mais sans nul doute y a-t-il un espace derrière.

Si vous voulez jeter un coup d'œil, rendez-vous au **149**.

Si vous préférez fouiller le reste du grenier, rendez-vous au **3**.

*Mais si vous préférez déguerpir sans plus attendre, reprenez votre plan et choisissez-y une nouvelle destination.*

## 26

*Si vous avez déjà emporté le blason lors d'une précédente visite, rendez-vous au **9**. Sinon poursuivez votre lecture.*

Une fouille en règle des lieux vous permet de découvrir que l'unique objet intéressant est un blason en bois, encastré sur le mur au dessus de la cheminée. Si vous désirez le prendre, rendez-vous au **134**.

Lorsque vous passez près de l'horloge, un détail attire votre attention : le sol de la pièce est recouvert d'une épaisse couche de poussière, qui date certainement de plusieurs mois. Mais, à droite de l'horloge, le sol est propre comme un sou neuf sur un carré d'un mètre de superficie. Voilà qui est assurément étrange mais vous ne parvenez pas à en tirer de conclusion précise. *Choisissez maintenant une nouvelle destination sur votre plan.*

## 27

Par miracle, vous parvenez à vous extirper de la pièce mais vous ne sortez pas indemne de cette mésaventure. Les corbeaux on eu en effet tout le temps nécessaire pour vous picorer la peau et vous avez des traces de becs partout sur vos vêtements et sur les parties dénudées de votre corps. *Vous perdez quatre points d'Endurance et un point d'Habilité.* Si vous êtes toujours vivante, vous repartez explorer le couloir en maugréant contre votre malchance et en vous demandant si vous parviendrez un jour à quitter ce fichu manoir. Rendez-vous au **240**.

## 28

Lorsque votre ultime balle lui transperce la peau, le monstrueux reptile pousse un sifflement d'agonie. Il s'écroule avec fracas sur le parquet, son énorme masse agitée de violents soubresauts, qui décroissent rapidement tandis que la bête s'immobilise dans la rigidité de la mort. Des flots d'un hideux sang violet s'écoulent du monumental cadavre et vous constatez avec stupéfaction, que le reptile est en train de se liquéfier. Il ne reste bientôt plus de lui qu'un squelette et un vaste trou au milieu de la pièce, car il semble que son sang ait eu des propriétés acides.

Vous entendez soudain la porte de la salle s'ouvrir dans votre dos. Vous vous retournez vivement, votre arme braquée... et vous l'abaissez aussitôt avec un soupir de soulagement à la vue de la silhouette imposante de Barry. Ce dernier vous adresse un sourire qui se veut rassurant, mais vous pouvez lire la fatigue sur ses traits et aussi autre chose, que vous n'arrivez pas à définir. Votre ami vous demande ce qu'il vient de vous arriver et en retour vous apprenez qu'il n'a rien découvert de nouveau. Puis, avisant enfin le trou béant, votre ami vous demande :

« Jill, j'ai trouvé une corde lors de mes fouilles. Ca te dirait d'aller jeter un coup d'œil là-dedans ? »

Vous observez longuement les ténèbres sous vos pieds avant de prendre une décision. Si vous acceptez la proposition de votre équipier, rendez-vous au **91**. Si vous refusez cette proposition, rendez-vous au **101**.

## 29

La clé tourne dans la serrure, révélant une grande salle, carrelée en noir et blanc, mais qui est couverte d'une épaisse couche de poussière, preuve que personne n'y a mis les pieds depuis belle lurette. Dans le mur de gauche est encastrée une grande et belle cheminée de marbre ; appuyé contre le mur du fond, un magnifique et imposant piano à queue vous fait face. Hormis ces deux éléments, la pièce semble étrangement vide.

Si vous désirez néanmoins fouiller la salle, rendez-vous au **85**.

Si vous préférez examiner le piano, rendez-vous au **124**.

Enfin, si vous avez plutôt envie de vous intéresser à la cheminée, rendez-vous au **76**.

*Mais si aucun de ces choix ne vous tente, vous êtes bien entendue libre de quitter la pièce. Pour cela, rendez-vous au **107**.*

## 30

Vous utilisez le tabouret pour vous hisser à la hauteur de la cruche. Il y a effectivement un rouleau de papier roulé dedans, rouleau que vous vous empressez de dérouler. Et vous ne pouvez retenir votre joie en constatant qu'il s'agit d'un plan précis du rez-de-chaussée du manoir ! A côté se trouve une seconde carte, qui ne peut représenter que le premier étage. En les examinant plus attentivement, vous vous apercevez qu'il semble exister une sortie au nord-est de la maison. Mais, plus important encore, le mot HELIPORT est inscrit en lettres capitales dans l'espace vide derrière cette fameuse porte. Voilà votre passeport pour quitter cette maison ! Ce plan est une trouvaille précieuse que vous glissez dans votre poche. *Vous gagnez deux points de Chance. Notez qu'à présent, vous pourrez choisir librement les destinations auxquelles vous souhaitez vous rendre. Pour cela, utilisez les deux cartes situées à la fin du document et rendez-vous au numéro de paragraphe correspondant au couloir ou à la pièce choisie. Vous ne pouvez bien entendu choisir qu'une pièce ou un couloir adjacent à votre position.* Notez que vous vous trouvez actuellement dans la salle marquée 150, juste à droite du grand hall.

Si vous désirez maintenant emprunter le passage, rendez-vous au **95**.

*Dans le cas contraire, il est temps d'expérimenter votre carte. Choisissez une nouvelle destination sur le plan du rez de chaussée. Vous avez pour exemple présentement le choix entre le hall (220) et le couloir (236).*

## 31

Vous piquez le sprint de votre vie et vous parvenez à atteindre la porte avant que les corbeaux ne vous aient rattrapés. Vous l'ouvrez à la volée, la franchissez à toute allure et la claquez de toutes vos forces. Puis vous vous affaissez contre le battant, les oreilles encore pleines des piailllements aigus des corbeaux. Au bout de quelques minutes, vous vous relevez, le cœur battant à tout rompre. En tout cas, même sans l'avoir examiné, vous avez une idée de la façon dont l'homme a trouvé la mort sur ce balcon. *A présent choisissez une nouvelle destination sur votre plan. Mais notez auparavant que, par mesure de précaution, vous ne pourrez jamais plus pénétrer sur le balcon au cours de votre mission.*

## 32

Vous placez le saphir dans l'orbite gauche du tigre. Aussitôt, la statue se met à pivoter d'un quart de tour, révélant la partie arrière de la tête de la statue. Elle est divisée en deux plateaux distincts, dont un seulement vous est accessible. Sans nul doute faut-il une autre pierre précieuse pour pouvoir accéder au second. Sur le plateau qui vous intéresse est posé un blason de bois. Vous le soulevez, constatant qu'il est plutôt lourd, et vous notez qu'il est marqué d'un symbole représentant grossièrement le vent. *Vous gagnez deux points de Chance pour cette trouvaille.*

*A présent si vous possédez un autre objet que vous pensez pouvoir utiliser ici, rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre gravé sur cet objet. Si ce n'est pas le cas, reprenez votre plan et choisissez-y une nouvelle destination.*

## 33

*Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au 87.*

Cette vieille porte de fer s'ouvre difficilement, ses gonds gémissants comme un reproche envers votre geste. Elle donne sur un large couloir à l'air libre, ce qui vous change agréablement de l'air vicié qui règne dans les couloirs du manoir. Le corridor est cerné de deux hauts murs de béton, recouverts de fleurs tombantes : après une vingtaine de mètres, il bifurque sur la gauche.

Si vous voulez vous engager jusqu'au tournant, rendez-vous au 46.

Si vous n'êtes pas tentée, vous avez encore la possibilité de retourner dans le couloir : rendez-vous pour cela au 13.

## 34

Vous tenez les mains à l'aveuglette devant vous et soudain, vous sentez le cou en putréfaction de la créature vous effleurer la peau. Surmontant votre répulsion, vous lui décalottez violemment la tête et la chose s'écroule lourdement sur vous, du sang pourri vous inondant le visage. Vous vous relevez le plus vite possible en grimaçant et vous vous dirigez rapidement vers la porte. Rendez-vous au 53.

## 35

Avant même d'arriver à un mètre du corps recroquevillé et en voyant que ce dernier n'a pas réagi à votre entrée dans le couloir, vous déduisez presque immédiatement que votre ami est mort. Vous vous accroupissez tout de même pour tâter le pouls mais cet examen ne fait, hélas, qu'appuyer votre hypothèse. Richard est décédé, sans nul doute rongé par le poison qui coulait dans ses veines. Vous songez alors à quel point son

agonie a due être terrible, seul dans ce froid couloir, attendant désespérément votre retour, mais sentant ses forces l'abandonner au fur à mesure de l'inexorable avancée du temps. Vous n'osez imaginer quelle a été sa réaction lorsqu'il a senti la mort le prendre : probablement le cruel sentiment d'avoir été abandonné.

Après avoir ruminé ces noires pensées pendant quelques minutes, vous décidez finalement de fouiller le corps de votre ami. Vous découvrez de ce fait trois chargeurs de Beretta pleins ainsi qu'une radio portable, qui a l'air en état de marche. Cependant, vous découvrez rapidement qu'il ne s'agit que d'un poste récepteur, permettant certes de recevoir des appels mais pas d'en passer. C'est toutefois toujours ça de pris et vous l'empêchez sans rechigner. Vous vous relevez ensuite et vous forçant à ne pas contempler plus longuement le cadavre de Richard, vous quittez la pièce. *Effacez le mot nosiop de votre feuille de personnage et choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 36

Vous vous laissez tomber à terre, épuisée par ce violent combat. Vous restez ainsi prostrée quelques secondes, essayant désespérément de reprendre votre souffle. Après avoir récupéré un peu, vous vous levez et examinez avec répulsion les cadavres des chiens. Dans la nuit, vous n'aviez pas pu les observer attentivement mais, à la lumière du couloir, vous vous rendez compte que votre première impression était la bonne : les deux animaux ne possèdent ni chair, ni peau. En fait, on pourrait croire qu'ils ont été écorchés. Leur sang dégoulinant sur les tapis vous donne la nausée et il règne à présent dans le couloir une puanteur insoutenable. Vous vous éloignez des cadavres, tout en jetant un regard méfiant aux baies désormais fracassées. De toute évidence, elles ne protègent nullement contre les dangers extérieurs.

*Ne souhaitant pas vous attarder en ce lieu, choisissez immédiatement une nouvelle destination sur votre plan.*

Si vous ne possédez pas de plan, impossible de continuer à l'aveugle dans le manoir. Vous risqueriez de vous perdre, ce qui est la dernière chose dont vous avez besoin. Retournez au **150** et choisissez-y une nouvelle destination.

## 37

Votre fouille minutieuse des lieux n'est hélas pas récompensée : en effet, vous ne découvrez strictement rien qui pourrait avoir un quelconque intérêt pour vous aider à vous échapper du manoir. *Vous perdez un point de Chance* pour le temps que vous avez perdu et n'avez d'autre choix que de retourner au couloir en vous rendant au **13**, tout en maugréant contre votre infortune.

## 38

Vous pressez fiévreusement le bouton. Une nouvelle fois, rien ne se produit. Quel interrupteur allez-vous maintenant enfoncer ? Pour rappel, vous avez le choix entre :

- Un vieil homme sur son lit de mort. (153)
- Un nouveau-né. (120)
- Un homme entre deux âges fatigués. (105)
- Un jeune homme souriant. (172)
- Un bébé en train de pleurer. (12).

## 39

Dans un bruit sourd, la porte se referme soudain derrière-vous. Alors que vous vous demandez ce que vous allez bien pouvoir faire, un sifflement retentit dans la pièce. Vous baissez les yeux pour constater avec horreur qu'un gaz vert est en train de s'échapper des deux trous grillagés que vous aviez remarqués en entrant dans la salle. Vous retenez votre respiration au maximum, mais vous finissez par craquer, et vous aspirez une bouffée d'air contaminé. Vous vous sentez alors tout à coup très faible. Vos jambes se dérobent et vous vous écroulez à terre. Votre agonie sera longue et douloureuse.

## 40

Si vous possédez un fusil cassé, rendez-vous au 190. Si vous n'avez pas dans votre équipement cet objet, retournez donc au 77 et choisissez-y une autre option.

## 41

Vous ouvrez la porte. Vous voici dans une petite pièce qui selon les apparences a tout l'air d'être un réduit. Un lit de camp est appuyé contre le mur du fond et des étagères chargées de produits chimiques occupent tout le mur de gauche. Le mur de droite est quand à lui exempt de meublement. Vous avancez un peu, refermant la porte derrière-vous. Lorsque vous vous retournez, vous vous retrouvez face au canon d'un Beretta. Votre agresseur vous observe longuement comme s'il n'en croyait pas ses yeux de vous voir ici. Puis, il baisse votre arme et se jette dans vos bras en pleurant de joie :

« Jill ! Oh merci mon dieu, merci, merci.

- Rebecca ! Tu es vivante !

S'en suit une chaleureuse embrassade avec cette dernière. Rebecca Chambers est, si vous avez bien lu les données, le médecin de l'équipe BRAVO. Agée seulement de 18 ans, elle n'en reste pas moins le membre le plus intelligent des deux équipes et compense ainsi son manque d'expérience. D'ailleurs elle est, pour le moment, la seule de son équipe à

avoir survécu. Finalement, elle prend la parole :

- Je suis désolée de t'avoir agressé mais j'ai cru que c'était une de ces horreurs de mort-vivants. De toute façon mon arme n'est pas chargée. J'ai perdu toutes mes cartouches dans les bois

Vous tentez de lui parler de Richard mais vous voyez les larmes lui monter aux yeux tandis qu'elle raconte à toute vitesse son histoire :

- L'hélico a eu un problème et on a atterri au milieu d'une clairière. Enrico a dit de ne pas bouger, d'attendre car il avait envoyé un appel au secours et que les ALPHA allaient bientôt rappliquer. Puis soudain, des hurlements de chiens ont retenti, provenant des arbres. Enrico a hurlé de se réfugier dans l'hélico mais personne ne l'écoutait je crois. Puis tout à coup trois chiens ont surgi de la forêt et se sont rués vers nous. Avant qu'on n'ait pu réagir ils ont sauté sur Ken. Alors tout le monde s'est enfui tandis que d'autres chiens se lançaient à notre poursuite. Dans la mêlée on a été séparé et je me suis perdue dans les bois. Puis je suis arrivée par hasard devant la porte du manoir, elle était ouverte, je suis entrée. Ensuite je me suis perdue dans les couloirs et je me suis réfugiée ici.

L'air honteuse, elle ajoute :

- Je ne faisais que me dire qu'il fallait que je sorte pour trouver les autres, imaginer un plan de fuite mais la peur me paralysait. Quand tu as ouvert la porte je m'apprêtais justement à partir.

Vous lui dites alors :

- Ecoute bien Rebecca. Richard a été empoisonné et je dois trouver un sérum pour le guérir. Il m'a dit qu'il était ici.

Vous voyez le visage de la jeune chimiste s'éclaircir. Elle se dirige vers une étagère et après avoir farfouillé quelques secondes, elle vous tend un flacon :

- Voilà, ce doit être ça, c'est un antidote.

- Merci, dites-vous en saisissant le précieux flacon. J'y retourne, attends-moi ici. Non, la prévenez-vous en la voyant tenter de prendre la parole, ne protestes pas. Sans vouloir te vexer, tu as peu d'expérience et si je meurs dans quelque piège, tu auras une chance supplémentaire de t'en sortir. »

La jeune femme ouvre la bouche puis la referme tout aussi vite, sachant que tenter de s'opposer à votre décision ne servirait qu'à gaspiller de la salive. *Reprenez votre plan et choisissez vite une autre destination.*

## 42

Vous vous approchez prudemment du cercueil. Aucune épitaphe n'est gravée dans la pierre, ni nom, ni date ni quoi que ce soit pouvant vous donner une indication sur son occupant. Vous déglutissez péniblement à l'idée de ce que vous vous apprêtez à faire.

Si vous désirez ouvrir le cercueil, rendez-vous au **218**.

Si vous préférez ne pas le toucher et attendre le retour de Barry, rendez-vous au **231**.

## 43

La porte n'est pas verrouillée et s'ouvre sans aucune difficulté, révélant une petite pièce presque vierge de tout ameublement. Les seuls objets du décor sont un grand coffre appuyé contre le mur du fond et une étagère dans le mur à votre droite. A côté de tout cela se trouve également une machine à écrire, posée sur une petite table de bois bancale. Il n'y a pas de tapisseries et les murs nus reflètent mal la lumière de l'unique ampoule qui éclaire la pièce.

Vous fouillez la pièce et découvrez dans le coffre deux chargeurs de Beretta, deux herbes bleues, ainsi qu'un désherbant réservé aux grosses plantes d'après la notice qui l'accompagne. Vous empochez le tout avec un petit sourire de satisfaction. *Vous gagnez un point de Chance pour ces trouvailles.*

La pièce ne comporte aucune issue hormis celle par laquelle vous êtes arrivée, par conséquent, vous n'avez pas d'autre choix que de retourner dans le couloir et de choisir une autre destination. Rendez-vous au **242**.

## 44

Vous tapotez quelques touches au hasard et le piano vous rend des notes bien accordées. Apparemment, on a bien pris soin de lui, et jusqu'à une période très récente. L'œuvre d'un quelconque mélomane ou y-a-t-il une raison plus obscure ? Difficile de le dire pour l'instant. Si vous voulez à présent fouiller la pièce, rendez-vous au **109**. Si vous préférez vous reposer un moment, rendez-vous au **223**. *Enfin, si vous avez envie de quitter les lieux, choisissez une destination sur votre plan.*

## 45

Avec l'énergie du désespoir, vous tirez de toutes vos forces sur votre bras et vous sentez bientôt l'emprise du mort-vivant se relâcher. Dès que vous êtes libre de vos mouvements, vous braquez votre arme en direction du crâne hideux de votre agresseur et vous pressez fermement la détente. La détonation se répercute bruyamment dans la tombe alors que le monstre s'affaisse à nouveau dans le cercueil, la tête littéralement broyée par votre arme.

Vous vous bouchez le nez et vous commencez à fouiller le cercueil, essayant de ne pas regarder le cadavre déjà en phase avancée de décomposition. Vous découvrez finalement un petit journal, dans la poche de la chemise du mort et vous l'empochez.

Lorsque vous voudrez le lire, notez le numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors et rendez-vous au **102**. En attendant, ou une fois votre lecture terminée, rendez-vous au **57**.

## 46

Vous passez prudemment le tournant... et aussitôt, un énorme chien vous saute dessus, vous jetant à terre tandis qu'un autre surgit derrière vous, pour vous couper toute retraite. Vous roulez à terre puis vous vous relevez à toute vitesse, tout en sortant fébrilement votre arme de sa poche. Lorsque enfin vous y parvenez, les créatures sont déjà presque sur vous. L'affrontement est inévitable :

**DOBERMAN MORT-VIVANT**   **Habilité : 6**   **Endurance : 8**

**DOBERMAN MORT-VIVANT**   **Habilité : 7**   **Endurance : 6**

Vous devez réduire votre *Habilité* d'un point durant ce combat pour espérer blesser les en raison de leur agilité et de leur rapidité supérieures à la normale. Si vous l'emportez, rendez-vous au **64**.

## 47

Le chien s'écroule dans un jappement plaintif et une marre de sang commence à se former autour de son cadavre. Ce combat vous a épuisé et vous commencez à vous demander, non sans inquiétude, si vous réussirez un jour à quitter cette demeure maléfique. Vous avancez jusqu'au bout du couloir et constatez avec une joie soudaine qu'il se termine par une porte, qui, d'après votre plan, doit sans nul doute vous permettre de quitter les lieux. Vous accélérez le pas mais votre sourire s'efface lorsque vous tournez la poignée. Rien. Vous examinez la serrure pour voir qu'elle est a été bouchée à l'aide de résine. En clair, c'est une voie sans issue.

Dépitée, vous vous apprêtez à rebrousser chemin, lorsque vous apercevez une plaque de cuivre, scellée dans le mur à gauche de la porte. Vous allez l'observer de plus près, pour voir qu'elle est percée de quatre trous hexagonaux et qu'elle recouverte par quatre dessins, représentant assez grossièrement la lune, les étoiles, le vent et le soleil. Une phrase est gravée tout en haut : les mots sont à moitié effacés et c'est avec une certaine difficulté que vous les déchiffrez :

*Quand le soleil... se couche à l'ouest et la lune se lève à l'est, les étoiles commenceront à apparaître dans le ciel... et le vent soufflera vers le sol... alors la porte de la nouvelle vie s'ouvrira.*

Il ne vous faut pas plus de quelques secondes pour comprendre la signification de l'énigme : pour ouvrir la porte, il vous faut sans nul doute trouver quatre objets hexagonaux, symbolisant la lune, le soleil, les étoiles et le vent, et les introduire dans les trous leur correspondant afin que la porte s'ouvre. En résumé, une simple porte à combinaison.

La seule ombre au tableau est l'effrayant temps qu'il va vous falloir pour découvrir ces blasons ; étant donné la taille du manoir, cela pourrait aller jusqu'à des dizaines d'heures. Mais, vous ne vous découragez pas et lorsque vous repartez vers le couloir, c'est le baume au cœur, persuadée d'avoir enfin trouvé un moyen de quitter cette maudite maison. Rendez-vous au **240**.

## 48

Lorsque la chose s'écroule enfin, le corps criblé de balles, vous pouvez enfin examiner le couloir. Par réflexe ; sait-on jamais ; vous entreprenez de fouiller le corps du mort-vivant. Vous ne dénicher aucune munition mais vous découvrez en revanche un message manuscrit. *Lorsque vous voudrez le consulter, rendez-vous au 248, mais notez bien d'abord le numéro du paragraphe où vous vous trouverez pour pouvoir y retourner par la suite.*

Sur le mur à votre droite se trouve deux portes, très proches l'une de l'autre à peine un mètre.

Une troisième se trouve à l'extrémité nord du mur ouest. Ensuite, le couloir bifurque sur la droite, et une dernière porte se trouve au fond, dans le mur de gauche. *Choisissez une destination sur votre plan.*

## 49

Vous vous approchez de l'armoire fermée et vous en ouvrez les portes.

*Euuuuuhhhhhhhhhh*

Dans un gémissement aussi vorace que terrifiant, le mort-vivant qui s'y trouvait enfermé se jette sur vous, vous précipitant à terre. Avec vos mains, vous tentez fébrilement de lui décalotter le cou alors qu'il se prépare à vous mordre férocement la jambe, de la bave coulant de sa bouche ensanglantée. *Testez votre Habileté.* Si c'est un succès, rendez-vous au **202**. Si c'est un échec, rendez-vous au **215**.

## 50

Cette porte est verrouillée et sa serrure est d'un modèle inconnu, que vous ne parvenez pas à forcer, malgré votre crochet et vos talents. En l'examinant plus attentivement, vous remarquez qu'un petit casque est gravé sur la serrure. Si vous possédez une clef gravée

de ce symbole, rendez-vous au **70**. Si vous n'avez pas cette clé, retournez au **240** et faites-y un nouveau choix.

## 51

Il s'agit d'un petit blason de bois, orné d'un croissant de lune. Vous le saisissez et après l'avoir brièvement examiné, vous le rangez dans une des vos poches.

*Sluissssssssssssssssss*

Dans le trou, le bruit d'un mouvement glissant... suivi quelques instants plus tard par un long et puissant sifflement.

Prise maintenant d'un très mauvais pressentiment vous vous écarterez le plus rapidement possible. Soudain, une masse sombre et cylindrique jaillit violemment du trou, faisant voler un grand nombre de gerbes de bois.

*Oh merde !* jurez-vous intérieurement, au bord de la panique la plus totale lors que le monstre enroule son corps monstrueux à peine sorti du trou. Son regard croise soudain le votre et vous constatez avec horreur que les grands yeux jaunes du reptile sont en train de vous hypnotiser. Vous détournez le regard alors que votre adversaire ouvre grand sa gueule, dévoilant deux crochets dégoulinants de venin. Le serpent fait bien dix mètres de long et il rampe vers vous à toute vitesse en poussant des sifflements furieux. Impossible d'échapper à ce combat :

**SERPENT GEANT    Habileté : 10    Endurance : 35**

Le monstre est d'une rapidité fulgurante aussi devez-vous ôter un point à votre total d'*Habileté* pour ce combat. De plus, ses morsures sont empoisonnées. S'il parvient à vous toucher à n'importe quel moment, vous perdrez ensuite un point d'*Endurance* par assaut jusqu'à la fin de l'affrontement. Mais si vous ne vous soignez pas ensuite en prenant une herbe bleue ou un *antipoison*, les effets perdureront *après* le combat et vous perdrez un point d'*Endurance* par nouveau paragraphe traversé. **Notez bien, enfin, que la règle de tir dans la tête ne vaut pas pour cet adversaire.**

Si vous parvenez à réduire le total d'*Endurance* du monstre à 20 points ou moins, cessez aussitôt la bataille et rendez-vous au **185**.

## 52

*Ma chère Alma,*

*Je suis à la fois heureux et triste à l'idée que tu aies reçu cette lettre. Je n'ai même pas pu te parler à cause de ce type avec des lunettes de soleil. Alma, reste calme et lis ceci. Je crois t'avoir dit que j'avais commencé à travailler pour un laboratoire pharmaceutique. Ils m'ont trouvé grâce à un chasseur de têtes. Le mois dernier, un*

*accident s'est produit au laboratoire et le virus que nous étions en train d'étudier s'est échappé. Tous mes collègues infectés par le virus sont morts. Pour être plus précis, ce sont maintenant des mort-vivants. Ils errent encore aujourd'hui. Certains d'entre eux sont en ce moment même en train de frapper désespérément à ma porte. Mais il n'y a aucun signe d'intelligence dans leur regard. Ce maudit virus vide le cerveau de toute humanité. Amour, bonheur, peine, peur, humour... à jamais. Et Alma, même les souvenirs des jours passés près de toi... Oui, je suis infecté. J'ai fait tout ce que j'ai pu, mais je n'ai pu retarder le processus que de quelques jours. Le plus effrayant est que je t'oublie un peu plus chaque jour. J'ai donc décidé de choisir une mort paisible plutôt que de devenir un mort-vivant. Dans moins d'une heure, je m'endormirai pour toujours. J'espère vraiment que tu comprendras mon geste...*

*Martin Crackhorn*

## 53

Vous voici dans une grande pièce, aux murs couverts d'une tapisserie partant en lambeaux. Une grande armoire constitue le seul élément de mobilier et il y a une porte en face de celle par laquelle vous êtes entré.

Cependant, vos yeux s'attardent pour le moment sur l'hideux zombie qui est en train de ramper vers vous. Il vous fixe de ses yeux morts, et progresse en râlant atrocement, laissant une traînée de sang derrière lui. Il est pour l'instant à deux mètres de vos pieds mais il se rapproche inexorablement.

Si vous désirez l'abattre, pour ensuite fouiller la pièce, rendez-vous au **58**.

*Si vous préférez quitter la pièce et économiser une balle, vous êtes libre de le faire. Choisissez alors une nouvelle destination sur votre plan.*

## 54

Le briquet est vieux et usé, mais une petite flammèche en sort encore. Vous vous approchez des deux chandeliers et vous les allumez rapidement.

*Scrong*

Au moment où la mèche du second candélabre prend feu au contact du chandelier, le mur à votre droite coulisse vers la droite, révélant une petite cavité. Vous vous empressez de la fouiller, et vous découvrez avec joie six cartouches pour bazooka. Une telle trouvaille risque fort d'être vitale et *vous gagnez en conséquence un point de Chance*. Il n'y a cependant rien d'autre d'intéressant dans la salle que vous n'avez pas remarqué dans le noir.

*A présent choisissez une nouvelle destination sur votre carte.*

## 55

Vous revoilà dans la petite pièce où vous aviez croisée Rebecca. Celle-ci est toujours là et pousse un soupir de soulagement lorsqu'elle vous voit revenir saine et sauve :

« Dieu merci Jill, tu es vivante. Comme tu as mis longtemps, j'ai cru...

Rebecca ne termine pas sa phrase et se met à rougir violemment. Puis elle vous demande rapidement :

- Comment va Richard ?

Vous secouez la tête, la douleur marquant votre visage. La jeune chimiste baisse la tête puis demande encore, d'une voix affaiblie :

- Et les autres ?

- Non plus, répondez-vous tristement. Aucun de vivant en tout cas.

- Je vois, dit-elle, apparemment au bord des larmes. Qu'est-ce qu'on fait maintenant ?

- Si seulement je le savais, soupirez-vous. Je vais repartir explorer le manoir et tenter de trouver une sortie à cet enfer. Comme tu n'as pas d'arme, il vaut mieux que tu m'attendes ici.

Rebecca acquiesce faiblement, bien que vous voyiez qu'elle n'est guère enchantée par cette idée.

- Si je ne suis pas revenue d'ici une heure, essaie de quitter le manoir, ordonnez-vous. Tu as bien compris ? »

La jeune BRAVO fait un hochement de tête un peu tremblotant mais au moins ne perd-elle pas les pédales. C'est toujours ça de gagné dans une pareille situation. Elle vous souhaite bonne chance et c'est en songeant que vous en aurez bien besoin que vous quittez la pièce. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez auparavant fouiller les lieux avant de partir. Pour cela, rendez-vous au **139**. *Choisissez ensuite une nouvelle destination sur votre plan.*

## 56

Vous prenez un maximum d'élan et vous jetez de toutes vos forces contre la porte. Malheureusement pour vous, celle-ci est en bois massif et vous n'avez pas assez de musculature pour la faire sortir de ces gongs. De plus, vous vous êtes fait mal à l'épaule et *vous perdez trois points d'Endurance*.

Si vous voulez maintenant essayer de crocheter la serrure, rendez-vous au **99**.

Enfin, si vous préférez attendre de voir ce qui peut encore arriver, rendez-vous au **237**.

## 57

Soudain, vous entendez loin au dessus de vous la porte s'ouvrir et des pas lourds s'approcher du trou béant dans le plancher. La tête anxieuse de Barry apparaît tout à

coup et jamais vous n'avez été aussi heureuse de le voir. Vous empoignez la corde qu'il vous tend et quelques secondes plus tard, vous revoici dans le petit salon. Barry vous demande immédiatement si vous allez bien et vous répondez par l'affirmative. Lorsque vous lui reprochez de vous avoir fait attendre, il s'excuse en affirmant que trouver une corde n'a pas été chose facile. Puis un silence un peu forcé s'établit entre vous. Barry reprend alors la parole :

« Jill, j'ai découvert ça pendant mes fouilles et comme je n'ai pas encore trouvé à quoi ça sert, tu peux le prendre si tu veux.

Vous saisissez la feuille qu'il vous tend et vous remarquez immédiatement qu'elle est presque entièrement vierge, à l'exception des trois chiffres suivants, inscrits en haut à droite : 225.

Vous haussez les épaules :

- Ca ressemble à un code. Je le garde, ça peut toujours servir. »

Un silence un peu gêné retombe ensuite pendant de longues secondes. Finalement, votre ami se racle la gorge, avant de vous annoncer qu'il doit retourner fouiller le manoir. Sans un mot de plus, il quitte la pièce. *Choisissez maintenant une nouvelle destination sur votre plan. Notez également que vous ne pourrez plus pénétrer dans cette pièce à l'avenir, l'ayant déjà examiné de fond en comble.*

## 58

Vous pointez votre arme en direction de la tête du mort-vivant, visez soigneusement, avant de presser la détente. Deux secondes après, le monstre s'écroule pour l'éternité, le crâne réduit en poussière par la déflagration.

Vous vous mettez immédiatement à fouiller la pièce et vous découvrez bientôt deux

herbes vertes et un chargeur de Beretta, le tout dissimulé dans la gigantesque armoire. La seconde porte est en revanche condamnée et il vous est impossible de la forcer. L'odeur de chair en putréfaction, maintenant familière, commence à emplir la pièce et vous vous hâtez donc de sortir. *Choisissez une nouvelle destination sur votre carte. Notez aussi que vous ne reviendrez plus dans cette salle, ni dans l'espace derrière la bibliothèque.*

## 59

Saisissant le canon de votre arme, vous l'abattez violemment sur la vitre du présentoir, qui se brise net sous le coup. Certaine d'avoir déclenché un piège, vous reculez vivement tout en jetant des coups d'œil inquiet dans tous les recoins de la salle. Mais rien ne se passe et vous portez donc votre attention sur l'objet qui se trouvait caché là. Il s'agit d'un blason en bois, portant comme symbole un soleil gravé. Heureuse de votre

découverte, vous vous en emparez proprement et le rangez dans une poche de votre habit. Vous gagnez deux points de *Chance* pour cette découverte qui pourrait se révéler très importante. *A présent, choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 60

Une joie soudaine et inattendue vous envahit lorsque vous posez le pied dans la somptueuse mezzanine, qui surplombe le grand hall. A moins d'une dizaine de pas de là, vous tournant le dos, vous reconnaissez la silhouette massive de Barry ! Vous l'interpellez aussitôt, soulagée de retrouver enfin l'un de vos coéquipiers :

« Eh, Barry !

Il se retourne, l'air étonné et vous sourit tout en s'approchant de vous. Mais il vous semble que ce sourire sonne étrangement faux et, qu'en vérité, votre équipier n'est pas vraiment heureux de vous retrouver. Immédiatement, vous réalisez la stupidité de cette remarque : pourquoi donc Barry ne serait-il pas content de vous voir ? Décidément, cette situation vous met les nerfs en pelote.

- Jill ?

Vous sortez des pensées où vous vous étiez plongée :

- Euh, quoi ?

- Je viens de te demander si tu as découvert quelque chose sur Chris ou les Bravo ?

- Euh non, rien de spécial. En revanche j'ai retrouvé Ken. Il a été empoisonné.

- Empoisonné ? s'exclame Barry, d'un air inquiet.

- Je dois aller lui chercher un sérum, près de l'escalier de l'aile ouest.

- Dans ce cas, fonce ! Tu veux que je t'accompagne ?

- Inutile, ça ne me fera pas courir plus vite. Essaie plutôt de trouver les autres. »

Barry acquiesce d'un air sombre, et après un petit geste d'adieu, vous reprenez votre course effrénée pour sauver Richard. *Choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 61

Vous avez déjà pris le plan des souterrains et il n'y a plus rien d'autre à voir ici. *Il ne vous reste plus qu'à reprendre votre carte et à y choisir une nouvelle destination.*

## 62

Vous pressez le bouton et reculez aussitôt, certaine d'avoir déclenché un piège. Mais rien ne se passe et vous poussez un soupir de soulagement. Quel bouton allez-vous maintenant actionner ? Pour rappel, vous avez le choix entre :

- Un vieil homme sur son lit de mort. (12)

- Un homme entre deux âges fatigués. (105)
- Un enfant joyeux. (153)
- Un jeune homme souriant. (127)
- Un bébé en train de pleurer. (18).

## 63

Il règne dans cette pièce une terrible pagaïe et il vous faut un bon moment avant de terminer votre fouille. Vous découvrez finalement un chargeur de Colt Python (cinq balles), ce qui vous comble de joie. Lors de vos investigations, un livre posé sur le bureau attire en outre votre attention : il porte le titre peu banal de *Aigle d'Est/Loup d'Ouest*, et sa couverture bleue est vierge de toute illustration.

Si vous voulez feuilleter ce livre, rendez-vous au **161**.

Si cela ne vous tente pas, vous n'avez plus qu'à retourner au **83** et à y faire un autre choix.

## 64

Vous vous appuyez contre le mur, épuisée par ce violent combat et contemplez les cadavres de vos deux agresseurs. Vous avez fini par les avoir, mais ils se sont bien défendus, les bougres ! Mais enfin, vous avez remporté la victoire et c'est tout ce qui compte. Vous fouillez le cul-de-sac auquel aboutissait le couloir et finissez par découvrir deux herbes vertes et deux herbes rouges que vous pouvez emporter si vous le souhaitez. Ensuite, vous n'avez pas d'autres choix que de retourner dans le couloir et d'y choisir une nouvelle destination. Rendez-vous donc au **13**.

## 65

Le couloir est maintenant vide, hormis les cadavres en putréfaction des deux mortsvivants que vous avez abattus lors de votre précédente visite dans ce corridor. *Choisissez sans plus attendre une nouvelle destination sur votre plan.*

## 66

Vous voici dans une petite pièce bien éclairée, luxueusement tapissée et sans la moindre trace de violence. Le seul mobilier visible est une statue représentant une tête de tigre à votre gauche. En l'examinant un peu mieux, vous vous apercevez que les deux yeux de la statue sont creux, comme si des objets y avaient été placés puis enlevés.

*Si vous possédez un objet particulier que vous voulez utiliser ici, rendez-vous au paragraphe*

*correspondant au numéro gravé sur cet objet.*

*Si vous ne possédez aucun objet susceptible de vous aider, il ne vous reste plus qu'à reprendre votre plan et à y choisir une autre destination.*

## 67

La clé tourne facilement et vous pouvez ouvrir la porte. Vous venez de pénétrer dans une petite pièce plutôt encombrée, apparemment un bureau. Les affaires en désordre sont recouvertes d'une épaisse couche de poussière, preuve que personne n'est venu ici depuis un moment. Mais pas depuis des dizaines d'années, comme cela devrait normalement être le cas, étant donné que la maison n'a été habitée que deux ou trois semaines, et ce il y a plus de trente ans. La couche de poussière dans cette pièce, comme dans tout le manoir d'ailleurs, n'est épaisse que de quelques mois à peine. La salle est pour le reste meublée d'un bureau en fouillis à votre gauche, d'une armoire encombrée à votre droite et d'une tête de cerf empaillée sur le mur en face de vous.

Si vous désirez fouiller les lieux, rendez-vous au **221**.

Si vous préférez vous intéresser à la tête de cerf, rendez-vous au **90**.

*Enfin si vous voulez quitter les lieux, choisissez une autre destination sur votre plan.*

## 68

Si Richard est mort, rendez-vous au **96**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **6**.

## 69

L'œil aux aguets, vous entrez prudemment dans la pièce secrète. Cette dernière est très petite, à peine trois mètres de long sur deux de large. Sur le mur de gauche est accrochée une vaste carte des Etats-Unis, tandis que le mur de droite est vierge. Au fond de la salle se trouve un piédestal sur lequel est encastré un blason doré.

Si vous voulez vous en emparer, rendez-vous au **140**.

Mais si vous ne voulez pas courir ce risque, vous êtes libre de retourner au **224** et d'y faire un nouveau choix.

## 70

La clé tourne dans la serrure et la porte s'ouvre sur une petite pièce plongée dans l'obscurité la plus totale. Néanmoins, un peu à votre gauche, vous sentez sous vos doigts le contact de l'interrupteur et vous l'actionnez. La lumière du lustre révèle un petit bureau encombré mais qui semble plutôt paisible et, en tout cas, vierge de toute trace de violence.

Si vous désirez fouiller plus en avant cette pièce, rendez-vous au **63**.

Si cela ne vous intéresse pas, il ne vous reste plus qu'à retourner dans le couloir et à y faire un autre choix. Rendez-vous pour cela au **240**.

## 71

Vous vous apercevez avec horreur que se trouve là un cadavre décapité, dont la tête se situe à près de trente centimètres du corps. Votre angoisse augmente alors lorsque vous vous apercevez qu'il est vêtu de l'uniforme des S.T.A.R.S. Pendant quelques terribles secondes, vous pensez qu'il s'agit de Chris... avant de reconnaître enfin le défunt.

*Oh, seigneur, c'est Kenneth.*

Votre malheureux ami, membre de l'équipe BRAVO, a trouvé là une fin atroce, au fond de ce couloir. Non content d'avoir été décapité, il a le ventre ouvert et les intestins à moitié dévorés, tandis que sa main gauche manque. C'est sans doute la sienne que Joseph a découverte dans les bois...

Un haut-le-cœur vous prend et vous êtes à deux doigts de vomir, néanmoins vous parvenez à vous ressaisir et vous vous penchez sur le corps pour fouiller sa veste. Vous y découvrez deux chargeurs pleins de Beretta (*notez-les sur votre feuille de personnage*) que vous prenez après avoir décroché un coup d'œil interrogatif à Barry, qui hoche la tête. Ken n'aura hélas plus besoin de ses munitions.

Vous vous relevez pour discuter avec Barry de ce qu'il convient de faire :

« Il semblerait que cette maison soit le repaire des tueurs, déclare Barry, rejoignant ainsi votre opinion. On n'a pas assez d'armement pour faire face à cette situation. On se replie dans le hall et on attend les secours. Et on essaie quand même de retrouver Chris et les autres BRAVO. C'est tout. Tu es d'accord ?

Vous acquiescez et ajoutez :

- Allons faire notre rapport à Wesker. »

Sur ceux, vous quittez le couloir et traversez la salle à manger en direction de la double porte donnant sur le hall, impatients d'annoncer les nouvelles à Wesker. Rendez-vous au **130**.

## 72

*Si lors de votre premier passage, vous aviez le mot nosiop inscrit sur votre feuille de personnage, rendez-vous au **129**.*

Vous revoilà dans la petite pièce où vous aviez croisée Rebecca. Celle-ci est toujours là et pousse un soupir de soulagement lorsqu'elle vous voit revenir saine et sauve :

« Dieu merci Jill, tu es vivante. Comme tu as mis longtemps, j'ai cru...

Rebecca ne termine pas sa phrase et se met à rougir violemment. Puis elle vous

demande :

- Tu as trouvé les autres ?

- Non, répondez-vous tristement. Aucun de vivant en tout cas.

- Je vois. Qu'est-ce qu'on fait maintenant ?

- Si seulement je le savais, soupirez-vous. Je vais repartir explorer le manoir et tenter de trouver une sortie à cet enfer. Comme tu n'as pas d'arme, il vaut mieux que tu m'attendes ici.

Rebecca acquiesce, bien que vous voyiez qu'elle n'est guère enchantée par cette idée.

- Si je ne suis pas revenue d'ici une heure, essaie de quitter le manoir, ordonnez-vous. Tu as bien compris ? »

La jeune BRAVO fait un hochement de tête un peu tremblotant mais au moins ne perd-elle pas les pédales. C'est toujours ça de gagné dans une pareille situation. Elle vous souhaite bonne chance et c'est en songeant que vous en aurez bien besoin que vous quittez la pièce. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez fouiller la pièce avant de partir. Pour cela, rendez-vous au **139**. Choisissez ensuite une nouvelle destination sur votre plan.

## 73

La porte est verrouillée et vous débloquent le loquet pour l'ouvrir. Êtes-vous déjà venue dans ce couloir ? Si oui, rendez-vous au **23**. Si non, rendez-vous au **167**.

## 74

Vous effleurez les touches plusieurs fois et jouez même votre partition de la sonate au clair de lune, mais rien ne se passe. Le son tantôt grave tantôt aigu des notes résonne étrangement dans la vaste pièce vide.

Si vous voulez maintenant fouiller la pièce, rendez-vous au **85**.

Si vous avez plutôt envie de vous intéresser à la cheminée, rendez-vous au **76**.

*Mais si aucun de ces choix ne vous tente, vous êtes libre de quitter la pièce. Pour cela, rendez-vous au **107**.*

## 75

Vous déambulez dans les rayons, essayant de déchiffrer le maximum de titres à la fois. La majorité des livres traitent de physique, de chimie ou de mathématiques et portent des titres aussi révélateurs que *Phagemides*, *Vecteurs de Complémentation Alpha* ou encore *ADNc : Bibliographie et Conditions d'Electrophorèse*. Vous comprenez donc rapidement qu'il y a très peu de chances que vous découvriez un livre intéressant, et que vous

puissiez comprendre, dans cette bibliothèque et vous vous préparez donc à repartir. Mais tout à coup, vous entrevoyez une ombre passer à toute vitesse au bout de la rangée.

« Eh, criez-vous. Qui est là ? »

Aucune réponse... Un silence de mort règne dans la bibliothèque, ce qui risque fort d'être de mauvais augure. Vous dégainez votre arme et vous avancez le plus silencieusement possible vers l'extrémité de la rangée. Lorsque vous êtes arrivée à moins d'un mètre, vous bondissez comme un chat vers la gauche, tout en étant prêt à ouvrir le feu dans cette même direction. Mais il n'y absolument personne de ce côté-là, aussi vous retournez-vous à toute vitesse en braquant votre arme vers la droite. Mais là non plus, pas âme qui vive. Vous abaissez légèrement votre arme, perplexe.

A cet instant précis, vous entendez comme un bruit de pas précipités, qui s'approche de vous à toute vitesse. De la sueur s'écoule de votre front tandis que vous regardez de tous les côtés possibles. *Mais vous ne voyez toujours rien !*

Soudain, vous sentez un lourd poids tomber sur votre dos... une masse chaude et velue qui vous projette à terre, et commence immédiatement à ramper vers votre tête. Vous poussez un hurlement où se mêlent à la fois la terreur et le dégoût, et dans un effort violent vous parvenez à vous remettre debout et à projeter la créature quelle qu'elle soit à terre. Vous vous retournez rapidement et vous retenez difficilement un nouvel hurlement en dévisageant enfin votre agresseur. Rendez-vous au **116**.

## 76

Il s'agit d'une cheminée tout à fait banale, mais d'une largesse plutôt surprenante. Il n'y a pas de bois à l'intérieur et elle n'a pas du être ramonée depuis bien des années. Vous ne tirerez rien d'intéressant de cette cheminée, donc reprenez votre inspection de la pièce. Si vous désirez maintenant jouer du piano, rendez-vous au **74**. Si vous préférez fouiller la pièce, rendez-vous au **85**. *Enfin, si vous voulez dès maintenant quitter les lieux, rendez-vous au 107.*

## 77

La porte s'ouvre silencieusement sur un petit salon confortable et agréable, qui ne porte aucune trace de violence. A votre gauche se trouve un canapé et quelques fauteuils, à votre droite une commode et une table basse et sur le mur du fond, sur un présentoir accroché au mur...

*Un fusil à pompe !*

Vous vous ruez dessus espérant qu'il soit chargé, car une telle trouvaille vous permettrait d'envisager avec plus de sérénité le reste de la nuit. Vous le soulevez

délicatement... et aussitôt, les deux supports se rétractent tandis que retentit dans la pièce le bruit caractéristique d'un mécanisme qui se met en marche. Vous regardez partout autour de vous, mais ne voyez rien de suspect.

Si vous voulez reposer le fusil là où vous l'avez trouvé, rendez-vous au **84**.

Si vous préférez quitter la pièce en conservant l'arme, rendez-vous au **125**.

Si vous préférez agir d'une manière différente, rendez-vous au **40**.

## 78

*Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au 144.*

A peine avez-vous entrouvert la porte que vous êtes frappée par l'air frais de la nuit d'automne. Vous voici dans un large couloir à ciel ouvert, bordé de hauts murs de pierre. Vous pouvez entendre le bruit paisible des cigales dans les arbres... et aussi celui, beaucoup moins rassurant, de pas précipités qui s'approchent rapidement et inexorablement de vous. En poussant un hurlement furieux, un énorme chien se rue vers vous, ses muscles nus luisants sous la lune. Heureusement, vous êtes prête à vous défendre contre le monstre :

**DOBERMAN MORT-VIVANT**   **Habilitété : 7**   **Endurance : 6**

Vous devez réduire votre *Habilitété* d'un point durant ce combat pour espérer blesser le chien car il est incroyablement agile et rapide. Si vous parvenez à l'abattre, rendez-vous au **47**.

## 79

Vous vous approchez de l'espace, l'arme au poing, et constatez qu'il y a une porte en face de l'escalier. Vous décidez d'aller l'ouvrir et vous dirigez vers elle, tout en vous demandant ce qui peut bien se trouver derrière.

*Euuuhhhhhhhhhhhhh*

Dans un gémissement macabre, un mort-vivant surgit de l'ombre et vous saute brutalement dessus. Déséquilibrée, vous tombez lourdement à terre tandis que la chose tente férocement de vous dévorer la jambe droite. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceuse*, rendez-vous au **162**. Si vous êtes *malchanceuse*, rendez-vous alors au **192**.

## 80

Vous revoici dans le premier couloir du manoir que vous aviez visité, celui même où Kenneth a trouvé la mort. Vous évitez d'ailleurs de retourner dans l'alcôve, ne pouvant

supporter à nouveau la vision du cadavre décapité. Une odeur de chair en décomposition flotte toujours ici mais en dehors de ça, le couloir est tout à fait vide. *A présent, choisissez une nouvelle destination sur votre carte.*

## 81

Le monstre s'effondre à terre et reste immobile, une mare de sang se formant déjà autour de son corps. Vous fouillez ensuite le couloir mais il n'y a absolument rien d'intéressant pour vous. *Choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 82

Vous quittez l'endroit sans être inquiétée d'aucune sorte et revenez dans le couloir. Rendez-vous au **13**.

## 83

*Si vous êtes déjà venue dans ce couloir, rendez-vous au **240**.*

Vous voici dans un nouveau couloir, beaucoup moins rassurant que le précédent. Presque entièrement plongé dans la pénombre, vous avez du mal à en distinguer tous les détails.

Soudain, un gémissement guttural s'élève à quelques mètres de vous. Vous dégainez votre arme et attendez que le mort-vivant se montre au grand jour. Lorsque la créature titubante sort de l'ombre, ses mains pourrissantes tendues en direction de votre visage, vous ouvrez le feu :

**MORT-VIVANT** **Habilité : 8** **Endurance : 9**

Si à n'importe quel moment du combat, vous êtes blessée par la créature, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **133**. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **48**.

## 84

Vous reposez délicatement le fusil dans la même position où vous l'aviez trouvée, et vous attendez impatiemment de voir ce qui va arriver. Mais rien ne se passe, ce qui vous contrarie quelque peu.

Si vous désirez maintenant quitter la pièce, rendez-vous au **82**.

Si vous désirez reprendre le fusil de son support et quittez la pièce avec, rendez-vous au **125**.

Si vous préférez employer une autre tactique, rendez-vous au **40**.

## 85

La fouille des lieux s'avère rapide car il ne vous faut pas longtemps pour comprendre qu'il n'y a strictement rien d'intéressant dans cette salle. *Vous perdez un point de Chance*. Si vous avez maintenant envie de vous intéresser au piano, rendez-vous au **124**. Si c'est la cheminée qui vous attire, rendez-vous au **76**. *Enfin, si vous voulez dès maintenant quitter la pièce, rendez-vous au 107*.

## 86

Vous vous dirigez lentement vers la porte car la pénombre est telle que vous ne voyez même pas où vous posez les pieds. Soudain, vous butez contre un objet mou. Avant que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste, vous vous sentez soudain tirer à terre par quelque chose, ou quelqu'un. Un gémissement macabre s'élève alors, ne vous laissant plus le moindre doute sur la nature de votre assaillant. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceuse*, rendez-vous au **34**. Si vous êtes *malchanceuse*, rendez-vous au **97**.

## 87

Le long couloir à l'air libre est à présent sans danger. Sur le sol, les cadavres des deux chiens sont déjà dans un état de décomposition avancé. Vous retournez par conséquent dans le couloir ; rendez-vous au **13**.

## 88

9 Mai 1998

*Ce soir nous avons joué au poker avec Scott le gardé, Alias et Steve le chercheur. Steve a vraiment eu beaucoup de chance, mais je pense qu'il a triché. Quel salaud.*

10 Mai 1998

*Aujourd'hui, l'un des principaux chercheurs m'a demandé de m'occuper d'un nouveau spécimen de monstre. Ça ressemble à un gorille sans peau. Ils m'ont dit qu'il fallait leur donner à manger des animaux vivants. Lorsque je leur ai filé un cochon, ils ont tout d'abord joué avec... lui arrachant les pattes et les viscères, avant de le dévorer.*

11 Mai 1998

Vers 5 heures du matin, Scott est venu me voir et m'a foutu une putain de trouille. Il portait une combinaison qui ressemblait à celle des cosmonautes. Il m'a dit d'en enfiler une moi aussi. J'ai compris qu'un accident s'était produit dans les laboratoires du sous-sol. Pas étonnant, ces enfoirés de chercheurs ne se reposent jamais, même la nuit.

12 Mai 1998

Je porte cette foutue combinaison depuis hier, ma peau commence à moisir et ça me démange. Pour me venger, je n'ai pas nourri les chiens aujourd'hui. Qu'ils aillent se faire foutre.

13 Mai 1998

Je suis allé à l'infirmerie parce que mon dos était tout gonflé et me démangeait. Ils m'ont bandé le dos, et le docteur m'a dit que je n'avais plus besoin de porter la combinaison. Mon petit doigt me dit que je vais bien dormir cette nuit.

14 Mai 1998

Lorsque je me suis réveillé ce matin, j'ai découvert une autre ampoule à mon pied. Ça me gênait et j'ai fini par traîner du pied en allant voir les chiens. Ils ont été bien silencieux ce matin, ce qui est très inhabituel. J'ai découvert que certains d'entre eux s'étaient enfuis. Je vais avoir de sérieux problèmes si les chefs s'en aperçoivent.

15 Mai 1998

Bien que je ne me sente pas bien, j'ai décidé d'aller rendre visite à Nancy. C'est mon premier jour de congé depuis une éternité. Mais j'ai été arrêté par un gardien à la sortie. Ils m'ont dit que la société avait décidé que personne ne devait quitter le domaine. Je ne peux même pas passer un coup de fil. Qu'est-ce que c'est que ces conneries ?

16 Mai 1998

J'ai entendu dire qu'un chercheur qui avait tenté de s'échapper du laboratoire à été tué la nuit dernière. Tout mon corps me brûle et m'a démangé durant la nuit. Lorsque je me suis gratté les ganglions sur le bras, un morceau de chair pourrie est tombé. C'est alors que je me suis rendu compte que l'odeur me donnait faim et que j'ai été pris d'une terrible envie de dégueuler.

19 Mai 1998

La fièvre est tombée mais ça démange. J'avais faim, j'ai mangé la nourriture des chiens. Ça démange, démange, Scott est venu. Sale tête, je l'ai tué. Délicieux.

Ça démange.

Délicieux

## 89

Vous posez votre question d'une voix forte puis vous attendez quelques secondes. Personne ne répond mais il vous semble que des gémissements de douleur proviennent maintenant de l'angle du couloir. Vous décidez alors de vous approcher discrètement pour voir qui se trouve là. Rendez-vous au **234**.

## 90

Il s'agit d'une tête de cerf bien banale ; rien d'assez majestueux qui ne justifie de l'exposer ainsi en tout cas, bien que vous ne soyez pas particulièrement spécialiste dans l'empaillage des cerfs.

Soudain, un coup de tonnerre retentit au loin et aussitôt la lumière s'éteint, vous plongeant dans d'opaques ténèbres. Seul un peu de lumière provient de sous la porte, vous permettant de distinguer vaguement les meubles. Instinctivement, vous dégainez votre arme mais la porte ne s'ouvre pas et ne laisse entrer aucune horreur hurlante, comme vous le craigniez. Vous rengainez aussi rapidement que vous l'aviez sorti votre revolver et vous vous apprêtez à quitter les lieux, lorsque soudain un scintillement vous fait vous retourner. Vous vous apercevez alors qu'il provient de l'œil droit du cerf empaillé. Tout à coup, aussi soudainement qu'elle s'était évanouie, la lumière éclabousse de nouveau la pièce et probablement toute la maison avec elle.

Si vous êtes intriguée par l'œil droit de ce cerf, rendez-vous au **118**.

Si vous ne l'avez pas déjà fait et que cela vous semble plus judicieux, vous pouvez fouiller les lieux : rendez-vous en ce cas au **221**.

*Mais si aucune de ces deux propositions ne vous convient, il ne vous reste plus qu'à reprendre votre carte et à y choisir une nouvelle destination.*

## 91

Vous décidez finalement de descendre car il se pourrait que vous découvriez quelque chose d'intéressant là-dessous. Vous attrapez la corde tenue par Barry. Ce dernier vous fait un petit signe de tête, ayant l'air de dire « pas de soucis », mais c'est tout de même avec un mauvais pressentiment que vous descendez dans les profondeurs ténébreuses de la fosse. Rendez-vous au **191**.

## 92

La porte s'ouvre sur une longue salle, qui file sur une dizaine de mètres, avant de bifurquer brutalement vers la droite. Si le mur de gauche est dégarni, celui de droite est égaillé de quelques tableaux de piètre qualité. Ces derniers représentent successivement

un bébé, un jeune homme, et un homme entre deux âges. Ce qui vous semble anormal, c'est le complexe système d'éclairage qui est mis en place pour assurer l'illumination des œuvres. En effet, sous chaque tableau se trouve un bouton et un chiffre, mis à part une peinture au fond de la salle qui proclame sur une plaque *Du Berceau à la Tombe*. Vu l'installation dont bénéficie la salle, vous en déduisez que cette pièce est importante, bien que vous ne sachiez pas encore pourquoi.

Vous pouvez décider d'appuyer sur l'un des boutons, simplement pour voir ce qui se passera. Les peintures au bas desquelles sont placés des interrupteurs sont :

- Un nouveau-né. (62)
- Un vieil homme sur son lit de mort. (153)
- Un homme entre deux âges fatigués. (105)
- Un enfant joyeux. (127)
- Un jeune homme souriant. (120)
- Un bébé en train de pleurer. (12)

Si vous désirez appuyer sur un des boutons, rendez-vous au numéro indiqué à côté du tableau correspondant. Si vous préférez ne pas courir ce risque, il ne vous reste plus qu'à retourner dans le couloir et à y choisir une nouvelle destination. Rendez-vous au **240**.

## 93

A peine avez-vous esquissé un geste, que la plante agite brusquement les tentacules qu'elle avait jusque là dissimulés, dans l'espoir de vous attraper. Ce qu'elle réussit fort bien d'ailleurs. Vous perdez l'équilibre et la plante vous attire violemment vers elle. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceuse*, rendez-vous au **136**. Si vous êtes *malchanceuse*, rendez-vous au **203**.

## 94

La seconde tentative s'avère la bonne. La porte jaillit de ses gongs et Barry apparaît en haletant. Vous vous ruez vers la sortie et vous vous extirpez de la pièce en roulant sur le sol. Quelques secondes plus tard, le plancher rejoint le plafond dans un bruit sourd qui résonne dans tout le manoir. Puis le silence revient dans la maison. Vous vous relevez en posant votre regard sur le fusil à pompe. Vous vous rappelez avec quelle insouciance vous l'avez décroché. Pour la première fois, vous commencez à désespérer de ne jamais pouvoir quitter cette maudite maison. Barry vous dit d'une voix qui se veut détendue :

« C'était moins une. Tu as fini faillir en sandwich Jill.

Son humour est quelque peu douteux mais d'une voix vibrante de sincérité vous dites :

- Merci de m'avoir sauvé la vie Barry.

Votre équipier, un peu gêné, marmonne quelque chose comme :

- C'est normal qu'on se serre les coudes dans un endroit pareil, puis sombre dans le silence.

Bien que vous ne vous attendiez pas à une réponse affirmative, vous demandez quand même :

- Tu as trouvé Chris ou Wesker ?

- Non, répond Barry d'un ton navré. Mais il reste beaucoup de pièces à fouiller, ne perdons pas espoir trop vite.

A nouveau le silence s'installe entre vous, et vous sentez que Barry a l'air absent, plongé dans ses pensées. Il interrompt le calme :

- Bon, Jill, si ça ne te dérange pas, je vais repartir fouiller le manoir. Ca risque d'être encore long, donc ne perdons pas de temps, d'accord ? »

Vous acquiescez, bien que l'idée de vous retrouver à nouveau seule ne vous enchante guère. Barry vous adresse un sourire d'encouragement puis ouvre la porte d'en face, et disparaît. Vous entendez pendant quelques secondes ses pas derrière la porte puis progressivement tout bruit s'éteint.

Avant de repartir, vous examinez votre nouvelle arme. La découverte de ce fusil à pompe est vraiment une bonne aubaine. En effet, il inflige cinq points de dégâts par assaut. Il est de plus chargé de cinq balles et la violence de son tir permet de faire éclater les têtes de vos adversaires en visant bien. Pour cela, rien de plus simple. Lors d'un assaut d'un combat, si vous obtenez un *double*, votre adversaire est tué sur le coup. Néanmoins cette astuce ne fonctionne que sur les morts-vivants ou créatures à peu près humaines. Il s'agit donc là d'une arme redoutable qui vous aidera sans nul doute considérablement pour vous échapper du manoir. *Vous gagnez deux points de Chance pour cette heureuse trouvaille.*

*A présent, choisissez une nouvelle destination sur votre plan. Mais notez auparavant que le **plafond obstrue désormais l'entrée de la pièce et que vous ne pourrez plus accéder au 141 au cours de votre aventure. (Et donc à la salle où se trouvait le fusil à pompe)***

## 95

Vous vous engagez prudemment dans cet étroit corridor, qui tourne brusquement vers la gauche au bout de seulement trois mètres. Braquant votre arme devant vous, vous franchissez le coude, pour voir que le couloir s'achève quelques mètres plus loin sur un cul de sac, auquel est fixée une petite bibliothèque. Cependant, juste devant vous se trouve, étendu sur le sol, le corps d'un homme, parfaitement immobile, ce qui vous fait hésiter quant à l'attitude à tenir. La seule chose de sûre au vu de ses vêtements, c'est qu'il ne s'agit ni d'un de vos équipiers ni de l'un des BRAVO.

Si vous voulez le contourner soigneusement afin d'aller examiner la bibliothèque, rendez-vous au **160**.

Si vous préférez ne prendre aucun risque et lui loger une balle dans la tête avant de passer, rendez-vous au **4**.

Mais vous avez encore la possibilité de rebrousser chemin : si telle est l'option que vous choisissez, rendez-vous au **150**.

## 96

Vous revoici dans le petit couloir où Richard a trouvé la mort. Son cadavre n'a pas bougé et vous évitez de le regarder pour ne pas que le sentiment de culpabilité que vous aviez ressenti à son décès ne revienne. *Choisissez une nouvelle destination sur votre carte.*

## 97

Vous ressentez soudain le contact chaud et humide de la bouche du zombie sur votre cou. Quelques secondes plus tard, vous sentez aussi la profonde morsure qu'il vient de vous infliger : *vous perdez 4 points d'Endurance et vous pouvez ajouter deux points à votre total d'Infection*. Puisant dans vos dernières forces, et surmontant votre répulsion, vous saisissez la tête du monstre entre vos mains et d'un coup sec la décalottez violemment. Le mort-vivant s'écroule, et le bruit sourd lorsqu'il heurte le sol se répercute étrangement fort dans le noir.

Vous vous relevez en grimaçant et vous vous dirigez rapidement vers la porte. Rendez-vous au **53**.

## 98

Après une fouille approfondie, vous ne découvrez finalement qu'un chargeur de Beretta dissimulé dans un vêtement se trouvant dans l'armoire. Néanmoins il fait très sombre et il est possible que vous soyez passé à côté de trouvailles importantes. Si vous possédez un briquet et que vous souhaitez allumer les chandeliers pour mieux vous éclairer rendez-vous au **54**. *Si cela ne vous tente pas, ou que vous n'avez pas de briquet, vous pouvez choisir une nouvelle destination sur votre carte.*

## 99

Hélas, près de la fente où la porte rejoint le cadre, se trouve un épais bloc d'acier blindé, indiquant un verrou particulièrement solide. Apparemment, celui qui a conçu ce piège n'a rien laissé au hasard. La panique vous gagne encore un peu plus lorsque vous vous

apercevez que le plafond se trouve maintenant à moins d'un mètre cinquante de votre tête. Vous devez rapidement prendre une autre décision :

Si vous voulez tenter de défoncer la porte du couloir, rendez-vous au **56**.

Enfin, si vous préférez attendre de voir ce qui peut encore arriver, rendez-vous au **237**.

## 100

La porte donnant sur la salle à manger s'ouvre à la volée, et Barry déboule dans le couloir, l'arme au poing :

« J'ai entendu les coups de feu, halète-il. Qu'est-ce qui se pas...

Lorsqu'il aperçoit la créature, votre ami n'a qu'un petit instant d'hésitation avant de lui loger une balle dans la tête. Le crâne de la chose éclate alors, faisant voltiger des morceaux de cervelle dans tous les coins, alors que son corps s'effondre silencieusement. Sans relâcher son index de la détente, Barry s'approche prudemment de la créature et d'un coup de pied, la retourne sur le dos. Le visage de la créature est couvert de sang et est d'une blancheur de cadavre. Ses vêtements sont en haillons mais le plus frappant est cette odeur de pourriture qui se dégage d'elle.

Vous pouvez voir défiler dans les yeux de Barry les mêmes questions auxquelles vous n'avez pas de réponse. Mais il y a une chose dont vous êtes certaine : la créature à vos pieds est un des assassins cannibales qui terrorisent Raccoon City depuis des mois. Il semblerait donc que le manoir soit leur repaire. Si c'est bien le cas, vous n'êtes pas de taille à affronter cette situation, en tout cas pas seuls. Vous avez grand besoin de renforts.

Vous vous rappelez soudain de la chose sur laquelle la chose était penchée lorsque vous l'avez découverte et vous en faites part à Barry :

- Eh bien, on va aller voir », répond-il d'un ton sinistre.

Sur ceux, vous vous dirigez prudemment vers l'alcôve. Rendez-vous au **71**.

## 101

Après avoir durement pesé le pour et le contre, vous déclarez :

« Non, Barry, je ne pense pas qu'il y ait quelque chose d'intéressant là-dessous.

- Comme tu veux, répond-il en se grattant doucement la barbe.

S'en suit un silence un peu forcé. Puis, il sort un papier de sa poche et vous le tend.

- Jill, j'ai trouvé ça pendant mes fouilles et comme je n'ai pas encore découvert à quoi ça sert, tu peux le prendre si tu as envie.

Vous prenez la feuille et vous remarquez immédiatement qu'elle est presque entièrement vierge, à l'exception des trois chiffres suivants, inscrits en haut à droite :  
225.

Vous haussez les épaules :

- Ca ressemble à un code. Je le garde, ça peut toujours servir.

Pendant que vous examiniez le papier et le rangiez dans votre sac, Barry n'a pas cessé de s'impatienter, évitant de vous regarder dans les yeux. Il vous dit soudain :

-Bon, euh, Jill, il faut que je reprenne mes recherches, car on n'a pas encore trouvé Chris et Wesker. A plus tard. »

Et avant que vous n'ayez pu placer un mot, il a déjà quitté la pièce. En soupirant, vous prenez le même chemin que lui. *Choisissez une nouvelle destination sur votre plan. Notez également que vous ne pourrez plus pénétrer dans cette pièce à l'avenir.*

## 102

**13 Novembre 1967**

*L'invitation*

*Après avoir fini mon travail et quitté New York, je suis finalement arrivé au château vers 6 h du matin. Le hall est très spacieux. L'escalier central menant au second est aussi très impressionnant. Toutes ces choses me rendent encore nostalgique. Dessiner les plans de cet endroit est le travail dont je suis le plus fier. Cinq ans se sont écoulés depuis le jour où j'ai montré la maquette à Ozwell E. Spencer dans son bureau jusqu'à la finition de la construction. Les ordres de Spencer étaient stricts et j'ai dû faire appel à toute mon énergie et à mon ingéniosité pour réaliser le projet. Au premier coup d'œil, personne ne suspecterait quelque chose d'inhabituel. Quand il se tourna pour me faire face, il rejeta ses cheveux blancs sur ses épaules. Il avait une stature imposante et au premier contact, on pouvait deviner qu'il était du genre taiseux. Il m'annonça que ma fille et ma femme étaient reparties pour aller rendre visite à leur tante Emma, qui était souffrante, puis nous portâmes un toast. Nous sommes les seuls à connaître les nombreux secrets de ce bâtiment. Hautement satisfaits de notre complicité, nous goûtâmes le vin.*

*Le banquet*

*La salle à manger était superbe. Il y avait une incroyable diversité de nourriture harmonieusement disposée sur une grande table. Quand on levait les yeux, on pouvait voir une statue d'une déesse du style Rodin qui semblait vous désirer depuis le second étage. En dépit de sa splendeur, le banquet ne pouvait être apprécié que par deux convives, Spencer et moi. Nous ne pouvions entendre que le léger tic-tac de la pendule. Ah, si seulement Jessica et Lisa étaient là ! Selon Spencer, elles arrivèrent trois jours avant moi et apprécièrent particulièrement la maison. Lisa profita de la gentillesse de Spencer afin d'utiliser le piano. Il m'a dit qu'elle joua « La sonate au clair de lune » de Beethoven (sa spécialité). En ce soir de pleine lune bercé par la mélodie, Spencer félicita ma femme pour ce superbe moment. J'imagine que leurs visages étaient illuminés de plaisir.*

**14 Novembre 1967**

## *Suspicious*

*Lord Spencer me guida à travers le manoir. Il ouvrit de nombreuses portes donnant sur des pièces décorées avec les plus merveilleuses œuvres d'art : Peintures de De Vinci, sculptures de Raphaël... Dans une des pièces, l'œil d'une bête empaillée brillait étrangement. Dans une autre, des armures du moyen âge étaient scrupuleusement alignées près de leur capitaine. Toutes ces œuvres, Spencer les a collectionnées depuis des années et il semble être un des hommes les plus riches sur cette planète. « Vous aimez ? Je voudrais utiliser cette maison comme point de détente pour une nouvelle compagnie. Je prévois que non seulement les employés, mais aussi les visiteurs, pourront l'utiliser. » Son projet est de créer une multinationale pharmaceutique. Il m'a dit qu'il voudrait l'appeler Umbrella. Je me demande pourquoi il a intégré tant de choses pour en faire un centre de détente. Il exagère, même si ses actions sont sous l'emprise de sa passion.*

### **18 Novembre 1967**

*Ma famille n'est pas encore revenue, tante Emma est-elle si malade ? J'en doute. Le téléphone n'est pas raccordé, ce qui n'est pas très pratique. Je montai à la terrasse du second pour m'aérer l'esprit. Des corbeaux perchés sur un rail m'observaient, j'avais la continue impression d'être observé. Je vis une chose incroyable : une échelle descendant dans un passage souterrain derrière la chute d'eau. Ce n'est pas mon travail, quand cette chose a-t-elle bien pu être construite ? Pendant que je me posais de questions, trois hommes en blouse blanche apparurent et dirent : « qui êtes-vous ? Vous ne pouvez pas vous promener librement ! ». Ils me ramenèrent à l'intérieur.*

### **20 Novembre 1967**

#### *Doutes*

*Il n'y a pas de traces du fusil à pompe que ma femme offrit à Spencer pour son anniversaire. Je fume une cigarette dans la pièce où est exposé un fusil à pompe cassé qui pourrait tromper les néophytes et passer pour l'original. Qui a échangé ce fusil à pompe avec celui de ma femme et pourquoi ? Ni ma femme ni ma fille n'ont reparu et cela commence à m'inquiéter. Mon riche employeur m'a informé que ma famille et moi ne pouvions rester au château plus longtemps. Quand je lui ai dit que je pourrais les rejoindre demain, il éclata de rire et dit qu'il était inutile de m'inquiéter comme cela.*

### **21 Novembre 1967**

*Les bagages étaient rassemblés et quelqu'un me conduisit dans une grande pièce sans ouverture, au rez-de-chaussée, réservée pour les réceptions. Comme Spencer n'arrivait pas, je regardai les peintures en compagnie d'un homme en blouse blanche, le même que dans la cour. « La vie est riche et courte » - sur les peintures exposées au mur, le temps était représenté par la vie d'un homme, de sa naissance à sa mort. « Votre famille est morte » ricana l'homme me regardant cyniquement. Le temps semblait s'arrêter. De quoi voulait-il parler ? A ce moment, je sentis une terrible douleur à la base de la nuque et m'écroulais au sol.*

### **24 Novembre 1967**

## *1<sup>ère</sup> Détention*

*Comment a t il pu devenir un homme pareil ? Que s'est-il passé ici ? Quel est donc l'objectif de cette compagnie appelée Umbrella ? Je fus emprisonné dans cette pièce et le temps passa lentement « L'objectif est de garder tout ceci secret depuis que vous êtes un inconnu... » Un jour un homme en blouse blanche me dit ceci en m'apportant une nourriture infecte. Qu'y a t il de plus important qu'une vie humaine ? Lord Spencer et moi sommes les deux seuls à connaître les secrets de ce manoir, et si je meurs, Il sera le seul à savoir. Est-ce pour cette raison que nous voyons ces créatures déambuler autour du manoir ? Je ne puis rester ici pour être tué ... ou pire. Il est nécessaire que je m'échappe. La question est de savoir si depuis le début, je n'avais pas construit moi-même ma propre prison. Quand je concevais ce manoir, avec la passion de Spencer pour les énigmes, je conçu un chemin d'évasion pour quiconque se retrouverait emprisonné ici. On dirait que Spencer veut tester cette méthode sur moi... A un moment, une des innombrables créatures du manoir qui peuplent le rez-de-chaussée tomba sur moi depuis le plafond. Pour je ne sais quelle raison, je semble les attirer. Je sautai instinctivement en arrière et pendant que je me relevais, je pus en compter un grand nombre. Quelles sont ces créatures ? Des fourmis ?*

### **27 Novembre 1967**

*J'ai finalement réussi à m'évader de cette pièce mais personne ne peut sortir du manoir en claquant des doigts. Vous avez besoin des croix, de l'oeil bleu du tigre et du blason doré. Je ne peux pas m'occuper à trouver quelque chose d'autre, j'ai autre chose à faire.*

### **28 Novembre 1967**

## *2<sup>ème</sup> Détention*

*Je ne peux pas trouver les mots pour la décrire mais une plante gigantesque occupe une pièce entière ! Dieu ne peut pas avoir créé une chose pareille.*

### **30 Novembre 1967**

*Il est impossible de sortir de cette pièce. Un laboratoire fantôme donnant sur une cave avec aucune sortie apparente. Et finalement je trouvai : un escarpin et l'espoir de trouver une issue. Jessica. Ma femme et ma fille ont-elles vécu ce que je vis pour l'instant ? Non, je dois m'évader, faire comme elles ont fait avant moi.*

### **5 Décembre 1967**

## *Désespoir*

*Ma gorge est déshydratée. Je n'ai pas mangé depuis des jours et je ne sais pas combien de temps je tiendrai encore. Je deviens fou. Pourquoi ? Parce que je suis comme un rat, qui essaie indubitablement de s'évader du labyrinthe du laboratoire. Est-ce que ma fascination pour l'anormale architecture de ce manoir était si répréhensible ?*

### **7 Décembre 1967**

*Je suis dans un sombre tunnel secret. Et soudain, quelque chose de monstrueux me fit*

*face. Je grattai ma dernière allumette pour voir une tombe avec mon nom gravé dessus. Quel genre de psychopathe ferait ce genre de chose? « George Trevor » c'était bien moi ! Spencer savait depuis le début, que je viendrai ici pour mourir et il prépara ma tombe. Réalisant avec succès, d'essayer de m'écarter de chaque sortie potentielle. Jessica, excuse-moi. Peu de temps, c'est ce qu'il reste avant que je vous rejoigne au paradis.*

*George Trevor*

## 103

*Si vous avez déjà guéri Richard, rendez-vous au 6. Si vous ne l'avez jamais rencontré, rendez-vous au 174.*

*Vous vous dépêchez de courir espérant trouver votre ami toujours vivant. Lorsque vous franchissez l'angle du couloir, vous distinguez son corps affalé sur le sol sale.*

*Si vous avez parcouru moins de 40 paragraphes pour aller chercher le sérum, rendez-vous au 227. S'il vous a fallu 40 paragraphes ou plus, rendez-vous au 35.*

## 104

*La porte ne s'ouvre pas. Il semblerait qu'elle soit fermée de l'intérieur. Si vous l'avez préalablement déverrouillée, rendez-vous au 238. Si ce n'est pas le cas, choisissez une autre destination sur votre plan.*

## 105

*Rendez-vous au 193.*

## 106

*Les marches craquent sous vos pas tandis que vous parcourez rapidement l'escalier, l'arme à la main. Il faut dire que le sinistre décor autour de vous n'est pas fait pour vous rassurer. De vieilles tapisseries tombent en lambeaux des murs décrépits et la luminosité est faible. Ajoutez à cela qu'il règne sur les lieux un silence de mort et on comprendra aisément les raisons de votre crainte.*

*Après ce qui vous a semblé être une éternité, vous parvenez enfin au bout des marches. Choisissez à présent une destination.*

## 107

*Alors que vous vous dirigez vers la porte, le plafond au dessus de votre tête se met à trembler violemment. Puis l'onde de choc se déplace rapidement, comme si une énorme*

créature rampait dans les combles du manoir.

Aussi vite qu'il avait commencé, le bruit s'arrête soudainement, et un silence de mort règne de nouveau dans la pièce. Haussant les épaules, vous vous apprêtez à repartir.

Alors que vous passez devant la cheminée, celle-ci vole brusquement en éclat, projetant des morceaux de plâtre à travers toute la pièce. *Tentez votre Chance* : si vous êtes *chanceuse*, rendez-vous au **230**. Si vous êtes *malchanceuse*, rendez-vous au **15**.

## 108

Si vous avez éliminé la plante lors de votre dernier passage, rendez-vous au **123**.

Si ce n'est pas le cas, et que vous souhaitez fouiller la pièce, rendez-vous au **93**.

Si vous préférez quitter la pièce immédiatement, retournez dans le couloir en vous rendant au **269**.

## 109

Après une fouille approfondie des lieux, le seul objet notable que vous ayez découvert est une partition de *La Sonate au Clair de Lune* de Beethoven. Si vous essayez de jouer ce morceau sur le piano, rendez-vous au **224**. Sinon vous pouvez aussi, si vous ne l'avez pas déjà fait, prendre un peu de repos. Si c'est ce que vous désirez, rendez-vous au **223**. *Mais vous êtes aussi libre de quitter les lieux. Dans ce cas, choisissez une autre destination sur votre carte.*

## 110

Vous reculez le plus rapidement possible et tentez vainement de refermer la porte au nez de la créature. Hélas, le chien est beaucoup plus rapide que vous et il vous saute férocement à la gorge. Sous le choc, vous trébuchez et tombez à terre tandis que l'animal triomphant hurle à la lune. Vous tentez désespérément de le repousser mais vos doigts dérapent sur la chair à vif et, en grognant sauvagement, le chien vous arrache la gorge d'un coup de dents. La douleur est insupportable et malgré vos efforts, vous vous évanouissez dans un sommeil dont vous ne vous réveillerez pas. Votre mission et votre vie s'achèvent ici, aux portes du manoir Spencer.

## 111

*Si vous êtes déjà venue dans cette mezzanine, rendez-vous au **121**. Si c'est votre première visite et que vous avez le mot nosio inscrit sur votre feuille de personnage, rendez-vous au **60**.*

Une joie soudaine et inattendue vous envahit lorsque vous posez le pied dans la

somptueuse mezzanine, qui surplombe le grand hall. A moins d'une dizaine de pas de là, vous tournant le dos, vous reconnaissez la silhouette massive de Barry ! Vous l'interpellez aussitôt, soulagée de retrouver enfin l'un de vos coéquipiers :

« Eh, Barry !

Il se retourne, l'air étonné et vous sourit tout en s'approchant de vous. Mais il vous semble que ce sourire sonne étrangement faux et, qu'en vérité, votre équipier n'est pas vraiment heureux de vous voir. Immédiatement, vous réalisez la stupidité de cette remarque : pourquoi donc Barry ne serait-il pas content de vous voir ? Décidément, cette situation vous met les nerfs en pelote.

- Jill ?

Vous sortez des pensées où vous vous étiez plongée :

- Euh, quoi ?

- Je viens de te demander si tu as découvert quelque chose sur Chris ou les Bravo ?

- Euh non, rien de spécial. Et toi ?

Barry hésite quelques secondes à cette question et répond finalement :

- Forest est mort. Je viens de trouver son cadavre. Il a apparemment été attaqué et dévoré... par des corbeaux.

A ces mots, accumulés à tous ce que vous avez vécu dans cette maison, vous devez vous retenir pour ne pas fondre en larmes. Gêné, Barry attend que vous vous remettiez de vos émotions avant de poursuivre :

- Et... Jill, j'ai aussi trouvé des cartouches pour bazooka. Prends-les au cas où tu dénicherai l'arme qui va avec.

Sur ce, Barry vous tend six grosses cartouches. Notez que vous possédez maintenant six cartouches acides, particulièrement utiles contre les plantes mais qui n'ont aucun effet approfondi particulier sur quoi que ce soit d'autres. (Tout en infligeant les mêmes dégâts que des cartouches normales, c'est à dire dix points de dégâts par assaut, ce qui n'est pas négligeable.)

Vous demandez tout de même :

- Mais, et toi Barry ?

Il rétorque, en montrant fièrement son Colt :

- Moi, j'ai ça. Bon, euh, Jill ; il va falloir qu'on s'y remette, il reste énormément de pièces à fouiller et chaque heure passée dans cette baraque restreint les chances de retrouver Chris, Wesker et les BRAVO. »

Sans attendre votre approbation, votre équipier, rengaine son arme, se dirige vers la porte par laquelle vous êtes rentré et s'enfonce dans les ténèbres du couloir. *Choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 112

Vous revoilà dans la petite pièce où vous aviez dit à Rebecca de vous attendre. L'endroit est totalement désert à présent : sans nul doute la jeune BRAVO a-t-elle suivi votre conseil : ne vous voyant pas revenir, elle est partie explorée le manoir pour trouver une issue.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez fouiller la pièce. Pour cela, rendez-vous au **139**. Vous pouvez également vous reposer quelques temps si vous le souhaitez. *Ajoutez en ce cas 5 points à votre total d'Endurance pour ce bref mais agréable moment de répit. Lorsque vous déciderez de quitter la pièce, choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 113

Vous appuyez sur le bouton mais une nouvelle fois, rien ne se passe. Sur quel interrupteur allez-vous à présent jeter votre dévolu ? Vous pouvez choisir entre :

- Un nouveau-né. (153)
- Un vieil homme sur son lit de mort. (183)
- Un enfant joyeux. (12)
- Un jeune homme souriant. (127)
- Un bébé en train de pleurer. (120)

## 114

Vous positionnez l'œil rouge dans l'orbite droite de la statue. Immédiatement, répondant à un mécanisme remarquablement élaboré, la tête de tigre pivote dans un grondement sourd, révélant un plateau sur lequel est posé un gros révolver qui brille de mille feux. Vous le reconnaissez au premier coup d'œil : c'est un Colt Python, le même que possède Barry. Le 344 Magnum est en parfait état et vous vous en saisissez prestement. Son poids respectable vous apprend qu'il est chargé à bloc, c'est-à-dire de cinq cartouches. Pas de munitions supplémentaires en vue mais il s'agit là d'une précieuse trouvaille. Le Colt Python inflige 5 points de dégâts par assaut, c'est-à-dire presque autant qu'un fusil à pompe. De plus il s'agit d'un révolver très puissant, qui peut décalotter le crâne d'un adversaire d'un seul coup bien placé. Pour cela, il vous suffira lors d'un assaut d'obtenir avec les dés un nombre égal ou supérieur à 10. *Vous gagnez deux points de Chance pour avoir déniché cette superbe arme.*

*A présent si vous possédez un autre objet que vous pensez pouvoir utiliser ici, rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre gravé sur cet objet. Si ce n'est pas le cas, reprenez votre plan et choisissez-y une nouvelle destination.*

## 115

Ce couloir est très sombre et vous met immédiatement mal à l'aise. De lourdes tapisseries rouges et un épais tapis de la même teinte, qui amortit le bruit de vos pas, renforcent l'impression de claustrophobie qui vous assaillit brutalement.

Le couloir est vide mais pas depuis très longtemps semble-t-il. Une odeur de poudre flotte dans l'air et en remontant le corridor, vous butez sur les cadavres de trois mort-vivants abattus d'une balle en pleine tempe. Apparemment, au moins un de vos coéquipiers vous précède encore. Cela vous remet un peu de baume au cœur de savoir que vous n'êtes pas seule face aux monstruosité qui peuplent le manoir. *Choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 116

Devant vos yeux ébahis se tient une monstrueuse araignée, de plus d'un mètre d'envergure. Son corps poilu vous fait frissonner rien qu'à le regarder : le terrifiant arachnide fixe ses yeux sur vous et se met à ramper à toute vitesse dans votre direction. Vous n'avez aucune échappatoire possible. Vous qui avez toujours eue la phobie des araignées, voilà bien votre veine !

**ARAIGNEE GEANTE**    **Habilitété : 8**    **Endurance : 20**

Vous devez lors de ce combat retirer un point à votre *Force d'attaque* à cause de votre peur panique des araignées. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **209**

## 117

Le couloir est véritablement sordide et pourrait honorablement figurer dans un film d'horreur. Vous n'êtes donc pas rassurée lorsque vous l'empruntez et vous avancez lentement, le canon de votre arme largement braqué devant vous, tous les sens en alerte. Le corridor bifurque très rapidement vers la droite et des bruits peu rassurants de mastication se font entendre. Vous avancez maintenant sur la pointe des pieds et vous jetez un coup d'oeil furtif par delà le croisement. Deux mort-vivants dans un état de décomposition avancé sont en train d'en dévorer un troisième, qui a le ventre ouvert, laissant ses entrailles pendre à l'air libre. Une importante mare de sang s'est formée sous le cadavre en train d'être décarcassé, et une terrible odeur de mort règne en ces lieux. Sans hésiter, vous levez votre arme et ouvrez le feu :

**MORT-VIVANT**    **Habilitété : 8**    **Endurance : 10**

**MORT-VIVANT**    **Habilitété : 7**    **Endurance : 12**

Si vous êtes blessée par l'un des monstres à n'importe quel stade du combat, n'oubliez pas de noter le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **133**.

Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **214**.

## 118

Vous utilisez un escabeau qui traîne dans un coin, pour arriver à la hauteur des yeux morts de l'animal. Vous vous penchez immédiatement vers le droit : pas étonnant qu'il scintille ! L'œil droit du cerf est en fait une pierre précieuse d'un rouge vif et éclatant ! Si vous voulez vous emparer de ce rubis, rendez-vous au **245**. Mais si vous avez peur de déclencher un piège, vous êtes tout à fait libre de fouiller cette pièce (rendez-vous au **221**) ou de la quitter immédiatement (*choisissez une nouvelle destination sur votre plan*).

## 119

Vous n'avez pas fait trois mètres en direction de la porte que, dans un gigantesque bruissement d'ailes, une volée de corbeaux s'envole du toit surplombant le balcon et se dirige à toute vitesse vers vous. Vous accélérez au maximum, n'osant jeter un regard en arrière. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **31**. Si vous échouez, rendez-vous au **180**.

## 120

Rendez-vous au **193**.

## 121

Vous revoici dans la mezzanine surplombant le grand hall où vous aviez croisé Barry. Elle est à présent déserte. *Choisissez une nouvelle destination sur votre plan*.

## 122

Vous n'êtes malheureusement pas assez rapide et la créature vous mord féroce ment la jambe, manquant de vous arracher la cheville. *Vous perdez trois points d'Endurance et vous pouvez ajouter un point à votre total d'Infection*. En poussant un cri de douleur, vous reculez en boitillant et tirez une balle entre les deux yeux de l'horrible chose. Celle-ci, s'écroule, la tête à moitié séparée de son corps. Des flots de sang jaillissent de son coup

et inondent la moquette, terrible spectacle qui vous donne la nausée.

Tandis que vous vous dirigez vers la porte, maudissant le monstre et votre infortune, vous vous apercevez que vous boitez assez sérieusement. *Vous perdez un point d'Habilitéte pour les trois prochains combats que vous aurez à disputer.* Vous retournez alors lentement vers la salle bleue, en grimaçant légèrement sous l'effet de la souffrance. Rendez-vous au **150**.

## 123

La plante git recroquevillée au beau milieu de la salle. Le désherbant a eu un effet radical et définitif, semblerait-il.

Si vous n'avez pas fouillé la pièce et que vous souhaitez maintenant le faire, rendez-vous au **229**.

Si ce n'est pas le cas, vous n'avez plus rien à faire dans cette salle et vous la quittez immédiatement pour retourner dans le couloir. Rendez-vous au **269**.

## 124

Le piano est véritablement magnifique, avec de belles touches d'une blancheur immaculée. Néanmoins il est lui aussi recouvert, comme tout le reste de la pièce, d'une épaisse couche de poussière, signe que personne ne l'a utilisé depuis un bout de temps.

Si vous désirez jouer de ce piano, rendez-vous au **74**.

Si vous voulez plutôt examiner la cheminée, rendez-vous au **76**.

Si vous désirez fouiller la pièce, rendez-vous au **85**.

*Enfin, si vous voulez dès maintenant quitter la pièce, rendez-vous au **107**.*

## 125

Vous quittez la pièce, vous attendant plus ou moins à un quelconque piège mais rien ne se passe. Vous revoici à présent dans la petite pièce aux murs de marbre. Sans attendre, vous vous dirigez vers la porte donnant sur le couloir et tournez la poignée. A votre grande surprise, vous découvrez que la porte est verrouillée.

Soudain, retentissent des bruits de cliquements provenant du plafond. Vous levez les yeux... et poussez un petit cri horrifié lorsque vous vous apercevez que le plafond est en train de s'abaisser, lentement certes mais inexorablement. En un éclair, vous vous ruez vers la porte du petit salon : verrouillée également. La peur commence à vous gagner et vous réfléchissez à toute vitesse à ce qu'il convient de faire tandis que l'abaissement du plafond se poursuit, dans un bruit de tonnerre.

Si vous voulez tenter de défoncer la porte du couloir, rendez-vous au **56**.

Si vous souhaitez plutôt forcer la serrure, rendez-vous au **99**.

Enfin, si vous préférez attendre de voir ce qui peut encore arriver, rendez-vous au **237**.

## 126

Vous vous approchez doucement du cadavre, braquant par la plus élémentaire prudence votre arme dans sa direction. Alors que vous vous trouvez à présent à moins de deux mètres du corps, vous remarquez qu'il porte le gilet typique des membres de l'équipe BRAVO. Redoutant de découvrir un nouveau coéquipier mort, vous vous forcez presque à vous penchez et à retourner le corps sur le ventre. Vous n'y arrivez qu'avec beaucoup d'efforts et lorsqu'enfin vous y parvenez, vous ne pouvez retenir un cri d'horreur. Rendez-vous au **142**.

## 127

Rendez-vous au **193**.

## 128

Malheureusement, vous ne réagissez pas après vite et le monstre vous projette violemment contre le mur. *Vous perdez 5 points d'Endurance*. Mais déjà, le serpent revient à la charge. Rendez-vous au **173**.

## 129

*Si vous n'avez pas réussi à sauver Richard, rendez-vous au 55.*

Vous revoilà dans la petite pièce où vous aviez croisée Rebecca. Celle-ci est toujours là et pousse un soupir de soulagement lorsqu'elle vous voit revenir saine et sauve :

« Dieu merci Jill, tu es vivante. Comme tu as mis longtemps, j'ai cru...

Rebecca ne termine pas sa phrase et se met à rougir violemment. Puis elle vous demande rapidement :

- Comment va Richard ?

- Ca va, répondez-vous, je suis arrivée à temps. Il est en train de se remettre.

Un large sourire égaille le visage de la jeune chimiste :

- Et les autres ?

- Non, répondez-vous tristement. Aucun de vivant en tout cas.

- Je vois, dit-elle gravement, son visage à nouveau neutre. Qu'est-ce qu'on fait maintenant ?

- Si seulement je le savais, soupirez-vous. Je vais repartir explorer le manoir et tenter de trouver une sortie à cet enfer. Comme tu n'as pas d'arme, il vaut mieux que tu m'attendes ici.

Rebecca acquiesce, bien que vous voyiez qu'elle n'est guère enchantée par cette idée.

- Si je ne suis pas revenue d'ici une heure, essaie de quitter le manoir, ordonnez-vous. Tu as bien compris ? »

La jeune BRAVO fait un hochement de tête un peu tremblotant mais au moins ne perd-elle pas les pédales. C'est toujours ça de gagné dans une pareille situation. Elle vous souhaite bonne chance et c'est en songeant que vous en aurez bien besoin que vous quittez la pièce. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez fouiller la pièce avant de partir. Pour cela, rendez-vous au **139**. *Choisissez ensuite une nouvelle destination sur votre plan.*

## 130

Vous pénétrez dans le hall... et vous sentez une vague de froid vous envahir à la vue de la désagréable surprise qui vous y attend. Seul le silence et le vide vous font à présent face. Wesker a disparu.

« Wesker ! crie Barry de toutes ses forces, sa puissante voix résonnant dans le silence qui règne dans la maison. Seul l'écho lui répond.

Votre coéquipier se tourne vers vous, l'air désespéré. Vous lui proposez de fouiller la pièce en quête d'indices, ce que vous faites tous deux. Mais rapidement, vous vous apercevez qu'il n'y a rien à voir.

- Tu as trouvé quelque chose ? demande Barry, tandis que vous le rejoignez au milieu du hall.

- Rien du tout, répondez-vous. A croire qu'il s'est évaporé.

Vous parlez d'un ton calme mais à l'intérieur de vous, les pensées bouillonnent à grande vitesse. Il y a à peine cinq minutes vous étiez quatre et maintenant vous n'êtes plus que deux, seuls dans un immense manoir, peuplé de vous ne savez quelles créatures.

- Bon, écoute-moi Jill ! Je pense qu'il vaut mieux qu'on se sépare pour couvrir le plus de terrain possible. Cette maison est grande et il faut la fouiller le plus vite possible. Tu es d'accord ?

Même si cette perspective ne vous emballe guère, elle est logique et vous acquiescez donc.

- Bien. Je vais retourner fouiner du côté de cette salle à manger. Si ça ne te gêne pas tu feras l'aile est. Et... Jill ! J'ai trouvé un passe-partout. Prends-le, toi la reine des crocheteuses.

- Merci Barry ! Avec ça cette mission va être du gâteau », répondez-vous d'un ton léger, pour masquer l'angoisse qui commence à vous saisir.

Sur ce, Barry tourne les talons et se dirige vers la porte de la salle à manger. De votre côté vous vous approchez de la porte la plus au sud du mur est et vous l'ouvrez. Rendez-vous au **150**.

## 131

Vous fouillez tous les recoins de la bibliothèque, en gardant le doigt crispé sur la gâchette de votre arme. Cela vous prend un certain temps mais le jeu en valait la chandelle. Dissimulé derrière un rayonnage, vous découvrez une niche dans laquelle est posé un authentique Bazooka. Vous sentez la joie vous envahir tandis que vous le saisissez et elle est même décuplée lorsque vous constatez qu'il est chargé à bloc de six cartouches. Chacune d'elle inflige dix points de dégâts par assaut. Il s'agit là d'une trouvaille exceptionnelle, qui pourrait faire la différence entre la vie et la mort d'ici la fin de la nuit ; *par conséquent, vous gagnez 3 points de Chance*. Vous décidez ensuite de ne pas vous éterniser dans les parages et vous quittez la pièce un peu plus guilleret qu'en y pénétrant. Rendez-vous au **195**.

## 132

La fouille vous prend du temps mais s'avère très lucrative. Vous dénicher ainsi un chargeur de Beretta (15 balles) et un chargeur de fusil à pompe (5 cartouches). Vous découvrez aussi un vieux fusil, qui doit avoir plus de vingt ans, et qui n'est certainement pas en état de marche. Si vous désirez tout de même garder ce fusil cassé, inscrivez-le sur votre *feuille de personnage*. *Ces trouvailles vous valent le gain d'un point de Chance*. *Choisissez ensuite une autre destination sur votre plan*.

## 133

Malheureusement pour vous, les mort-vivants sont porteurs d'un virus très dangereux et en vous blessant, ils vous l'ont peut être transmis. Lancez un dé. Si vous obtenez :

**1 ou 2** : vous ne subissez aucun dommage particulier.

**3 ou 4** : le mort-vivant vous a écorché la jambe. *Ajoutez un point à votre total d'Infection*.

**5 ou 6** : le mort-vivant vous a mordu. *Ajoutez deux points à votre total d'Infection*.

Retournez ensuite au paragraphe d'où vous venez.

## 134

Vous vous emparez du blason pour l'examiner plus attentivement : il est vieux et semble avoir été utilisé récemment car une rayure le fend de haut en bas. Un minuscule numéro est profondément gravé dans le bois. Vous le déchiffrez laborieusement pour finalement aboutir à un 65. Vous le rangez dans votre sac, pensif, vous demandant quel peut être son utilité.

*Lors de l'aventure vous pourrez utiliser ce blason lorsque cela vous semblera être le bon endroit pour le faire. Vous ajouterez 65 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors et vous vous rendrez au paragraphe ainsi obtenu. Si ce paragraphe ne s'enchaîne pas logiquement avec le précédent, vous saurez que vous n'avez pas fait le bon choix.*

*Vous gagnez dans tous les cas un point de Chance pour cette trouvaille. A présent, choisissez une autre destination sur votre plan.*

## 135

Vous avancez prudemment entre les deux bibliothèques, votre arme braquée droit devant vous. Un long couloir plongé dans l'ombre aboutit à une porte sur votre droite et à un cul de sac sur votre gauche.

Si vous voulez vous diriger vers cette porte, rendez-vous au **86**.

Si vous préférez retourner dans la chambre et la fouiller, rendez-vous au **188**.

*Enfin, si vous voulez quitter cet endroit, reprenez votre plan et choisissez-y une nouvelle destination.*

## 136

Vous parvenez à sortir le couteau de combat de votre poche et, avec l'énergie du désespoir, vous tranchez violemment le tentacule qui vous retient prisonnière. La plante se rétracte une poignée de secondes, ce qui vous donne le temps de vous ruer vers la porte. Alors que vous vous apprêtez à quitter le plus vite possible la salle, vous remarquez soudain une pompe dans un petit renforcement. Le couvercle visant à introduire un liquide est ouvert et vous en déduisez qu'il doit exister un système d'arrosage pour la plante monstrueuse qui occupe les lieux. Si vous possédez un désherbant et que vous souhaitez l'utiliser ici, rendez-vous au **210**. *Si vous ne le souhaitez pas ; ou ne le pouvez pas ; retournez dans le couloir et choisissez-y une nouvelle destination.*

## 137

La porte, une fois n'est pas coutume, n'est pas verrouillée et s'ouvre silencieusement. Vous êtes sur le seuil d'une petite pièce, qui doit être un genre de débarras. De longs

placards occupent tous l'espace des murs à votre gauche comme à votre droite. Contre le mur du fond, en revanche, se trouve un petit bureau encombré. La pièce semble vide mais rien n'est certain dans un lieu comme ce manoir.

Si vous voulez fouiller la salle, rendez-vous au **132**.

*Si vous n'en avez pas envie, reprenez votre plan et cherchez-y une prochaine destination.*

## 138

Vous revoici dans l'immense salle à manger, où a commencé ce cauchemar. Vous constatez toutefois avec satisfaction que le mort-vivant abattu par Barry n'a pas bougé. Apparemment, pour éliminer ces monstres, la bonne vieille méthode de la balle dans la tête est la seule qui fonctionne vraiment, comme dans les films.

Si vous avez le mot eutats inscrit sur votre *feuille de personnage*, rendez-vous immédiatement au **189**.

Si ce n'est pas le cas et que vous voulez fouiller la salle à manger, rendez-vous au **26**.

*Si vous ne pouvez, ou ne voulez exécuter, l'une de ces deux actions, il ne vous reste plus qu'à reprendre votre plan et à réfléchir à une nouvelle destination.*

## 139

*Si, lors de votre première visite dans cette pièce, vous aviez le mot nosiop inscrit sur votre feuille de personnage, rendez-vous au **247**.*

Après une rapide fouille des lieux, vous découvrez sur l'étagère une trousse de soin et une fiole étiquetée. Sans nul doute un antipoison ; notez qu'il contient *deux* doses, autrement dit que vous pourrez l'utiliser à deux reprises ou sur deux personnes différentes. *Vous gagnez un point de Chance pour ces précieuses trouvailles. A présent, il ne vous reste plus d'autre choix que de quitter la pièce et de choisir une nouvelle destination sur votre plan.*

## 140

A l'instant où le blason quitte son support, le mur derrière-vous se referme brutalement, avant même que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste. Le mur est épais d'un bon mètre et étoufferait tous les cris que vous pourriez éventuellement pousser.

Vous tâchez de ne pas céder à la panique et vous faites à toute vitesse la revue de toutes les solutions possibles et imaginables. Mais au final vous ne voyez qu'une possibilité : remettre le blason dans son emplacement, en espérant que la porte se rouvrira. Vous mettez sans attendre votre idée en pratique et à votre grand soulagement, le mur coulisse à nouveau, ouvrant la sortie.

*Vous quittez cette pièce secrète au plus vite et vous choisissez une autre destination sur votre plan.*

## 141

Vous voici dans une petite pièce, très bien éclairée et dont la beauté vous coupe le souffle. Le plafond, d'une hauteur incroyable, est fait d'un magnifique mélange de marbre et d'or. Quatre colonnes, de marbre également, se trouvent aux points cardinaux de la pièce. De luxueuses tapisseries, qui doivent coûter une véritable fortune, complètent ce décor démesuré. Une porte se trouve dans le mur en face de vous.

Si vous avez envie de voir ce qui se trouve derrière la porte, rendez-vous au **77**.

Si cela ne vous tente pas, vous n'avez plus qu'à retourner au **13** et à y décider d'une autre destination.

## 142

Le visage de votre ami n'est plus qu'une plaie béante, ses orbites sans yeux vous contemplant d'un regard aveugle. Le corps de Forest est percé de multiples blessures de quelques centimètres, révélant des morceaux de chair à vif. Sa main gauche est encore refermée sur son beretta. Ses vêtements sont en lambeaux, comme si des milliers de petites dents l'avaient voracement dévoré.

Vous vous écarterez le plus vite possible du corps, réprimant difficilement votre croissante envie de vomir. Mais bientôt le chagrin prend le dessus sur le dégoût, et la colère sur le chagrin.

Un croassement aigu vous tire brusquement de vos sombres pensées. Vous vous retournez l'arme braquée droit devant vous et vous apercevez un corbeau posé sur le balcon à à peine quelques dizaines de centimètres de vous. Le volatile est réellement énorme et vous toise avec des yeux froids. Vous remarquez alors qu'il tient dans son bec un petit morceau de chair.

*Morceau de chair. Corbeau. Forest*

Vous ne mettez qu'une poignée de secondes à comprendre ce qui s'est déroulé sur ce balcon. En proie soudain à un très mauvais pressentiment, vous vous ruez vers la porte. Mais vous n'avez pas fait trois mètres que dans un gigantesque bruissement d'ailes, une volée de corbeaux s'envole du toit surplombant le balcon et se dirige à toute vitesse vers vous. Vous accélérez au maximum, n'osant jeter un regard en arrière. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **21**. Si vous échouez, rendez-vous au **180**.

## 143

Une fois n'est pas coutume, cette porte n'est pas verrouillée et s'ouvre sans résistance. Vous voici dans une salle carrée, de dimensions moyennes et bien éclairée. Sur deux des murs, à votre gauche et à votre droite, se trouvent alignées de chaque côté huit armures. Au fond de la pièce, vous apercevez un petit présentoir mais, en au beau milieu de la salle, encastré dans le sol, se trouve un gros bouton rouge, cerné par deux petits trous grillagés. Votre cœur s'emballe, car vous êtes certaine d'être en présence d'un des nombreux pièges dont recèle le manoir. Qu'allez-vous décider ?

Si vous voulez appuyez sur le bouton rouge, rendez-vous au **39**.

Si vous avez plutôt envie de briser le présentoir en verre pour voir ce qu'il dissimule, rendez-vous au **59**.

Si vous voulez plutôt recourir à une autre stratégie, notez laquelle sur votre *feuille de personnage*, puis rendez-vous au **7**.

Mais vous êtes aussi libre de quitter la pièce sans rien toucher. *Si c'est votre choix, reprenez votre plan et choisissez-y une nouvelle destination.*

## 144

Vous revoici dans le long couloir qui mène à la porte à combinaison. Le cadavre du chien que vous aviez éliminé lors de votre premier passage est maintenant dans un état de décomposition avancé, et une odeur de chair pourrie empoisonne l'air pourtant frais de la nuit.

Si vous possédez les quatre blasons requis, rendez-vous au **250**.

Si vous ne les avez pas tous, il ne vous reste plus qu'à retourner dans le manoir et à y poursuivre vos investigations. *Choisissez une destination sur votre carte.*

## 145

*Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au **13**.*

Vous poussez la porte et pénétrez dans la vaste mezzanine qui surplombe la salle à manger. A votre gauche comme à votre droite un long balcon d'au moins cinquante mètres longe la pièce et se termine sur une porte, à l'autre bout de la salle. L'endroit est vide de présence humaine et vous avancez donc sans crainte d'être dérangé.

Brusquement, vous sentez une masse lourde vous tomber sur le dos et vous vous écroulez à terre. La chose qui vous maintient au sol pousse un gémissement pathétique, qui la désigne comme étant un mort-vivant. Vous tentez de vous relever alors que vous sentez déjà le souffle chaud du monstre dans votre cou. *Testez votre habileté.* Si c'est une réussite, rendez-vous au **232**. Si c'est un échec, rendez-vous au **175**.

## 146

La porte est solidement verrouillée et malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à l'ouvrir. Néanmoins, vous remarquez qu'une minuscule épée a été gravée sur la serrure. Si vous possédez une clé portant ce symbole, rendez-vous au **29**.

*Si ce n'est pas le cas, il ne vous reste plus qu'à reprendre une nouvelle fois votre plan et à choisir une autre destination.*

## 147

Après une fouille approfondie des lieux, tout en restant sur vos gardes, vous découvrez caché sous un des lits deux herbes vertes et un briquet à essence en haut d'une armoire. Malgré ce maigre bilan, vous êtes tout de même satisfaite de ces acquisitions et vous ressortez de la pièce plus confiante que lorsque vous y êtes entré. Rendez-vous au **201**.

## 148

La fouille de la salle est longue et minutieuse, car il y règne un désordre terrible. Au final, vous découvrez tant bien que mal des cartouches pour bazooka, au nombre de six, ainsi qu'une lettre dans la blouse d'un vêtement, sur une chaise. S'il vous prend l'envie de la lire, notez bien le paragraphe où vous serez à ce moment là et rendez-vous au **52**.

Pour le moment, vous n'avez guère d'autres choix que de quitter la pièce et de retourner dans la pièce à la tête de cerf. Rendez-vous au **201**.

## 149

Vous approchez prudemment du muret et braquez brusquement votre arme par dessus tout en examinant ce qui s'y trouve. Rien en vérité, sinon un trou aux abords irréguliers d'une soixantaine de centimètres de diamètre environ. Vous vous préparez à repartir lorsque vous apercevez soudain quelque chose qui brille, posé près du trou.

Si vous voulez voir ce que cela peut être, rendez-vous au **51**.

Si vous préférez vous éloigner et fouiller la pièce, rendez-vous au **3**.

*Si vous voulez dès maintenant quitter les lieux, choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 150

Vous pénétrez dans une petite pièce sombre et fraîche, aux lumières tamisées. Tous les murs sans exception ; plafond compris ; sont d'un bleu profond, ce qui donne l'étrange

sensation de pénétrer dans un refuge sous-marin. Au centre de la salle, se trouve une magnifique statue de marbre, représentant une femme qui porte une cruche. En dehors de cela, la pièce est entièrement vide. Au fond, se trouve un étroit passage à l'ouest du mur nord et une porte de bois à l'est du même mur, sans compter la double porte donnant sur le hall. Un escabeau se trouve par ailleurs au milieu du passage. Il règne en ces lieux une atmosphère particulière, de calme et de sécurité. Vous sentez la boule qui vous noue l'estomac se décontracter quelque peu.

Si vous désirez emprunter le passage de gauche, rendez-vous au **95**.

Si vous préférez examiner la statue plus attentivement, rendez-vous au **246**.

Si vous choisissez d'ouvrir la porte du mur est, rendez-vous au **236**.

## 151

Vous traversez rapidement les lieux en direction de la seconde porte, tout en restant sur vos gardes. Puis, une fois que vous l'avez atteinte, vous vous empressiez de tourner la poignée. Rendez-vous au **235**.

## 152

Soudain prise d'une inspiration, vous sortez de votre poche le blason que vous avez trouvé dans la salle à manger. Comme vous le pensiez, il a exactement la même forme et la même taille que le blason doré, la seule différence entre les deux étant la matière dans laquelle ils ont été taillés.

Si vous voulez poser le blason en bois à la place du blason doré, afin de vous emparer de ce dernier, rendez-vous au **9**.

Si cela ne vous satisfait pas, retournez au **205** et faites-y un autre choix.

## 153

Rendez-vous au **193**.

## 154

Si le blason de bois devait être utilisé dans la cavité du blason doré, la réciproque devrait logiquement être vraie. Vous placez donc le blason doré dans le trou vide où se situait le blason de bois. Immédiatement, le tic-tac jusque là très régulier de l'horloge s'accélère brusquement, tandis que les aiguilles se mettent à tourner à toutes vitesses, comme prises de frénésie. Soudain, l'emballement s'arrête aussi vite qu'il avait

commencé et, dans un grondement sourd, l'horloge se décale d'un bon mètre, révélant un petit compartiment dans le mur, à l'intérieur duquel quelque chose brille légèrement. Si vous voulez en savoir plus et vous emparer de l'objet quel qu'il soit, rendez-vous au **24**.

*Mais si cela ne vous tente pas, vous êtes libre de choisir une nouvelle destination sur votre carte, en notant que vous pourrez revenir n'importe quand à ce paragraphe pourvu que vous vous trouviez dans la salle à manger.*

## 155

La feuille vierge de toute note ou inscriptions effacées. Vous la remettez rapidement en place, sans plus vous en préoccuper.

Si vous voulez à présent essayer d'ouvrir la porte du mur est, rendez-vous au **146**.

*Si vous n'en avez pas envie, l'unique option qui se présente à vous est de reprendre votre plan et d'y choisir une nouvelle destination.*

## 156

*Si vous avez déjà allumé un feu dans la cheminée, rendez-vous au **61**.*

La cheminée est relativement petite, assez usée par le temps et ne semble pas avoir servi depuis bon nombre d'années. Cependant, détail étrange, une feuille blanche vierge de toute inscription est accrochée juste au dessus. Vous remarquez également qu'un peu de bois se trouve encore dans l'âtre, en quantité suffisante semblerait-il pour allumer un feu.

Si vous possédez un briquet et que c'est ce que vous souhaitez faire rendez-vous au **241**.

Si vous préférez arracher la feuille du mur afin de mieux l'examiner, rendez-vous au **155**.

*Si aucune de ces options ne vous convient, vous êtes libre de choisir une nouvelle destination sur votre plan.*

## 157

Vous pénétrez dans un nouveau couloir, aussi sombre et sinistre que le précédent ; néanmoins celui-ci semble vide, au contraire de son prédécesseur. Comme votre plan l'indique, deux portes desservent ce corridor, en plus de celle que vous venez d'emprunter pour y pénétrer.

Cependant, votre attention est pour le moment monopolisée par le cadavre qui gît immobile au beau milieu du passage, à deux mètres de vous à peine.

Vous avancez prudemment, vos doigts crispés sur la crosse de votre arme, vous

attendant à tout instant à ce que le mort vous saisisse la jambe mais il n'en est rien. Vous poussez un soupir de soulagement et vous relâchez légèrement votre attention pendant quelques instants. Hélas, c'est le moment précis que choisit un mort-vivant pour jaillir de l'alcôve où il s'était dissimulé. Vous reculez instinctivement... pour voir avec horreur que le cadavre derrière-vous s'est à présent relevé ! Impossible d'échapper à ce combat :

**MORT-VIVANT**   **Habileté : 7**   **Endurance : 9**

**MORT-VIVANT**   **Habileté : 8**   **Endurance : 7**

Vous devez les combattre tous les deux en même temps. Si à un quelconque moment du combat, vous êtes blessée, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **133**. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **243**.

## 158

Vous pénétrez dans un petit dortoir qui contraste étrangement avec la froide nudité de la pièce précédente. Ici, se trouvent deux lits défaits, deux armoires ouvertes et en désordre ainsi qu'un petit bureau. Contrairement aux autres salles, vous pouvez sentir que des gens ont vécu ici, et dans une époque pas si lointaine. Néanmoins, la pièce ne semble pas avoir subi une quelconque violence et paraît presque paisible par rapport à ce que vous avez déjà affronté dans le reste du manoir.

Si vous voulez fouiller plus en avant cet endroit, rendez-vous au **147**.

Si vous n'en avez pas envie, retournez donc au **201** et faites-y un autre choix.

## 159

La salle est petite et la fouiller entièrement ne vous prend guère de temps. Au final, vous découvrez deux chargeurs de Colth Python (l'arme que détient Barry) comportant chacun six balles dans le bureau ainsi qu'un petit cahier sur le bureau, qui semble être un ouvrage traitant de botanique. Lorsque vous désirerez le lire (maintenant ou plus tard) notez bien le numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors et rendez-vous au **222**. Vous pourrez consulter ce livre à n'importe quel moment de l'aventure. *Vous gagnez un point de Chance pour ces trouvailles.*

Si vous voulez à présent ouvrir la porte menant à l'escalier, rendez-vous au **73**.

*Si cela ne vous tente pas, ou que vous ayez déjà accompli ce choix précédemment, reprenez votre plan et choisissez-y une nouvelle destination.*

## 160

Vous rasez le mur afin d'éviter le cadavre puis vous vous approchez de la petite bibliothèque pour la fouiller. Malheureusement, vous ne découvrez rien d'intéressant, si ce n'est quelques rubans de machines qui semblent correspondre à la machine à écrire du hall. *Vous perdez un point de Chance.*

Alors que vous repassez près du corps inerte, celui-ci se met brusquement en mouvement, et tente de vous mordre la cheville. Vous bondissez en arrière pour tenter d'éviter la morsure. *Tentez votre chance.* Si vous êtes *chanceuse*, rendez-vous au **178**. Si vous êtes *malchanceuse*, rendez-vous au **122**.

## 161

Vous ouvrez machinalement le livre, et vous vous apercevez immédiatement qu'il a été évidé en son centre. Dans la cavité artificiellement creusée est encastré un médaillon. Vous vous emparez de celui-ci et l'examinez sur tous les aspects. Un Aigle d'or est gravé sur l'une des faces mais en dehors de cela, rien ne semble indiquer l'utilité du médaillon. *Vous gagnez cependant un point de Chance pour cette trouvaille* qui doit forcément être importante pour qu'on ait pris la peine de la dissimuler de la sorte.

*A présent choisissez une autre destination sur votre carte.*

## 162

Par chance, la créature se prend les dents dans le cuir de votre botte. D'un geste rapide et précis vous lui déboîtez le cou, avec une répugnance manifeste quand vous touchez sa peau blanche et moite. Le mort-vivant s'écroule lourdement sur le sol, sans même un dernier gémissement.

Vous vous relevez péniblement, choquée par l'agression brutale du monstre. Votre cœur bat encore la chamade tandis que vous explorez le petit espace où vous vous trouvez. Vous vous apercevez vite qu'il n'y a strictement rien à voir, si ce n'est une petite porte en bois.

Si vous souhaitez tenter de déverrouiller cette porte, rendez-vous au **43**.

Si vous préférez monter les escaliers directement, rendez-vous au **106**.

Si vous voulez explorer le couloir, rendez-vous au **176**.

## 163

A peine le monstre s'écroule-t-il raide mort ; peut-être pour la seconde fois ; qu'une seconde créature apparaît à l'angle du couloir :

**MORT-VIVANT**   **Habileté : 6**   **Endurance : 9**

Si à n'importe quel moment du combat, vous êtes blessée par la créature, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **133**.

Si vous êtes victorieuse, vous explorez rapidement les lieux, qui sont tout à fait conformes à ce que signalait votre plan. Un escalier conduit au premier étage et le couloir est desservi par trois portes. *Choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 164

Vous ouvrez doucement la porte, vous attendant au pire. Effectivement, vous constatez qu'elle s'ouvre sur un large balcon, orné de tableaux fixés sur les murs de la maison. Les tâches de sang continuent... et s'arrêtent devant le cadavre d'un homme, dont la distance vous empêche de distinguer le visage.

Si vous souhaitez examiner le corps de plus près, rendez-vous au **126**.

Si cela, ne vous tente pas, vous quittez la pièce, retraversez l'étroit corridor pour retourner dans le hall. Rendez-vous alors au **119**.

## 165

Le sombre couloir aux tapisseries vertes est à présent vide mais une odeur de chair morte très désagréable flotte maintenant dans l'air. *Choisissez une autre destination sur votre plan.*

## 166

Vous essayez de toutes vos forces de tourner le volant mais celui-ci reste obstinément immobile. Un tentacule de la plante, vous fouette violemment la jambe, manquant de vous faire tomber à terre (*vous perdez deux points d'Endurance*) tandis que plusieurs autres s'avancent déjà. Rendez-vous au **16**.

## 167

*Si vous êtes déjà venue dans ce couloir, rendez-vous au **23**.*

Vous êtes dans un long couloir, éclairé très chichement, et où les tapisseries sombres étouffent la lumière faiblarde du plafonnier. Plusieurs portes desservent le corridor et un escalier descend vers le rez-de-chaussée. Mais pour le moment, vous n'avez d'yeux que pour le mort-vivant immobile qui vous fixe de son regard éteint. Et vous apercevez en outre une seconde créature plus en retrait. Soudain, ils se mettent à avancer

lentement vers vous, comme si un ordre mental venait de leur être donné. Vous ne pouvez pas éviter ce combat :

**MORT-VIVANT**   **Habileté : 6**   **Endurance : 12**

**MORT-VIVANT**   **Habileté : 8**   **Endurance : 10**

Si à n'importe quel moment du combat, vous êtes blessée par l'une des créatures, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **133**.

Vous devez les combattre tous les deux à la fois, en suivant les règles spécifiques. Si vous êtes victorieuse, les deux horreurs s'effondrent presque en même temps tandis qu'une terrible odeur de pourriture commence à se répandre dans le couloir. Soucieux de vous éloigner au plus vite de ce lieu, vous partez immédiatement repérer les éventuelles issues. *Choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

Si vous choisissez d'ouvrir la porte du mur est (marquée **238** sur votre carte), rendez-vous au **104**.

## 168

Si c'est la deuxième fois que vous posez les pieds ici, rendez-vous au **72**.

Si c'est la troisième fois ou plus, rendez-vous au **112**.

## 169

Avez-vous exploré l'espace sous l'escalier ? Si oui, rendez-vous au **242**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **216**.

## 170

Si ce n'est que la seconde fois que vous venez dans ce corridor, rendez-vous au **103**. Si c'est la troisième fois ou plus, rendez-vous au **68**.

## 171

La porte s'ouvre sans un bruit, révélant une habitation assez sommaire. A votre gauche, un petit bureau et une armoire alors qu'à droite se trouve un grand lit, accompagné d'une table de nuit. La pièce ne porte aucune trace de violence et elle est entièrement vide. Les draps sont défaits mais contrairement à beaucoup d'autres endroits du manoir ne sont pas recouverts de poussière, preuve que quelqu'un y a dormi récemment. Ce qui

est très étrange car la maison est censé être inhabitée depuis plus de vingt ans.

Si vous voulez fouiller l'armoire, rendez-vous au **49**.

Si vous préférez vous occuper du bureau, rendez-vous au **182**.

Si vous avez plutôt envie de vous intéresser à la table de nuit, rendez-vous au **204**.

*Si aucun de ces choix ne vous tente, quittez la pièce et choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 172

Vous pressez l'interrupteur mais rien ne semble indiquer si vous avez fait le bon choix ou non. Quel bouton voulez-vous presser à présent ? Vous avez le choix entre :

- Un nouveau-né. (105)
- Un vieil homme sur son lit de mort. (153)
- Un homme entre deux âges fatigués. (113)
- Un enfant joyeux. (127)
- Un bébé en train de pleurer. (12)

## 173

Par pur réflexe vous vous écarter brusquement, et vous sentez le corps lourd et froid du reptile vous effleurer tandis que ce dernier, emporté par son élan, s'écrase contre le mur. Il effectue un demi-tour fulgurant et rampe à nouveau vers vous, barrant la sortie. Bien qu'affaibli par votre précédente rencontre, le monstrueux serpent ne vous fera aucun cadeau. Vous devez combattre :

**SERPENT GEANT**    **Habilité** : 10    **Endurance** : 25

Le monstre est d'une rapidité fulgurante aussi devez-vous ôter un point à votre total d'*Habilité* pour ce combat. De plus, ses morsures sont empoisonnées. S'il parvient à vous toucher à n'importe quel moment, vous perdrez ensuite un point d'*Endurance* par assaut jusqu'à la fin de l'affrontement. Mais si vous ne vous soignez pas ensuite en prenant une herbe bleue ou un *antipoison*, les effets perdureront *après* le combat et vous perdrez un point d'*Endurance* par nouveau paragraphe traversé. **Notez bien, enfin, que la règle de tir dans la tête ne vaut pas pour cet adversaire.**

Si vous gagnez le combat, rendez-vous au **28**.

## 174

La première chose qui vous frappe en revenant dans ce couloir, c'est le silence. Vous n'entendez plus le râle qui précédemment vous avait fait battre en retraite. Vous vous dirigez donc vers le coude et vous le franchissez avec prudence. Aussitôt, vous sentez votre sang se congeler dans vos veines et un sentiment d'horreur vous envahit. Un homme git au milieu du couloir les bras en croix, tel un pantin désarticulé. Vous vous approchez de lui et votre crainte se trouve malheureusement confirmée : c'est Richard, l'éclaireur de l'équipe BRAVO.

Avant même d'arriver à un mètre du corps recroquevillé et en voyant que ce dernier n'a pas réagit à votre entrée dans le couloir, vous déduisez presque immédiatement que votre ami est mort. Vous vous accroupissez tout de même pour tâter le pouls mais cet examen ne fait, hélas, qu'appuyer votre hypothèse. Richard est décédé. Vous songez alors à quel point son agonie a dû être terrible, seul dans ce froid couloir, attendant désespérément que quelqu'un vienne, mais sentant ses forces l'abandonner au fur à mesure de l'inexorable avancée du temps. Surtout, une pensée vous obsède ; si vous n'aviez pas tourné les talons lors de votre première visite dans ce corridor, peut-être auriez-vous pu le sauver. Vous ne le saurez jamais mais c'est un poids que vous allez devoir supporter quelques temps.

Après avoir ruminé ces noires pensées pendant quelques minutes, vous décidez finalement de fouiller le corps de votre ami. Vous découvrez de ce fait trois chargeurs de Beretta pleins ainsi qu'une radio portable, qui a l'air en état de marche. Cependant, vous découvrez rapidement qu'il ne s'agit que d'un poste récepteur, permettant certes de recevoir des appels mais pas d'en passer. C'est toutefois toujours ça de pris et vous l'empochez sans rechigner. Vous examinez ensuite le corps de votre équipier, cherchant la cause de sa mort. Vous ne trouvez rien sur le ventre et vous passez au dos... et ne pouvez retenir un frisson à la vue des deux longues plaies violacées qui s'y trouvent. Cela ressemble à une morsure, mais vous ne sauriez imaginer l'animal responsable de celle-là. De plus, vu la couleur des blessures, nulle doute qu'elles ont empoisonné votre équipier.

Vous vous relevez ensuite et vous forçant à ne pas contempler plus longuement le cadavre de Richard, vous quittez le couloir. *Choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 175

Malheureusement, la faim dévorante du monstre lui donne une force hors du commun et c'est impuissante que vous sentez ses dents pourries se planter dans votre cou. Vous hurlez de douleur et, dans un ultime effort, parvenez à repousser la chose qui est en train de vous dévorer vivante. Vous braquez votre arme dans sa direction, et la

regardant droit dans les yeux, vous pressez la détente. Le crâne explosé, le mort-vivant s'effondre pour l'éternité sur le sol de marbre de la mezzanine. Quand à vous, vous passez votre main dans votre cou et grimacez en sentant le sang chaud couler dans votre dos. *Vous perdez 5 points d'Endurance et votre total d'Infection augmente de deux points.* Vous vous appuyez quelques instants contre le mur pour récupérer puis vous vous relevez donc et inspectez la mezzanine d'un peu plus près. La seule chose qui retienne votre attention est une statue en porcelaine, presque aussi haute que vous. Notez le mot *eutats* sur votre feuille de personnage. *Choisissez ensuite une nouvelle destination sur votre carte.*

## 176

*Si vous êtes déjà venue ici rendez-vous au 13.*

Vous vous trouvez dans un long couloir, très calme et à l'apparence paisible. Il y règne un silence de mort. Pas trace d'une quelconque présence, humaine ou non. *Choisissez maintenant votre prochaine destination sur votre carte.*

## 177

La porte s'ouvre, dévoilant une petite salle de bain à l'ancienne, recouverte d'une épaisse couche de poussière. Apparemment, cela fait longtemps que nul n'a plus fait un brin de toilette ici. A votre droite se trouve justement un siège de toilette ancestral tandis qu'en face de vous se tient une vieille baignoire, elle aussi sérieusement rouillée.

Si vous désirez examiner les lieux plus en détail, rendez-vous au 37. Si cette idée ne vous convient pas, vous n'avez d'autre choix que de retourner dans le couloir. Rendez-vous alors au 13.

## 178

Heureusement les dents de la créature s'enfoncent dans le cuir de votre botte et vous en profitez pour lui loger une balle dans le dos. La créature pousse un dernier gémissement, avant de s'écrouler, inondant la moquette de son sang. En poussant un soupir de soulagement, vous retournez dans la pièce bleue. Revenez au 150 et faites-y un nouveau choix.

## 179

La porte est verrouillée mais vous parvenez tout de même à entrer grâce à votre passe-partout. Vous voici dans une grande salle, de loin la plus agréable que vous ayez vu depuis votre entrée dans le manoir. Des lumières tamisées dévoilent un papier peint à

ton doux, un véritable bar avec plusieurs tabourets, un petit piano et une étagère. Le tout donne une apparence de calme et de sérénité, qui est du reste peut-être seulement apparente.

Si vous désirez prendre un peu de repos ici, rendez-vous au **223**.

Si vous préférez fouiller la pièce, rendez-vous au **109**.

Enfin, si vous avez envie d'essayer le piano, rendez-vous au **44**.

*Si vous ne voulez pas vous éterniser ici, reprenez votre carte et choisissez-y une nouvelle destination.*

## 180

Hélas, vos craintes étaient fondées ; avant même que vous n'ayez atteint la porte, la nuée vous rattrape et vous percute brutalement dans le dos. Sous le choc, vous vous effondrez à terre et vous sentez des dizaines de becs picorer avec voracité vos vêtements. Vous poussez un faible hurlement, car les corbeaux sont déjà en train de vous arracher des lambeaux de peau. Des flots de sang coulent le long de votre dos et la douleur devient vite insupportable. Puis tout à coup, vous ne voyez plus rien, car les oiseaux vous ont crevé les yeux, et vous vous évanouissez d'un sommeil dont vous ne sortirez jamais plus. Si l'un de vos amis s'aventure par mégarde sur ce balcon, il y trouvera *deux* cadavres...

## 181

Vous pénétrez dans une vaste pièce bien éclairée, ce qui vous change agréablement de l'ambiance lugubre des couloirs y menant. Vous voici dans une grande bibliothèque et qui semble à première vue avoir été épargnée par la violence qui règne dans le manoir. De multiples rayonnages encombrant les lieux et leur tracé est tout sauf géométrique, ce qui vous étonne quelque peu. L'éclairage est modeste et de nombreuses zones d'ombre sont créées par les rangées de livres. Pas un bruit ne se fait entendre dans la pièce, si ce n'est votre respiration légèrement rapide.

Si vous désirez fouiller les lieux, rendez-vous au **208**.

Si vous préférez flâner au hasard dans les rayons, rendez-vous au **75**.

Enfin, si vous voulez vous rendre directement à l'autre porte qui figure sur votre plan, rendez-vous au **151**.

## 182

Vous ne découvrez qu'un unique chargeur de Beretta posé sur le bureau. C'est déjà ça de pris et vous l'empochez, en vous disant que ces quinze balles pourraient faire la

différence entre la vie et la mort dans un lieu tel que ce manoir.

Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez à présent fouiller l'armoire : rendez-vous alors au **49**.

Si vous préférez vous intéresser à la table de nuit, rendez-vous au **204**.

*Si aucun de ces choix ne vous tente, quittez la pièce et choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 183

Lorsque vous pressez le bouton, un cliquètement se produit et vous voyez apparaître des petits leviers de métal, qui poussent littéralement le tableau hors du mur. Finalement, la peinture tombe sur le sol dans un bruit sec. Vous apercevez alors que derrière la toile, est dissimulée une petite niche dans laquelle est exposé un blason, portant le symbole d'une étoile. Vous vous en emparez évidemment, persuadée qu'il doit avoir une grande importance pour avoir été protégé de la sorte. *Vous gagnez deux points de Chance pour cette heureuse trouvaille.* La salle ne recèle rien d'autre d'intéressant, par conséquent vous retournez dans le couloir pour y choisir une autre destination. Rendez-vous au **240**.

## 184

*Si vous êtes déjà venue dans ce couloir, rendez-vous au **13**.*

Vous voici dans un étroit couloir sombre, aux murs tapissés de papier vert. De macabres gémissements retentissent un peu plus loin, ne vous laissant aucun doute sur la nature des occupants des lieux. Bientôt, deux créatures surgissent en titubant devant vous. La première porte un chandail vert en lambeau et a perdu un œil, son orbite vide rouge de sang. La seconde, quant à elle, a le bras gauche qui pend le long du corps et qui forme un angle insolite. Les deux mort-vivants poussent des gémissements macabres, qui vous hérissent vos cheveux sur votre tête. Le couloir est étroit et, si vous voulez le traverser, il va falloir combattre :

**MORT-VIVANT**   **Habilité** : 7   **Endurance** : 11

**MORT-VIVANT**   **Habilité** : 7   **Endurance** : 12

Si à n'importe quel moment du combat, vous êtes blessée par un des deux monstres, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **133**.

*Si vous êtes victorieuse, choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 185

Sérieusement amoché et sans doute effrayé par la tournure des évènements, le reptile géant rampe à toute vitesse vers son trou et, avant que vous n'ayez pu tirer, disparaît. Vous l'entendez glisser sous le plancher... puis le bruit s'éteint dans les profondeurs et bien vite le silence oppressant qui règne dans le manoir est rétabli. Le combat a duré moins de trois minutes et sans le trou sous vos yeux vous pourriez croire qu'il s'agissait d'une hallucination. Mais au fond de vous-même, vous savez que vous êtes passé tout près de la catastrophe.

Votre regard se porte de nouveau vers le blason, que vous avez sorti de votre poche et que vous tenez maintenant dans votre main tremblante. Vous avez risqué votre vie mais vous avez maintenant le sentiment que cet objet pourrait se révéler indispensable pour fuir du manoir.

*Vous gagnez deux points de Chance pour l'avoir découvert et pour avoir réussi à terrasser le serpent géant.*

Si vous voulez maintenant procéder à une fouille plus approfondie du grenier, rendez-vous au **19**. Mais si vous craignez un retour du serpent, vous pouvez quitter dès lors la pièce. *Choisissez alors une nouvelle destination sur votre plan. Mais notez bien que vous ne pourrez désormais plus retourner dans le grenier, car le serpent géant rôde sûrement toujours dans les environs et si une deuxième confrontation avait lieu, sa conclusion pourrait être moins heureuse.*

## 186

Hélas, la panique vous gagne et vous ne parvenez pas à trouver la porte de la salle. A un moment donné, vous trébuchez et vous affalez lourdement sur le sol. Immédiatement vous pouvez sentir les corbeaux qui se jettent sur vous et commencent à vous arracher des lambeaux de chairs en de multiples endroits de votre corps. Vous poussez un hurlement, de douleur et de terreur, et tentez de vous relever mais vos jambes ne vous portent plus. Vous sentez des flots de sang tiède et visqueux vous couler dans le dos, tandis que l'un des corbeaux vous arrache un œil. La souffrance est insupportable et vous vous évanouissez bientôt en émettant un dernier souhait, que tout se termine au plus vite.

## 187

*Si vous êtes déjà venue dans cette salle, rendez-vous au **108**. Sinon, poursuivez votre lecture.*

Vous entrez dans une grande pièce aux murs tapissés de plantes grimpantes. Une atmosphère humide et chaude règne en ces lieux et aussitôt de la sueur se met à perler à votre front, tandis que vous sentez que votre respiration s'alourdit. Alors seulement,

vosre vue se concentre sur le décor de la salle et vous vous arrêtez net. Au beau milieu de la pièce se trouve une énorme plante, du genre qu'on ne voit que dans les films d'horreur. Pour le moment, le végétal est replié sur lui-même et parfaitement immobile. Plusieurs tentacules de différentes tailles pendent mollement sur le sol. C'est une vision qui dépasse l'entendement et pendant une minute, vous êtes incapable de détourner les yeux de cette anomalie de la nature.

Hormis l'énorme bulbe, des rangées de plantes en pot sont posées au fond de la salle. A votre gauche, se trouve un petit renforcement ; d'où vous vous trouvez, vous ne pouvez voir ce qu'il dissimule.

Si vous voulez fouiller ces lieux, rendez-vous au **93**.

*Si cela ne vous semble trop risqué, vous reprenez votre carte et y choisissez une nouvelle destination.*

## 188

Vous découvrez après quelques minutes de recherche un chargeur de fusil à pompe (5 balles) et un autre de Beretta (15 balles) dans le bureau. Si vous voulez maintenant aller voir ce qui peut se trouver derrière la bibliothèque, rendez-vous au **135**. *Si ce n'est pas votre choix, quittez la pièce et choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 189

A côté de l'horloge se trouvent les débris d'une statue, que vous reconnaissez aussitôt : c'est celle que vous aviez vu dans la mezzanine, il n'y a pas si longtemps. Voilà qui prouve qu'au moins un de vos coéquipiers est encore en vadrouille dans les parages.

Vous vous approchez pour l'examiner et, après une rapide fouille, vous découvrez au milieu des morceaux de plâtre fracassés, un magnifique saphir, taillé en forme d'œil. En l'examinant plus attentivement, vous vous apercevez qu'un nombre à deux chiffres est gravé dans la pierre précieuse ; vous parvenez à distinguer un 32 et vous vous demandez ce que peut bien signifier cette inscription.

Vous l'empochez prestement, en vous demandant pourquoi un banal bijou a été aussi bien dissimulé. *Vous gagnez un point de Chance pour cette découverte qui pourrait s'avérer importante. Effacez le mot eutats de votre feuille de personnage.*

Si vous voulez maintenant fouiller la salle à manger, rendez-vous au **26**.

*Dans le cas contraire, choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 190

Vous placez le fusil cassé sur le présentoir à la place du fusil à pompe. Immédiatement, un nouveau bruit de mécanisme s'enclenche dans le mur. Avec un soupir de soulagement, vous examinez votre nouvelle arme.

La découverte de ce fusil à pompe est vraiment une bonne aubaine. En effet, il inflige six points de dégâts par assaut. Il est de plus chargé de cinq balles, et la violence de son impact permet de faire éclater les têtes de vos adversaires pourvu que vous visiez correctement. Pour cela, rien de plus simple. Lors d'un assaut du combat, réduisez votre *Habilité* de 2 points. Si vous réussissez votre coup, votre adversaire est tué instantanément. Si vous échouez, la balle se perd et l'ennemi est indemne. Il s'agit donc là d'une arme redoutable qui vous aidera sans nul doute considérablement pour vous échapper du manoir. *Vous gagnez deux points de Chance pour cette heureuse trouvaille.*

La pièce ne contient rien d'autre d'intéressant et vous la quittez donc immédiatement. Rendez-vous au **13**.

## 191

Quelques secondes plus tard, vous touchez le sol. Vous sortez de votre poche une petite lampe torche et vous l'allumez. Vous constatez alors que vous trouvez dans une petite pièce nue, aux murs grossièrement taillés. Au centre, se trouve, à votre grande stupéfaction, un cercueil de marbre noir.

D'en haut, Barry crie :

« Tu as trouvé quelque chose Jill ?

La gorge sèche, vous déglutissez :

- Un... un cercueil.

Votre ami dit immédiatement :

- Ne prends pas de risques Jill. Remonte tout de suite !

Vous vous hâtez d'obéir à cette suggestion et vous attrapez fiévreusement la corde. Mais soudain, vous sentez cette dernière vous glisser dans les mains et tomber à terre dans un bruit sourd. Barry s'excuse de sa maladresse :

- Désolé, Jill, elle m'a échappé. Attends, je vais essayer d'en dégoter une autre. »

Sur ces mots vous l'entendez sortir en courant de la pièce, vous laissant seul dans cette tombe secrète. Qui peut donc être enterré ici, sous ce salon ?

Si vous décidez d'examiner de plus près le cercueil, rendez-vous au **42**.

Si vous préférez vous en éloigner le plus possible et attendre que Barry revienne avec une corde, rendez-vous au **231**.

## 192

L'infecte créature parvient à vous mordre le pied, et ce malgré l'épaisseur de vos bottes de cuir. Vous perdez trois points d'*Endurance* et votre total d'*Infection* augmente d'un point, alors que déjà, la chose essaie à nouveau de vous dévorer la cheville. Rendez-vous au **162**.

## 193

A peine avez-vous effleuré le bouton des doigts que toutes les lumières de la pièce s'éteignent brusquement, vous plongeant dans l'obscurité la plus totale. Ayant tout d'un coup un très mauvais pressentiment, vous dégainez votre arme et la braquez à l'aveuglette devant vous, tout en reculant lentement vers la sortie.

Soudain vous entendez le bruit caractéristique d'une porte ou une trappe qui s'ouvre et, quelques instants après, retentissent des cris stridents, que vous identifiez comme étant des cris d'oiseaux.

Brusquement retentissent de nombreux bruissements d'ailes, et vous sentez que de nombreux oiseaux vous frôlent en passant près de vous. Mais, vous sentez tout à coup que l'un des volatiles est en train de vous *mordre*, suivi presque aussitôt de plus d'une dizaine d'autres. *Vous perdez quatre points d'Endurance*. Complètement paniquée, vous vous ruez à l'aveuglette vers la sortie, avec dans les oreilles les cris des corbeaux, tels une annonce de mort. *Tentez votre Chance et testez votre Habileté*.

Si vous réussissez les deux tests, rendez-vous au **200**.

Si vous en ratez un, rendez-vous au **27**.

Si vous échouez pour les deux, rendez-vous au **186**.

## 194

Vous tournez les talons et vous vous ruez vers la porte qui donne sur la salle à manger, l'ouvrez brusquement et la franchissez avant de la claquer derrière vous.

Barry est toujours là, à examiner la tâche de sang. Il lève les yeux et vous demande, l'air surpris :

- Qu'est-ce qui se passe Jill ? Pourquoi ne fouilles-tu pas le couloir ?

Avant que vous n'ayez pu lui répondre, la porte derrière-vous s'ouvre à la volée. Vous vous retournez en même temps que Barry pour faire face à la créature à laquelle vous venez d'échapper il y a un instant.

Votre ami se lève et s'approche de l'homme. Mais soudain, vous apercevez la terreur dans ses yeux alors qu'il contemple pour la première fois le visage de la créature. Il recule d'un bond, dégaine rapidement son gros Colt Python et le braque sur la créature avant de la prévenir :

- N'avancez pas où je tire !

Indifférente à sa menace, la chose continue à avancer, lentement mais sûrement. Votre ami insiste, le visage pâle :

- Ne m'obligez pas à tirer !

Lorsque finalement le monstre se retrouve à moins de deux mètres de lui, Barry lui loge une balle en pleine poitrine. A votre grande surprise, apparemment insensible à la douleur, la chose ne bronche pas et se jette presque sur votre équipier, en poussant un gémissement pathétique.

Votre ami esquive de justesse l'attaque, et expédie une balle dans la tête de la chose. Le crâne de cette dernière explose alors avec une violence inouïe, des morceaux de cervelles valdinguant dans tous les coins, tandis que le monstre s'écroule sans un bruit.

-Bon sang, qu'est-ce c'était que cette saloperie ? demande, horrifié, Barry.

-Je n'en sais rien, répondez-vous, encore choquée par cette agression soudaine. Mais c'est très probablement l'un des assassins qui terrorisent Raccoon depuis des mois.

- Allons examiner le couloir pour voir si on ne trouve pas des indices », propose votre coéquipier.

Bien que vous n'en ayez guère envie, vous hochez la tête pour manifester votre approbation.

Sur ceux mots, vous vous dirigez vers la porte, que vous ouvrez doucement. Vous pénétrez lentement dans le couloir l'arme au poing mais aucun danger apparent ne se présente à vos yeux. Vous vous dirigez alors vers l'alcôve. Rendez-vous au 71.

## 195

Vous retraversez la première partie de la bibliothèque puis les deux couloirs sordides qui vous y ont conduit. Vous revenez finalement devant la porte codée que vous franchissez. Toutefois, bien que vous l'ignoriez pour le moment, ce geste a entraîné le changement du code de la porte. **Quoi que vous fassiez maintenant, vous ne pourrez plus jamais accéder à la bibliothèque par cette porte.** *A présent, reprenez votre plan et choisissez y une nouvelle destination.*

## 196

La pièce est toujours aussi vide. Le sang sur les murs a maintenant séché mais hormis cela, rien n'a changé. *Choisissez une autre destination sur votre plan.*

## 197

La porte s'ouvre sur un étroit couloir aux lumières tamisées. A votre droite, le corridor se poursuit sur une dizaine de mètres : deux portes s'ouvrent dans la paroi opposée, et une dernière tout au fond. A votre gauche, le couloir tourne brusquement vers la droite, tout en s'élargissant.

Tandis que vous vous dirigez vers l'alcôve à votre gauche, vous esquissez une grimace : une odeur de moisi règne dans ce corridor, ce qui n'est pas sans vous déplaire. Alors que vous pénétrez dans l'alcôve, l'odeur se fait plus forte que jamais et soudain vous entendez quelque chose de sinistre : un bruit de mastication.

Le coude du couloir donne effectivement sur un cul-de-sac. Mais, à à peine deux mètres de vous, se trouve un homme, penché sur quelque chose que vous ne pouvez pas distinguer. Soudain l'homme pousse un gémissement terrifiant, avant de se tourner lentement vers vous : et lorsque vous voyez son *visage*, vous ne pouvez retenir un sursaut. Il est maculé de sang et surtout d'une blancheur de cadavre. Mais ce qui vous frappe le plus ce sont les yeux de l'homme : ils sont *morts*, d'une fixité absolue. Et vous vous rendez à présent compte que la terrible puanteur émane de lui.

Tout à coup, la *créature*, car vous doutez à présent que ce soit un homme, commence à se lever, en grognant féroce. Vous hésitez sur l'attitude à adopter : peut être devriez vous l'aider, peut être est-il souffrant où a-t-il reçu une balle ? Mais, d'un autre côté, la chose n'a pas l'air franchement amicale.

Finalement, vous décidez de lui venir en aide et vous vous approchez de lui pour l'aider à se lever, tout en lui parlant d'une voix rassurante :

« Levez-vous monsieur, qu'est-ce qui vous est arrivé ? Vous avez l'air mal en point. Attendez, je vais vous aid... »

Les mots s'étranglent dans votre gorge lorsque la créature à qui vous avez tendu la main tente de vous arracher le bras d'un coup de mâchoire. Vous reculez d'un bond, dégainant votre Beretta et le braquant sur la créature. Si vous désirez la combattre, rendez-vous au **20**. Si vous préférez plutôt battre en retraite vers le salon pour y retrouver Barry, rendez-vous au **194**.

## 198

*Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au 168. Si c'est la première fois que vous pénétrez dans cette pièce et que vous avez le mot nosiop inscrit sur votre feuille de personnage, rendez-vous au 41.*

Vous ouvrez la porte. Vous voici dans une petite pièce qui selon les apparences a tout l'air d'être un réduit. Un lit de camp est appuyé contre le mur du fond et des étagères chargées de produits chimiques occupent tout le mur de gauche. Le mur de droite est quand à lui exempt de meublement. Vous avancez un peu, refermant la porte derrière-

vous. Lorsque vous vous retournez, vous vous retrouvez face au canon d'un Beretta. Votre agresseur vous observe longuement comme s'il n'en croyait pas ses yeux de vous voir ici. Puis, il baisse votre arme et se jette dans vos bras en pleurant de joie :

« Jill ! Oh merci mon dieu, merci, merci.

- Rebecca ! Tu es vivante !

S'en suit une chaleureuse embrassade avec cette dernière. Rebecca Chambers est, si vous avez bien lu les données, le médecin de l'équipe BRAVO. Agée seulement de 18 ans, elle n'en reste pas moins le membre le plus intelligent des deux équipes et compense ainsi son manque d'expérience. D'ailleurs elle est, pour le moment, la seule de son équipe à avoir survécu. Finalement, elle prend la parole :

- Je suis désolée de t'avoir agressé mais j'ai cru que c'était une de ces horreurs de mort-vivants. De toute façon mon arme n'est pas chargée. J'ai perdu toutes mes cartouches dans les bois.

Sautant sur l'occasion, vous lui demandez ce qui s'est passé dans la forêt. Vous voyez les larmes lui monter aux yeux tandis qu'elle raconte à toute vitesse :

- L'hélico a eu un problème et on a atterri au milieu d'une clairière. Enrico a dit de ne pas bouger, d'attendre car il avait envoyé un appel au secours et que les ALPHA allaient bientôt rappliquer. Puis soudain, des hurlements de chiens ont retenti, provenant des arbres. Enrico a hurlé de se réfugier dans l'hélico mais personne ne l'écoutait je crois. Puis tout à coup trois chiens ont surgi de la forêt et se sont rué vers nous. Avant qu'on n'ait pu réagir ils ont sauté sur Ken. Alors tout le monde s'est enfui tandis que d'autres chiens se lançaient à notre poursuite. Dans la mêlée on a été séparé et je me suis perdue dans les bois. Puis je suis arrivée par hasard devant la porte du manoir, elle était ouverte, je suis entrée. Ensuite je me suis perdue dans les couloirs et je me suis réfugiée ici.

L'air honteuse, elle ajoute :

- Je ne faisais que me dire qu'il fallait que je sorte pour trouver les autres, imaginer un plan de fuite mais la peur me paralysait. Quand tu as ouvert la porte je m'apprêtais justement à partir.

Vous lui dites alors :

- Ecoute bien Rebecca. Je vais essayer de trouver les autres, attends-moi ici. Non, la prévenez-vous en la voyant tenter de prendre la parole, ne protestes pas. Sans vouloir te vexer, tu as peu d'expérience et si je meurs dans quelque piège, tu auras une chance supplémentaire de t'en sortir. »

La jeune femme ouvre la bouche puis la referme tout aussi vite, sachant que tenter de s'opposer à votre décision ne servirait qu'à gaspiller de la salive.

Si vous voulez tout d'abord fouiller la pièce avant de partir, rendez-vous au **139**.

*Sinon, quittez la pièce et choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 199

Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à vous extraire de la poigne de fer du mort-vivant et c'est totalement impuissante que vous voyez ses dents pourries s'approcher de votre cou. Soudain, vous sentez une vive douleur et des flots de sang chaud se mettent à couler, lorsque le monstre vous arrache la gorge. Vous restez cependant lucide jusqu'à la fin tandis qu'il vous dévore vivante. Votre aventure se termine donc ici, dans cette froide tombe.

## 200

Grâce à un sang froid et une habileté extraordinaire, vous ne cédez pas à la panique et réussissez à trouver la poignée de la porte. Immédiatement, vous ouvrez cette dernière, vous jetez littéralement dans le couloir et la refermez au nez des corbeaux. *Vous gagnez un point de Chance* pour avoir réussi à échapper à ce traquenard. Néanmoins encore sous le choc, vous prenez quelques secondes pour récupérer un peu de votre frayeur. Lorsque vous vous sentirez à nouveau d'attaque, repartez explorer le couloir au **83**. A moins que vous ne vouliez retourner tenter votre chance dans la galerie. Si c'est votre choix, rendez-vous au **92**.

## 201

Vous voici à présent dans une petite pièce strictement nue et vide. L'unique objet de cet endroit est une tête de cerf empaillé, suspendue au mur en face de vous. Le regard vide de l'animal mort est fixé sur vous, et vous ne pouvez vous empêcher de ressentir une légère angoisse. A votre gauche et à votre droite se trouve une porte.

Si vous voulez ouvrir la porte de gauche, rendez-vous au **212**.

Si vous préférez ouvrir la porte de droite, rendez-vous au **158**.

Enfin, si vous souhaitez retourner dans le couloir, rendez-vous au **55**.

## 202

Vous parvenez à tordre le cou du monstre un dixième de secondes avant que sa mâchoire n'atteigne votre jambe. Le corps poisseux du mort-vivant s'écroule sur vous, vous faisant presque vomir tant l'odeur qu'il dégage est atroce. Vous vous dégagez péniblement pour constater avec une joie soudaine que, posée au bas de l'armoire, se trouve une boîte de cartouches de fusil à pompe. Vous l'ouvrez immédiatement et en comptez cinq, que vous glissez dans votre poche. *Vous gagnez un point de Chance*. Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez maintenant fouiller le bureau : rendez-vous alors au **182**. Si vous préférez vous occuper de la table de nuit, rendez-vous au **204**. *Si aucun de ces choix ne vous tente, quittez la pièce et choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 203

Vous sortez votre couteau de combat de votre poche et avec l'énergie du désespoir vous tentez de sectionner le tentacule qui vous retient prisonnière. Malheureusement celui-ci est dur comme de l'acier et c'est totalement impuissante que vous apercevez soudain une gigantesque *mâchoire* au cœur des racines de la plante. Ne sachant que faire d'autre, vous vous mettez à hurler et vous hurlez encore lorsque lentement la plante entreprend de vous dévorer vivante. Inutile de préciser que votre aventure s'arrête ici.

## 204

Vous ne découvrez rien d'intéressant sur la table de nuit, excepté un cahier qui semble être le journal intime de l'occupant des lieux. Lorsque vous souhaiterez le lire, notez bien le numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors et rendez-vous au **88**. A présent, et si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez ouvrir l'armoire : rendez-vous au **49**. Si vous préférez fouiller le bureau, rendez-vous au **182**. *Si aucun de ces choix ne vous tente, quittez la pièce et choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 205

Vous sortez le blason de bois de votre poche et le comparez à son homologue doré. Vous constatez immédiatement que vous avez vu juste : ils ont exactement la même taille. Vous placez le blason en bois dans la cavité et immédiatement la porte s'ouvre à nouveau, vous permettant de conserver le blason doré. Vous remarquez que comme sur l'autre blason, un minuscule numéro est gravé dans le bois doré. Vous finissez par déchiffrer un 145.

*Lors de l'aventure vous pourrez utiliser ce blason lorsque cela vous semblera le bon endroit pour le faire. Vous ajouterez 145 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors et vous vous rendrez au paragraphe ainsi obtenu. Si ce paragraphe ne s'enchaîne pas logiquement avec le précédent, vous saurez que vous n'avez pas fait le bon choix.*

*Vous gagnez dans tous les cas un point de Chance pour cette trouvaille. Choisissez maintenant une nouvelle destination sur votre carte.*

## 206

La clé tourne dans la serrure et la porte s'ouvre silencieusement. Vous voici dans une vaste chambre bien éclairée. Un grand lit, un bureau et un gigantesque globe terrestre sur piédestal sont les seuls éléments de décor visibles. A votre gauche se trouve une immense bibliothèque qui couvre tout le mur nord de la pièce. Cependant, elle est interrompue en son milieu et il semble qu'il y ait quelque chose derrière.

Si vous désirez fouiller les lieux, rendez-vous au **188**.

Si vous préférez vous intéresser à ce qui peut se trouver derrière la bibliothèque, rendez-vous au **135**.

*Mais si aucune de ces deux options ne vous semble judicieuse, vous êtes libre de quitter la pièce et de choisir une nouvelle destination sur votre plan.*

## 207

Ce couloir est maintenant vide, hormis les cadavres pourrissants des mort-vivants que vous aviez abattus à votre premier passage. *Choisissez une autre destination sur votre carte.*

## 208

Tout en restant sur vos gardes, vous fouillez les lieux, mais vous vous apercevez rapidement qu'il n'y a rien d'intéressant pour vous d'entreposé ici.

Si vous avez maintenant envie d'ouvrir quelques livres, rendez-vous au **75**.

Si vous voulez plutôt vous rendre directement à la seconde porte qui figure sur votre plan, rendez-vous au **151**.

Si vous préférez quitter immédiatement la bibliothèque, rendez-vous au **195**.

## 209

Lorsque vous lui portez le coup de grâce, le monstrueux arachnide se recroqueville puis lentement ses pattes s'affaissent au sol, tandis qu'une mare d'un sang vert se forme sous le corps de la créature mutante. Même morte, l'araignée géante vous répulse et vous vous dépêchez donc de vous éloigner de la rangée.

Si vous voulez maintenant vous diriger vers la seconde porte, rendez-vous au **235**.

Si vous préférez quitter immédiatement la bibliothèque, rendez-vous au **195**.

## 210

Vous vous ruez sur la pompe et versez le plus vite que vous le pouvez le désherbant tandis que les tentacules commencent à avancer vers vous. Puis, vous vous jetez sur la valve permettant d'actionner le système d'arrosage. Malheureusement celle-ci est bloquée par la rouille et vous vous échinez à tourner de toutes vos forces alors que les tentacules ne sont plus qu'à cinquante centimètres de vos jambes. *Testez votre Habileté*. Si c'est une réussite, rendez-vous au **16**. Si c'est un échec, rendez-vous au **166**.

## 211

Vous vous approchez doucement de la porte et collez votre tête contre le battant : il ne vous parvient aucun son de l'extérieur. Prudemment, vous faites glisser le verrou et vous ouvrez lentement la porte.

*Ouuuhhhhhhhhhhhhhhh*

En poussant un cri d'apocalypse, un chien surgit soudain de l'obscurité, à une dizaine de mètres de votre position et se rue immédiatement sur la porte, ses muscles nus luisants sous la lueur de la lune. Par réflexe, vous faites un bond en arrière et vous vous hâtez de claquer la porte. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceuse*, rendez-vous au **239**. Si vous êtes *malchanceuse*, rendez-vous au **110**.

## 212

La porte n'est pas verrouillée et vous parvenez à l'ouvrir. Vous voilà dans un petit bureau encombré, qui porte de nombreuses traces de violence. Partout se trouvent de larges tâches de sang, aussi bien sur le plancher grinçant que sur les meubles et les murs. Il règne un silence de mort dans cet endroit, à tel point que vous avez la vague impression de vous trouver dans un cimetière.

Si vous avez envie de fouiller cette salle, rendez-vous au **148**.

Si cela ne vous tente pas, vous n'avez d'autre choix que de retourner dans la salle avec la tête de cerf empaillée. Rendez-vous au **201**.

## 213

Cette porte est solidement condamnée et elle ne s'ouvrira pas par la force. Un petit boîtier à neuf chiffres est incrusté dans la poignée. *Si vous pensez connaître le code à trois chiffres permettant de déverrouiller la porte, rendez-vous maintenant au paragraphe qui lui correspond. Mais si vous ignorez ce même code, il ne vous reste plus qu'à choisir une nouvelle destination sur votre carte.*

## 214

Après vous être assurée que les deux horreurs sont bel et bien mortes, vous reprenez prudemment votre marche. Comme vous avez pu le voir sur votre carte, le couloir se termine sur une porte. Vous vous assurez que votre arme est bien chargée, puis vous tournez la poignée. Rendez-vous au **157**.

## 215

Vous n'êtes malheureusement pas assez rapide et le monstre parvient à vous mordre férocement la jambe. *Vous perdez 3 points d'Endurance et ajoutez un point à votre total d'Infection.* Vous sortez laborieusement votre couteau de votre poche et vous tranchez lestement la gorge de la créature. Un flot de sang chaud vous dégouline dessus tandis que la chose s'effondre. Vous vous dégagez péniblement pour constater avec une joie soudaine que, posée au bas de l'armoire, se trouve une boîte de cartouches de fusil à pompe. Vous l'ouvrez immédiatement et en comptez dix, que vous glissez dans votre poche. *Vous gagnez un point de Chance.*

Si vous voulez maintenant fouiller le bureau, rendez-vous au **182**.

Si vous préférez vous occuper de la table de nuit, rendez-vous au **204**.

*Si aucun de ces choix ne vous tente, quittez la pièce et choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 216

*Si vous êtes déjà venue en ce lieu, rendez-vous au **169**.*

Vous voici dans un couloir étroit et assez sinistre, avec de vieilles tapisseries usagées qui le rendent assez sombre. A une extrémité, se trouve un petit escalier qui monte vers le premier étage du manoir. A l'autre, une porte donne sur l'aile est du manoir. En outre, il semble exister un espace dans le renforcement sous l'escalier.

Si vous voulez en voir le cœur net et explorer cet espace, rendez-vous au **79**.

Si vous préférez monter les escaliers, rendez-vous au **106**.

Enfin, si vous voulez vous diriger vers le couloir de l'aile est, rendez-vous au **176**.

## 217

Malheureusement pour vous, les parois de la fosse sont très lisses et malgré tous vos efforts, vous ne parvenez qu'à vous entailler assez sérieusement la main. *Vous perdez 3 points d'Endurance* et vous décidez sagement d'attendre le retour de Barry. Rendez-vous au **57**.

## 218

Vous poussez de toutes vos forces sur le couvercle du cercueil, et celui-ci tombe au sol en résonnant très fort dans la petite tombe. Vous penchez la tête pour examiner l'intérieur.

Un cadavre en putréfaction habite le cercueil, vêtu de vêtements démodés, sa barbe

recouvrant son visage mutilé. L'un de ses yeux sort de son orbite et ses mains sont couvertes de sang séché.

Vous détournez votre regard, soudain pris de nausée. Soudain, le mort vous attrape le bras et avec une force démesurée l'attire vers sa bouche pourrie.

*Testez votre habileté.* Si vous réussissez le test, rendez-vous au **45**. Si vous échouez, rendez-vous au **199**.

## 219

*Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au 23.*

Vous voici dans un vaste couloir, entièrement composé de bois d'acajou. Le plancher craque sous vos pas tandis que vous avancez prudemment, car le corridor est plongé dans une pénombre inquiétante.

Sssssssssssss

Un glissement tout à coup, à quelques mètres devant vous. Vous braquez votre arme de cette direction et attendez patiemment, la gorge sèche, que la chose responsable du bruit se montre.

Après une dizaine de secondes, un mort-vivant sort en titubant de l'ombre. L'être autrefois humain est véritablement énorme et doit peser près de cent vingt kilos. Son ventre bedonnant est à moitié éventré et des boyaux dégoulinants de sang pendent mollement. Cela ne semble néanmoins ne pas le gêner, ce que vous ne parvenez pas à expliquer. Son visage blanc comme neige est dénué de toute expression tandis que ses yeux morts vous dévisagent sans vraiment vous voir. Vous devez le combattre :

**MORT-VIVANT    Habileté : 7    Endurance : 10**

Si à n'importe quel moment du combat, vous êtes blessée par la créature, notez bien le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **133**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **163**.

## 220

Vous revoici dans le grand hall du manoir et lorsque vous y entrez, vous nourrissez le fol espoir d'y trouver l'un de vos équipiers. Hélas, le silence qui y règne vous remet instantanément les pendules à l'heure. L'endroit est en effet totalement désert et aucun de vos amis ne se trouve là, pas plus que la police ou même un des BRAVO.

Pour la première fois, vos yeux se posent sur la grande porte par laquelle vous aviez pénétré dans ce lieu infernal et vous vous demandez si vous ne pourriez pas fuir par là.

Si vous voulez tenter cette expérience, rendez-vous au **211**.

*Si cela ne vous tente pas, ou que vous l'ayez déjà fait, reprenez donc votre plan et choisissez-y une autre destination.*

## 221

Après une fouille rapide mais approfondie, vous ne découvrez finalement rien d'intéressant ces lieux, ce qui vous contrarie car vous avez perdu un temps précieux. Si vous avez maintenant envie de vous intéresser à la tête de cerf empaillée, rendez-vous au 90.

*Si vous préférez ne pas vous attarder ici, reprenez alors votre carte et choisissez-y une nouvelle destination.*

## 222

A propos des herbes médicinales :

Comme vous le savez sûrement, il existe de nombreuses plantes ayant des vertus médicinales. Depuis les temps anciens, l'homme à utilisé nombre de plantes pour soigner ces blessures et traiter les maladies. Dans cet ouvrage, nous allons prélever trois herbes qui poussent dans la région des montagnes de Raccoon, et nous allons les prendre comme exemples pour illustrer ce que sont les plantes médicinales. Chaque herbe a une couleur différente et un effet particulier sur la santé : la verte permet de récupérer la force physique, la bleue neutralise les toxines naturelles alors que la rouge n'a aucune propriété en soi. L'herbe rouge n'a de vertu que si elle est mélangée à une autre des deux herbes. Par exemple, si vous mélangez cette herbe avec la verte, votre force physique sera multipliée par trois. En variant les dosages et en multipliant les expériences, vous arriverez à créer une gamme de remèdes mais je vous laisse la découvrir par vous-même, car c'est le meilleur moyen d'acquérir la vraie connaissance.

Voilà une précieuse trouvaille car, grâce à ce document, vous pourrez désormais utiliser les herbes que vous avez déjà découvertes où que vous trouverez ultérieurement dans l'aventure. Après une étude plus subtile et complète de la feuille, vous en parvenez aux conclusions suivantes :

- Une herbe verte rend 10 points d'*Endurance*.
- Une herbe verte combinée à une herbe rouge vous rend 25 points d'*Endurance*.
- Deux herbes vertes combinées à une herbe rouge vous rendent l'intégralité de vos points d'*Endurance*.

Quant aux herbes bleues, comme l'indique le texte, elles servent simplement à combattre

le poison si par malheur vous en contractiez. Chaque herbe bleue vous permet de réduire votre total d'*Infection* de 2 points.

A présent retournez au paragraphe d'où vous venez. Mais la trouvaille que vous venez de faire risque de s'avérer très précieuse, par conséquent, *ramenez votre total de Chance à son niveau initial*, tel qu'il l'était au début de l'aventure.

## 223

Vous vous installez confortablement sur l'un des tabourets et après vous être assurée que personne ne pourrait ouvrir la porte, vous vous reposez pendant près d'un quart d'heure. Vous *regagnez ainsi 5 points d'Endurance*. Puis vous vous relevez et vous vous préparez à repartir.

Si vous voulez auparavant fouiller la pièce, rendez-vous au **109**.

Si vous voulez essayer le piano, rendez-vous au **44**.

*Si aucun de ces choix ne vous convient, il ne vous reste plus qu'à quitter la pièce et à choisir une nouvelle destination.*

## 224

Vous vous installez face au piano et, lentement, vous commencez à jouer. Par chance vous avez pratiqué cet instrument dans votre enfance et, si vous n'êtes pas une virtuose, vous parvenez tout du moins à jouer juste. La mélodie mélancolique commence à s'élever et vous songez sinistrement que tous les monstres à proximité doivent entendre ce raffut. Mais si les touches étaient un peu moins dures, vous prendriez aussi plus de plaisir et vous...

*Bloooooommmmm*

Dans le bruit de raclement typique de la pierre frottant la pierre, le mur face à vous glisse rapidement vers le plafond, révélant ce qui ne peut être qu'une pièce secrète. Vous vous préparez naturellement à y pénétrer mais soudain la prudence vous souffle qu'il s'agit peut être d'un piège.

Si vous décidez de prendre le risque d'explorer la pièce secrète, rendez-vous au **69**.

Mais si vous ne le souhaitez pas, vous pouvez toujours prendre un peu de repos (rendez-vous au **223**) ou quitter la salle. (*Choisissez dans ce cas une nouvelle destination sur votre carte*)

## 225

Vous sortez le papier que vous a donné Barry de votre poche, et vous tapez le code qui y est inscrit : 225. Immédiatement, vous entendez le dé clic caractéristique d'un mécanisme

de fermeture qui se déverrouille. Effectivement, vous tournez la poignée et la porte n'offre cette fois plus aucune résistance. Vous la poussez et vous constatez qu'elle débouche sur un long couloir aux murs tristes, éclairé par de froids néons.

Si vous désirez approfondir votre visite dans ce couloir, rendez-vous au 117.

Mais si vous ne souhaitez pas vous exposer à de nouveaux dangers, il ne vous reste plus qu'à choisir une destination sur votre carte.

## 226

Vous voici dans un petit couloir d'ambiance sinistre : les vieilles tapisseries flânées par le temps sont couvertes de larges tâches de sang frais, qui dégouline et forme de petites mares sur le sol. Au fond du corridor, se trouve une glace où repose la trace d'une main ensanglantée. A droite de ce macabre spectacle, se trouve une petite porte. Si vous désirez ouvrir celle-ci, rendez-vous au 164. *Si vous préférez ne pas découvrir ce qui se cache derrière, vous êtes libre de reprendre votre plan et d'y choisir une autre destination.*

## 227

Vous vous hâtez de sortir le sérum d'une de vos poches puis patiemment vous dites à votre ami :

« Tiens Richard, ça va te faire guérir.

Vous aidez votre ami à insurger le breuvage (*rayez une dose de votre feuille de personnage*) puis inquiète vous attendez d'en voir les effets. Ceux-ci sont heureusement assez rapides. Quelques minutes plus tard, votre ami ouvre les yeux et d'une voix déjà plus assurée vous demande :

- Jill, tu peux m'aider pour que j'essaie de me lever ?

Ce que vous faites volontiers. Lorsque vous le lâchez, Richard tremble comme une feuille sur ses jambes et doit s'appuyer au mur pour ne pas retomber par terre. Il lève les yeux et dit péniblement :

- Mais au fait, qu'est-ce que tu fais ici ?

Vous lui racontez alors l'appel au secours d'Enrico, votre arrivée devant l'hélicoptère écrasé, les chiens, la mort de Joseph, la course effrénée vers le manoir, la disparition de Chris et de Wesker et, enfin, le cadavre décapité de Ken.

Lorsque vous lui annoncez cette dernière nouvelle, votre ami baisse les yeux, tentant de retenir les larmes qui lui viennent aux yeux. Il se reprend toutefois et vous dit :

- Ecoute Jill, il vaut mieux que tu retournes fouiller la maison pendant que j'essaie de me rétablir. Non, continue-t-il en vous voyant tentez de prendre la parole, ne discute pas ! Plus vite on sortira de cet enfer, mieux ça vaudra !

Vous savez au fond de votre cœur qu'il a raison mais vous ne cessez de penser à ce qui

pourrait arriver s'il se faisait attaquer dans son état de faiblesse actuel. Comme s'il avait deviné vos pensées, Richard vous dit :

- Et ne t'inquiètes pas trop pour moi. J'ai encore la force d'appuyer sur une détente. »

Pas entièrement convaincue, mais sachant que vous n'avez pas trop le choix, c'est assez inquiète que vous quittez le couloir. *Effacez le mot nosiop de votre feuille de personnage et choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 228

*Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au 196.*

Vous voici dans un étroit couloir, aussi vide et froid que le précédent. A votre gauche, un renforcement mène à une porte. En face de vous trois marches mènent à une autre petite porte, en bois celle-ci. Les murs ainsi que les marches sont remplies de tâches de sang encore frais, sans nul doute celui de Richard. Consultant votre plan, vous constatez que la porte mène à une grande pièce mais que cette dernière n'a pas d'autre issue. L'agresseur de votre ami se trouve donc probablement derrière cette porte, attendant sûrement une autre victime.

Si vous voulez prendre votre courage à deux mains et ouvrir cette porte, rendez-vous au 25.

En revanche, si vous ne vous sentez pas très hardie, vous pouvez vous rabattre sur la porte du renforcement. Si c'est votre choix, rendez-vous au 2.

*Enfin si vous préférez quitter la pièce, vous êtes libre de le faire. En ce cas choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 229

Après une fouille rapide mais méthodique de la pièce, vous découvrez les objets suivants : une petite clé argentée, portant comme symbole une armure gravée sur le canon, deux herbes vertes, deux herbes bleues, et deux autres herbes rouges. Vous gagnez un point de Chance pour ces trouvailles, qui pourraient s'avérer indispensables.

*Choisissez maintenant une nouvelle destination sur votre plan.*

## 230

Vous vous jetez instinctivement au sol et vous vous couvrez le visage avec vos mains, pour vous protéger des débris et de la poussière qui envahissent la pièce. Dès que celle-ci se dissipe un peu, vous vous relevez rapidement pour voir ce qui a provoqué cet accident.

La cheminée est à présent en miettes et par le trou béant qui crève le plafond, quelque

chose jaillit à une vitesse époustouflante. Vous distinguez un long corps, épais comme un tronc de chêne qui s'écrase au sol, déclenchant une nouvelle vague de poussière. Lorsque celle-ci se dissipe, vous constatez avec horreur qu'il s'agit du même serpent géant que vous aviez rencontré dans le grenier. Le reptile tourne les yeux vers vous et vous dévisage d'un regard haineux, les pupilles rouges de fureur. Soudain, il se détend et fonce sur vous en sifflant sauvagement. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceuse*, rendez-vous au **173**. Si vous êtes *malchanceuse*, rendez-vous au **128**.

## 231

Vous vous calez contre le mur et attendez patiemment le retour de votre ami, consultant toutes les deux minutes votre montre. Au bout d'un quart d'heure, l'agacement monte en vous. Après une demi-heure, vous sentez la peur vous envahir. Et si Barry ne revenait pas ? S'il vous avait volontairement laissé moisir dans ce trou ? L'incongruité d'une telle supposition vous frappe et vous refluez ces pensées négatives. Pourquoi diable Barry ferait-il une chose pareille ? Vous faites le vide dans votre esprit et vous reprenez votre attente. Un autre quart d'heure passe et toujours rien.

Si vous voulez essayer de sortir toute seule de la fosse, rendez-vous au **217**.

Si vous préférez continuer à attendre Barry, rendez-vous au **57**.

## 232

Surpris par votre poussée, le monstre fait un vol plané d'un bon mètre. Vous en profitez pour vous relever et vous braquez froidement votre arme sur lui. Un seul coup dans la tête et le mort-vivant s'effondre à jamais sur le sol froid de la mezzanine. Vous vous adossez au mur, encore choquée par cette brusque attaque, et vous soufflez pendant quelques instants, mais pas trop longtemps toutefois, car vous devez retrouver vos amis et fuir de ce manoir le plus rapidement possible.

Vous vous relevez donc et inspectez la mezzanine d'un peu plus près ; la seule chose qui retient votre attention est une statue en porcelaine, presque aussi haute que vous. *Notez le mot eutats sur votre feuille de personnage puis choisissez ensuite une nouvelle destination sur votre plan.*

## 233

Après deux autres tentatives échouées, Barry parvient enfin à défoncer la porte. Hélas, il ne reste pas grand chose de vous à ce moment là. Inutile de préciser que votre vie s'achève ici.

## 234

Vous avancez furtivement vers le coude du couloir puis, très doucement vous jetez un coup d'œil. Lorsque vous voyez qui respire si fort, vous vous hâtez de le rejoindre.

Affalé contre le mur se trouve Richard Aiken, l'éclaireur de l'équipe BRAVO. Vous constatez immédiatement qu'il n'a pas l'air en grande forme : il est couvert de sang et a les yeux fermés mais sa poitrine s'abaisse et se soulève à un rythme régulier, prouvant qu'il est encore en vie. Vous vous approchez de lui, dans l'intention de le réveiller, mais il ouvre les yeux tout seul, sans doute aux bruits de vos pas. Lorsqu'il vous aperçoit il vous adresse une esquisse de sourire. Vous vous penchez près de lui et avec une voix tremblante vous lui demandez s'il va bien.

« C... c... ça... va, balbutie-il péniblement, bien que vous voyez évidemment que ce n'est pas vrai.

- Que t'est-il arrivé Richard ? demandez-vous doucement.

- S... ss... serpent....dans... grenier réussit-il à dire, avant d'être interrompu par une violente quinte de toux, qui lui fait cracher un flot de sang.

- Ne bouge pas, lui dites-vous gentiment, je vais examiner tes blessures.

Sur ce, vous lui déboutonnez sa chemise pleine de sang. Rien sur le ventre. Vous passez au dos... et ne pouvez retenir un frisson à la vue des deux longues plaies violacées qui s'y trouvent. Cela ressemble à une morsure, mais vous ne sauriez imaginer l'animal responsable de celle-là. De plus, vu la couleur des blessures, nulle doute qu'elles ont empoisonné votre équipier.

Soudain Richard bredouille :

- ... sérum...

- Quoi ? lâchez-vous, en vous approchant de son visage pour mieux entendre sa faible voix.

- Il... existe... un... sérum... L'ai vu... débarras... rez de chaussée... aile ouest... »

Si vous avez par hasard découvert ce sérum, rendez-vous au 227.

Si vous ne l'avez pas, dépêchez-vous d'aller le chercher car votre ami ne survivra pas longtemps autrement. Mais attention, **notez bien chaque paragraphe traversé dans un coin de votre feuille de personnage jusqu'à ce que vous reveniez avec le sérum !** Notez le mot *nosiop* sur votre feuille de personnage puis choisissez vite une nouvelle destination sur votre plan.

## 235

Vous ouvrez doucement la porte et pénétrez rapidement dans une nouvelle section de la bibliothèque. Elle suit la même architecture que la pièce précédente : des rayonnages qui forment des couloirs de livres aléatoires et un silence de mort. Ici encore, il n'y a aucune trace de violence, ce qui n'est pas pour vous déplaire. Néanmoins, votre rencontre avec

la monstrueuse araignée vous incite à la prudence et vous dégainez votre arme avant d'entreprendre quoi que ce soit.

Si vous voulez fouillez cette pièce, rendez-vous au **131**.

Si vous préférez ne pas vous y attarder et quitter la bibliothèque, rendez-vous au **195**.

## 236

*Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au 17.*

La porte est fermée mais vous parvenez finalement à la crocheter et elle s'ouvre silencieusement, révélant un long couloir qui se prolonge sur une vingtaine de mètres avant de bifurquer brusquement. Le mur extérieur est percé de larges baies vitrées, qui ne donnent que sur les ténèbres de la nuit. Le long du mur opposé se trouvent trois commodes, sur lesquelles sont exposés des plateaux, contenant vous ne savez quelles choses. Des tapisseries fanées ornent le couloir, lui conférant une apparence angoissante. Dégainant votre arme par mesure de précaution, vous commencez à avancer, l'œil aux aguets. Mais vous atteignez le coude sans que rien d'insolite ne se produise. Après le virage le couloir se poursuit sur une dizaine de mètres avant de donner sur une nouvelle porte. D'autres baies vitrées laissent entrer l'éclat fantomatique de la lune. Sur l'autre mur, vous apercevez de nouveaux plateaux posés sur de nouvelles commodes. Par curiosité, vous vous en approchez pour les examiner. Au premier coup d'œil, il semblerait qu'ils contiennent des bouts de cuir. Vous en effleurez un des doigts... et retirez immédiatement votre main, comme si vous veniez de vous brûler. Car ce que vous venez de toucher n'est rien d'autre que de la peau humaine tannée ! Vous vous écartez vivement de la commode et repartez d'un pas alerte vers la porte.

*Clinnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnch*

Dans un bruit de tonnerre, les deux baies éclatent simultanément, projetant des bouts de verres dans tout le couloir. Par réflexe, vous vous jetez à terre au moment de l'explosion, évitant ainsi la plupart des morceaux. Vous vous relevez rapidement, balayant de la main les quelques débris restants, et braquez votre arme droit devant vous.

Deux chiens se trouvent au milieu du corridor, de la même espèce de ceux ayant tué Joseph. Leurs muscles à nus luisent d'une lueur rougeâtre tandis qu'ils se ruent vers vous en poussant de féroces aboiements. Impossible de fuir, il vous faut vous battre :

**DOBERMAN MORT-VIVANT    Habileté : 7    Endurance : 6**

**DOBERMAN MORT-VIVANT    Habileté : 8    Endurance : 5**

Vous devez réduire votre *Habileté* d'un point durant ce combat, quelque soit l'arme que vous utilisez, en raison de leurs fulgurantes attaques. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **36**.

## 237

Le plafond continue de descendre dans un bruit d'apocalypse, et vous ne voyez pas comment vous pourrez vous sortir de là. Vous récitez dans votre tête toutes les prières que vous connaissez, en vous demandant si votre vie va s'arrêter là, dans cette pièce exigüe. Vous songez à vos amis, votre père qui vous avait poussé à vous lancer dans la police et vous fermez les yeux, attendant la fin.

Alors que le plafond touche presque votre crâne, une voix étouffée s'élève soudain du couloir :

« Jill, c'est toi ?

Votre cœur fait un bond dans votre poitrine lorsque vous reconnaissez la voix de Barry. Une immense joie vous envahit tandis que vous hurlez :

- Au secours Barry ! Défonce la porte !

- Recule !

Vous vous entendez votre équipier qui se jette de toutes ses forces contre le battant. Ce dernier tremble violemment sur ses gongs mais, à votre grand dépit, tiens bon. Au dessus de vous, le plafond touche maintenant votre tête et vous êtes obligée de vous pencher.

- Dépêche-toi ! », criez-vous vers votre équipier, qui doit reprendre péniblement son souffle.

*Tentez votre Chance* : si vous êtes *chanceuse*, rendez-vous au **94**. Si vous êtes *malchanceuse*, rendez-vous au **233**.

## 238

Vous voici dans une salle de taille moyenne, qui semble être une petite bibliothèque privée. Hormis les rayonnages, vous pouvez également distinguer une petite table en bois, un bureau et la chaise allant de pair. Il y a deux portes dans cette salle : celle donnant, selon votre plan, sur un couloir surplombant les escaliers et une seconde qui aboutit à un autre long couloir.

Si vous voulez fouiller la pièce, rendez-vous au **159**.

Si vous préférez ouvrir la porte du couloir à l'escalier, rendez-vous au **73**.

*Si aucune de ces options ne vous tente, ou que vous ayez déjà accompli les deux, choisissez une nouvelle destination sur votre plan.*

## 239

Vous parvenez de justesse à refermer la lourde porte de chêne au moment précis où le chien allait se jeter sur vous. Vous entendez clairement le bruit écœurant des os qui se brisent au moment où l'animal heurte violemment le battant. Ensuite, le silence retombe

dans le grand hall.

Choquée par ce que vous venez de vivre, vous êtes incapable de bouger pendant plusieurs minutes la terreur paralysant littéralement vos membres. Pour la première fois depuis que vous êtes entré dans ce manoir, pour la première fois de votre *vie*, vous vous sentez complètement dépassée et vous vous demandez si vous parviendrez à quitter ce lieu maudit avant qu'il ne soit trop tard.

Les jambes flageolantes, vous vous relevez finalement, et c'est avec des mains un peu tremblantes que vous reprenez votre exploration solitaire du manoir. *Choisissez une nouvelle destination sur votre plan.* **Mais notez auparavant que vous ne pourrez évidemment plus ouvrir la porte d'entrée du manoir.**

## 240

Le couloir est à présent vide, mais la puanteur qui y régnait lors de votre dernier passage ne s'est toujours pas dissipée. *Choisissez une nouvelle destination sur votre carte.*

## 241

Le bois s'enflamme assez rapidement, et une chaleur réconfortante s'échappe bientôt de la petite cheminée. Après avoir observé un moment le joyeux crépitement des flammes, vous détournez enfin votre regard. Et là, vous découvrez avec ahurissement que la feuille blanche au dessus de la fameuse cheminée est à présent recouverte de lignes et d'inscriptions. Vous l'arrachez du mur, et découvrez stupéfaite qu'un plan est à présent apparu, sans doute révélé par une quelconque encre sympathique. Vous examinez plus attentivement la page et vous constatez qu'il s'agit effectivement d'une carte ; cependant, vous ignorez quel lieu elle représente. Il vous vient alors l'idée de retourner la feuille, et vous découvrez au dos, l'inscription SOUTERRAINS en lettres capitales. *Vous gagnez deux points de Chance pour cette heureuse trouvaille. Choisissez maintenant une nouvelle destination sur votre carte.*

## 242

Le mort-vivant que vous aviez tué est toujours dans la même position, et aucune autre créature ne semble avoir pris possession des lieux depuis votre dernier passage. Vous pouvez donc décider de votre chemin sans être inquiétée d'aucune façon. Si vous désirez ouvrir la porte sous l'escalier, rendez-vous au **43**. Si vous préférez monter les escaliers, rendez-vous au **106**. Enfin, si vous pénétrez dans le couloir de l'aile est, rendez-vous au **176**.

## 243

Hors d'haleine après ce violent affrontement, votre seule envie est de vous affaler par terre et de faire une bonne petite sieste, mais vous savez bien qu'un tel sommeil risquerait fort d'être éternel. Aussi vous n'en faites rien et vous vous forcez à marcher vers la porte, tout en redoublant de vigilance. Mais aucun autre monstre n'est camouflé dans les parages et vous parvenez sans encombre à la fameuse porte. Rendez-vous au **181** pour l'ouvrir.

## 244

*Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au **170**. Sinon lisez ce qui suit.*

Vous voici dans une petite salle relativement bien éclairée mais qui donne une impression de froideur, principalement du fait qu'il n'y a pas de tapisseries pour garnir les murs. Mais pour le moment votre attention n'est pas portée sur le décor mais plutôt sur une respiration saccadée, qui s'élève bruyamment par delà l'angle de la pièce. Vous ne sauriez dire si elle est l'œuvre d'un homme ou à un animal.

Si vous désirez vous approcher furtivement du coude, rendez-vous au **234**.

Si vous préférez révéler votre présence, rendez-vous au **89**.

Si vous voulez retourner dans le grand couloir, revenez au **115**.

## 245

Vous saisissez l'œil de votre main droite et vous tirez violemment. A votre grande surprise, il n'oppose aucune résistance et vous manquez de le lâcher sous la surprise. Vous prenez ensuite le temps de bien l'examiner : il s'agit bien d'un rubis, d'un rouge flamboyant, mais vous constatez qu'un nombre, le 114 pour être précis, a été gravé sur la pierre précieuse. *Vous gagnez un point de Chance pour votre trouvaille.*

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez fouiller la pièce. Rendez-vous alors au **221**.

*Sinon, choisissez maintenant une nouvelle destination sur votre carte.*

## 246

La statue ne présente aucune particularité notable. Cependant, il vous semble apercevoir quelque chose, dissimulé à l'intérieur de la cruche. Si vous voulez en avoir le cœur net, rendez-vous au **30**. Si cela vous semble superflu, vous pouvez, si ce n'est déjà fait, explorer le passage. Rendez-vous en ce cas au **95**. Vous pouvez également franchir la porte dans le mur nord : rendez-vous alors au **236**.

## 247

Après une rapide fouille des lieux, vous découvrez une trousse de soin sur l'étagère. Vous vous en emparez lestement et la rangez dans une de vos poches. *A présent, il ne vous reste plus d'autre choix que de quitter la pièce et de choisir une nouvelle destination sur votre plan.*

## 248

*Je couche ceci sous papier en priant Dieu pour que quelqu'un le trouve et qu'il ne juge pas trop hâtivement ni trop durement mes actes.*

*Hier j'ai quitté les laboratoires et je les ai scellés. J'espère ainsi qu'aucun autre porteur ne pourra atteindre le manoir. Les chercheurs étaient condamnés de toute façon. Sous terre personne ne vous entend crier. Je n'ai fait qu'accélérer les choses.*

*Il faut que je me hâte, je sens le virus qui brûle mes veines. J'ai caché les deux médaillons qui permettent d'accéder au centre de recherche. L'un est dans les souterrains, l'autre ici même dans le manoir. Je ne peux pas donner plus de précisions au cas où quelqu'un de mal intentionné trouverait ce document. Sachez seulement que ces médaillons sont indispensables si vous souhaitez atteindre les labos.*

*J'ai également dissimulé les quatre blasons, pour plus de sûreté. Ils sont cachés là où seul Spencer pourra les trouver.*

*Michael Dees  
Le 21 Mai 1998*

## 249

Soudain, vous sentez que votre tête commence à tourner. Les multiples blessures que vous ont infligées les mort-vivants vous font atrocement souffrir. Tout votre corps vous brûle atrocement et une furieuse envie de vous gratter vous envahit. Alors que vous vous appuyez contre un mur, vos jambes se dérobent et vous vous écroulez lourdement. Alors, seulement, une effroyable *faim* vous envahit. Vous avez besoin de vous nourrir, et tout de suite. Vos yeux se posent sur le mort-vivant que vous venez de tuer. Vous ne pouvez détacher votre regard de la mare de sang qui s'est formée sous le cadavre. En poussant un gémissement, vous vous penchez et lapez un peu du délicieux liquide rouge. Puis vous approchez votre visage du ventre de la créature et vous le déchiquetez d'un coup de dent. Alors seulement vous commencez à lui dévorer les entrailles, en mastiquant bruyamment, du sang dégoulinant sur votre menton et inondant vos vêtements.

## 250

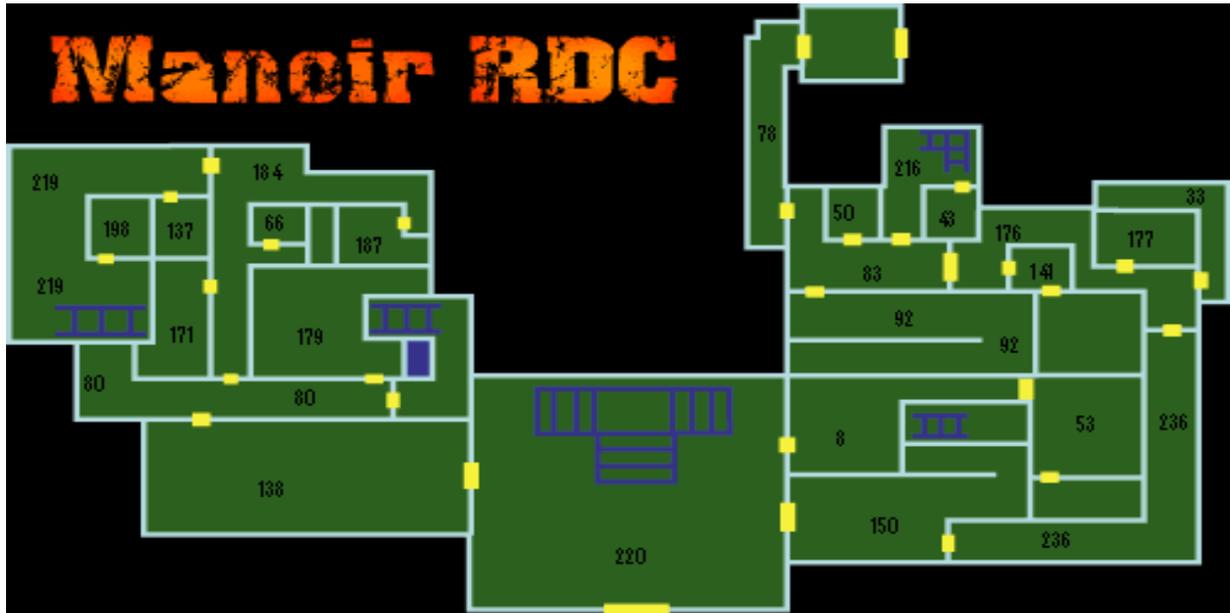
Vous insérez les quatre blasons dans les fentes prévues à cet effet. Lorsque le dernier s'emboîte dans son trou, vous entendez un dé clic salvateur provenir de la lourde porte. Vous vous approchez d'elle et cette fois ci elle s'ouvre sans résistance. *Vous gagnez 2 points de Chance* pour avoir enfin réussi à quitter le manoir. Ivre de joie, vous vous ruez vers la sortie... et vous sentez votre cœur s'assombrir, lorsque vous comprenez que vous n'êtes pas encore tirée d'affaire.

Pendant tout le temps passé dans le manoir, vous vous étiez toujours imaginé que cette porte menait à la sortie. Jamais vous n'aviez songé que Brad ne vous attendrait pas avec l'hélicoptère et qu'une demi-heure plus tard vous ne seriez pas en ville, en train de prendre un bon bain. Mais votre déception est maintenant immense : au lieu de l'héliport tant espéré, vous vous trouvez dans une petite remise où sont entreposés des outils de jardin. Deux hautes étagères, une sur chaque mur à votre gauche et à votre droite, sont chargées d'objets hétéroclites. En face de vous, vous pouvez voir une porte de fer à double battant. Qui sait quels périls vous attendent derrière ? Quels nouveaux monstres, prêts à vous déchiqueter à la moindre inattention ? Pour le savoir lisez la deuxième partie de *l'Incident Umbrella*.

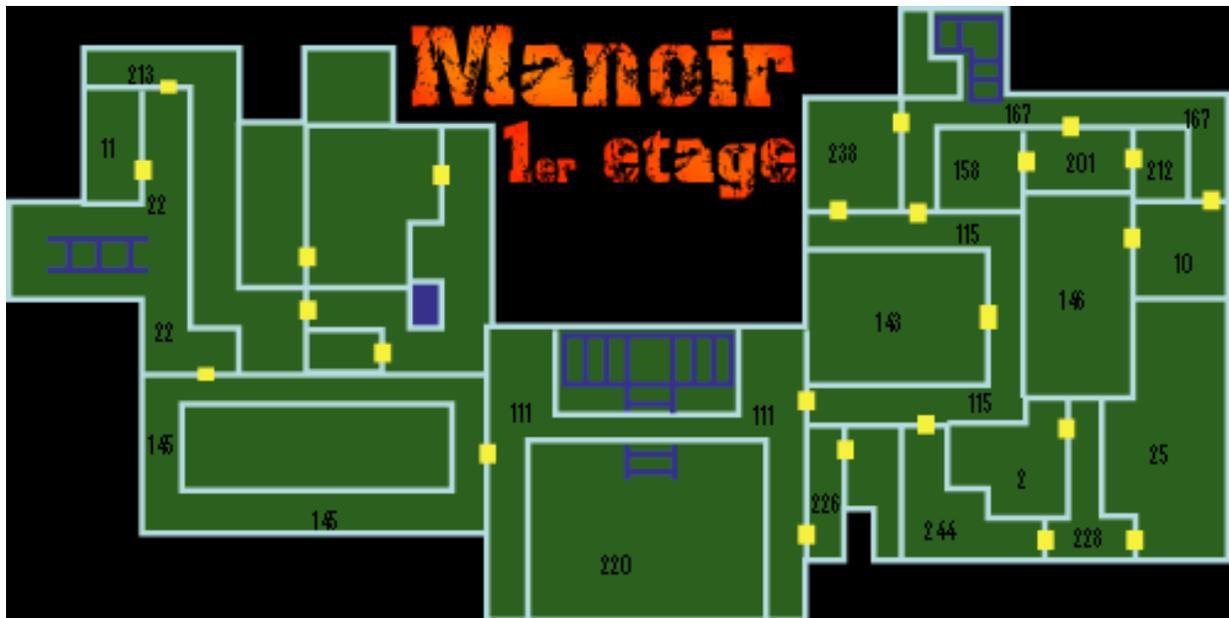
*A Suivre...*

# Plans du Manoir

## REZ DE CHAUSSEE



## PREMIER ETAGE



Ces cartes proviennent du site [www.residentevilfr.com](http://www.residentevilfr.com)

## Notes de l'auteur (2006)

Je vous remercie d'avoir lu cette petite aventure jusqu'au bout. Il s'agit là de ma première AVH que j'ai terminé à l'âge de 16 ans et si le style vous paraît maladroit ou si vous trouvez des fautes ou des contresens, vous pouvez me le signaler sur le forum [Rendez-vous au 1](http://rdv1.dnsalias.net/forum/thread-278.html), dans le topic suivant : <http://rdv1.dnsalias.net/forum/thread-278.html>

Cette aventure est une novélisation du jeu éponyme Resident Evil. J'espère que les amateurs auront apprécié cette transposition et qu'elle aura donné envie aux autres de découvrir ce formidable jeu vidéo. Les graphismes ont certes vieilli mais la peur est toujours aussi présente je peux vous l'assurer !

## Remerciements (2006)

Je tiens à remercier de plus deux personnes en particulier, toute deux membres du forum [Rendez-vous au 1](http://rdv1.dnsalias.net/forum/thread-278.html) : Meneldur et Oiseau, qui ont été mes deux testeurs. Le premier m'a signalé non nombre de fautes d'orthographe et le second a relevé tous les bugs qui rendaient l'AVH quasiment injouable dans sa première version. Ils m'ont fait gagner un temps précieux et c'est grâce à eux que cette AVH a pu voir le jour à temps pour le prix Yaztromo 2006 donc un grand merci à eux deux !

## Remerciements (2012)

Je remercie Undred, également membre du forum [Rendez-vous au 1](http://rdv1.dnsalias.net/forum/thread-278.html), qui a eu la gentillesse de créer la *feuille de personnage* présente à la page 2.

## Mise à jour (2012)

Presque six ans après la parution de cette aventure, je crée cette mise à jour afin de bonifier le style ; que je pense avoir amélioré avec l'âge ; corriger les nombreux bugs restants, figoler la mise en page et améliorer la jouabilité. Voici enfin en ligne la version finale de l'Incident Umbrella. Bonne lecture !