

Une Aventure dont VOUS êtes le héros

# L'INCIDENT UMBRELLA


Deuxième 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 

Habilité 

CHANCE 

INFECTION 

Équipement 

ARMES ET MUNITIONS 

HERBES ET TROUSSE MÉDICALES 



# COMMENT JOUER ?

## Note importante :

Si vous avez vécu la première partie de l'Incident Umbrella, inutile de relire ces règles. Reprenez votre *feuille de personnage*, en conservant vos totaux et toutes vos découvertes, et rendez-vous sans plus attendre au 1.

Notez, si vous aviez déniché un plan des souterrains, que vous pouvez le consulter librement à la fin du document. **Mais uniquement si vous le possédez, ne trichez pas !**

Si vous n'avez pas lu la première partie, je vous recommande très fortement de le faire. Aucun résumé ne sera fait ici et vous risquez d'être rapidement perdu dans votre lecture, sans parler de la difficulté qui sera accrue sans les trouvailles du tome 1. Mais si vous souhaitez quand même lire directement cette AVH, alors parcourez attentivement les règles qui suivent. Mais, une dernière fois, je vous le déconseille.

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'HABILETE 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'HABILETE 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 HABILETE*.

### **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 troussees 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 !

# 1

*Debout et face à face, deux hommes s'observent.*

*Bien qu'on puisse entendre une mouche voler, une tension presque palpable règne dans le petit bureau. Pendant une minute, qui semble s'étirer telle une heure, personne ne parle.*

*L'attitude des deux personnages est diamétralement opposée. Le premier semble parfaitement maître de ses nerfs. Dans ses yeux, on peut même lire une lueur d'amusement. Le second semble beaucoup plus oppressé. Ses mains tremblent, son visage est ravagé de tics et il semble bouillir d'une rage intérieure.*

*Finalement, l'homme à l'apparence tranquille ouvre la bouche :*

*« Tout se passe comme prévu ?*

*- Oui.*

*- Ils n'ont pas de soupçons ?*

*- Je ne crois pas.*

*- Parfait.*

*De nouveau un silence pesant. Le second protagoniste contemple son interlocuteur avec une crainte mêlée d'une haine ostensible. Si l'autre l'a remarqué, il le dissimule bien. Il maîtrise, visiblement, remarquablement ses nerfs. Finalement, il se lève d'un bond et dit nonchalamment :*

*- Jill doit avoir déverrouillée la porte. Il est temps de nous remettre en route.*

*- Nous ? L'autre semble surpris. Mais vous pouvez aller aux labos maintenant...*

*- Eh bien, voyez-vous, il y a un petit changement de programme. Il apparaît que je vais devoir mettre la main sur un nouvel objet... sauf que je n'ai pas la moindre idée de son emplacement. Mais, vous avez été si efficace jusqu'ici que je ne désespère pas mettre la main dessus.*

*D'un ton maintenant servile, l'autre parle d'une voix altérée :*

*- Si nous parvenons jusqu'aux labos, vous n'oublierez pas ce que vous me devez?*

*- Soyez sans crainte, répond l'homme tranquille d'un ton qui se veut jovial. Je suis un homme de parole. Faites ce que je vous dis et tout se passera comme prévu. »*

*Le second protagoniste le regarde fixement pendant plusieurs secondes...avant de hocher la tête très lentement...*

\*\*\*\*\*

Subitement découragée, vous fixez d'un œil désespéré la double porte de la remise. Durant votre périple dans le manoir, vous aviez toujours imaginé que cette porte conduisait à la liberté. Vous vous êtes tellement jouée en vous même une scène idéale, où Brad arriverait avec l'hélicoptère pour vous sortir enfin de cet enfer que la réalité n'en est que plus dure à accepter. Vous comprenez maintenant que le bain chaud dont vous avez tant rêvé attendra quelques temps. Soudainement reconcentrée, vous analysez le décor qui vous entoure. Le mobilier de la remise est réduit au strict minimum. Hormis deux ou trois étagères fixées aux murs à votre gauche et à votre droite et un escabeau entreposé dans un coin, il n'y a rien à voir

dans les parages. Aucune trace de présence humaine ou de violence, ce qui ne vous rassure qu'à moitié, le danger survenant généralement de là où on ne l'attend pas. Si vous voulez néanmoins fouiller la pièce, rendez-vous au **227**. Si vous préférez vous diriger d'office vers la double porte, rendez-vous au **22**.

## 2

Votre dernier tir fauche la créature en plein vol. Elle s'écrase au sol et s'immobilise à tout jamais dans une position grotesque. Vous avez maintenant la possibilité de la contempler à loisir et vous découvrez que votre première impression était la bonne : il s'agit d'un singe mutant, à qui l'on a greffé des griffes meurtrières aux quatre membres. Secouant la tête en pensant aux gens capables de créer de telles abominations, vous entreprenez de fouiller la salle. Malheureusement, vous faites chou blanc, après un bon quart d'heure d'investigations. Dépitée, *vous perdez un point de Chance*. Tout ce qu'il y a à observer, ce sont des cages vides remplies d'excréments. Vous retournez donc dans le couloir principal. Rendez-vous au **83**.

## 3

*Dossier 1036 : Tyran.*

ERREUR. CE DOSSIER N'EXISTE PAS/N'EXISTE PLUS.  
RETOUR AU MENU PRINCIPAL.

Vous pouvez maintenant ouvrir un autre dossier :

Si c'est le dossier *Ma2*, rendez-vous au **99**.

Si c'est le dossier *Ma121*, rendez-vous au **70**.

Si c'est le dossier *Neptune*, rendez-vous au **198**.

Lorsque vous en aurez fini et que vous voudrez quitter la pièce, rendez-vous alors au **51**.

## 4

Le spectacle qui vous attend dans cette nouvelle salle vous laisse pantoise. La pièce dans laquelle vous venez de pénétrer est immense et entièrement inondée. En son centre, se tient un gigantesque réservoir de verre, qui devrait contenir des millions de mètres cubes d'eau. Il est brisé en plusieurs endroits à sa base, ce qui explique le bon mètre cinquante d'eau dans qui submerge la pièce. Le long des murs flottent des ordinateurs, des tables, des chaises ainsi que beaucoup d'autres objets à un usage scientifique. Vous vous demandez ce qui peut nécessiter tant d'eau et quel genre

d'expériences ont été menées ici. De là où vous vous trouvez vous distinguez à travers le verre du réservoir, deux portes presque côtes à côtes dans le mur opposé. L'endroit ne semble à première vue comporter aucun danger, mais l'eau est trouble et vous êtes bien en peine de voir quoique ce soit au travers.

Si vous voulez vous aventurer dans cette pièce, rendez-vous au **189**.

Si vous ne voulez pas vous y risquer et que vous préférez revenir dans le couloir principal pour y faire un nouveau choix, rendez-vous au **192**.

## 5

La porte n'est pas verrouillée et vous tournez la poignée le plus silencieusement possible, afin de ne pas alerter d'éventuelles créatures de votre présence. Grand bien vous en a pris car, au beau milieu d'un nouveau tunnel, se tient une nouvelle chose, semblable à celle qui vient de vous attaquer. La bête est pour l'instant penchée au dessus d'un cadavre, qu'elle a entrepris de déchiqueter à l'aide de ses griffes acérées. Vous adressez un signe convenu à Barry et vous avancez à pas de loup, cherchant le meilleur angle de tir. Lorsqu'enfin vous jugez que vous êtes bien placés, vous ouvrez le feu de concert :

**CHASSEUR** **Habilité** : 10 **Endurance** : 21

Si à un moment quelconque du combat vous êtes blessée, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous aussitôt au **121**.

Menez le combat à son terme. Notez cependant qu'en raison de sa force colossale, le chasseur inflige 4 points de dommage par assaut (au lieu de 3). Toutefois, la présence de Barry à vos côtés est assurément un avantage. Appliquez donc les règles du combat à plusieurs mais dans l'autre sens. A chaque assaut, lancez un dé pour déterminer lequel de vous deux le chasseur prend pour cible. Si vous tirez un chiffre pair il s'agit de Barry et un chiffre impair il s'agit de vous. Votre équipier possède une *Habilité* de 11 et son colt inflige cinq points de dégât par assaut. Si vous parvenez à éliminer la créature, rendez-vous au **66**.

## 6

Passant à côté de la porte qui mène aux cellules, celle-ci s'ouvre à la volée. Hurlant de peur, vous braquez instinctivement votre arme dans cette direction. Mais vous voyez avec grande joie Chris passer le seuil de la porte, soutenant une Rebecca très pâle et visiblement touchée.

« Chris ! hurle Barry. Lorsque ce dernier vous aperçoit à son tour, il a un grand sourire :

- Magnez-vous, il y a un hélicoptère au -1 ! »

Barry se précipite à son secours pour l'aider à porter Rebecca. Vous prenez la tête de

la marche, sécurisant le chemin devant vous. Vous montez ainsi tous les quatre le grand escalier qui mène au niveau -2.

La voix féminine s'élève de nouveau :

*Quatre minutes quarante avant la déflagration.*

Ceci suffit à calmer la joie qui commençait à poindre dans votre cœur. Vous franchissez au pas de course le grand couloir qui compose l'essentiel du niveau, avant de vous engager dans la petite remise qui mène au -1. Vous montez la première l'étroite échelle, suivie de Barry, qui aide ensuite Chris à porter Rebecca. Une fois tous les quatre en haut, vous vous ruez vers la porte de l'héliport. Comme l'indique la pancarte au dessus de la porte, celle-ci ne peut être ouverte qu'en cas d'urgence. Si une autodestruction n'en est pas un... Avec un petit cri de soulagement, vous constatez que la poignée tourne et la porte s'ouvre sans résistance, révélant un étroit corridor de béton. Vous vous y engagez le plus rapidement possible tandis que la voix féminine se fait entendre une nouvelle fois :

*Quatre minutes avant la déflagration.*

Ce corridor n'en finit pas de tourner sur lui-même et vous priez pour avoir le temps de quitter le domaine avant l'explosion. Il vous semble entendre les secondes s'écouler dans votre tête tandis que vous foncez vers l'inconnu. Après un dernier virage, le couloir file finalement vers le nord, où il s'achève sur une cage d'ascenseur. Vous vous entassez dans la cabine et Chris appuie sur l'unique bouton étage du panneau de commande. La porte se referme après quelques précieuses secondes et l'ascenseur entame sa montée dans un bruit sourd. Cette dernière vous semble durer des heures. Vous voyez Chris consulter sa montre plusieurs fois tandis que Barry examine les blessures de Rebecca. Soudain, résonne le petit *ding* fatidique, indiquant que l'ascenseur est arrivé à destination. Vous n'attendez pas que les portes soient entièrement ouvertes pour vous faufiler hors de l'ascenseur, qui donne sur une petite pièce de ciment. Une unique porte est située dans le mur est. Sans hésiter, vous l'ouvrez. Rendez-vous au **217**.

## 7

*La calme voix féminine ne fut entendue que par des oreilles inhumaines.*

***Vous avez cinq secondes. Quatre. Trois. Deux. Un. Système activé.***

*Un circuit qui traverse tout le domaine se connecte.*

*Un terrible tremblement de terre paraît secouer le domaine Spencer. Des explosifs sautent simultanément dans la cave du manoir, sous le réservoir, derrière une cheminée d'aspect inoffensif et au niveau -3 des laboratoires. Des murs de marbre s'effondrent tandis que des planchers se désintègrent dans la superbe vieille demeure. Des rochers s'écroulent et du béton est réduit en poussière. Une énorme boule de feu, visible à des kilomètres à la ronde, s'élève dans le ciel matinal.*

*Un roulement comme celui de mille tonnerres secoue la forêt avant de mourir tandis que les décombres prennent feu.*

\*\*\*\*\*

Vous restez tout les trois silencieux tandis que Brad pilote l'hélicoptère vers la ville, même s'il a sans doute des milliers de question à vous poser. Vous avez encore du mal à digérer la façon dont il vous a lâché au début de la nuit, et vous songez, le visage inondé de larmes, que c'est à cause de lui qu'une partie de vos coéquipiers ont péri.

L'hélicoptère survole une dernière fois le manoir en flamme et vous songez à tous ceux que vous avez laissés dans le brasier : Enrico, Rebecca, Forest, Richard, et le malheureux Joseph... vous vous rappelez tous les instants passés avec eux, les blagues potiches de ce même Joseph, mais vous pensez surtout au fils de Ken, qui attendra en vain son retour, à Enrico, fauché en pleine gloire, à Rebecca qui était si jeune...

Assis à côté de vous dans l'hélico, Chris continue de regarder l'incendie qui recouvre à présent tout le domaine. Barry est vautré contre une paroi, regardant ses mains comme s'il ne les avait jamais vues. Vous éprouvez en les contemplant un petit réchauffement au cœur au milieu de votre tristesse ; vous avez certes sauvé votre peau mais le prix à payer en retour est si élevé... vous êtes vivante mais vous n'avez pu sauver tous vos amis.

Pour l'instant la tristesse vous envahit mais la joie d'avoir survécu viendra plus tard. Viendra aussi le moment d'affronter l'opinion publique, et de mettre au grand jour les horreurs d'Umbrella. Mais pour le moment, vous préférez penser à ceux qui auraient du se trouver dans cet hélico. Vous contemplez tout à coup, à travers le hublot, les merveilleuses lumières de Raccoon City, qui illuminent l'horizon... vous n'avez plus qu'une envie : rentrer chez vous.

## 8

La porte s'ouvre sur un décor étrangement familier. Vous êtes de retour au niveau -2 des laboratoires. A votre gauche se tient une petite porte et un peu plus loin devant vous, vous apercevez le grand escalier qui mène au -3. Jamais vous n'aviez songé être heureuse de contempler à nouveau ce spectacle, mais c'est pourtant bien le cas. Vous éloignant définitivement de la porte menant à la plante vaincue, vous choisissez une nouvelle destination. **Notez bien cependant, que jamais vous ne pourrez réemprunter la porte se trouvant derrière vous, ni celle menant à la cave inondée.**

Si vous voulez maintenant ouvrir la porte à votre gauche, rendez-vous au **190**.

Si vous préférez descendre l'escalier, rendez-vous au **207**.

## 9

Le monstre fonce soudain sur vous, levant son énorme griffe. Vous plongez sur le côté au dernier moment, et la créature vous rate de justesse, faisant éclater l'asphalte à l'endroit précis où vous vous teniez une fraction de secondes plus tôt. Vous courez vers l'autre bout de la piste, parfaitement consciente que les secondes défilent et que vous ne pourrez jamais le tuer à temps. Vous sentez du sang dégouliner sur votre cuisse ; le Tyran vous a ouvert la peau. La blessure est profonde (*vous perdez 4 points d'Endurance*) mais la douleur supportable. Ce qui ne l'est pas, en revanche, c'est la certitude que vous allez tous mourir.

*On va tous sauter, si on ne se fait pas tailler en pièce avant...*

Tyran se tourne alors vers Barry et Chris, qui le criblent tous deux de balles. Mais il semble invulnérable. Il se dirige vers eux d'une démarche souple, toujours indifférent aux trous sanglants qui lui perforent le corps.

Une rafale de vent vous gifle, bientôt suivie du rugissement assourdissant de l'hélicoptère. Vous entendez un *ci* au dessus de vous :

« Attrape !

Vous levez les yeux vers l'appareil qui fait du surplace à sept ou huit mètres du sol à peine... et voyez un lourd objet noir basculer par la porte ouverte du cockpit, avant de heurter avec violence le tarmac. Chris est le plus proche et se précipite dessus.

Le Tyran est pratiquement sur Barry et vous maintenant. Vous vous séparez, chacun fonçant dans une direction opposée. Sans aucune hésitation, la créature vous suit, ne vous quittant pas de son étrange regard fixe.

- Jill, par ici ! hurle Chris.

Vous vous retournez vers lui... pour découvrir qu'il épaulé un lance-roquette.

*Oui !*

Vous obliquez vers votre équipier, suivie de près par le Tyran.

- Dégage !

Vous plongez sur le côté, effectuant une roulade, tandis que Chris ouvre le feu. Un *whoosh* puissant retentit, assourdi par le vacarme des rotors. Ce n'est pas le cas pour l'explosion. La roquette percute le Tyran en pleine poitrine... dans une déflagration aveuglante et assourdissante, le monstre vole en millions d'éclats fumants. Tandis qu'une pluie de chair et d'os s'abat sur vous, Brad fait descendre l'hélicoptère. Vous vous précipitez tous les quatre dans sa direction. Les rails n'ont pas encore touché le sol que vous plongez déjà, aussitôt imitée par Chris et Barry, qui soutient Rebecca.

- Pars, Brad ! Tout de suite ! » hurlez-vous.

L'hélico bondit dans les airs et prend de la vitesse. Rendez-vous au **96**.

## 10

Vous avez l'impression d'avoir été brusquement poussée dans la Quatrième Dimension. Le décor qui s'étend derrière cette porte, vous n'en avez vu de pareils que dans des séries Z de mauvais goût ou dans des jeux vidéo immatures. Vous voici



à l'orée d'une salle immense, probablement la plus grande que vous ayez observée de toute votre existence. La pièce est très haute de plafond et ses murs sont tapissés de multiples consoles de contrôle. Il s'agit visiblement d'une sorte de salle de stockage des spécimens biologiques d'Umbrella. Partout où vous posez les yeux, vous apercevez d'innombrables câbles serpentant sur le sol et aboutissant à d'étranges tubes de verre, de près de d'un mètre cinquante de hauteur. Vous en comptez une quinzaine, disséminés au centre de la pièce, et tous vides. Mais Wesker enfonce le canon de son Beretta dans votre dos, et vous fait avancer de force. Tandis que vous vous dirigez vers le fond de la salle, vous contemplez de plus près, le matériel médical ultra sophistiqué qui vous entoure. Mais, la vision qui s'offre alors à vos yeux abasourdis chasse toute pensée de votre cerveau estomaqué.

Contre le mur du fond, se tient un tube beaucoup plus grand que les autres. Relié à sa console d'ordinateur personnelle, il mesure près de trois mètres de hauteur. Et la chose qui l'emplit de la base jusqu'au sommet est une monstruosité.

La créature est grande, près de deux mètres trente et semble presque humaine de part ses jambes et son torse. Son bras gauche est de longueur proportionnelle à son corps de géant; son bras droit, en revanche, s'achève sur un fouillis de pinces et de griffes et tombe plus bas que son genou. Une énorme tumeur rougeâtre saille sur la poitrine et vous comprenez avec horreur qu'il s'agit du cœur de la créature. Horrifiée, vous vous approchez plus près de la vitre. D'innombrables cicatrices lacèrent le torse blanchâtre du géant, à l'évidence des blessures chirurgicales. Les organes sexuels ont été prélevés, tout comme des bouts de chairs sur le visage. La chose a toutes les dents exposées par l'absence ses lèvres et semble sourire dans un rictus aussi grotesque que terrifiant.

« Regardez-le, murmure doucereusement Wesker du bout des lèvres, penché contre votre oreille. Tyran. Le guerrier parfait. Une machine indestructible, une merveille sur le champ de bataille. Abandonnée parce qu'un connard de technicien a poussé le mauvais bouton au mauvais moment. Condamné à une longue agonie, il ne connaît jamais la fureur du combat. Ou peut-être pas.

A ces mots, vous sentez une angoisse insoutenable vous envahir car vous comprenez maintenant pourquoi Wesker vous a emmené ici. Ce dernier vous regarde avec une délectation cruelle:

- Je suis impatient de voir le membre le plus agile de notre équipe face au miracle de la science moderne. Le combat méritera certainement le coup d'œil. Mais auparavant, je pense, poursuit-il en regardant sa montre, que nous avons le temps de nous amuser un peu vous et moi. De faire, disons, ... plus ample connaissance. J'avoue que j'attends ce moment depuis longtemps.

Vous reculez désespérément pour échapper à son emprise mais vous sentez bientôt le mur froid derrière votre dos et vous voyez impuissante le regard de Wesker dévisager avidement votre corps. Vous sentez sa main presser votre poitrine, souiller votre intimité tandis qu'il vous plaque contre le mur. Vous fermez les yeux et attendez l'acte. Le souffle du capitaine s'accélère, alors qu'il vous embrasse le cou.

Vous sentez sa main descendre de votre poitrine vers vos parties les plus intimes tandis qu'il commence à abaisser votre pantalon de l'autre main.

A ce moment précis, la porte de la salle s'ouvre et une voix, que vous reconnaissez entre toutes, crie :

- Jill, tu es là ?

Vous entendez Wesker proférer un juron, et son étreinte se relâcher. Mais votre supplice n'est pas encore terminé car le capitaine vous fait passer devant lui et vous plaque brutalement contre son ventre, son revolver appuyé sur votre tempe. A ce moment précis, Barry surgit Colt en main. Vous sentez son regard chargé de haine et de honte se poser sur vous, une envie de meurtre brille dans ses yeux mais il n'ose pas mettre votre vie en danger. Il avance à pas lents vers Wesker, son arme braquée sur le capitaine. Ce dernier éclate d'un rire sans joie :

- Et votre famille Barry ?

- Fermez-la, gronde votre ami. Je sais que vous m'avez mené en bateau depuis le début. Vous avez tué Enrico, vous avez menacé ma famille et vous m'avez fait perdre mon honneur. Je vais vous tuer, espèce de salopard.

- Hélas, il semblerait que je détienne quelque chose qui vous est cher, ricane Wesker. Je vais vous proposer un marché : vous me laissez partir et je libère miss Valentine. Equitable non ?

Comme Barry ne répond pas, le capitaine s'emporte :

- Très bien, vous l'aurez voulu. »

A partir de cet instant tout va très vite. Vous sentez l'étreinte de Wesker se relâcher tandis que simultanément il tire sur Barry. Votre ami ne doit sa survie qu'à un réflexe fulgurant. Il saute derrière un tube, non sans lâcher une rafale qui rate le capitaine de peu. Ce dernier pousse un juron et en vous retournant, vous le voyez presser un bouton sur le panneau de Tyran. Vous saisissez l'occasion et vous vous précipitez vers lui pour le désarmer. Vous luttez pendant quelques instants et son revolver tombe et glisse vers le coin opposé de la salle. Rugissant de fureur, il vous assène un grand coup de poing dans le nez. Etourdie, vous tombez au sol et voyez à travers un voile rouge Wesker se diriger vers le coin où a disparu son revolver. *Vous perdez deux points d'Endurance.* Mais, c'est le moment que choisit Barry pour débouler et ouvrir le feu. Le capitaine esquive de justesse la rafale et s'enfuit, désarmé, vers la porte de la salle. Barry semble hésiter entre vous secourir et poursuivre le S.T.A.R.S félon mais lorsqu'il pose les yeux vers vous, ou plutôt *derrière* vous, vous voyez ses pupilles se dilater de terreur. Lentement vous vous retournez. Rendez-vous au **142**.

## 11

La peur vous submerge telle une vague noire et vous sentez que vous menez un combat perdu d'avance. Le cadavre atrocement mutilé de Barry gît non loin de vous et vous ne voulez pas partager son destin. Le visage inondé de larmes ; tant de terreur que de chagrin ; vous courez en toute hâte vers la porte. Le monstre est d'une

lenteur quasi-pathétique et le temps qu'il ait réagi, vous remontez déjà le couloir en direction de l'ascenseur. Vous n'avez pas pu éliminer le meurtrier de Barry mais c'est maintenant vers un autre monstre que se concentrent vos pensées.

*Wesker*

Serrant les dents, la haine vous enflammant les pupilles, vous partez à la poursuite de votre ex-capitaine. Rendez-vous au **194**.

## 12

Il n'y a en fait qu'un seul bouton permettant d'actionner l'ascenseur. Lorsque vous le pressez, la petite plateforme se met en branle dans un bruit sourd et monte dans une espèce de puits creusé à travers la pierre. Quelques mètres plus haut, elle s'arrête brusquement. Rendez-vous au **17**.

## 13

L'antichambre est aussi sombre qu'exigüe, mais la présence d'ameublement la rend moins sinistre que le reste des souterrains. Ameublement est toutefois un bien grand mot pour qualifier la chaise, le petit bureau et la grande armoire qui remplissent l'espace. Le sol est d'une saleté repoussante et est couvert de sang. Vous pouvez en voir également tapisser l'armoire, et de grandes tâches ont dégouliné sur les murs. Pourtant, vous n'apercevez aucun cadavre. Impossible donc de savoir s'il s'agit du sang d'un coéquipier. S'il y a incontestablement eu violence ici, l'endroit est maintenant vide. Vous pouvez donc souffler quelques minutes avant de prendre une décision.

Si vous voulez fouiller cette petite pièce, rendez-vous au **94**.

Si vous préférez ne pas perdre de temps et remonter le tunnel sud, rendez-vous au **108**.

## 14

*La calme voix féminine ne fut entendue que par des oreilles inhumaines.*

***Vous avez cinq secondes. Quatre. Trois. Deux. Un. Système d'autodestruction activé.***

*Un circuit qui traverse tout le domaine se connecte.*

*Un terrible tremblement de terre paraît secouer le domaine Spencer. Des explosifs sautent simultanément dans la cave du manoir, sous le réservoir, derrière une cheminée d'aspect inoffensif et au niveau -3 des laboratoires. Des murs de marbre s'effondrent tandis que des planchers se désintègrent dans la superbe vieille demeure. Des rochers s'écroulent et du béton est réduit en poussière. Une énorme boule de feu, visible à des kilomètres à la ronde, s'élève dans le ciel matinal.*

*Un roulement comme celui de mille tonnerres secoue la forêt avant de mourir tandis que les décombres prennent feu.*

\*\*\*\*\*

Vous restez tout les deux silencieux tandis que Brad pilote l'hélicoptère vers la ville. Même s'il a sans doute des milliers de question à vous poser. Vous avez encore du mal à digérer la façon dont il vous a lâché et vous songez, le visage inondé de larmes, que c'est en partie à cause de lui que vos coéquipiers et amis sont morts.

L'hélicoptère survole une dernière fois le manoir en flamme et vous songez à tous ceux que vous avez laissés dans le brasier : Barry, Rebecca, Enrico, Forest, Richard... vous vous rappelez tous les instants passés avec eux, les blagues potiches de Joseph, mais vous pensez surtout à la famille de Barry, qui ne le reverra jamais plus, au fils de Ken, qui attendra en vain son retour, à Enrico, abattu comme un chien par son supérieur, à Rebecca qui était si jeune...

Assis à côté de vous dans l'hélico, Chris a le regard dur, tandis qu'il contemple l'incendie qui ravage le domaine. Sans nul doute songe-t-il à son ami Barry, et à tout ce qu'il a perdu dans cette maudite mission.

Vous éprouvez en le contemplant un petit réchauffement au cœur au milieu de votre tristesse ; vous avez certes sauvé votre peau mais le prix à payer en retour est si élevé... vous êtes vivante mais vous n'avez pu sauver tous vos amis.

Pour l'instant la tristesse vous envahit mais la joie d'avoir survécu viendra plus tard. Viendra aussi le moment d'affronter l'opinion publique, et de mettre au grand jour les horreurs d'Umbrella. Mais pour le moment, vous préférez penser à ceux qui auraient du se trouver dans cet hélico. Vous contemplez tout à coup, à travers le hublot, les merveilleuses lumières de Raccoon City, qui illuminent l'horizon... vous n'avez plus qu'une envie : rentrer chez vous.

## 15

Le boyau est plutôt étroit et plus sombre que le tunnel précédent : une chance que vous ne soyez pas atteinte de claustrophobie. Néanmoins l'épreuve ne dure pas longtemps car le tunnel ne tarde pas à s'élargir ; après une quinzaine de mètres environ, vous rejoignez un large souterrain, orienté est-ouest. A votre droite le tunnel se termine presque immédiatement en cul-de-sac. A votre gauche, en revanche, il s'étend sur une bonne vingtaine de mètres mais se termine également en impasse. Le tunnel est relativement bien éclairé et semble vide de toute présence. Seul le bruit régulier des gouttes d'eau s'écrasants sur le sol vient troubler le silence pesant.

Si vous désirez explorer le cul de sac à votre droite, rendez-vous au **64**.

Si vous voulez remonter le tunnel à votre gauche, rendez-vous au **214**.

Si vous jugez plus sage de retourner dans le souterrain principal, rendez-vous au **162**.

## 16

Si vous pensiez avoir tout vu en matière d'horreur, vous vous trompiez. Cet endroit était manifestement une salle d'opération et d'incubation du virus T. La pièce est relativement grande et parfaitement aménagée. Vous comptez neuf blocs opératoires impeccablement alignés, ainsi qu'une multitude de tables accolées contre les murs. Ces dernières sont recouvertes d'instruments chirurgicaux et de diverses seringues. Mais le spectacle le plus impressionnant reste sans conteste les créatures allongées sur les tables. Vous en dénombrez de là où vous êtes trois : une araignée géante et deux créatures à la peau verte. Visiblement, c'est ici que les scientifiques d'Umbrella donnaient vie à leurs armes biologiques. Si les trois présentes semblent tout à fait mortes, leur présence n'est pas faite pour vous rassurer. Sur le sol, gisent de surcroît les cadavres zombifiés de deux personnes, en état de décomposition avancée.

Si vous voulez surmonter votre répulsion et fouiller cette salle, rendez-vous au **172**.

Si vous préférez quitter au plus vite cette pièce et retourner dans le couloir principal, rendez-vous au **83**.

## 17

La plateforme vous a mené dans une petite cour, entièrement cernée par de hauts murs de béton, et donc probablement accessible uniquement par cet ascenseur. Sans bouger, vous détaillez les lieux du regard, en conservant votre arme en main.

A votre gauche, vous pouvez apercevoir une sorte de petite remise. Mais, même vu de loin, il semble évident qu'elle n'a pas été ouverte depuis des années. La porte métallique est recouverte d'une épaisse couche de rouille et de poussière.

Au centre de la cour, se dresse une grande fontaine, qui semble être l'élément principal des lieux. Des jets d'eau jaillissent majestueusement des multiples tuyaux avant de retomber dans de grandes gerbes dans le bassin. Étrange élément de décor, ceci dit, vu que le reste de la cour est vide.

Vous notez également, et vous ressentez une petite pique au cœur, que la cour ne comporte aucune issue, hormis la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez. Comme il n'y a personne dans les environs, vous pouvez prendre tranquillement votre décision.

Si vous voulez examiner la porte de la remise, rendez-vous au **168**.

Si vous préférez examiner plus en détail la fontaine, rendez-vous au **118**.

## 18

Vous criez à Richard d'ouvrir le feu et, sans attendre sa réaction, vous braquez votre propre arme, visez hâtivement la tête du requin, et pressez la détente. Mais, seul un clic étouffé jaillit de votre arme. Horrifiée, vous comprenez que votre poudre doit être mouillée et que votre arme est momentanément inutilisable. Il est à présent trop tard pour espérer prendre la fuite et vous ne pouvez que regarder votre mort en face.

Le requin vous rentre dedans à toute vitesse ; sous le choc, vous faites un vol plané de plusieurs mètres, avant de retomber dans une gerbe d'eau. Déjà le squal est sur vous : vous ne le distinguez pas clairement mais vous sentez une douleur effroyable vriller votre jambe droite et vous comprenez que c'en est définitivement fait de vous. Comme à travers un brouillard, vous voyez vaguement le requin vous aspirer dans sa gueule béante. Puis celle-ci se referme d'un seul coup, et tout devient noir. Votre aventure se termine ici.

## 19

Si vous possédez un médaillon gravé d'un aigle, rendez-vous au **93**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **75**.

## 20

Vous voici à l'orée d'une salle étroite et toute en longueur, visiblement une sorte de réduit où l'on range du matériel. Celui-ci est entassé autant sur le sol que sur des étagères fixées aux trois murs de la pièce. Si toutes les objets entreposés dans les caisses posées à même le sol flottent maintenant un peu partout, ceux stockés sur les plus hautes étagères sont en revanche tout à fait au sec, et donc intacts. Les objets médicaux et scientifiques ne vous intéressent pas outre mesure mais vous sentez, en revanche, une grande joie vous envahir lorsque vous apercevez une pleine caisse de munitions sur une des étagères supérieures. Si la plupart correspondent à des armes que vous ne possédez pas, la récolte est tout de même juteuse : pas de moins de cinq chargeurs de Beretta et trois de fusil à pompe. *Vous gagnez deux points de Chance pour cette trouvaille.* Au moins, vous ne devriez plus manquer de munitions à présent. Reprenant espoir quand à vos chances de quitter vivante le domaine Spencer, vous vous dirigez maintenant vers une porte située dans le mur sud. Rendez-vous au **36**.

## 21

Vous parvenez in extremis à vous emparer du produit chimique. Vous le débouchez fébrilement et le versez en toute hâte sur le bulbe végétal, qui est maintenant à moins d'un mètre de vous.

*Pour connaître les effets de votre mixture sur la plante 42, rendez-vous au numéro que vous lui avez associé au moment de la concocter. Si la potion est efficace, le paragraphe s'enchaînera logiquement. En revanche, si vous tombez sur un paragraphe inapproprié, cela signifiera que vous vous êtes trompé. Rendez-vous au **211** dans ce dernier cas.*

## 22

La porte s'ouvre en protestant bruyamment. Vous contemplez maintenant un vaste jardin entouré de toutes parts par de hauts murs de pierre. Des haies plantées dans de grandes jardinières en brique constituent les seuls éléments du décor. A votre gauche se trouve un chemin plongé dans l'ombre des murs qui le surplombent. Un faible bruit d'eau qui coule semble provenir de son extrémité. Juste en face de votre position, vous pouvez distinguer une autre issue, à savoir une haute grille en fer. L'endroit semble vierge de toute présence humaine ou animale, ce qui n'est pas forcément pour vous déplaire. Le vent souffle tel un mourant dans les arbres qui entourent la propriété, ce qui introduit une ambiance assez malsaine.

Si vous voulez prendre le temps de fouiller le jardin, rendez-vous au **221**.

Si vous choisissez de vous aventurer dans le chemin à votre gauche, rendez-vous au **181**.

Si vous préférez franchir la grille, rendez-vous au **73**.

## 23

L'air frais du petit matin vous balaie le visage... et le ronronnement merveilleux et assourdissant d'un hélicoptère retentit au dessus de vos têtes.

- Brad ! hurle Chris, un large sourire sur le visage.

L'héliport est immense: une vaste étendue de tarmac entourée par de hauts murs, sur laquelle est peint un cercle jaune, montrant l'endroit où Brad va devoir se poser. Chris et Barry agitent frénétiquement les bras, signalant au pilote de se dépêcher, tandis que vous ne quittez plus votre montre des yeux. Encore un peu plus de trois minutes et demie. Vous avez largement le temps de...

*Crash*

Vous faites tous volte-face, pour voir des morceaux de béton s'envoler dans un coin de la piste d'atterrissage. Une griffe géante apparaît, suivie d'une tête monstrueuse au rictus dépourvu de lèvres...

... et l'énorme masse absurdement pâle de Tyran bondit sur l'héliport. Il reste un moment accroupi, avant de se redresser avec une fluidité étonnante... et de s'avancer vers vous.

*Oh non*

Telle est votre première pensée, suivie d'une autre, encore moins rassurante.

*Brad ne peut plus atterrir*

Chris vise la tumeur sombre sur la poitrine et appuie sur la gâchette à cinq reprises, très vite, trois des balles touchant leur cible. Les deux autres pénètrent à moins de deux centimètres de la tumeur rougeâtre.

La créature ne ralentit même pas.

- Dispersez-vous ! » hurle Barry.

Vous lui obéissez aussitôt. Vous filez vers le coin le plus éloigné du monstre, Chris sprinte vers le mur sud, et Barry tient sa position, braquant son Colt sur la bête qui

approche. Trois balles de 357 lui perforent le ventre, l'écho des détonations résonnant sur les murs de béton. Soudain, la créature se met à courir vers Barry, levant sa gigantesque griffe...

... au dernier moment, votre équipier l'esquive en plongeant, tandis que le monstre le dépasse en bondissant sur trois pattes, et que sa griffe balaie l'air. Les serres qui prolongent ses pieds retombent sur le tarmac et s'y enfoncent comme dans de la boue.

Tyran s'immobilise aussitôt et se retourne, presque tranquillement, pour observer Barry qui se remet sur pied et tire à nouveau. La balle fait sauter un bout de chair de l'épaule du Tyran. Du sang se met à ruisseler sur son poitrail, ruisselant vers la plaie béante sur son ventre.

Dans l'incapacité d'atterrir, l'hélicoptère continue à tournoyer au dessus de vous tandis que les secondes s'égrènent... et la créature ne semble toujours pas sentir ses blessures. Elle se remet à courir, brandissant sa terrible main inhumaine vers Barry... qui appuie encore une fois sur la gâchette. Un déclic. Son Colt est vide. Il se jette sur le côté mais le monstre sent son changement de direction. D'un coup de revers de sa griffe, il le projette au sol.

*Barry !*

Oubliant toute prudence, vous foncez vers la bête au côté de Chris, lui tirant dans le dos, tandis qu'elle se penche sur Barry. Ce dernier rampe à reculons, son gilet en lambeau, les yeux écarquillés de terreur...

... le monstre a dû sentir la piqûre des balles car il se retourne, posant son regard inexpressif sur vous. Barry en profite pour se remettre sur pied, et s'écarter en boitillant.

Tyran s'avance à présent dans votre direction, et vous allez devoir l'affronter bien que vous sachiez pertinemment qu'il est invincible

**TYRAN**   **Habilité** : 11   **Endurance** : XX

A chaque assaut, déterminez lequel de vous trois Tyran prend pour cible en lançant un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, c'est vous, 3 ou 4 Chris, et 5 ou 6 Barry. Ce dernier possède 35 points d'*Endurance*, moins ceux éventuellement perdus dans un précédent combat contre Tyran. Chris possède quant à lui 22 points d'*Endurance*.

Pour connaître l'étendue des blessures infligées par le monstre, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **63** dès que l'un de vous trois est touché. Si vous êtes encore tous en vie après six assauts, rendez-vous au **134**. Si Barry est tué dans cet intervalle, rendez-vous au **58**. Si c'est Chris qui trépassé, rendez-vous au **28**. Enfin si vos deux équipiers sont éliminés, rendez-vous au **186**.



## 24

Le mort-vivant que vous aviez abattu lors de votre précédente visite n'a pas bougé. Si vous n'avez pas encore fouillé la pièce et que vous voulez maintenant le faire, rendez-vous au 27. Si vous préférez quitter les lieux au plus vite, rendez-vous au 54.

## 25

Dans un silence pesant, vous entreprenez la fouille de la sinistre prison. A plusieurs reprises, il vous semble entendre des bruits dans les recoins sombres mais il ne s'agit probablement que du fruit de votre imagination. Votre investigation ne s'avère en tout cas un fiasco. Le chenil ne contient strictement rien d'intéressant et c'est donc bredouille que vous le quittez. *Vous perdez un point de Chance* avant de vous rendre au 83.

## 26

A bout de souffle, vous parvenez à rejoindre la double porte. Vous vous empressez de l'ouvrir, de la franchir, et de la refermer à la gueule béante du monstrueux requin. Épuisée, vous vous affalez contre le battant qui vibre sensiblement sous les coups de butoir que lui inflige le squalo dépité. Alors seulement, vous prenez vraiment conscience de ce qui vient de vous arriver et vous éclatez en sanglot, le choc post-traumatique de votre agression vous touchant finalement de plein fouet. Vous passez près de cinq minutes à pleurer toutes les larmes de votre corps, incapable de faire le moindre mouvement. Lorsque vous entreprenez enfin de vous relever, les coups du requin ont cessé depuis longtemps. Vous vous sentez incapable de retourner dans la pièce inondée et vous décidez de retourner dans le couloir principal, les épaules basses et la tête courbée. **Notez que jamais plus vous ne pourrez retourner dans la salle au réservoir et ce malgré tout ce que pourra vous dire le texte.** Rendez-vous maintenant au 192.

## 27

Il n'y a aucun objet intéressant dans ce bureau. En revanche, vous découvrez sur une des tables une lettre fraîchement cachetée. L'ouvrant, vous y trouvez une feuille de papier couverte d'une écriture tremblante. Si vous voulez lire cette lettre, maintenant ou plus tard, notez bien le numéro du paragraphe où vous vous trouverez et rendez-vous au 128. *Vous gagnez un point de Chance pour cette découverte.* Sans vous attarder davantage dans les parages, vous vous dirigez vers la porte. Rendez-vous au 54.

## 28

Le monstre fonce soudain sur vous, levant sa monstrueuse griffe. Vous plongez sur le côté au dernier moment, et la créature vous rate de justesse, faisant éclater l'asphalte à l'endroit précis où vous vous teniez une fraction de secondes plus tôt. Vous courez vers l'autre bout de la piste, parfaitement consciente que les secondes défilent et que vous ne pourrez jamais le tuer à temps. Vous sentez maintenant du sang dégouliner sur votre cuisse: le Tyran vous a ouvert la peau. La blessure est profonde (*vous perdez 4 points d'Endurance*) mais la douleur supportable. Ce qui ne l'est pas, en revanche, c'est la certitude que vous allez tous mourir.

*On va tous sauter, si on ne se fait pas tailler en pièce avant...*

Tyran se tourne alors vers Barry, qui le crible de balles. Mais il semble invulnérable. Il se dirige vers lui d'une démarche souple, toujours indifférent aux trous sanglants qui lui perforent le corps.

Une rafale de vent vous gifle, bientôt suivie du rugissement assourdissant de l'hélicoptère. Vous entendez un ci au dessus de vous :

« Attrape !

Vous levez les yeux vers l'appareil qui fait du surplace à sept ou huit mètres du sol à peine...et voyez un lourd objet noir basculer par la porte ouverte du cockpit, avant de heurter avec violence le tarmac. Barry est le plus proche et se précipite dessus.

Le Tyran est pratiquement sur vous maintenant. Vous foncez au hasard pour lui échapper. Sans aucune hésitation, la créature vous suit, ne vous quittant pas de son étrange regard fixe.

- Jill, par ici ! hurle Barry.

Vous vous retournez vers lui... pour découvrir qu'il épaule un lance-roquette.

*Oui !*

Vous obliquez vers votre équipier, suivie de près par le Tyran.

- Dégage !

Vous plongez sur le côté, effectuant une roulade, tandis que Barry ouvre le feu. Un whoosh puissant retentit, assourdi par le vacarme des rotors. Ce n'est pas le cas pour l'explosion. La roquette percute le Tyran en pleine poitrine... dans une déflagration aveuglante et assourdissante, le monstre vole en millions d'éclats fumants.

Tandis qu'une pluie de chair et d'os s'abat sur vous, Brad fait descendre l'hélicoptère. Vous vous précipitez tous les deux dans sa direction. Les rails n'ont pas encore touchés le sol que vous plongez déjà, aussitôt imitée par Barry, qui referme brutalement la porte.

- Pars, Brad ! Tout de suite ! » hurlez-vous.

L'hélico bondit dans les airs et prend de la vitesse. Rendez-vous au **200**.

## 29

### Rapport « CHOC V »

Comme je l'affirmais dans mon dernier rapport, nous avons détecté dans les cellules de la plante infectée par le virus T des caractéristiques proches de la norme. Nos expériences nous ont également permis de mettre à jour une autre donnée. Nous avons ainsi découvert que le composant "UMB n°16", l'un des composés chimiques UMB que nous utilisons dans nos études, détruit les cellules de cette plante très rapidement. Nom de baptême de l'UMB n°16 : CHOC-V. Selon nos calculs, moins de 5 secondes sont nécessaires pour détruire la plante 42 si l'on applique le CHOC-V directement sur ses racines. Pour préparer le CHOC-V, il faut mélanger un certain nombre des composés chimiques UMB. Mais ces mêmes composés UMB peuvent générer un gaz nocif pour l'homme. Il est donc nécessaire de les manipuler avec une extrême précaution. Vous trouverez ci-dessous un descriptif des différents composés chimiques UMB.

UMB n°56  
UMB n°40  
UMB n°100

## 30

Passant à côté des nombreuses portes qui s'ouvrent dans les murs, vous montez quatre à quatre les marches de l'escalier menant au niveau -2.

La voix féminine s'élève de nouveau :

*Quatre minutes quarante avant la déflagration.*

Ceci suffit à calmer la joie qui commençait à poindre dans votre cœur, à l'idée que vous aviez peut-être une chance de vous en sortir. Vous traversez au pas de course le vaste couloir qui compose l'essentiel du niveau, avant de vous engager dans la petite remise qui mène au -1. Vous montez l'étroite échelle, manquant de vous fracasser le dos dans votre précipitation. Une fois tous en haut, vous vous ruez vers la porte de l'héliport. Comme l'indique la pancarte au dessus de la porte, celle-ci ne peut être ouverte qu'en cas d'urgence. Si une autodestruction n'en est pas un... Avec un petit cri de soulagement, la poignée tourne et la porte s'ouvre sans problème, révélant un étroit corridor de béton. Vous vous y engagez le plus rapidement possible tandis que la voix féminine se fait entendre une nouvelle fois :

*Quatre minutes avant la déflagration.*

Ce corridor n'en finit pas de tourner sur lui-même et vous priez pour avoir le temps de quitter le domaine avant l'explosion. Il vous semble entendre les secondes s'écouler dans votre tête tandis que vous foncez vers l'inconnu. Après un dernier virage, le couloir file finalement vers le nord, où il s'achève sur une cage d'ascenseur. Vous vous faufilez dans la cabine et appuyez fébrilement sur l'unique bouton d'étage du panneau de commande. La porte se referme après quelques précieuses secondes et l'ascenseur entame sa montée dans un bruit sourd. Cette dernière vous semble

durer des heures. Vous avez tout le temps de penser à vos amis que vous laissez derrière vous, et vous devez vous retenir pour ne pas fondre en larmes.

Soudain, résonne le petit *ding* fatidique, indiquant que l'ascenseur est arrivé à destination. Vous n'attendez pas que les portes soient entièrement ouvertes pour vous faufiler hors de l'ascenseur, qui donne sur une petite pièce de ciment. Une unique porte est située dans le mur est. Sans hésiter, vous l'ouvrez. Rendez-vous au 85.

## 31

Votre dernier coup est fatal pour l'araignée. Elle s'effondre mollement sur le sol, non sans avoir agité une dernière fois ses mandibules, comme pour vous lancer un ultime défi à travers la mort. Vous vous empressez de vous écarter du cadavre qui git à vos pieds et qui bouge encore quelques secondes avant de se figer pour l'éternité. Le combat a été âpre et vous savez que vous étiez à deux doigts de le perdre. Mais vous êtes vivante et bien décidée à le rester ! Il y a peu de chances que la salle contienne des objets utiles et vous ne vous sentez pas le courage de soulever les amas de toile pour savoir ce qu'elles pourraient renfermer. Vous vous dépêchez donc de filer vers la porte du mur nord. Rendez-vous au 209.

## 32

Vous dévisageant calmement à travers ses lunettes de soleil opaque, Albert Wesker se tient face à vous. Ebahie, vos yeux contemplant son visage comme si vous le voyiez pour la première fois puis s'abaissent sur le Beretta qu'il braque sur vous. Le chef de l'escouade paraît en bonne santé et même relativement satisfait de cette situation. Ses lèvres minces se tordent en un sourire cruel tandis qu'il contemple votre désarroi. Il tourne légèrement la tête pour s'adresser à Barry :

« Va m'attendre au -3. Je n'en ai pas pour longtemps.

- Mais ; Barry semble mal à l'aise ; vous m'aviez dit que vous vouliez juste l'enfermer...

Wesker hoche la tête :

- Ne t'inquiète pas pour ça. Maintenant vas-y.

Vous tournez tous les deux la tête et vous voyez Barry s'éloigner lentement et le bruit décroissant de ses pas résonne à vos oreilles comme une annonce de mort. Lorsqu'il franchit le coude, Wesker repose son attention sur vous. Vous faisant signe de garder les mains en l'air, il s'approche de vous et vous dépouille de toutes vos armes. *Rayez toutes les armes et munitions que vous possédez de votre feuille de personnage.* Vous prenez la parole, soulignant volontairement votre mépris :

- Vous avez vraiment menacé la famille de Barry ? C'est ignoble.

Wesker ricane méchamment :

- Ah, ce vieux Barry. Je lui ai mis la pression avec ça pour qu'il m'obéisse au doigt et à l'œil. Mais, en fait j'ai bluffé tout au long. Sa famille n'a jamais rien risqué. Mais il est tellement naïf qu'on peut lui faire gober n'importe quoi.

Indignée, vous ripostez :

- Espèce de salopard ! Depuis le début vous voulez tous nous tuer ! Vous vous êtes vendu à Umbrella, l'ennemi de tout ce que les S.T.A.R.S sont censés défendre !

- Oh ça va, vous allez ne pas me faire un discours sur le patriotisme et ce genre de conneries ? Le salaire que je reçois pour ce boulot me fait efficacement oublier mes états d'âme, je peux vous l'assurer.

- Quel est exactement votre travail, demandez-vous, ne pouvant vous empêcher d'être intriguée. Pourquoi Umbrella a-elle besoin de vos services ?

- Ne faites pas semblant d'être idiot ! Vous croyez que ce manoir ne sera pas fouillé à un moment ou à un autre ? Et qu'on ne fera pas le lien avec Umbrella? Il faut que ça s'arrête ici. Tout le domaine est équipé d'un système d'autodestruction en cas d'incident... et la prolifération du Virus Tyran est à l'évidence un sacré incident ! Lorsque le domaine sera réduit en cendres et les principaux témoins éliminés, eh bien, l'affaire sera réglée.

A ces mots une chape de plomb vous tombe dessus.

*Depuis le début, cet enfoiré voulait tous nous tuer...*

- Mais, auparavant, poursuit Wesker, je voudrais vous soumettre à un petit test. Je suis impatient de voir le membre le plus agile de notre équipe face au miracle de la science moderne. Si vous voulez bien franchir cette porte... »

Son arme s'enfonce dans votre dos, ne vous laissant pas le choix. Vous avancez d'un pas tremblant vers la double porte, qui s'ouvre silencieusement. Rendez-vous au **10**.

## 33

Si vous souhaitez à présent ouvrir la porte du mur sud, rendez-vous au **89**.

Si la porte est vous intéresse plus, rendez-vous au **95**.

Enfin, si vous souhaitez remonter le couloir vers le nord, rendez-vous au **158**.

## 34

Les deux créatures s'effondrent en silence, rejoignant pour la seconde fois le royaume des Morts. Sans vous attarder plus longtemps sur leurs cadavres pourrissants, vous décidez de votre prochain déplacement. Si vous voulez descendre l'escalier, rendez-vous au **207**. Si vous souhaitez plutôt emprunter le couloir, rendez-vous au **86**.

## 35

La grille s'ouvre dans un grincement qui vous fait serrer les dents. Vous êtes à l'orée d'une allée cernée de hauts murs de bétons, qui file quelques mètres vers le nord puis

bifurque brutalement vers l'ouest. Vous avancez d'un bon pas lorsque soudain vous vous arrêtez net. Du coude proviennent des bruits de pas saccadés, se dirigeant droit sur votre position. Vous braquez votre arme devant vous et vous vous mettez en situation de tir. Vous n'avez pas à patienter longtemps ; deux dobermans franchissent bientôt l'intersection. Leurs yeux brillent d'une lueur féroce et ils se jettent littéralement sur vous en aboyant furieusement. Vous ne pouvez pas échapper la confrontation qui vous attend. Combattez vos deux adversaires en même temps :

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

**DOBERMAN MORT-VIVANT** **Habilité** : 6      **Endurance** : 11

Si à un moment quelconque du combat vous êtes blessée, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **121**.

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 êtes victorieuse, rendez-vous au **216**.

## 36

Cette pièce était visiblement une salle de conférence. Vous distinguez une lourde table de chêne noyée sous l'eau trouble ainsi que quelques chaises qui flottent un peu partout. L'eau est également recouverte de diverses feuilles de papier et vous apercevez même une machine à café sous la surface. Mais, pour le moment, vous êtes surtout attirée par le plafond de la pièce que par son ameublement. Au dessus de la salle, un énorme entrelacs de racines pend paresseusement. Vous ne pouvez détourner votre regard de ce spectacle inattendu, fascinée de voir les végétaux s'enrouler et se dérouler sans interruption, tels des dizaines de serpents reliés entre eux. Vous n'osez imaginer ce qui doit se trouver à l'extrémité de ces racines et vous préférez ne pas y penser pour le moment. Ne pas se faire trop d'idée sur un danger avant d'en avoir vraiment eu connaissance est une des règles basiques que l'on vous a enseignée chez les S.T.A.R.S.

A part cela, la pièce comporte deux portes en plus de celle par laquelle vous êtes entrée. L'une est située dans le mur nord et l'autre dans le mur ouest. Comme il est impensable de retourner dans la salle au réservoir, vous devez choisir une de ces portes. Si c'est celle du mur nord, rendez-vous au **80**. Si c'est celle du mur ouest, rendez-vous au **176**.

## 37

La porte s'ouvre en grinçant légèrement, révélant une sorte de petit laboratoire poussiéreux. Contre les murs nord et sud sont appuyées deux étagères remplies de divers composés chimiques et de tubes à essais vides. Le mur ouest est quand à lui

occupé par deux petits lavabos situés presque côtes à côtes. Le sol est couvert d'une épaisse couche de poussière immaculée ; à l'évidence, cela fait belle lurette que l'on n'a plus mis les pieds ici. Les murs sont logiquement fanés et la pièce est éclairée par un néon clignotant et qui semble lui aussi au bout du rouleau.

Si vous voulez explorer plus attentivement les lieux, rendez-vous au **100**.

Si vous préférez retourner dans le couloir et choisir une nouvelle destination, rendez-vous au **136**.

## 38

Sitôt que votre dernière balle achève votre adversaire, vous vous précipitez vers Barry. Ce dernier gît affalé sur le sol et semble assez mal en point. Inquiète, vous cherchez fébrilement son pouls. A votre grand soulagement, il bat : faiblement certes, mais il bat tout de même. Bien que vous n'ayez pas de grande connaissance en anatomie, la blessure ne vous semble pas très grave. Les griffes n'ont pas entaillé trop profondément l'estomac et il ne perd pas énormément de sang. Néanmoins, il paraît un peu sonné et ne semble pas avoir la force de parler. Vous lui confectionnez alors un bandage de fortune avec un bout arraché à son pantalon et attendez quelques minutes qu'il se remette. Son état semble légèrement s'améliorer mais lorsqu'il tente de se relever, ses jambes ne le soutiennent pas. Il retombe lourdement sur les fesses et pousse un gémissement de douleur, avant de s'affaïsser contre la paroi du tunnel. Dans un souffle, il s'adresse à vous :

« Jill... continue sans moi... je n'ai pas la force... peut pas marcher.

- Non, répliquez-vous, il est hors de question que je t'abandonne ici.

- C'est mieux pour nous deux... te rejoindrais plus tard quand... aurais récupéré.

- Mais Barry, si un de ces monstres revient...

- Fais ce que je te dis! Ne t'inquiète pas... m'en sortirais. »

Bien que vous soyez loin d'être convaincue, vous sentez que l'avis de Barry ne changera pas et vous vous éloignez donc, laissant seul votre équipier blessé et gémissant.

Le tunnel file vers le nord sur une cinquantaine de mètres, avant de faire un brusque coude vers l'est, puis vers le sud. Là il aboutit après une bonne quarantaine de mètres à une nouvelle porte. Sans hésiter, vous ouvrez cette dernière. Rendez-vous au **165**.

## 39

Le long couloir est désert. Vous courez le plus vite que vous le pouvez, stimulée par votre haine envers Wesker.

Soudain, de bruyantes sirènes viennent résonner dans tout le laboratoire. Surprise, vous vous arrêtez bêtement. Le bruit étourdissant semble venir de partout à la fois, sans nul doute de haut-parleurs, mais que vous avez bien du mal à entrevoir.

Une douce voix féminine s'élève alors calmement au dessus du tapage :

« Le système d'autodestruction été activé. Vous avez cinq minutes pour évacuer le périmètre. Dirigez vous dès à présent vers les sorties où reprogrammez le minutage de la déflagration. Le système d'autodestruction... »

Vous n'avez pas besoin d'en entendre plus. Toute pensée concernant Wesker s'évanouit sur le champ, étouffée par un nuage de peur. Vous vous ruez à toute vitesse vers l'ascenseur et vous pressez nerveusement le bouton de mise en marche. L'ascension vous paraît durer des heures, et les sirènes lancinantes n'aident pas. Dès que la plate-forme s'immobilise au niveau -3, vous filez à toute vitesse, ne vous préoccupant plus désormais d'éventuels zombis. Vous ouvrez à la volée la porte menant vers l'escalier, et la franchissez en quatrième vitesse. Le couloir est vide mais vous ne vous en apercevez même pas, concentrée uniquement vers votre objectif.

Si vous avez les mots sirhc et acceber inscrits sur votre *feuille de personnage*, rendez-vous au **97**.

Si vous avez seulement le mot sirhc, rendez-vous au **82**.

Si vous avez uniquement le mot acceber, rendez-vous au **68**.

Enfin si vous n'avez aucun des deux, rendez-vous au **30**.

## 40

Vous faites demi-tour et vous retournez dans le couloir précédant les cellules. Là vous avez le choix entre les deux autres portes : pour celle du mur nord, rendez-vous au **111** et pour celle du mur sud, rendez-vous au **56**. Si vous désirez revenir dans le couloir principal, rendez-vous au **148**.

## 41

Le chasseur est mort, gisant tel un pantin désarticulé au milieu du tunnel. Une mare de sang commence déjà à se former autour de son cadavre puant. Vous décidez de ne pas tergiverser et vous vous dirigez vers la porte. Rendez-vous au **170**.

## 42

Vous n'avez pas le temps de tourner la poignée que la porte s'ouvre soudain à la volée. Surprise, vous manquez de perdre l'équilibre et vous vous rétablissez prestement d'un petit saut en arrière.

Dans l'encadrement se tient une des créatures à la peau verte qui semble hanter les souterrains. La chose rejette la tête en arrière et pousse un cri d'une sauvagerie si extrême que vous ne pouvez vous empêcher de trembler comme une feuille. Vous réussissez tout de même à reprendre votre sang froid et c'est d'une main assez ferme que vous braquez votre arme. Lorsque la créature fait enfin un pas vers vous, vous ouvrez le feu. Impossible de vous dérober :



**CHASSEUR**   **Habilité :** 10   **Endurance :** 20

Si à un moment quelconque du combat vous êtes blessée, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **121**.

En raison de sa force peu courante, votre adversaire inflige 4 points de dommage par assaut au lieu des 3 habituels. Si vous terrassez ce monstre, rendez-vous au **140**.

## 43

Le requin prend son élan et fond sur vous, prédateur aussi mortel que silencieux. Lorsqu'il arrive à moins d'un mètre de vos positions respectives, vous faites tous deux un pas sur le côté. Vous sentez le corps lourd et froid du squalo vous effleurer tandis qu'il nage vers la double porte, sans nul doute pour prendre son élan et vous réattaquer ensuite. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceuse*, rendez-vous au **174**. Si vous êtes *malchanceuse*, rendez-vous au **204**.

## 44

La porte s'ouvre sans un bruit, desservant une salle de taille moyenne orientée vers l'ouest. Ses murs métalliques étincellent sous un éclairage aveuglant. La pièce ne comprend ni meubles ni objet de décoration ; elle est seulement remplie de cages en acier trempé, du genre que l'on utilise pour enfermer des singes ou animaux de taille moyenne. Elles paraissent pour le moment vides ; cependant, vous entendez des sons peu rassurants provenant du fond de la pièce. Des petits cris terriblement aigus et un bruit que vous reconnaissez facilement : celui du métal raclant le sol. Par mesure de prudence, vous dégainez votre arme avant de réfléchir à ce que vous voulez faire.

Si vous voulez pousser votre exploration de la salle et prendre le risque de croiser une autre créature d'Umbrella, rendez-vous au **220**.

Si vous préférez retourner dans le corridor central, rendez-vous au **83**.

## 45

*Voilà quatre jours que l'accident s'est produit, et la plante du point 42 continue à pousser à une vitesse incroyable. Le virus T a eu sur elle des effets inattendus si on les compare aux autres végétaux. Cette plante se différencie pour sa forme aussi bien que pour sa taille. Compte-tenu de son comportement, il est difficile de savoir de quelle espèce de végétal il s'agissait à l'origine. La plante 42 se nourrit de deux façons différentes. La première source d'alimentation est l'utilisation qu'elle fait de ses racines qui vont jusqu'au sous-sol. Immédiatement après l'accident, l'un des scientifiques a perdu la tête et a renversé au niveau -2 un container rempli d'eau. Maintenant, une partie du niveau est inondé. Il est facile d'imaginer que l'eau contenait un certain nombre de produits chimiques qui ont augmenté la formidable vitesse à laquelle la plante 42 s'est développée. A partir du niveau où se trouvent ses racines, une autre partie de la plante 42 a gagné les canalisations et, comme nombre*

*de végétaux à bulbes, pend du plafond de la salle au dessus. De ces bulbes sortent des plantes grimpantes. Ce sont elles qui constituent sa deuxième source d'alimentation. Des qu'elle ressent un mouvement, la plante 42 entoure sa proie et le tient prisonnière. Elle commence alors à lui sucer le sang en utilisant les ventouses qu'elle possède au dos de ses feuilles. Elle est également assez intelligente puisqu'elle peut bloquer les accès pendant qu'elle capture ses proies ou qu'elle dort. Plusieurs des membres du personnel en ont déjà été victimes.*

21 Mai  
Henry Sarton

## 46

Ne sachant pas vraiment où aller et n'apercevant aucune sortie potentielle, vous vous engagez quelque peu au hasard dans les allées sombres et enfumées. Le bruit étourdissant vous fait tourner la tête et vous laisse craindre une quelconque agression car il vous empêche de savoir si la pièce est habitée ou non. Rapidement, vous commencez à tourner en rond : la salle est en effet véritablement immense et il vous semble reconnaître des lieux déjà visités. Un peu affolée, vous décidez de retourner à la porte par laquelle vous avez pénétré dans la salle des générateurs et de repartir de là. Vous adoptez une nouvelle méthode en vous dirigeant tout droit à chaque intersection : tactique qui semble vous sourire puisque vous apercevez bientôt une nouvelle porte à une vingtaine de mètres devant vous, plein sud. Vous accélérez le pas mais alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de votre objectif, vous voyez soudain quelque chose passer à toute vitesse au dessus de votre tête. Vous vous figez aussitôt sur place, dégainez votre arme, et scrutez soucieusement le plafond. Mais il est difficile de voir quelque chose et le bruit des générateurs vous empêche d'entendre une éventuelle créature. En essayant de couvrir toutes les directions à la fois, vous vous dirigez lentement vers la salle. Tout à coup, ce n'est pas une silhouette mais trois qui surgissent du brouillard. Elles se déplacent à une telle vitesse que vous parvenez à peine à les apercevoir ; vous distinguez vaguement un corps de singe et des griffes de fer terriblement affutées accrochées aux membres. En poussant des cris aigus, les trois créatures tournent autour de vous, s'accrochant aux murs et aux plafonds pour mieux vous sauter dessus. Dans une tentative désespérée, vous faites feu à volonté :

**MA2 Habileté : 4      Endurance : 7**

**MA2 Habileté : 5      Endurance : 6**

**MA2 Habileté : 6      Endurance : 5**

Le principal danger des Ma2 ne vient évidemment pas de leur force mais bien de leur vitesse ébouriffante. Pour les blesser vous devrez en effet, et ce quelque soit l'arme utilisée, faire un 9 ou plus. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au 137.

## 47

Cette pièce est probablement la plus macabre que vous ayez visitée. Il s'agit d'une sorte de morgue (vous ne parvenez pas à trouver un terme plus approprié), où sont entreposées les restes des expériences ratées d'Umbrella. Partout où vous posez les yeux, ce ne sont que cadavres en putréfaction, affreusement mutés pour la plupart. Certains sont étendus sur des tables d'autopsie, les organes dégoulinants de sang à l'air libre, d'autres gisent pèle mèle sur le sol. Vous apercevez ainsi un singe avec des griffes de fer à la place des membres, un cochon exhibant une peau noirâtre recouverte de malformations, ou encore un chien à la chair dénudée, à l'image de ceux vous ayant attaqués dans la forêt. Le sol et les tables sont couverts de sang, tout comme les outils moyenâgeux qui encombrent la pièce.

Aux côtés des corps sans vie de leurs victimes, gisent les cadavres de plusieurs chercheurs, horriblement mutilés. Vous ne sauriez dire s'ils se sont dévorés entre eux ou s'ils ont été victimes d'une de leurs monstrueuses aberrations.

Si vous prenez votre courage à deux mains et que vous décidez de fouiller la pièce, rendez-vous au **205**.

Si vous en avez déjà assez vu et que vous retournez dans le couloir, rendez-vous au **33**.

## 48

L'air frais du petit matin vous balaie le visage... et le ronronnement merveilleux et assourdissant d'un hélicoptère retentit au dessus de vos têtes.

« Brad ! hurle Barry, un large sourire sur le visage.

L'héliport est immense: une vaste étendue de tarmac entourée par de hauts murs, sur laquelle est peint un cercle jaune, montrant l'endroit où Brad va devoir se poser. Barry agite frénétiquement les bras, signalant au pilote de se dépêcher, tandis que vous soutenez Rebecca. Encore un peu plus de trois minutes et demie. Vous avez largement le temps de...

*Crash*

Vous faites tout trois volte-face, pour voir des morceaux de béton s'envoler dans un coin de la piste d'atterrissage. Une griffe géante apparaît, suivie d'une tête monstrueuse, au rictus dépourvu de lèvres...

... et l'énorme masse absurdement pâle de Tyran bondit sur l'héliport. Il reste un moment accroupi, avant de se redresser avec une fluidité étonnante... et de s'avancer vers vous.

*Oh non.*

Telle est votre première pensée, suivie d'une autre, encore moins rassurante.

*Brad ne peut plus atterrir.*

Barry vise la tumeur sombre sur la poitrine et appuie sur la gâchette à cinq reprises, très vite, trois des balles touchant leur cible. Les deux autres pénètrent à moins de deux centimètres de la tumeur rougeâtre.

La créature ne ralentit même pas.

- Dispersion-nous ! » vous crie Barry.

Vous lui obéissez aussitôt. Vous entraînez Rebecca vers le coin le plus éloigné du monstre, et Barry tient sa position, braquant son Colt sur la bête qui approche. Trois balles de 357 lui perforent le ventre, l'écho des détonations résonnant sur les murs de béton. Soudain, la créature se met à courir vers Barry, levant sa gigantesque griffe...

... au dernier moment, votre équipier l'esquive en plongeant, tandis que le monstre le dépasse en bondissant sur trois pattes, et que sa griffe balaie l'air. Les serres qui prolongent ses pieds retombent sur le tarmac et s'y enfoncent comme dans de la boue.

Tyran s'immobilise aussitôt et se retourne, presque tranquillement, pour observer Barry qui se remet sur pied et tire à nouveau. La balle fait sauter un bout de chair de l'épaule du Tyran. Du sang se met à ruisseler sur son poitrail, ruisselant vers la plaie béante sur son ventre.

Dans l'incapacité d'atterrir, l'hélicoptère continue à tourner au dessus de vous tandis que les secondes s'égrènent... et la créature ne semble toujours pas sentir ses blessures. Elle se remet à courir, brandissant sa terrible main inhumaine vers Barry... qui appuie encore une fois sur la gâchette. Un déclic. Son Colt est vide. Il se jette sur le côté mais le monstre sent son changement de direction. D'un coup de revers de sa griffe, il le projette au sol.

*Barry !*

Laissant Rebecca appuyée contre un mur, vous foncez vers la bête, lui tirant dans le dos, tandis qu'elle se penche sur Barry. Ce dernier rampe à reculons, son gilet en lambeau, les yeux écarquillés de terreur...

... le monstre a dû sentir la piqûre des balles car il se retourne, fixant son regard inexplicite sur vous. Barry en profite pour se remettre sur pied, et s'écarter en boitillant. Il revient néanmoins vers vous. Tyran s'avance à présent dans votre direction, et vous allez devoir l'affronter, bien que vous sachiez pertinemment qu'il est invincible.

**TYRAN** **Habilité : 11** **Endurance : XX**

A chaque assaut, déterminez lequel de vous deux Tyran prend pour cible en lançant un dé. Si c'est un nombre pair, c'est vous et si c'est un nombre impair il s'agit de Barry. Ce dernier possède 35 points d'*Endurance*, moins ceux éventuellement perdus dans un précédent combat contre Tyran. Pour connaître l'étendue des blessures infligées par le monstre, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **63** dès que l'un de vous deux est touché. Après six assauts, rendez-vous au **119**. Si dans cet intervalle Barry est tué, rendez-vous au **226**.

## 49

Vous prenez appui en posant une jambe sur chaque paroi puis vous commencez lentement à descendre en crabe le long de la cage d'ascenseur. L'entreprise n'est pas aussi périlleuse qu'on pourrait le croire et vous vous retrouvez bientôt à la moitié du chemin. Mais vous sentez déjà des signes de fatigue et vous vous voyez contrainte d'accélérer votre rythme. *Testez votre Habileté*. Si c'est un succès, rendez-vous au **79**. Si c'est un échec, rendez-vous au **105**.

## 50

Vous avez de l'eau jusqu'à la taille, ce qui ralentit sensiblement votre progression. Jetant un coup d'œil derrière vous, vous constatez que Richard parvient à avancer plus vite, en raison de sa différence de gabarit conséquente. Derrière le réservoir, dans le mur ouest donc, vous apercevez maintenant deux portes côte à côte. Vous vous dirigez lentement vers elles lorsque soudain, vous voyez l'eau s'agiter devant vous. Vous stoppez net et regardez rapidement Richard. A son œil inquiet, vous devinez qu'il a aussi vu le phénomène. Nerveuse, vous contemplez le sillon qui se rapproche maintenant de vous, ne sachant quelle attitude adopter. Parvenu à moins de cinq mètres de votre position, l'eau éclate alors brusquement en une gerbe d'écume et une monstrueuse tête de requin fend la surface de l'eau. A vue de nez, l'animal doit peser deux tonnes et est nécessairement le résultat d'une quelconque expérience. La bête pose ses petits yeux noirs sur vous, vous transperçant d'un regard froid et cruel. Vous savez à présent à quoi servait le réservoir qui se trouve au milieu de la salle. Vous reculez vers votre équipier, tout en faisant défiler à toute vitesse dans votre esprit les différentes échappatoires possibles.

Si vous voulez battre en retraite en direction de la porte par laquelle vous êtes arrivée, rendez-vous au **69**.

Si vous préférez fuir vers une des deux portes du mur ouest, rendez-vous au **43**.

Enfin, si vous voulez tenir votre position et affronter le requin géant, rendez-vous au **18**.

## 51

La traversée de la salle des générateurs se fait sans encombre. Vous parvenez rapidement à la porte donnant sur le couloir et sans hésiter, vous l'ouvrez. Rendez-vous au **195**.

## 52

Vous prenez votre élan et vous vous élancez de toutes vos forces contre la porte. Celle-ci vibre violemment sous le choc mais reste indemne. On ne peut pas en dire

autant de votre épaule ; vous ressentez des douleurs effroyables qui remontent dans votre côte vertébrale. *Vous perdez 4 points d'Endurance.*

Si vous voulez faire une autre tentative, rendez-vous au **146**.

Si vous préférez abandonner et vous intéresser à la fontaine, rendez-vous au **118**.

## 53

Lorsque vous ouvrez la porte, une odeur de chair en décomposition vous prend à la gorge, étouffant vos espoirs d'une visite sans danger. Devant vous s'étend un vaste couloir tout en ciment, orienté vers l'ouest puis bifurquant vers le nord. Passé le coude, vous apercevez qu'il conduit à un escalier descendant vers le sud dans la direction de l'est et à un couloir filant vers l'ouest à l'opposé. Mais, pour l'instant, vous êtes plutôt préoccupée par les deux pitoyables créatures qui titubent en gémissant vers vous. Il semblerait que le virus ait eu un effet autrement plus radical ici dans les laboratoires. Les deux créatures, un homme et une femme, semblent complètement déshydratés. Leurs membres craquent comme des bouts de bois morts et leurs yeux éteints sont fripés comme de vieilles pommes. Tristement, vous levez votre arme et ouvrez le feu.

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

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

Si à un moment quelconque du combat vous êtes blessée, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **121**.

Si vous abattez les deux mort-vivants, rendez-vous au **34**.

## 54

Vous devez maintenant choisir une nouvelle destination.

Si vous souhaitez vous intéresser à la porte nord, rendez-vous au **111**.

Si la porte ouest vous tente plus, rendez-vous au **188**.

Enfin, si vous préférez retourner dans le couloir, rendez-vous au **148**.

## 55

*La calme voix féminine ne fut entendue que par des oreilles inhumaines.*

*Vous avez cinq secondes. Quatre. Trois. Deux. Un. Système d'autodestruction activé.*

*Un circuit qui traverse tout le domaine se connecte.*

*Un terrible tremblement de terre paraît secouer le domaine Spencer. Des explosifs sautent simultanément dans la cave du manoir, sous le réservoir, derrière une cheminée d'aspect inoffensif et au niveau -3 des laboratoires. Des murs de marbre s'effondrent tandis que des planchers se désintègrent dans la superbe vieille demeure. Des rochers s'écroulent et du béton*

*est réduit en poussière. Une énorme boule de feu, visible à des kilomètres à la ronde, s'élève dans le ciel matinal.*

*Un roulement comme celui de mille tonnerres secoue la forêt avant de mourir tandis que les décombres prennent feu.*

\*\*\*\*\*

Vous restez tout les trois silencieux tandis que Brad pilote l'hélicoptère vers la ville. Même s'il a sans doute des milliers de questions à vous poser. Vous avez encore du mal à digérer la façon dont il vous a lâché et vous songez, le visage inondé de larmes, que c'est en partie à cause de lui que vos coéquipiers et amis sont morts.

L'hélicoptère survole une dernière fois le manoir en flamme et vous songez à tous ceux que vous avez laissés dans le brasier : Barry, Enrico, Forest, Richard... vous vous rappelez tous les instants passés avec eux, les blagues potiches de Joseph, mais vous pensez surtout à la famille de Barry, qui ne le reverra jamais plus, au fils de Ken, qui attendra en vain son retour, à Enrico, abattu comme un chien par son supérieur...

Assis à côté de vous dans l'hélico, Chris a le regard dur, tandis qu'il examine Rebecca, dont l'état semble légèrement s'améliorer. Sans nul doute songe-t-il à son ami Barry, et à tout ce qu'il a perdu dans cette maudite mission.

Vous éprouvez en contemplant vos deux équipiers un petit réchauffement au cœur au milieu de votre tristesse ; vous avez certes sauvé votre peau mais le prix à payer en retour est si élevé... vous êtes vivante mais vous n'avez pu sauver tous vos amis.

Pour l'instant la tristesse vous envahit mais la joie d'avoir survécu viendra plus tard. Viendra aussi le moment d'affronter l'opinion publique, et de mettre au grand jour les horreurs d'Umbrella. Mais pour le moment, vous préférez penser à ceux qui auraient dû se trouver dans cet hélico. Vous contemplez tout à coup, à travers le hublot, les merveilleuses lumières de Raccoon City, qui illuminent l'horizon... vous n'avez plus qu'une envie : rentrer chez vous.

## 56

*Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au 24.*

Cette porte mène à un petit bureau personnel, sans doute celui d'un des cadres d'Umbrella. L'endroit est assez petit et très encombré : les meubles sont surchargés de papiers et documents administratifs, des casiers pleins à rebords sont casés dans tous les recoins. Et, au milieu de ce bazar, se tient celui qui fut sans doute le maître des lieux. Il fixe sur vous un regard affamé et pousse un petit gémissement vorace, avant de se mettre en marche. Soupissant tristement, vous levez votre arme :

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

Si à un moment quelconque du combat vous êtes blessée, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **121**.

Si vous éliminez la créature, rendez-vous au **167**.

## 57

Les cadavres des trois mort-vivants abattus lors de votre précédent passage sont à présent dans un état de décomposition avancée. Sans vous en préoccuper davantage, vous choisissez une nouvelle destination.

Si vous voulez emprunter l'ascenseur, rendez-vous au **77**.

Si vous préférez ouvrir la porte sud, rendez-vous au **114**.

Si la porte nord vous semble plus tentante, rendez-vous au **126**.

Enfin, si la porte du mur est vous séduit, rendez-vous au **109**.

Si vous préférez retourner dans le couloir principal, rendez-vous au **163**.

## 58

Le monstre fonce soudain sur vous, levant sa griffe. Vous plongez sur le côté au dernier moment, et la créature vous rate de justesse, faisant éclater l'asphalte à l'endroit précis où vous vous teniez une fraction de secondes plus tôt.

Vous courez vers l'autre bout de la piste, parfaitement consciente que les secondes passent et que vous ne pourrez jamais le tuer à temps. Vous sentez du sang sur votre cuisse, le Tyran vous a ouvert la peau. La blessure est profonde (*vous perdez 4 points d'Endurance*) mais la douleur supportable. Ce qui ne l'est pas, en revanche, c'est la certitude que vous allez tous mourir.

*On va tous sauter, si on ne se fait pas tailler en pièce avant...*

Tyran se tourne alors vers Chris, qui le crible de balles. Mais il semble invulnérable. Il se dirige vers lui d'une démarche souple, toujours indifférent aux trous sanglants qui lui perforent le corps.

Une rafale de vent vous gifle, bientôt suivie du rugissement assourdissant de l'hélicoptère. Vous entendez un cri au dessus de vous :

« Attrape !

Vous levez les yeux vers l'appareil qui fait du surplace à sept ou huit mètres du sol à peine... et voyez un lourd objet noir basculer par la porte ouverte du cockpit, avant de heurter avec violence le tarmac.

Chris est le plus proche. Il se précipite.

Le Tyran est pratiquement sur vous maintenant. Vous foncez au hasard pour lui échapper. Sans aucune hésitation, la créature vous suit, ne vous quittant pas de son étrange regard fixe.

- Jill, par ici ! hurle Chris.

Vous vous retournez vers lui... pour découvrir qu'il épaulé un lance-roquette.

*Oui !*



Vous obliquez vers votre équipier, suivie de près par le Tyran.

- Dégage !

Vous plongez sur le côté, effectuant une roulade, tandis que Chris ouvre le feu. Un whoosh puissant retentit, assourdi par le vacarme des rotors.

Ce n'est pas le cas pour l'explosion. La roquette percute le Tyran en pleine poitrine... dans une déflagration aveuglante et assourdissante, le monstre vole en millions d'éclats fumants.

Tandis qu'une pluie de chair et d'os s'abat sur vous, Brad fait descendre l'hélicoptère. Vous vous précipitez tous les trois. Les rails n'ont pas encore touchés le sol que vous plongez déjà à l'intérieur du cockpit, aussitôt imitée par Chris.

- Pars, Brad ! Tout de suite ! » hurlez-vous.

L'hélico bondit dans les airs et prend de la vitesse. Rendez-vous au **14**.

## 59

Le long couloir est désert. Vous courez le plus vite que vous le pouvez, handicapée par les blessures de Barry, qui le font tituber dangereusement.

Soudain, de bruyantes sirènes résonnent dans tout le laboratoire. Surprise, vous vous arrêtez bêtement et Barry heurte votre dos. Le bruit étourdissant semble venir de partout à la fois, sans nul doute de haut-parleurs, mais que vous avez bien du mal à entrevoir.

Une douce voix féminine s'élève alors calmement au dessus du tapage :

*Le système d'autodestruction été activé. Vous avez cinq minutes pour évacuer le périmètre. Dirigez vous dès à présent vers les sorties où reprogrammez le minutage de la déflagration. Le système d'autodestruction... »*

Vous n'avez pas besoin d'en entendre plus. Croisant le regard de Barry, vous y lisez la même peur que dans le votre. Sans perdre de temps en bavardage futile, vous vous ruez tous deux vers l'ascenseur et vous pressez nerveusement le bouton de mise en marche. L'ascension vous paraît durer des heures, et les sirènes lancinantes n'aident pas. Dès que la plate-forme s'immobilise au niveau -3, vous filez à toute vitesse, ne vous préoccupant plus désormais d'éventuels zombies. Vous ouvrez à la volée la porte menant vers l'escalier, Barry sur vos talons. Le couloir est vide mais vous ne vous en apercevez même pas, concentrée uniquement vers votre objectif.

Si vous avez les mots sirhc et acceber inscrits sur votre *feuille de personnage*, rendez-vous au **6**.

Si vous avez seulement le mot sirhc, rendez-vous au **171**.

Si vous avez uniquement le mot acceber, rendez-vous au **104**.

Enfin si vous n'avez aucun des deux, rendez-vous au **184**.

## 60

Le chemin longe le bassin sur une dizaine de mètres environ, avant de s'arrêter sur une espèce de plateforme de bois. Vous montez dessus et vous constatez qu'il s'agit sans nul doute du système de drainage du bassin. Le mot *drainage* est d'ailleurs inscrit sur un boîtier, incrusté dans le bois. Vous vous approchez de ce boîtier pour constater qu'il est percé d'un trou en forme d'hexagone. Il s'agit sûrement de l'actionneur du système. Si vous possédez une manivelle de cette forme, rendez-vous au **78**. Si ce n'est pas le cas, il ne vous reste plus qu'à retourner dans le jardin pour y faire un nouveau choix. Rendez-vous au **22**.

## 61

Les cadavres des trois mort-vivants sont maintenant étendus à vos pieds. Vous vous en écarterez rapidement et vous avancez pour examiner la disposition de ce nouveau couloir.

Au nord, le corridor aboutit à un ascenseur, qui doit probablement conduire à un niveau inférieur des laboratoires. Au sud, il s'achève après une quinzaine de mètres sur une porte. Enfin, en face du corridor par lequel entrée, se tient une seconde porte et, dans le mur nord ce même couloir, se tient une ultime porte.

Si vous voulez emprunter l'ascenseur, rendez-vous au **77**.

Si vous préférez ouvrir la porte sud, rendez-vous au **114**.

Si la porte nord vous semble plus tentante, rendez-vous au **126**.

Enfin, si la porte du mur est vous séduit, rendez-vous au **109**.

Si vous préférez retourner dans le couloir principal, rendez-vous au **163**.

## 62

Vous examinez minutieusement le mur et vous arrivez vite à la conclusion qu'aucun passage secret n'y est dissimulé. Dépitée d'avoir perdu votre temps, vous vous empresses de faire demi-tour. *Vous perdez un point de Chance*. Retournez au **214** pour y faire un nouveau choix.

## 63

Lancez un dé pour connaître l'étendue de la blessure que vient d'infliger Tyran. Si vous obtenez :

**1** : il vous frappe de sa main humaine. *Perte de 5 points d'Endurance*.

**2** : il vous atteint de sa main griffue. *Perte de 6 points d'Endurance sous le choc*.

**3** : il ne fait que vous effleurer de sa main humaine. *Perte de 2 point d'Endurance*.

**4** : il vous rate au dernier moment. *Pas de perte de points d'Endurance*.

**5** : il ne fait que vous effleurer de sa main griffue. *Perte de 3 point d'Endurance*.

**6** : il vous atteint de sa main griffue et touche le bras qui tient votre arme. *Perte de 6 points d'Endurance et un point d'Habilité provisoire. (Récupéré à la fin du combat).*

Retournez ensuite au paragraphe d'où vous venez et poursuivez le combat.

## 64

Il s'agit d'un cul-de-sac, comme vous l'aviez remarqué depuis la porte. Le mur est parfaitement lisse et vous ne dénicher aucun passage secret dans les parages. Déçue, vous rebroussez chemin. Si vous voulez à présent remonter le tunnel à votre gauche, rendez-vous au **214**. Mais si vous jugez plus judicieux de retourner dans le souterrain principal, rendez-vous au **162**.

## 65

L'échelle est très courte, à peine cinq échelons. Elle aboutit à une petite pièce nue, entièrement dépourvue de meublement, si ce n'est un coffre de bois appuyé contre le mur ouest. Les murs sont aussi neutres que ceux de l'entrée des laboratoires et des tuyaux métalliques traversent une nouvelle fois le plafond. Comme dans la salle précédente, il n'y a aucun dégât, ce qui vous surprend un peu : les laboratoires ne sont-ils pas la source du mal? Vous décidez donc de redoubler de vigilance. Pour le reste la salle est desservie par une porte se trouvant juste en face de l'échelle, c'est à dire au sud.

Si vous souhaitez ouvrir le coffre, rendez-vous au **88**.

Si vous choisissez d'ouvrir directement la porte, rendez-vous au **53**.

## 66

La bête s'effondre enfin sous votre déluge de balles, non sans avoir poussé un dernier rugissement bestial auparavant. Alors que vous tentez désespérément de reprendre votre souffle, un second prédateur jaillit de l'obscurité et se jette sans attendre sur Barry. Ce dernier tente de se dérober mais l'hybride lui assène un violent coup de griffes dans l'estomac. Barry s'effondre dans un bruit sourd sur le sol glacé, pressant ses mains sur une large plaie d'où commence à s'écouler un sang rouge vif. Le voyant sans défense, le chasseur lève son bras droit, préparant l'estocade finale. Hurlant à la foi de peur, mais aussi pour détourner l'attention du monstre, vous vous interposez et ouvrez le feu, pressant fébrilement la gâchette de votre arme.

**CHASSEUR**   **Habilité** : 10   **Endurance** : 20

Si à un moment quelconque du combat vous êtes blessée, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **121**.

Le chasseur inflige comme tous ses congénères 4 points de dommage par assaut. Notez également que Barry ne vous aidera pas pour ce combat et que vous ne pouvez fuir et abandonner votre ami. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au 38.

## 67

Vous avancez d'un bon pas et atteignez rapidement le bout du tunnel. Malheureusement, le cul-de-sac n'a rien à vous apprendre et le quart d'heure passé à chercher un hypothétique passage secret *vous fait perdre un point de Chance*. C'est en pestant sur ce temps dilapidé que vous remontez le plus rapidement le tunnel. Là, vous ouvrez la porte, sans perdre davantage de temps. Rendez-vous au 5.

## 68

Passant à côté de la porte qui mène aux cellules, celle-ci s'ouvre soudain lentement. Hurlant de peur, vous braquez instinctivement votre arme dans cette direction. Mais vous voyez alors avec une grande joie Rebecca franchir le seuil, titubant dangereusement.

Vous vous précipitez vers elle et examinant rapidement ses blessures, constatez qu'elles se sont aggravées depuis que vous lui aviez confectionné son bandage de fortune. Vous passez son bras sous le votre et vous montez clopin-clopotant le grand escalier qui mène au niveau -2.

La voix féminine s'élève de nouveau :

*Quatre minutes quarante avant la déflagration.*

Ceci suffit à calmer la joie qui commençait à poindre dans votre cœur. Vous traversez aussi vite que vous le pouvez le vaste couloir qui compose l'essentiel du niveau, avant de vous engager dans la petite remise qui mène au -1. V. Vous aidez Rebecca à monter l'échelle et une fois tous les deux en haut, vous vous ruez vers la porte de l'héliport. Comme la pancarte au dessus de la porte, celle-ci ne peut être ouverte qu'en cas d'urgence. Si une autodestruction n'en est pas une... Avec un petit cri de soulagement vous sentez la poignée tourner et la porte s'ouvre sans problème, révélant un étroit corridor de béton. Vous vous y engagez le plus rapidement possible tandis que la voix féminine se fait entendre une nouvelle fois :

*Quatre minutes avant la déflagration.*

Ce corridor n'en finit pas de tourner sur lui-même et vous priez pour avoir le temps de quitter le domaine avant l'explosion. Il vous semble entendre les secondes s'écouler dans votre tête tandis que vous foncez vers l'inconnu.

Après un dernier virage, le couloir file finalement vers le nord, où il s'achève sur une cage d'ascenseur. Vous pénétrez dans la cabine vous appuyez sur l'unique étage du panneau de commande. La porte se referme après quelques précieuses secondes et l'ascenseur entame sa montée dans un bruit sourd. Cette dernière vous semble durer des heures. Vous ne profitez pour examiner une nouvelle fois les blessures de

Rebecca et la jeune femme pousse des gémissements de douleur lorsque vous effleurez ses plaies. Soudain, résonne le petit *ding* fatidique, indiquant que l'ascenseur est arrivé à destination.

Vous n'attendez pas que les portes soient entièrement ouvertes pour vous faufilez hors de l'ascenseur, qui donne sur une petite pièce de ciment. Une unique porte est située dans le mur est. Sans hésiter, vous vous y jetez dessus. Rendez-vous au **153**.

## 69

Tournant le dos au monstrueux squalo, vous vous dirigez tous les deux vers la sortie le plus rapidement que vous pouvez. Mais dans cette pièce inondée, vous n'êtes pas vraiment à votre avantage et votre progression est d'une lenteur effroyable. Derrière vous, vous entendez Richard patauger également et surtout le monstrueux requin s'approcher implacablement de vos jambes sans défense. Vous ne tentez même pas d'ouvrir le feu car votre poudre doit être trempée et hors d'usage après ce bain forcé. Soudain, vous entendez un hurlement. Vous pivotez d'un bloc : le squalo est sur Richard. Vous voyez votre ami hurler de douleur tandis que l'eau autour de ses jambes commence à se rougir de son sang. Totalement impuissante, vous assistez passive à l'horrible spectacle qui s'ensuit. Ne tenant plus sur ses jambes, votre équipier s'écroule dans une gerbe d'eau et disparaît sous la surface. Vous voyez l'eau s'agiter à gros bouillon et soudain, votre ami réapparaît mais, hélas, entre les énormes dents du requin. Richard est encore en vie ; vous voyez sa tête couverte de sang balloter sous l'hébètement. La douleur doit être inimaginable et vous priez pour que la mort le saisisse au plus vite. Mais le prédateur semble décidé à faire durer le plaisir : d'un coup de dent bien placé, il arrache le bras gauche de Richard, ne laissant qu'un moignon ensanglanté. Cela vous sort de votre torpeur. Vous nagez à toute vitesse vers la double porte, tandis que derrière vous, le requin se lance à votre poursuite, en ayant enfin fini avec votre malheureux coéquipier. Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de la porte mais votre agresseur gagne rapidement du terrain. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **81**. Si vous échouez, rendez-vous au **204**.

## 70

### *Dossier 1026 : Ma121, dit Chasseurs*

*Premiers spécimens que nous avons développés dans le laboratoire Arklay, les Ma121, ou plus communément appelés chasseurs, s'avèrent aujourd'hui être notre arme biologique la plus perfectionnée. De schéma biologique simple, le 121 possède une forme humanoïde pour une taille d'environ un mètre cinquante. Ses bras sont particulièrement développés et se terminent par des griffes acérées, qui constituent l'arme principale du spécimen. De couleur verte pâle, le chasseur est nyctalope, ce qui accroît encore ses performances sur le champ de bataille. Le spécimen fait généralement preuve d'une incroyable agressivité et d'une puissance redoutable dans ses attaques. Il possède également une intelligence sommaire : il*

*est entre autre capable d'ouvrir des portes ou de soulever des objets simples. Son aspect général est volontairement terrifiant, tout comme son cri particulièrement aigu. Tout dans son attitude incite à la crainte et à la déstabilisation de l'adversaire.*

*Nous avons de surcroît observé qu'il peut ressentir la peur de ses adversaires, et que cette crainte le rend plus agressif encore. D'après les simulations informatiques, le spécimen est très résistant : il faut près d'un chargeur d'arme légère pour espérer le terrasser. Même avec une arme lourde, la tâche est loin d'être aisée. En combat rapproché, les probabilités de survie de l'adversaire, quel qu'il soit, demeurent faibles. Le chasseur ne prend pas de plaisir à tuer ; par conséquent il procède en quelques secondes, avec une précision remarquable.*

*Note : 9 spécimens actuellement en stase.*

Vous pouvez maintenant ouvrir un autre dossier :

Si c'est le dossier *Ma2*, rendez-vous au **99**.

Si c'est le dossier *Neptune*, rendez-vous au **198**.

Si c'est le dossier *Tyran*, rendez-vous au **3**.

Lorsque vous en aurez fini et que vous voudrez quitter la pièce, rendez-vous alors au **51**.

## 71

Vous tournez le dos au squalo et vous nagez désespérément vers la double porte. Derrière vous, vous sentez le cruel prédateur gagner lentement mais implacablement du terrain. *Testez votre habileté*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **26**. Si vous échouez, rendez-vous au **204**.

## 72

L'ascenseur est hors service. En effet, vous constatez que sa batterie a été arrachée ; là où elle devrait normalement se tenir, il n'y a plus qu'un amas de fils enchevêtrés. Vous ne perdez pas plus de temps et retournez au centre de la cour. Si vous voulez maintenant la fouiller plus attentivement, rendez-vous au **173**. Si vous préférez ouvrir la grille, rendez-vous au **35**.

## 73

La grille s'ouvre en grinçant, révélant un immense bassin de pierre qui doit mesurer facilement la taille de deux piscines mises bout à bout. Il est rempli à ras bord d'une eau sombre qui s'écoule à votre gauche jusqu'à une cascade artificielle. Aucun chemin ne semble permettre de traverser le bassin mais vous remarquez immédiatement les barreaux d'une échelle, fixés sur les deux parois. Vous en

déduisez qu'il doit exister une allée traversant le bassin lui-même. Encore faudrait-il vider ce dernier pour pouvoir l'emprunter !

Vous remarquez alors qu'il existe un chemin qui longe le bassin à votre gauche, en direction de la chute d'eau. Si vous voulez l'emprunter, rendez-vous au **60**. Si vous ne le voulez pas, vous n'avez d'autre choix que de retourner dans le jardin et d'y faire un autre choix. Retournez en ce cas au **22**.

## 74

La porte s'ouvre en coulissant, révélant une vaste salle orientée plein est.

*Ouaf*

Dans un déluge d'aboiements, un énorme chien jaillit dans l'embrasement de la porte et se jette sur vous. Sa lourde masse percute votre poitrine et, déséquilibrée, vous tombez à terre. Le contact sur votre peau des nerfs à vif du canidé vous fait frissonner de dégoût. Vous vous écartez à toute vitesse de l'animal et vous dégainez votre arme, un peu retardée par le tremblement de votre main. Au moment précis où vous ouvrez le feu, un second chien franchit à son tour la porte. Affrontez-les tous les deux en même temps.

**DOBERMAN MORT-VIVANT** **Habilitété : 7**      **Endurance : 8**

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

En raison de leur vitesse, vous devez réduire votre total d'*Habilitété* d'un point pour la durée de ce combat. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **152**.

## 75

Le tunnel étant sombre, vous ne parvenez pas à voir de qui il s'agit. Quelque part devant vous, une porte est ouverte puis refermée à la volée. Vous accélérez le rythme mais peu à peu les bruits de pas diminuent et finissent par disparaître. Il faut vous rendre à l'évidence, vous avez perdu votre homme. Découragée, vous rebroussez lentement chemin vers le corps d'Enrico, plongée dans vos pensées. Lequel parmi vos coéquipiers peut donc être au service d'Umbrella ? Le chef des BRAVO a seulement eu le temps qu'il s'agissait d'*un* traître. Mais, hormis Rebecca et vous, tous les S.T.A.R.S sont des hommes. Vous pouvez néanmoins écarter Brad qui n'est pas entré dans la maison tandis que Ken et Wesker sont morts.

*Ce qui nous laisse Richard Aiken, Forest Speyer, Chris Redfield et Barry Burton.*

Aucun des quatre ne semble un suspect plausible mais vous ne pouvez écarter personne. Enrico a été tué sous vos yeux et vous n'avez plus aucun doute quand au fait qu'Umbrella a un des S.T.A.R.S dans sa poche.

Soudain, vous marchez sur quelque chose, dans un bruit métallique, ce qui interrompt vos pensées. Redoutant un piège, vous dégainez aussitôt votre arme, tout

en baissant les yeux. Lorsque vous voyez l'objet en question, vous rengainez en poussant un soupir de soulagement. Il s'agit de deux objets en fait : une manivelle à embout carré et un médaillon en or, gravé d'un aigle. Ils ont sans nul doute été perdus par le tueur et risquent en conséquent de vous être utile pour vous échapper du domaine Spencer. *Vous gagnez un point de Chance.* Quelques secondes plus tard, vous êtes à nouveau près du cadavre d'Enrico. Les yeux vides du BRAVO vous regardent sans vous voir et vous vous demandez encore qui peut bien être le traître. A propos... Enrico n'a-t-il pas parlé d'un papier ? Décidée en avoir le cœur net, vous surmontez votre tristesse pour fouiller le cadavre de votre ami. Vous découvrez dans ses poches un chargeur de Beretta, une herbe rouge, et une lettre. Lorsque vous voudrez lire cette dernière, notez le numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors et rendez-vous au **147**.

Un nouveau problème se pose de plus maintenant à vous : vous êtes arrivée au terme des tunnels et ils semblent qu'ils n'aient aucune issue... ce qui, en y réfléchissant deux secondes, serait absurde ! Aussi, vous examinez soigneusement le cul-de-sac. Et bientôt, vous découvrez une plaque de cuivre, percée d'un trou, en forme de carré. Sans hésiter, vous y insérez votre manivelle et commencez à la tourner.

Dans un bruit sourd, le mur du fond, pivote, révélant une petite plateforme, semblable à celle que vous aviez vue dans les jardins. Vous y montez et examinez sans attendre le tableau de commandes. Rendez-vous au **12**.

## 76

*La calme voix féminine ne fut entendue que par des oreilles inhumaines.*

***Vous avez cinq secondes. Quatre. Trois. Deux. Un. Système activé.***

*Un circuit qui traverse tout le domaine se connecte.*

*Un terrible tremblement de terre paraît secouer le domaine Spencer. Des explosifs sautent simultanément dans la cave du manoir, sous le réservoir, derrière une cheminée d'aspect inoffensif et au niveau -3 des laboratoires. Des murs de marbre s'effondrent tandis que des planchers se désintègrent dans la superbe vieille demeure. Des rochers s'écroulent et du béton est réduit en poussière. Une énorme boule de feu, visible à des kilomètres à la ronde, s'élève dans le ciel matinal.*

*Un roulement comme celui de mille tonnerres secoue la forêt avant de mourir tandis que les décombres prennent feu.*

\*\*\*\*\*

Vous restez tout les trois silencieux tandis que Brad pilote l'hélicoptère vers la ville, même s'il a sans doute des milliers de question à vous poser. Vous avez encore du mal à digérer la façon dont il vous a lâché et vous songez, le visage inondé de larmes, que c'est à cause de lui que vos coéquipiers et amis sont morts.



L'hélicoptère survole une dernière fois le manoir en flamme et vous songez à tous ceux que vous avez laissés dans le brasier : Chris, Enrico, Forest, Richard... vous vous rappelez tous les instants passés avec eux, les blagues potiches de Joseph, mais vous pensez surtout au fils de Ken, qui attendra en vain son retour, à Rebecca qui n'avait que dix-huit ans... Assis à côté de vous dans l'hélico, Barry a le regard hébété perdu dans le vide. Sans nul doute songe-t-il à son ami Enrico, à Chris et aux menaces que Wesker avait fait peser sur sa famille.

Vous éprouvez en les contemplant lui et Rebecca un petit réchauffement au cœur au milieu de votre tristesse ; vous avez certes sauvé votre peau mais le prix à payer en retour est si élevé... vous êtes vivante mais vous n'avez pu sauver tous vos amis.

Pour l'instant la tristesse vous envahit mais la joie d'avoir survécu viendra plus tard. Viendra aussi le moment d'affronter l'opinion publique, et de mettre au grand jour les horreurs d'Umbrella. Mais pour le moment, vous préférez penser à ceux qui auraient dû se trouver dans cet hélico. Vous contemplez tout à coup, à travers le hublot, les merveilleuses lumières de Raccoon City, qui illuminent l'horizon... vous n'avez plus qu'une envie : rentrer chez vous.

## 77

*Si le mot ruesnecsa est inscrit sur votre feuille de personnage, rendez-vous au 185.*

L'ascenseur semble bloqué par un système de sécurité que vous ne parvenez pas à identifier. Dépitée, vous essayez de le faire démarrer puis vous jetez l'éponge. Faites un nouveau choix parmi ceux qui suivent.

Si vous désirez ouvrir la porte sud, rendez-vous au **114**.

Si la porte nord vous semble plus tentante, rendez-vous au **126**

Si la porte du mur est vous séduit, rendez-vous au **109**.

Enfin si vous préférez retourner dans le couloir principal, rendez-vous au **163**.

## 78

La manivelle s'insère parfaitement dans le trou. Vous commencez à la tourner, ce qu'elle fait avec de bruyantes protestations. A peine avez-vous achevé un tour que vous entendez un grondement sourd. Vous baissez les yeux et vous constatez que le niveau de l'eau est en train de baisser considérablement. En moins d'une minute, le bassin est vide ; seules quelques flaques d'eau subsistent ci et là, preuves que le bassin était rempli à ras bord une poignée de secondes plus tôt. L'allée de pierre que vous aviez aperçue tout à l'heure est à présent parfaitement au sec. Si vous voulez traverser, rendez-vous au **161**. Si vous préférez ne pas le faire, notez le numéro de ce paragraphe et le fait que vous pourrez y revenir quand bon vous le semblera. Retournez ensuite au **102** et faites-y un nouveau choix.

## 79

Vous sentez que vous ne pourrez plus tenir bien longtemps. A plusieurs reprises vous êtes même à la limite de tout lâcher mais à chaque fois vous puisez dans vos ressources mentales et physiques. Bientôt, vos pieds retrouvent enfin la terre ferme et vous poussez un grand soupir de soulagement. *Vous gagnez un point de Chance.* Vous vous trouvez maintenant dans la grande cour pavée que vous aviez aperçue d'en haut. Apparemment les jardins du manoir semblent s'étendre sur plusieurs niveaux. Une grande cascade, probablement celle que vous aviez entendue précédemment, s'écoule paisiblement près de l'ascenseur. A sa droite se tient une autre cage s'ascenseur mais la plateforme n'est pas là et on ne peut pas l'actionner d'en bas. A gauche du bassin, se dresse une grande grille de fer forgé, qui semble rouillée et peu entretenue. Il n'y a aucune trace de violence ou même de présence dans les parages. Avec la lueur fantomatique de la pleine lune qui éclaire les lieux, vous vous croiriez presque dans une maison hantée. Ce qui n'est pas loin d'être le cas, songez-vous sinistrement.

Si vous désirez maintenant ouvrir la grille, rendez-vous au **35**.

Si vous préférez examiner plus attentivement la cour d'abord, rendez-vous au **173**.

## 80

Vous voici à l'orée d'une salle étroite et toute en longueur, visiblement une sorte de réduit où l'on range du matériel. Celui-ci est entassé autant sur le sol que dans des étagères fixées aux trois murs de la pièce. Si toutes les objets entreposés dans des caisses posées à même le sol flottent maintenant un peu partout, ceux stockés sur les plus hautes étagères sont en revanche tout à fait au sec et donc intacts. Si les objets médicaux et scientifiques ne vous intéressent pas outre mesure, vous sentez une grande joie vous envahir lorsque vous apercevez une pleine caisse de munitions sur une des étagères supérieures. Si la plupart concernent des armes que vous n'utilisez pas, la récolte est tout de même juteuse : pas de moins de cinq chargeurs de Beretta et trois de fusil à pompe. *Vous gagnez deux points de Chance pour ces trouvailles.* Reprenant espoir quand à vos chances de quitter vivante le domaine Spencer, vous vous retournez dans la salle de conférence. Là, vous choisissez la porte est. Rendez-vous au **176**.

## 81

Finalement, vous parvenez à rejoindre la porte Vous vous empressez de l'ouvrir, de la franchir, et de la refermer in extremis à la gueule béante du requin. Epuisée, vous vous affalez contre le battant qui vibre sensiblement sous les coups de butoir qu'inflige le squalo dépité. Alors seulement, vous prenez vraiment conscience de ce qui vient de vous arriver et vous éclatez en sanglot, le choc post-traumatique de la mort de Richard et de votre agression vous touchant finalement de plein fouet. Vous

prenez cinq minutes à pleurer toutes les larmes de votre corps, incapable de faire le moindre mouvement. Lorsque vous entreprenez enfin de vous relever, les coups du requin ont cessé depuis longtemps. Vous vous sentez incapable de retourner dans la pièce inondée et vous décidez d'explorer la salle dans laquelle vous avez mis les pieds. S'il s'agit de la porte de gauche, rendez-vous au 36. S'il s'agit de la porte de droite, rendez-vous au 20.

## 82

Passant à côté de la porte qui mène aux cellules, celle-ci s'ouvre à la volée. Hurlant de peur, vous braquez instinctivement votre arme dans cette direction. Mais vous voyez alors avec une grande joie Chris franchir le seuil de la porte

« Chris ! hurlez-vous. Lorsque ce dernier vous aperçoit à son tour, il affiche un grand sourire. Puis un voile passe sur son visage :

- Où est Barry ? crie-t-il.

Vous secouez la tête et vous voyez une ombre passer sur le visage de votre équipier. Mais il se reprend aussitôt :

- Magne-toi, il y a un hélicoptère au -1 ! »

Vous vous précipitez à sa suite et vous montez à toute allure le grand escalier qui mène au niveau -2.

La voix féminine s'élève de nouveau :

*Quatre minutes quarante avant la déflagration.*

Ceci suffit à calmer la joie qui commençait à poindre dans votre cœur. Vous traversez au pas de course le vaste couloir qui compose l'essentiel du niveau, avant de vous engager dans la petite remise qui mène au -1. Vous montez la première l'étroite échelle, talonnée de près par Chris. Une fois tous les deux en haut, vous vous ruez vers la porte de l'hélicoptère. Comme la pancarte au dessus de la porte, celle-ci ne peut être ouverte qu'en cas d'urgence. Si une autodestruction n'en est pas une... Avec un petit cri de soulagement vous sentez la poignée tourner et la porte s'ouvre sans problème, révélant un étroit corridor de béton. Vous vous y engagez le plus rapidement possible tandis que la voix féminine se fait entendre une nouvelle fois :

*Quatre minutes avant la déflagration.*

Ce corridor n'en finit pas de tourner sur lui-même et vous priez pour avoir le temps de quitter le domaine avant l'explosion. Il vous semble entendre les secondes s'écouler dans votre tête tandis que vous foncez vers l'inconnu.

Après un dernier virage, le couloir file finalement vers le nord, où il s'achève sur une cage d'ascenseur. Vous pénétrez dans la cabine et Chris appuie sur l'unique étage du panneau de commande. La porte se referme après quelques précieuses secondes et l'ascenseur entame sa montée dans un bruit sourd. Cette dernière vous semble durer des heures. Vous voyez Chris consulter sa montre plusieurs fois tandis que vous comptez les secondes dans votre tête. Soudain, résonne le petit *ding* fatidique, indiquant que l'ascenseur est arrivé à destination.

Vous n'attendez pas que les portes soient entièrement ouvertes pour vous faufiler hors de l'ascenseur, qui donne sur une petite pièce de ciment. Une unique porte est située dans le mur est. Sans hésiter, vous vous y jetez dessus. Rendez-vous au **215**.

## 83

Choisissez une nouvelle porte, parmi celles restantes. Optez vous pour :

La première du mur ouest, sans inscription ? Rendez-vous au **16**.

La deuxième du mur ouest, avec un écriteau *Ma2* ? Rendez-vous au **44**.

La première du mur est, indiquée *chenil* ? Rendez-vous au **74**.

La deuxième du mur est, sans inscription ? Rendez-vous au **212**.

Enfin, si vous choisissez de ne pas vous attarder ici, rendez-vous au **40**.

*Notez que vous n'avez pas le droit d'ouvrir une porte que vous auriez déjà choisie.*

## 84

Les deux cadavres restent immobiles tandis que vous passez à côté d'eux. Lorsque vous arrivez au coude, vous remarquez une porte dans le mur sud, que vous n'aviez pas vue depuis l'escalier. Après le tournant, le couloir se poursuit sur l'est, à nouveau sur une trentaine de mètres, avant de repiquer vers le nord. Dans le mur nord, proche du nouveau tournant, vous apercevez une seconde porte, ainsi qu'une troisième située dans le mur est, précisément là où le couloir bifurque.

Si vous voulez ouvrir la porte du mur sud, rendez-vous au **89**.

Si vous préférez la porte du mur nord, rendez-vous au **47**.

Si la porte est vous intéresse, rendez-vous au **95**.

Enfin, si vous souhaitez remonter le couloir vers le nord, rendez-vous au **158**.

## 85

L'air frais du petit matin vous balaie le visage... et le ronronnement merveilleux et assourdissant d'un hélicoptère retentit au dessus de votre tête.

*Brad !* songez-vous, un large sourire sur le visage.

L'héliport est immense : une vaste étendue de tarmac, entourée par de hauts murs, sur laquelle est peint un cercle jaune, montrant l'endroit où Brad va devoir se poser. Vous agitez frénétiquement les bras, signalant au pilote de se dépêcher, tandis que vous consultez dans le même temps votre montre. Encore un peu plus de trois minutes et demie. Vous avez largement le temps de...

*Crash*

Vous faites volte-face, pour voir des morceaux de béton s'envoler dans un coin de la piste d'atterrissage. Une griffe géante apparaît, suivie d'une tête monstrueuse au rictus dépourvu de lèvres...

... et l'énorme masse absurdement pâle de Tyran bondit sur l'héliport. Il reste un moment accroupi, avant de se redresser avec une fluidité étonnante... et de s'avancer vers vous.

*Oh non.*

Telle est votre première pensée, suivie d'une autre, encore moins rassurante.

*Brad ne peut plus atterrir.*

Vous visez la tumeur sombre sur sa poitrine et appuyez sur la gâchette à cinq reprises, très vite. Trois des balles touchant leur cible tandis que les deux autres pénètrent à moins de deux centimètres de la tumeur rougeâtre. La créature ne ralentit même pas. Incrédule, vous tenez tout de même votre position, braquant une nouvelle fois votre arme sur la bête qui approche. Trois balles lui perforent le ventre, l'écho des détonations résonnant sur les murs de béton. Soudain, la créature se met à courir vers vous, levant sa gigantesque griffe...

... au dernier moment, vous l'esquivez en plongeant, tandis que le monstre vous dépasse en bondissant sur trois pattes, et que sa griffe balaie l'air. Les serres qui prolongent ses pieds s'enfoncent dans le tarmac et s'y enfoncent comme dans de la boue.

Tyran s'immobilise aussitôt et se retourne, presque tranquillement, pour vous observer tandis que vous vous remettez sur pied et tirez à nouveau. La balle fait sauter un bout de chair de l'épaule du Tyran. Du sang se met à ruisseler sur son poitrail, ruisselant vers la plaie béante sur son ventre.

Dans l'incapacité d'atterrir, l'hélicoptère continue à tourner au dessus de vous tandis que les secondes s'égrènent...et la créature ne semble toujours pas sentir ses blessures. Elle se remet à courir, brandissant sa terrible main inhumaine vers votre position... et vous appuyez encore une fois sur la gâchette. Le monstre ne ralentit pas d'un pouce et la collision semble inévitable.

Vous vous jetez sur le côté mais le monstre sent votre changement de direction. D'un coup de revers de sa griffe, il vous projette au sol. Sous le choc, *vous perdez quatre points d'Endurance*. Vous rampez à reculons, votre gilet en lambeau, les yeux écarquillés de terreur tandis que le monstre vous dévisage à nouveau de son regard inexpressif. Vous en profitez pour vous remettre sur pied, et vous écarter en boitillant tout en rechargeant votre arme (*n'oubliez pas de décompter les munitions utilisées*). Tyran s'avance à présent vers vous, et vous allez devoir l'affronter, bien que vous sachiez maintenant pertinemment qu'il est invincible.

**TYRAN Habileté : 11    Endurance : XX**

Pour connaître l'étendue des blessures que vous inflige le monstre, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **63** dès que vous êtes touchée. Après six assauts, rendez-vous au **186**.

## 86

Le couloir file sur une vingtaine de mètres vers l'ouest avant de se terminer en cul de sac. A mi-chemin avant le mur du fond, une porte est encastrée dans le mur sud et vous en apercevez une deuxième dans le mur nord. Si vous souhaitez ouvrir cette dernière, rendez-vous au **150**. Si vous préférez choisir celle du mur sud, rendez-vous au **190**. Si vous préférez rebrousser chemin et descendre l'escalier, rendez-vous au **207**.

## 87

La porte résiste violemment, comme si quelque chose la bloquait de l'autre côté. Haussant les épaules, vous insistez en appuyant de toutes vos forces contre le battant et celui-ci cède finalement d'un coup. A ce moment précis, vous voyez un énorme tentacule verdâtre surgir de la pièce. Avant que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste, il s'enroule autour de votre bassin. Vous tentez désespérément de vous dégager, mais vous êtes serré comme dans un étau. Puis vous êtes brusquement soulevée de terre et propulsée dans la pièce à toute vitesse. Le spectacle qui vous y attend est sans précédent, même avec tout ce que vous avez vu dans le manoir.

La pièce est grande, très grande même. Elle ne contient aucun ameublement ni aucun objet de quelconque sorte. Elle est seulement occupée par une chose telle que vous n'en avez vu que dans vos plus profonds cauchemars. Un énorme bulbe végétal monopolise le milieu de la pièce, duquel partent de gigantesques tentacules, qui varient entre quatre et huit mètres de long, et s'agitent tels d'énormes serpents. Les murs sont tapissés d'une épaisse couche de végétation qui s'agite en un perpétuel mouvement. Par terre vous apercevez plusieurs cadavres en blouse blanche, visiblement des scientifiques d'Umbrella.

Mais tout ceci passe momentanément au second plan, car le tentacule se replie maintenant sur lui-même, vous rapprochant du monstrueux bulbe. Vous êtes désormais assez proche pour nettement distinguer les cadavres vidés de leur sang et, à la vue des ventouses qui ornent la plante, vous vous débattrez de toutes vos forces, comprenant enfin le funeste destin qui vous attend.

Si vous possédez un produit chimique, crée par vos bons soins, rendez-vous au **21**.

Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **210**.

## 88

Le coffre est vide et le fond est recouvert d'une épaisse couche de poussière, signe qu'on n'a pas du y entreposer quoi que ce soit depuis des mois, voire des années. Sans perdre plus de temps, vous vous dirigez vers la porte : rendez-vous au **53**.

## 89

La porte n'est pas verrouillée et s'ouvre sans résistance, dévoilant un spectacle assez inattendu. Un couloir orienté plein ouest sur quelques mètres descend ensuite jusqu'à conduire à une double porte, à approximativement deux mètres en contrebas. Mais le plus inquiétant est la présence d'un bon mètre d'eau, qui stagne dans la cuvette formée entre la porte et la pente descendante. Visiblement, l'accident a dû provoquer des dégâts plus importants dans cette partie des laboratoires. Mais vous n'osez imaginer les recherches menées par Umbrella en rapport avec l'eau.

Si vous voulez tout de même emprunter la double porte, rendez-vous au **223**.

Sinon, il est encore temps de rebrousser chemin. Rendez-vous au **192**.

## 90

L'air frais du petit matin vous balaie le visage... et le ronronnement merveilleux et assourdissant d'un hélicoptère retentit au dessus de vos têtes.

« Brad ! hurle Chris, un large sourire sur le visage.

L'héliport est immense : une vaste étendue de tarmac entourée par de hauts murs, sur laquelle est peint un cercle jaune, montrant l'endroit où Brad va devoir se poser. Chris agite frénétiquement les bras, signalant au pilote de se dépêcher, tandis que vous rassurez Rebecca. Vous consultez dans le même temps votre montre. Encore un peu plus de trois minutes et demie. Vous avez largement le temps de...

*Crash*

Vous faites volte-face, pour voir des morceaux de béton s'envoler dans un coin de la piste d'atterrissage. Une griffe géante apparaît, suivie d'une tête monstrueuse au rictus dépourvu de lèvres...

... et l'énorme masse absurdement pâle de Tyran bondit sur l'héliport. Il reste un moment accroupi, avant de se redresser avec une fluidité étonnante... et de s'avancer vers vous.

*Oh non.*

Telle est votre première pensée, suivie d'une autre, encore moins rassurante.

*Brad ne peut plus atterrir.*

Chris vise la tumeur sombre sur la poitrine et appuie sur la gâchette à cinq reprises, très vite, trois des balles touchant leur cible. Les deux autres pénètrent à moins de deux centimètres de la tumeur rougeâtre.

La créature ne ralentit même pas.

- Dispersons-nous ! » hurle votre équipier.

Vous lui obéissez aussitôt. Vous entraînez Rebecca vers le coin le plus éloigné du monstre, tandis que Chris tient sa position, braquant son Beretta sur la bête qui approche. Trois balles de 9 millimètres lui perforent le ventre, l'écho des détonations résonnant sur les murs de béton. Soudain, la créature se met à courir vers Chris, levant sa gigantesque griffe...

... au dernier moment, votre équipier l'esquive en plongeant, tandis que le monstre le dépasse en bondissant sur trois pattes, et que sa griffe balaie l'air. Les serres qui prolongent ses pieds retombent sur le tarmac et s'y enfoncent comme dans de la boue.

Tyran s'immobilise aussitôt et se retourne, presque tranquillement, pour observer Chris qui se remet sur pied et tire à nouveau. La balle fait sauter un bout de chair de l'épaule du Tyran. Du sang se met à ruisseler sur son poitrail, ruisselant vers la plaie béante sur son ventre.

Dans l'incapacité d'atterrir, l'hélicoptère continue à tourner au dessus de vous tandis que les secondes s'égrènent... et que la créature ne semble toujours pas sentir ses blessures. Elle se remet à courir, brandissant sa terrible main inhumaine vers Chris... qui appuie encore une fois sur la gâchette. Un déclic. Son revolver est vide. Il se jette sur le côté mais le monstre sent son changement de direction... D'un coup de revers de sa griffe, il le projette au sol.

*Chris !*

Laissant Rebecca, vous foncez vers la bête, lui tirant dans le dos, tandis qu'elle se penche sur Chris. Ce dernier rampe à reculons, son gilet en lambeau, les yeux écarquillés de terreur...

...le monstre a dû sentir la piqûre des balles car il se retourne, posant son regard inexpressif sur vous. Chris en profite pour se remettre sur pied, et s'écarter en boitillant. Il revient néanmoins vers vous.

Tyran s'avance à présent vers vous, et vous allez devoir l'affronter, bien que vous sachiez pertinemment qu'il est invincible.

### **TYRAN Habileté : 11    Endurance : XX**

A chaque assaut, déterminez lequel de vous deux Tyran prend pour cible en lançant un dé. Si c'est un nombre pair, c'est vous et si c'est un nombre impair il s'agit de Chris. Ce dernier possède 21 points d'*Endurance*. Pour connaître l'étendue des blessures infligées par le monstre, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **63** dès que l'un de vous deux est touché. Après six assauts, rendez-vous au **193**. Si dans cet intervalle Chris est tué, rendez-vous au **226**.

## 91

« Je ne peux pas dire que je sois surprise, déclarez-vous d'un ton glacial. Chris m'a parlé de son enlèvement et la mort *accidentelle* de Wesker m'avait déjà interpellée. Ainsi, c'était toi la taupe, Barry ?

Votre équipier vous dévisage d'un air confus. Vous voyez une tristesse et une rage indéfinissable dans ses yeux et ses mains se mettent à trembler imperceptiblement. Son Python reste toutefois braqué sur vous tandis qu'il répond :

- Je suis navré Jill. J'aurais préféré faire autrement. Mais je n'ai pas le choix.



- Personne ne t'a obligé à te vendre à Umbrella. Personne.

- Tu ne comprends pas...

- Tu peux encore renoncer Barry. Tu peux encore revenir du bon côté.

- Je ne peux pas...

- Pose ton arme. Essayons d'en parler, tu veux b...

- JE NE PEUX PAS... hurle votre équipier et sa voix exprime une telle souffrance que vous en restez interdite. Jamais vous n'aviez vu Barry dans un tel état de rage. La peur au ventre, vous comprenez qu'il n'a pas l'intention de vous relâcher aussi facilement. Il vous regarde d'un air absent avant de reprendre la parole :

- Tu comprends Jill, reprend-il la voix brisée, ils ont mes gosses. Ils ont ma femme. Ils les ont menacés ouvertement. Je ne peux pas faire autrement.

- Qu'est-ce que tu vas faire de moi ? demandez-vous d'une voix tremblante.

- Je veux juste t'enfermer. Le temps que je règle les derniers détails. Ensuite je te relâcherais, je te le promets.

- Ecoute, laisse-moi partir. Je ne te gênerais pas, tu n'auras qu'à dire à tes patrons que tu...

- Désolé, mais je ne peux pas, coupe-t-il. Je ne te laisserais pas mettre ma famille en danger Jill ! Alors avance ou je serais obligé de te tirer dessus.

Un coup d'œil vers ses yeux vous démontre qu'il n'hésitera pas à mettre sa menace à exécution. Levant haut vos mains, vous passez devant votre équipier et vous vous mettez tous les deux en marche. Le couloir se dirige sur une vingtaine de mètres vers l'ouest, avant d'obliquer vers le nord. Cinquante mètres plus loin, vous apercevez une massive double porte. Barry pousse le canon de son arme dans votre dos, pour vous signifier d'accélérer le pas. Vous décidez d'abattre vos dernières cartes :

- C'est quoi ton plan? Nous tuer tous pour qu'on ne dévoile pas les petites manigances d'Umbrella ?

- Ne dis pas de bêtise, réplique-il. Je n'ai pas l'intention de te faire de mal.

- Pourtant, tu t'es déjà occupé d'Enrico et de Wesker non ?

Derrière vous, vous entendez Barry s'arrêter net. Vous retournant, vous voyez la confusion et la douleur sur son visage :

- Enrico est mort ?

- Ne me fais pas marcher, ripostez-vous. Quelqu'un l'a abattu au moment précis où il allait me révéler le nom du traître. Je ne croyais pas que tu en arriverais à assassiner un ami de plus de dix ans.

Vous voyez maintenant que Barry tente de réfréner des larmes qui lui viennent aux yeux. Ne comprenant pas ce qui se passe, vous attendez sa réponse.

- Je ne l'ai pas tué Jill. C'est lui qui l'a fait. Il me l'avait caché jusque là.

- Lui ? répétez-vous, complètement perdue.

- Celui qui a menacé mes enfants. Qui m'a forcé à faire tout ça.

Alors que la question qui brûle vos lèvres va jaillir de votre bouche, une voix douce s'élève de derrière vous, venant de la double porte :

- Heureusement que je vous ai suivi Mr Burton. Sinon, votre famille risquait de passer un moment désagréable. »

Vous retournant lentement, vous affrontez le regard du véritable traître, de l'homme qui est le véritable responsable de cet enfer. Rendez-vous au 32.

## 92

Vous braquez votre arme, visez hâtivement le crâne du requin, et vous ouvrez le feu. Mais seul un clic étouffé jaillit de votre arme. Horrifiée, vous comprenez que votre poudre doit être mouillée et que votre arme est momentanément inutilisable. Il est à présent trop tard pour espérer prendre la fuite et vous ne pouvez que regarder votre mort en face. Le requin vous rentre dedans à toute vitesse ; sous le choc, vous faites un vol plané de quelques mètres, avant de retomber dans une gerbe d'eau. Déjà le squal est sur vous : vous ne le distinguez pas clairement mais vous sentez une douleur effroyable remonter dans votre jambe droite et vous comprenez que c'en est définitivement fait de vous. Comme à travers un brouillard, vous voyez vaguement le requin vous aspirer dans sa gueule béante. Puis celle-ci se referme d'un seul coup, et tout devient noir. Votre aventure se termine ici.

## 93

Le tunnel étant sombre, vous ne parvenez pas à voir de qui il s'agit. Quelque part, devant vous, une porte est ouverte puis refermée à la volée. Vous accélérez le rythme mais peu à peu les bruits de pas diminuent et finissent par disparaître. Il faut vous rendre à l'évidence, vous avez perdu votre homme. Découragée, vous rebroussez lentement chemin vers le corps d'Enrico, perdue dans vos pensées. Lequel de vos coéquipiers peut bien être au service d'Umbrella ? Le chef des BRAVO a seulement eu le temps qu'il s'agissait d'un traître. Mais, hormis Rebecca et vous, tous les S.T.A.R.S sont des hommes. Vous pouvez néanmoins écarter Brad qui n'est pas entré dans la maison tandis que Ken et Wesker sont morts.

*Ce qui nous laisse Richard Aiken, Forest Speyer, Chris Redfield et Barry Burton.*

Aucun des quatre ne semble un suspect plausible mais vous ne pouvez écarter personne. Enrico a été tué devant vos yeux et vous n'avez plus aucun doute quand au fait qu'Umbrella a un des S.T.A.R.S dans sa poche.

Soudain, vous marchez sur quelque chose, dans un bruit métallique, ce qui interrompt vos pensées. Redoutant un piège, vous dégainez aussitôt votre arme, tout en baissant les yeux. Lorsque vous voyez l'objet en question, vous rengainez en poussant un soupir de soulagement. Il s'agit d'une manivelle, à embout carré. Elle a été sans nul doute perdue par le tueur et risque par conséquent de vous être utile pour vous échapper du domaine Spencer. *Vous gagnez un point de Chance.* Quelques secondes plus tard, vous êtes à nouveau près du cadavre d'Enrico. Les yeux vides du BRAVO vous contemplant sans vous voir et vous vous demandez encore qui peut bien être le traître. A propos... Enrico n'a-t-il pas parlé d'un papier ? Décidée en avoir le cœur net, vous surmontez votre tristesse pour fouiller le cadavre de votre ami.

Vous découvrez dans ses poches un chargeur de Beretta, une herbe rouge et une lettre. Lorsque vous voudrez lire cette dernière, notez le numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors et rendez-vous au **147**.

Un nouveau problème se pose de plus maintenant à vous: vous êtes arrivée au terme des tunnels et ils semblent qu'ils n'aient aucune issue... ce qui, en y réfléchissant deux secondes, serait absurde ! Aussi, vous examinez soigneusement le cul-de-sac. Et bientôt, vous découvrez une plaque de cuivre, percée d'un trou, en forme de carré. Sans hésiter, vous y insérez votre manivelle et commencez à la tourner.

Dans un bruit sourd, le mur du fond, pivote, révélant une petite plateforme, semblable à celle que vous aviez vue dans les jardins. Vous y montez et examinez sans attendre le tableau de commandes. Rendez-vous au **12**.

## 94

Essayant de faire abstraction de l'hémoglobine qui souille la pièce, vous procédez à une fouille aussi rapide qu'efficace des lieux. Force est de constater que vous n'avez pas perdu votre temps. Vous dénicher en effet deux chargeurs de fusil à pompe (14 balles en tout) et un autre de bazooka (6 cartouches). *Vous gagnez un point de Chance pour avoir eu la main aussi heureuse.* Retournez maintenant au **141** et faites-y un nouveau choix.

## 95

*Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au 57.*

Vous voici à l'orée d'un nouveau couloir, qui rejoint très rapidement un autre corridor, orienté nord-sud. Mais, pour le moment, vous êtes surtout préoccupée par les habitants des lieux. Trois mort-vivants desséchés se tiennent à moins d'un mètre de vous. Vous entendez distinctement leurs os craquer à chacun de leurs pas et vous voyez leurs mains squelettiques se tendre avidement vers vous, tandis qu'ils vous contemplent de leurs yeux moribonds.

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

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

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

Si à un moment quelconque du combat vous êtes blessée, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **121**. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **61**.

## 96

*La calme voix féminine ne fut entendue que par des oreilles inhumaines.*

*Vous avez cinq secondes. Quatre. Trois. Deux. Un. Système activé.*

*Un circuit qui traverse tout le domaine se connecte.*

*Un terrible tremblement de terre paraît secouer le domaine Spencer. Des explosifs sautent simultanément dans la cave du manoir, sous le réservoir, derrière une cheminée d'aspect inoffensif et au niveau -3 des laboratoires. Des murs de marbre s'effondrent tandis que des planchers se désintègrent dans la superbe vieille demeure. Des rochers s'écroulent et du béton est réduit en poussière. Une énorme boule de feu, visible à des kilomètres à la ronde, s'élève dans le ciel matinal.*

*Un roulement comme celui de mille tonnerres secoue la forêt avant de mourir tandis que les décombres prennent feu.*

\*\*\*\*\*

Vous restez tout les quatre silencieux tandis que Brad pilote l'hélicoptère vers la ville, même s'il a sans doute des milliers de questions à vous poser. Vous avez encore du mal à digérer la façon dont il vous a lâché au début de la nuit, et vous songez, le visage inondé de larmes, que c'est à cause de lui qu'une partie de vos coéquipiers ont péri.

L'hélicoptère survole une dernière fois le manoir en flamme et vous songez à tous ceux que vous avez laissés dans le brasier : Enrico, Forest, Richard, et le malheureux Joseph... vous vous rappelez tous les instants passés avec eux, les blagues potiches de ce même Joseph, mais vous pensez surtout au fils de Ken, qui attendra en vain son retour, à Enrico, fauché en pleine gloire...

Assis à côté de vous dans l'hélico, Chris continue de regarder l'incendie qui recouvre à présent tout le domaine. Barry est vautré contre une paroi, regardant ses mains comme s'il ne les avait jamais vues. Et Rebecca, allongée le mieux possible sur le sol, remue légèrement. Vous éprouvez en les contemplant un petit réchauffement au cœur au milieu de votre tristesse : vous avez pu sauver tous ceux qui pouvaient l'être, et c'est le principal. Pour l'instant la tristesse vous envahit mais la joie d'avoir survécu viendra plus tard. Viendra aussi le moment d'affronter l'opinion publique, et de mettre au grand jour les horreurs d'Umbrella. Mais pour le moment, vous préférez penser à ceux qui auraient dû se trouver dans cet hélico. Vous contemplez tout à coup, à travers le hublot, les merveilleuses lumières de Raccoon City, qui illuminent l'horizon... vous n'avez plus qu'une envie : rentrer chez vous. Rendez-vous à l'**Epilogue**.

## 97

Passant à côté de la porte qui mène aux cellules, celle-ci s'ouvre à la volée. Hurlant de peur, vous braquez instinctivement votre arme dans cette direction. Mais vous voyez avec grande joie Chris passer le seuil de la porte, soutenant une Rebecca très pâle et visiblement touchée.

« Chris ! hurlez-vous. Lorsque ce dernier vous aperçoit à son tour, il affiche un grand

sourire. Puis un voile passe sur son visage :

- Où est Barry ? crie-t-il.

Vous secouez la tête et vous voyez une ombre passer sur le visage de votre équipier.

Mais il se reprend aussitôt :

- Magne-toi, il y a un hélicoptère au -1 ! »

Vous vous précipitez à son secours pour l'aider à porter Rebecca. Vous montez ainsi tous les trois le grand escalier qui mène au niveau -2.

La voix féminine s'élève de nouveau :

*Quatre minutes quarante avant la déflagration.*

Ceci suffit à calmer la joie qui commençait à poindre dans votre cœur. Vous traversez au pas de course le vaste couloir qui compose l'essentiel du niveau, avant de vous engager dans la petite remise qui mène au -1. Vous montez la première l'étroite échelle et vous aidez ensuite Chris à monter Rebecca. Une fois tous les trois en haut, vous vous ruez vers la porte de l'hélicoptère. Comme la pancarte au dessus de la porte, celle-ci ne peut être ouverte qu'en cas d'urgence. Si une autodestruction n'en est pas une... Avec un petit cri de soulagement vous sentez la poignée tourner et la porte s'ouvre sans problème, révélant un étroit corridor de béton. Vous vous y engagez le plus rapidement possible tandis que la voix féminine se fait entendre une nouvelle fois:

*Quatre minutes avant la déflagration.*

Ce corridor n'en finit pas de tourner sur lui-même et vous priez pour avoir le temps de quitter le domaine avant l'explosion. Il vous semble entendre les secondes s'écouler dans votre tête tandis que vous foncez vers l'inconnu.

Après un dernier virage, le couloir file finalement vers le nord, où il s'achève sur une cage d'ascenseur. Vous vous entassez dans la cabine et Chris appuie sur l'unique étage du panneau de commande. La porte se referme après quelques précieuses secondes et l'ascenseur entame sa montée dans un bruit sourd. Cette dernière vous semble durer des heures. Vous voyez Chris consulter sa montre plusieurs fois tandis que vous examinez les blessures de Rebecca. Soudain, résonne le petit *ding* fatidique, indiquant que l'ascenseur est arrivé à destination.

Vous n'attendez pas que les portes soient entièrement ouvertes pour vous faufiler hors de l'ascenseur, qui donne sur une petite pièce de ciment. Une unique porte est située dans le mur est. Sans hésiter, vous vous y jetez dessus. Rendez-vous au 90.

## 98

### SOUS-SOL NIVEAU 1

#### HÉLIPORT

Seuls la direction et membres officiels du gouvernement ont accès à l'hélicoptère. Ce règlement ne s'applique pas en cas d'accident.

#### ACCÈS A L'HÉLICOPTÈRE

Nul n'est autorisé à pénétrer dans cette zone s'il n'est pas accompagné par un conseiller en recherche ou le directeur chargé de la sécurité. Toute autre personne sera tuée sur le champ.

#### ASCENSEUR

En cas d'urgence, les ascenseurs s'arrêtent automatiquement.

#### SOUS-SOL NIVEAU 2

#### SALLE DES DONNÉES VISUELLES

La salle de données visuelles est sous le contrôle de la Division de la Recherche Spéciale. Keith Arving, directeur de cette salle, a tout pouvoir quant à l'usage qui en est fait.

#### SOUS-SOL NIVEAU 3

#### PRISON

La prison est sous la responsabilité des Services Sanitaires. Un conseiller à la recherche (E.Smith, S.Ross, W.Birkin) doit être présent en cas d'utilisation d'un virus.

#### PORTE A TRIPLE VERROUS

Nul n'est autorisé à la franchir sans avoir préalablement présenté les documents comportant les codes d'accès. Ces documents sont établis par le directeur de recherche de chaque projet en utilisant une machine spécialement prévue à cet effet.

#### CENTRAL ÉLECTRIQUE

Seuls les surveillants du Quartier Général sont autorisés à y pénétrer. Ce règlement ne s'applique pas au conseiller à la recherche ayant reçu une autorisation spéciale.

#### MACHINE POUR CODES D'ACCÈS

Seuls les directeurs de recherche sont autorisés à la machine pour codes d'accès.

#### SOUS-SOL NIVEAU 4

#### TOP-SECRET

En ce qui concerne les progrès de TYRAN après l'utilisation du virus T ... *(Le reste du document est illisible).*

*Derniers spécimens développés dans les laboratoires Arklay, Les Ma2 comptent d'ores et déjà parmi nos armes les plus dangereuses. Au contraire des 121 dont l'efficacité s'exprime dans la force brute, le plus grand atout des Ma2 réside en leur incroyable rapidité. Bien que nous n'ayons encore jamais pu les observer dans un environnement naturel, nos calculs prouvent que leur vitesse de déplacement est supérieure à celle du guépard. Ils sont de surcroît capables de s'agripper à toute surface verticale ou horizontale et de s'y déplacer à*

*une vitesse toute aussi élevée.*

*Leur taille peu impressionnante ; moins d'un mètre ; est compensée par des griffes redoutables aux quatre membres et une agressivité hors du commun. Le 12 Janvier 1997, le docteur Chin a décidé de soigner lui-même, en compagnie de deux assistants, un des spécimens malades. Les autres chercheurs présents ce jour-là ont témoigné que le Ma2 les a déchiquetés tous les trois en moins d'une minute.*

*L'unique point faible de la créature est sa faible résistance aux balles ou à toute autre attaque physique. Mais cela ne gêne pas outre mesure le Ma2 puisqu'il est quasiment impossible de l'atteindre avec une arme à feu. Lors des simulations de combat effectuées sur les ordinateurs, nous sommes arrivés à la conclusion qu'il fallait près de dix coups tirés pour toucher une fois la cible. Et durant cette intervalle, il est très difficile pour l'agresseur d'échapper aux attaques du spécimen. Dans ces conditions, il semble juste de dire que le Ma2 constituera une arme précieuse pour harceler et désorganiser l'ennemi.*

*Note : 6 spécimens actuellement en stase.*

Vous pouvez maintenant ouvrir un autre dossier :

Si c'est le dossier *Ma121*, rendez-vous au **70**.

Si c'est le dossier *Neptune*, rendez-vous au **198**.

Si c'est le dossier *Tyran*, rendez-vous au **3**.

Lorsque vous en aurez fini et que vous voudrez quitter la pièce, rendez-vous alors au **51**.

## 100

Il n'y a aucun objet intéressant à découvrir ici. En revanche, vous vous intéressez plus attentivement aux produits entreposés sur les étagères. Ils portent chacun avec une étiquette, sur laquelle est inscrite non pas un nom, mais un numéro. Vous comptez près de cinq flacons différents :

- Un liquide rouge pâle, portant le numéro 56.
- Un liquide verdâtre, portant le numéro 40.
- Un liquide bleu vif, qui porte le numéro 100.
- Un liquide jaune, numéroté 83.
- Un liquide noir comme la nuit, portant le numéro 66.

*Si vous le souhaitez, vous pouvez mélanger plusieurs substances et emporter le ou les mélanges obtenus dans un des flacons vides. Notez bien cependant le numéro de chaque mélange réalisé, correspondant à la somme des numéros associés aux liquides mélangés. (par exemple si vous mélangez les liquides bleus et jaunes, le mélange portera le numéro  $100 + 83 = 183$ )*

Pour quitter cette pièce et retourner dans le couloir, rendez-vous au **136**.

## 101

Presque par miracle vous ne dérapez pas une seule fois, et vous atteignez l'ascenseur saine et sauve. Vous vous hâtez de chercher les commandes tandis que la marée de serpents rampe en sifflant vers la cage. Finalement, vous trouvez le bouton adéquat et vous le pressez immédiatement. Dans un bruit sourd, l'ascenseur se met en marche et vous commencez à descendre lentement. Là haut quelques serpents aventureux entreprennent de ramper sur la paroi mais leur effort est inutile car vous allez bien plus vite qu'eux. Au bout d'une minute, l'ascenseur touche le sol et vous ne vous faites pas prier pour en sortir. Rendez-vous au **187**.

## 102

Tout à coup, vos pieds rencontrent le vide. Vous basculez en avant en poussant un hurlement perçant. Par un formidable réflexe, vous parvenez à vous rétablir et vous retombez sur le sol ferme. Le couloir se termine en effet brutalement par une cage d'ascenseur. Ce dernier, une simple petite plateforme, est stationné une dizaine de mètres plus bas. Vous distinguez qu'il donne sur une vaste cour pavée. Une grande cascade coule en contrebas et vous pouvez distinguer de là où vous êtes deux grilles desservants cette cour.

Si vous voulez tenter de descendre par cette cage d'ascenseur, rendez-vous au **49**.

Si vous préférez retourner dans le jardin pour le fouiller, rendez-vous au **221**.

Enfin, si vous voulez emprunter la grille précédemment aperçue, rendez-vous au **73**.

## 103

Le cadavre du colosse s'effondre lourdement par terre, créant plusieurs fissures sur le sol pourtant métallique du laboratoire. Sans vous en occuper davantage, vous accourez vers l'endroit où Barry est tombé. Même aussi inexpérimentée que vous l'êtes en anatomie, vous constatez au premier coup d'œil qu'il n'a aucune chance de s'en sortir. Vous lui prenez doucement la main et tentez de le rassurer d'une voix tremblante, pour l'accompagner dans son dernier combat. D'une voix très faible, le vétérinaire, l'homme de toutes les batailles, l'éternel survivant, murmure :

« ... suis désolé Jill... n'aurais jamais dû... croire... suis... stupide... »

- Tais-toi, le coupez-vous, le visage inondé de larmes.

- ... t'ai trahi... impardonnable...

- Tout est pardonné, lui promettez-vous d'une voix entrecoupée de reniflements.

- Jill... va voir... ma famille... explique leur... Umbrella doit payer... ses crimes...

- Ce sera fait.

Barry esquisse alors un pauvre sourire :

- Dis leur... les attends... au paradis. »

Sur ces derniers mots, Barry Burton meurt dans vos bras. Pendant plusieurs minutes, vous êtes incapable de bouger, incapable d'abandonner le cadavre meurtri d'un de



vos amis les plus chers. A vos pieds, gît le corps de l'homme le plus courageux que vous ayez connu, l'homme qui a risqué sa vie pour protéger ceux qu'il aimait. Finalement, vous vous relevez péniblement, et la rage prend alors le dessus sur le chagrin.

*Wesker.*

Sans la trahison du capitaine, Barry serait toujours en vie, tout comme Enrico. Vous jurez de retrouver et de faire payer ses crimes au meurtrier de deux, si ce n'est plus, de vos coéquipiers. Vous vous dirigez d'un pas lourd vers la porte, passant à quelques pas du cadavre de Tyran. Celle-ci coulisse à votre arrivée. Rendez-vous au **194**.

## 104

Tandis que vous passez à côté de la porte qui mène aux cellules, celle-ci s'ouvre lentement. Hurlant de peur, vous braquez instinctivement votre arme dans cette direction. Mais vous voyez alors avec une grande joie Rebecca franchir en titubant l'embrasure.

« Rebecca ! hurlez-vous. Lorsque cette dernière vous aperçoit à son tour, elle affiche un pâle sourire, puis titube violemment. Barry se précipite aussitôt pour la soutenir. Ensemble, vous montez à toute allure le grand escalier qui mène au niveau -2.

La voix féminine s'élève de nouveau :

*Quatre minutes quarante avant la déflagration.*

Ceci suffit à calmer la joie qui commençait à poindre dans votre cœur. Vous traversez au pas de course le vaste couloir qui compose l'essentiel du niveau, avant de vous engager dans la petite remise qui mène au -1. Vous montez la première l'étroite échelle, suivie de près par Barry, soutenant toujours Rebecca. Une fois tous les deux en haut, vous vous ruez vers la porte de l'héliport. Comme la pancarte au dessus de la porte, celle-ci ne peut être ouverte qu'en cas d'urgence. Si une autodestruction n'en est pas une... Avec un petit cri de soulagement vous sentez la poignée tourner et la porte s'ouvre sans problème, révélant un étroit corridor de béton. Vous vous y engagez le plus rapidement possible tandis que la voix féminine se fait entendre une nouvelle fois :

*Quatre minutes avant la déflagration.*

Ce corridor n'en finit pas de tourner sur lui-même et vous priez pour avoir le temps de quitter le domaine avant l'explosion. Il vous semble entendre les secondes s'écouler dans votre tête tandis que vous foncez vers l'inconnu.

Après un dernier virage, le couloir file finalement vers le nord, où il s'achève sur une cage d'ascenseur. Vous pénétrez dans la cabine et vous appuyez sur l'unique étage du panneau de commande. La porte se referme après quelques précieuses secondes et l'ascenseur entame sa montée dans un bruit sourd. Cette dernière vous semble durer des heures. Vous voyez Barry examiner brièvement les blessures de Rebecca, tandis que vous comptez les secondes dans votre tête. Soudain, résonne le petit *ding*

fatidique, indiquant que l'ascenseur est arrivé à destination.

Vous n'attendez pas que les portes soient entièrement ouvertes pour vous faufilet hors de l'ascenseur, qui donne sur une petite pièce de ciment. Une unique porte est située dans le mur est. Sans hésiter, vous l'ouvrez. Rendez-vous au **48**.

## 105

Tout à coup, vous sentez votre pied gauche dérapet. Vous cherchez désespérément quelque chose à quoi vous raccrochet mais vous en vain. Vous tombez en poussant un hurlement perçant. Votre cri monte crescendo jusqu'à se figer brusquement lorsque vous vous écrasez cinq mètres plus bas sur la base de la cage d'ascenseur. Inutile de dire que votre vie s'achève ici.

## 106

La porte s'ouvre sans un bruit, révélant un tunnel en tout point semblable au précédent. Il est vide lui aussi et s'étend longuement vers l'est. En plein milieu du mur nord vous pouvez distinguer une première porte, ainsi qu'une seconde une dizaine de mètres plus loin. Vos pas résonnent bruyamment sur le sol : si une créature hostile se trouve derrière une de ces deux portes, nul doute qu'elle vous a maintenant entendu arriver.

Si vous voulez ouvrir la première porte du mur nord, rendez-vous au **116**.

Si vous préférez ouvrir la seconde, rendez-vous au **127**.

## 107

Vous posez votre pied droit sur le premier barreau puis vous entamez lentement votre descente. Les échelons sont rendus glissants par l'humidité ambiante et vous devez donc vous montrer extrêmement prudente. Après avoir dévalé une dizaine de barreaux, vous posez enfin pied à terre. Immédiatement, vous analysez la situation.

Vous vous trouvez présentement à l'extrémité sud d'un tunnel souterrain qui file droit vers le nord. Le boyau est relativement sombre mais pas autant qu'on pourrait le croire, ce qui fait que vous y voyez assez correctement. Taillé grossièrement dans la roche et le béton, il est en conséquence assez difficile à dater. Cependant, une intuition vous dit qu'il ne doit pas être très vieux en dépit des apparences. Après une dizaine de mètres, le tunnel fait un coude brutal vers l'est et vous ne voyez pas d'ici vers où il conduit ensuite. Néanmoins, à l'endroit précis du virage, le mur nord est percé d'une vaste issue qui s'ouvre sur un second boyau, plus petit, qui part vers le nord.

Si vous voulez emprunter ce tunnel, rendez-vous au **15**.

Si vous préférez voir ce qui se trouve derrière le coude, rendez-vous au **162**.

## 108

Le tunnel est long, droit, et totalement désert. Seul le bruit régulier des gouttes d'humidité s'écrasants sur le sol vient rompre le pesant silence. Après plusieurs minutes de marche, le couloir fait un brusque coude vers l'ouest. Mais juste au cœur du virage, une porte est percée dans le mur est. Franchissant le tournant, vous vous apercevez que le tunnel se termine sur une seconde porte. Toutefois, vu l'orientation de cette dernière, vous déduisez qu'elle doit conduire au corridor dont vous venez. Vous vous rabattez donc sur la celle du mur est: rendez-vous au **42** pour voir ce qui se dissimule derrière.

## 109

La porte s'ouvre en chuintant sur un spectacle dont vous vous seriez volontiers passé. La salle ne contient aucun ameublement ni d'objet d'aucune espèce. Elle est petite, nue et froide, à l'image de l'arrière salle d'une boucherie. Mais, entassés sur le sol comme des quartiers de viandes, se tient un impressionnant empilement de cadavres de toutes sortes. Se tiennent pêle-mêle des chiens à la peau écorchée, des créatures la peau verte qui vous ont pourchassés dans les tunnels, ou encore des araignées géantes. Au fond de la salle, se tient un gigantesque incinérateur et vous comprenez que c'est là que finissaient les expériences ratées ou malencontreusement décédées d'Umbrella. Retenant la nausée qui vous gagne à grande vitesse, vous décidez de ne pas rester plus longtemps dans ce lieu de malheur. Rendez-vous au **113**.

## 110

Tournant le dos au monstrueux squal, vous vous dirigez vers les deux portes le plus rapidement que vous le pouvez. Mais dans cette pièce inondée, vous n'êtes pas vraiment à votre avantage et votre progression est d'une lenteur effroyable. Tandis que vous vous débattez désespérément, le requin se lance à votre poursuite. Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de la porte que vous avez choisie mais votre agresseur gagne rapidement du terrain. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **81**. Si vous échouez, rendez-vous au **204**.

## 111

A peine votre main effleure-t-elle la poignée, que la porte s'ouvre à la volée, vous précipitant à terre. Vous poussez un cri de surprise et vous reculez à toute vitesse, fuyant les quatre zombies qui jaillissent maintenant de la salle en gémissant voracement. Lorsque vous parvenez à vous relever, le premier est déjà sur vous, ses dents ruisselantes de sang. Impossible d'échapper à ce terrible affrontement

**MORT-VIVANT**   **Habilité** : 7   **Endurance** : 10  
**MORT-VIVANT**   **Habilité** : 8   **Endurance** : 9  
**MORT-VIVANT**   **Habilité** : 6   **Endurance** : 11  
**MORT-VIVANT**   **Habilité** : 9   **Endurance** : 12

Si à un moment quelconque du combat vous êtes blessée, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **121**. Vous devez les affronter tous simultanément. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **112**.

## 112

Le sol est maintenant inondé du sang des quatre chercheurs. Enjambant leurs cadavres, vous poussez un juron de dépit en constatant que la salle d'où ils ont jailli n'est qu'un débarras totalement vide. *Vous perdez un point de Chance* pour avoir dû gaspiller vos munitions et risquer votre vie pour rien. Sans perdre plus de temps, vous choisissez rapidement une autre destination.

Si vous voulez à présent ouvrir la porte sud, rendez-vous au **56**.

Si vous préférez la porte ouest, rendez-vous au **188**.

Enfin, si vous préférez retourner dans le couloir, rendez-vous au **148**.

## 113

*Choisissez maintenant une autre destination parmi celles que vous n'avez pas encore abordées.*

Si vous voulez emprunter l'ascenseur, rendez-vous au **77**.

Si vous préférez ouvrir la porte sud, rendez-vous au **114**.

Si la porte nord vous semble plus tentante, rendez-vous au **126**.

Enfin, si la porte du mur est vous séduit, rendez-vous au **109**.

Si vous préférez retourner dans le couloir principal, rendez-vous au **163**.

## 114

*Si le mot ruetareneg est inscrit sur votre feuille de personnage, rendez-vous au **124**.*

Cette porte est verrouillée, visiblement électroniquement. Vous tentez bien de la forcer mais il n'y a aucune serrure à crocheter et elle est bâtie en acier massif. Dépitée vous finissez par abandonner après un bon quart d'heure d'efforts. *Vous perdez un point de Chance* pour tout ce temps perdu. Vous vous retournez alors vers les destinations restantes. Si vous voulez maintenant tenter votre chance avec l'ascenseur, rendez-vous au **77**. Si vous souhaitez plutôt vous intéresser à la porte est, rendez-vous au **109**. Si la porte nord vous semble plus tentante, rendez-vous au **126**. Si vous préférez retourner dans le couloir principal, rendez-vous au **163**.

## 115

Il y a maintenant tellement de serpents sur le sol que vous avez l'impression que le chemin ondule littéralement sous vos yeux. Vous parvenez par miracle à ne pas perdre l'équilibre et vous continuez votre progression vers l'ascenseur. Hélas, la chance n'est pas avec vous. Alors que vous vous trouvez à moins d'un mètre de votre unique moyen d'échappatoire, vous sentez votre pied gauche déraiper sur le corps mou d'un reptile. Vous battez des mains et tentez d'éviter la chute mais celle-ci est maintenant inévitable. Vous vous affalez de tout votre long sur une marée de serpents qui, amère consolation, amortissent considérablement votre chute. Vous pouvez sentir des dizaines de corps froids et visqueux s'agiter sous votre ventre tandis que des centaines d'autres serpents continuent d'affluer de tous les côtés possibles. Soudain, la répulsion fait place à la souffrance : un des reptiles vient de planter ses crochets dans votre cheville gauche. Une douleur effroyable vous envahit instantanément et remonte dans toute votre jambe. Puis, soudain, vous sentez une seconde morsure, suivie d'une troisième. Votre corps est bientôt assailli par des dizaines de crochets à venin, chacun étant comme un trait douloureux dans votre subconscient. Votre tête commence à tourner et bientôt la souffrance commence à s'évanouir. Un voile couvre vos yeux et vous vous sentez défaillir. Vous vous évanouissez bientôt, dans un sommeil artificiel dont vous ne vous relèverez pas. Votre aventure s'achève ici, en même temps que votre vie...

## 116

Vous pénétrez avec prudence dans une grande salle, sombre, froide et vide comme toutes les pièces des souterrains. Elle est partiellement plongée dans l'ombre, ce qui n'est pas fait pour vous rassurer, mais aucun bruit ne parvient à vos oreilles. Vous commencez à avancer, relâchant un peu votre attention. Soudain, vous stoppez net car vous sentez que quelque chose ralentit votre progression. Vous baissez les yeux, et frissonnez devant le spectacle qui s'offre maintenant à vous. En effet, des toiles d'araignée encombrant la pièce. Des toiles dont la plus petite mesure un mètre de diamètre au bas mot. Il y en a partout, sur les murs, sur le sol et même au plafond. Soudain pressée de quitter ce lieu au plus vite, vous accélérez l'allure en direction de la double porte que vous pouvez apercevoir au fond de la salle.

*Fomp*

Un bruit sourd retentit soudain dans l'antichambre. Vous vous figez, en position de défense, et instinctivement, braquez votre arme vers le coin obscur d'où semble provenir le son. La sueur dégouline dans votre dos tandis que vous attendez désespérément que quelque chose se produise.

Tout à coup, telle une vision d'enfer, une gigantesque araignée surgit à toute vitesse face à vous. L'horreur de cette vision vous cloue sur place et c'est pétrifiée que vous regardez cette aberration de la nature cracher dans votre direction un jet d'acide. *Vous perdez 3 points d'Endurance.* L'imposant arachnide fait cliqueter ses mandibules

dans un bruit inquiétant et rampe voracement vers vous. L'araignée doit mesurer près de trois mètres de diamètre. Vous contemplez avec horreur les centaines d'yeux qui vous fixent avidement, les pattes souples et velues qui s'agitent silencieusement contre le sol. Vous devez combattre l'abomination qui vous fait face :

**ARAIGNEE GEANTE**    **Habilitéé : 9**    **Endurance : 27**

Vous devez lors de ce combat retirer un point à votre *Force d'attaque* à cause de votre peur panique des araignées.

Si à un moment quelconque du combat vous êtes blessée, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **121**. Notez bien que la règle du Tir dans la tête ne prend pas effet contre l'araignée.

Non content de ces totaux, le monstre va continuer à utiliser son acide tout au long du combat. Après chaque assaut, lancez un dé : si vous obtenez 1 ou 2, la créature a atteint son objectif et vous perdez 1 point d'*Endurance* supplémentaire. Si l'araignée arrive à vous toucher 4 fois d'affilée, rendez-vous immédiatement au **229**. Si vous parvenez à éliminer l'infâme créature avant, rendez-vous au **31**.

## 117

Vous entrez John comme nom d'utilisateur puis, vous référant toujours à la lettre du défunt informaticien, vous tapez le mot de passe MOLE. Aussitôt un message s'affiche :

COORDONNEES VALIDES. GENERATEUR DEVERROUILLE.

Souriante, vous éteignez l'ordinateur. Inscrivez le mot sur votre *feuille de personnage*. Inscrivez le mot ruetareneg sur votre *feuille de personnage*. Vous gagnez en outre deux points de *Chance* pour cette formidable découverte. A présent, quittez la pièce en vous rendant au **157**.

## 118

La fontaine semble, à première vue, ne rien avoir de spécial. Pourtant, si on a aménagé cette cour uniquement pour la construire, il y a certainement anguille sous roche. Aussi, vous l'examinez attentivement pendant plus d'un quart d'heure. Finalement, vous observez un détail curieux. A deux endroits différents sont incrustés dans la pierre deux cercles, de petite taille. Ils semblent avoir été creusés pour qu'on puisse y insérer deux objets, des médaillons probablement. Perplexe, vous vous demandez à quoi rythme cette découverte et, surtout, si vous n'avez pas découvert un autre des pièges qui semblent hanter le domaine Spencer. Réfléchissez bien avant de prendre une quelconque décision.

Si vous n'avez pas encore fouillée la remise, et que vous souhaitez le faire, rendez-vous au **168**.

Si vous l'avez déjà fait, il ne vous reste que deux options : si vous possédez deux médaillons susceptibles d'être utilisés ici, rendez-vous au **129**. Si vous n'en possédez qu'un ou aucun, rendez-vous au **166**.

## 119

Le monstre fonce soudain sur vous, levant sa monstrueuse griffe. Vous plongez sur le côté au dernier moment, et la créature vous rate de justesse, faisant éclater l'asphalte à l'endroit précis où vous vous teniez une fraction de secondes plus tôt. Vous courez vers l'autre bout de la piste, parfaitement consciente que les secondes défilent et que vous ne pourrez jamais le tuer à temps. Vous sentez maintenant du sang dégouliner sur votre cuisse: le Tyran vous a ouvert la peau. La blessure est profonde (*vous perdez 4 points d'Endurance*) mais la douleur supportable. Ce qui ne l'est pas, en revanche, c'est la certitude que vous allez tous mourir.

*On va tous sauter, si on ne se fait pas tailler en pièce avant...*

Tyran se tourne alors vers Barry, qui le crible de balles. Mais il semble invulnérable. Il se dirige vers lui d'une démarche souple, toujours indifférent aux trous sanglants qui lui perforent le corps.

Une rafale de vent vous gifle, bientôt suivie du rugissement assourdissant de l'hélicoptère. Vous entendez un ci au dessus de vous :

« Attrape !

Vous levez les yeux vers l'appareil qui fait du surplace à sept ou huit mètres du sol à peine...et voyez un lourd objet noir basculer par la porte ouverte du cockpit, avant de heurter avec violence le tarmac. Barry est le plus proche et se précipite dessus.

Le Tyran est pratiquement sur vous maintenant. Vous foncez au hasard pour lui échapper. Sans aucune hésitation, la créature vous suit, ne vous quittant pas de son étrange regard fixe.

- Jill, par ici ! hurle Barry.

Vous vous retournez vers lui... pour découvrir qu'il épaule un lance-roquette.

*Oui !*

Vous obliquez vers votre équipier, suivie de près par le Tyran.

- Dégage !

Vous plongez sur le côté, effectuant une roulade, tandis que Barry ouvre le feu. Un whoosh puissant retentit, assourdi par le vacarme des rotors. Ce n'est pas le cas pour l'explosion. La roquette percute le Tyran en pleine poitrine... dans une déflagration aveuglante et assourdissante, le monstre vole en millions d'éclats fumants.

Tandis qu'une pluie de chair et d'os s'abat sur vous, Brad fait descendre l'hélicoptère. Vous vous précipitez tous les trois dans sa direction. Les rails n'ont pas encore touchés le sol que vous plongez déjà, aussitôt imitée par Barry, qui soutient une Rebecca plus pâle que jamais.

- Pars, Brad ! Tout de suite ! » hurlez-vous.

L'hélico bondit dans les airs et prend de la vitesse. Rendez-vous au **76**.

## 120

Vous prenez votre inspiration et vous avancez dans la cascade. Pendant une poignée de secondes, vous êtes complètement désorientée, plongée dans le tumulte et le grondement sourd de milliers de mètres cubes d'eau. Mais bientôt, vous vous retrouvez au sec. Vous êtes parvenue derrière la cascade, sur une petite plateforme rocheuse. Une échelle qui y est fixée descend dans les profondeurs de la terre. Vous vous demandez immédiatement où elle peut bien conduire et surtout pourquoi l'avoir si bien dissimulée derrière cette cascade. Deux questions qui resteront pour le moment sans réponse. La seule question est de savoir si vous aller descendre cette échelle. Si c'est le cas, rendez-vous au **107**. Si cela ne vous tente pas outre mesure, il ne vous reste plus qu'à retourner dans la cour et à y ouvrir la grille. Rendez-vous alors au **35**.

## 121

Malheureusement pour vous, la créature est porteuse d'un virus très dangereux, et en vous blessant elle vous l'a peut être transmis. Pour connaître l'étendue des dégâts, lancez un dé. Si vous obtenez :

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

**3 ou 4** : ajoutez un point à votre total d'*Infection*.

**5 ou 6** : ajoutez deux points à votre total d'*Infection*.

Retournez ensuite au paragraphe d'où vous venez et poursuivez le combat.

## 122

La pièce dans laquelle vous venez de pénétrer était visiblement une sorte de salle de contrôle. Elle renferme en effet une bonne douzaine d'ordinateurs, éparpillés sur autant de tables. Pas de traces de violence ici : les tables sont en place, les meubles sont sur pied et les chaises bien rangées. Le bruit sourd et paisible des unités centrales en marche est le seul son qui vous parvient à l'oreille. Aucun cadavre ne traîne sur le sol et vous remarquez plusieurs tasses de café abandonnées. Pour peu, vous pourriez presque croire que les employés sont simplement partis en pause et vont revenir d'une minute à l'autre.

Si vous voulez fouiller cette pièce, rendez-vous au **160**.

Si vous ne voulez pas perdre de temps, rendez-vous au **157**.



## 123

Le coup atteint bien le monstrueux bulbe végétal mais sans aucun effet visible. Horrifiée, vous réfléchissez à toute vitesse au moyen de vous sortir de l'étau, mais il n'y en a aucun et votre destin est à présent scellé. Le tentacule vous serre avec une telle force que vous ne pouvez maintenant plus respirer. Haletant comme un poisson hors de l'eau, vous avez tout de même le temps de contempler à loisir votre lente agonie tandis que la ramification vous attire à l'intérieur du gigantesque bulbe ; là tout n'est que ténèbres.

## 124

La porte s'ouvre sans difficulté et un vacarme étourdissant vous assaille immédiatement les tympans. Vous avez l'étrange impression d'être entrée dans la salle de production d'une immense usine. En y regardant de plus près, le décor qui s'offre à vous semble plus proche d'un film d'horreur. Vous vous tenez à l'orée de la salle du générateur du domaine, la pièce qui alimente l'ensemble des laboratoires en énergie électrique. Voilà comment le secret a pu être préservé pendant si longtemps, songez-vous. Le décor vous fait sensiblement penser à l'usine désaffectée de Freddy dans les Griffes de la Nuit : partout où vous posez les yeux, ce ne sont qu'étroites allées serpentant en un labyrinthe de générateurs de tuyaux grisâtres. L'endroit est en permanence baigné dans un épais nuage de vapeur qui rend la vision délicate. En raison du vacarme ambiant, il est difficile de dire si la pièce est vide ou habitée.

Si vous voulez l'explorer, rendez-vous au **46**.

Si vous préférez retourner dans le corridor et choisir une autre destination, rendez-vous au **195**.

## 125

Après une bonne trentaine de mètres plein ouest, le couloir se poursuit ensuite vers le nord. Vous contemplez au fond l'escalier par lequel vous avez abouti à ce niveau des laboratoires. La boucle est bouclée, c'est bien l'occasion de le dire. Comme il n'y a pas de nouvelles portes, vous rejoignez donc l'escalier. Rendez-vous au **145**.

## 126

Cette pièce est particulièrement sombre et encombrée. Il s'agissait visiblement d'une sorte de remise où les employés d'Umbrella stockaient les meubles dont ils n'avaient plus besoin. Fouiller un tel amas de vieilleries risque de prendre un sacré bout de temps, sans parler du danger que cela peut représenter. En effet, l'éclairage est faible et n'importe quelle créature pourrait se dissimuler dans un des nombreux recoins de la salle. Prenez votre décision en connaissance de cause.

Si vous voulez explorer cette pièce plus en détail, rendez-vous au **222**.  
Si vous préférez revenir dans le couloir principal, rendez-vous au **155**.

## 127

La porte s'ouvre sans difficultés. Vous voici au seuil d'une petite pièce froide et vide de tout ameublement. Le sol est de plus couvert d'une épaisse couche de poussière. Voilà certainement bien des mois, voire des années, que personne n'a posé les pieds ici.

Si vous avez du temps à perdre que vous avez envie de fouiller malgré tout cette pièce, rendez-vous au **183**.

Si vous jugez plus intelligent de quitter immédiatement cette pièce, retournez dans le couloir. Là, vous vous dirigez vers l'autre porte du mur nord. Rendez-vous au **116**.

## 128

*Ma chère Ada,*

*Ada, lorsque tu liras cette lettre, je serai quelque peu ... différent.*

*Les analyses que j'ai faites aujourd'hui se sont, comme je m'y attendais, révélées positives. J'ai l'impression de perdre la tête quand je pense que je vais bientôt devenir comme eux. Ada, tu n'as pas été contaminée et j'espère que tu ne le seras jamais. Si tu es la dernière survivante, prends les informations que tu trouveras dans la salle des données visuelles et va au Générateur pour activer le système de compte à rebours avant de t'échapper. Et contacte la presse pour alerter l'opinion publique. Si tout fonctionne normalement, tous les verrous peuvent être désactivés par le système de sécurité. Tu peux accéder au système en tapant mon nom et le mot de passe sur le terminal qui se trouve dans la salle des données visuelles. Le mot de passe, c'est mon nom et j'ai écrit le code ci-dessous. Je suis sûr que tu le comprendras aisément.*

*C'est mon dernier espoir*

*Si tu me trouves complètement métamorphosé, s'il te plaît, tue-moi.*

*Mot de passe : MOLÉ*

*Affectueusement, John*

## 129

Vous sortez de vos poches les deux médaillons que vous avez dénichés : le premier marqué d'un aigle et le second sous le signe du loup. En les comparant, vous remarquez qu'ils ont exactement la même taille et qu'ils semblent avoir été creusés dans le même métal. Excitée par votre découverte, vous enfoncez le médaillon loup dans la cavité qui lui est destinée. Aucun bruit ne retentit, aucun mécanisme ne se met en marche. Vous vous demandez s'il s'agit d'une bonne ou d'une mauvaise chose, mais il est trop tard pour reculer maintenant. Vous répétez la manœuvre avec

le second médaillon, et reculez de quelques pas, attendant anxieusement de voir ce qu'il va se passer.

Pendant une poignée de secondes, absolument rien. La fontaine continue à couler paisiblement et vous vous demandez si vous avez commis une erreur dans l'utilisation des médaillons. Puis, un grondement sourd s'élève, et vous comprenez que vous avez fait le bon choix.

Sous vos yeux admiratifs, tous les jets s'arrêtent de couler en même temps. Simultanément, un nuage de poussière s'élève tandis que la fontaine, commence à s'enfoncer dans le sol. Ebahie, vous la voyez descendre encore et encore, s'enfonçant telle une machine infernale jusqu'aux entrailles de la terre, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un puits béant devant vos yeux. En vous approchant prudemment, vous constatez qu'une échelle est fixée sur l'une des parois et s'enfonce dans les profondeurs ténébreuses. Bien que cela ne vous tente guère, vous pressentez qu'il s'agit là de l'accès aux laboratoires et qu'il vous est donc impossible de reculer. Le fait de retourner dans les souterrains ne vous emballant pas davantage, vous décidez de prendre votre courage à deux mains. Rendez-vous au **143**.

## 130

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. En poussant un gémissement vorace, vous vous mettez à ramper, inconsciente de la froideur du sol, n'étant plus attirée que par le plus basique des instincts. Vous êtes condamnée à hanter le domaine Spencer jusqu'à ce que l'un de vos coéquipiers ne vous trouve et ne vous abatte. Dans tous les cas, votre aventure est terminée.

## 131

La porte s'ouvre sans difficulté aucune. Elle débouche sur un petit couloir orienté vers l'ouest qui s'achève sur une nouvelle porte, environ quinze mètres plus loin. Dans le mur sud, juste à côté de vous, se tient une seconde porte et il y en a encore une autre un peu plus loin, encastrée dans le mur nord. Pas de trace de violence ici, ce qui au final vous paraît plus intrigant que rassurant.

Si vous voulez ouvrir la porte sud, rendez-vous au **56**.

Si vous souhaitez plutôt vous intéresser à la porte nord, rendez-vous au **111**.

Si la porte ouest vous tente plus, rendez-vous au **188**.

Enfin, si vous préférez retourner dans le couloir, rendez-vous au **148**.

## 132

Vous saisissez le livre, quasi-certaine de voir la porte secrète se refermer brutalement derrière-vous ou de tomber dans une fosse remplie de pieux. Mais à votre grande surprise (et votre non moins grand soulagement) rien de tout cela ne se produit et vous pouvez examiner sans être inquiétée votre trouvaille. Le livre est étonnement léger et en le secouant vous entendez un faible bruit métallique. Intriguée, vous ouvrez en grand l'ouvrage. A votre grande surprise, vous constatez qu'il s'agit d'un livre factice. Le coeur des pages a été évidé et contient un petit médaillon, marqué sur sa face visible d'une tête de loup. Vous le sortez précautionneusement de son support afin de l'examiner à loisir mais il n'y a rien de plus à voir. Bien que vous ne connaissiez pas encore son utilité, ce médaillon pourrait s'avérer précieux et *vous pouvez donc marquer deux points de Chance* pour l'avoir déniché. Heureuse de votre trouvaille, c'est en sifflotant de joie que vous quittez la pièce secrète. Retournez au **214** et choisissez-y votre prochaine destination.

## 133

Vous marchez rapidement vers le virage, l'arme au poing, attentive au moindre son. Arrivée au niveau du coude, vous prenez une profonde inspiration et vous bondissez, braquant votre arme devant vous.

Vous avez juste le temps d'apercevoir que le tunnel s'achève sur une porte avant de recevoir un violent coup de griffe contre la poitrine. Déséquilibrée, vous tombez tête la première sur le sol humide, et vous sentez un liquide chaud couler sur votre ventre et votre poitrine. *Cette blessure vous coûte 6 points d'Endurance*. Hurlant de peur et de dégoût, vous reculez à toute vitesse, tout en tirant à volonté sur l'hybride qui vient de vous agresser. Impossible d'échapper à cet affrontement

**CHASSEUR**   **Habilité** : 10   **Endurance** : 20

Si à un moment quelconque du combat vous êtes blessée, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **121**.

En raison de sa force prodigieuse, votre adversaire inflige 4 points de dommage par assaut. Si vous terrassez cette horreur, rendez-vous au **41**.

## 134

Le monstre fonce soudain sur vous, levant son énorme griffe. Vous plongez sur le côté au dernier moment, et la créature vous rate de justesse, faisant éclater l'asphalte à l'endroit précis où vous vous teniez une fraction de secondes plus tôt. Vous courez vers l'autre bout de la piste, parfaitement consciente que les secondes défilent et que vous ne pourrez jamais le tuer à temps. Vous sentez du sang dégouliner sur votre cuisse ; le Tyrant vous a ouvert la peau. La blessure est profonde (*vous perdez 4 points*

*d'Endurance*) mais la douleur supportable. Ce qui ne l'est pas, en revanche, c'est la certitude que vous allez tous mourir.

*On va tous sauter, si on ne se fait pas tailler en pièce avant...*

Tyran se tourne alors vers Barry et Chris, qui le criblent tous deux de balles. Mais il semble invulnérable. Il se dirige vers eux d'une démarche souple, toujours indifférent aux trous sanglants qui lui perforent le corps.

Une rafale de vent vous gifle, bientôt suivie du rugissement assourdissant de l'hélicoptère. Vous entendez un ci au dessus de vous :

« Attrape !

Vous levez les yeux vers l'appareil qui fait du surplace à sept ou huit mètres du sol à peine... et voyez un lourd objet noir basculer par la porte ouverte du cockpit, avant de heurter avec violence le tarmac. Chris est le plus proche et se précipite dessus.

Le Tyran est pratiquement sur Barry et vous maintenant. Vous vous séparez, chacun fonçant dans une direction opposée. Sans aucune hésitation, la créature vous suit, ne vous quittant pas de son étrange regard fixe.

- Jill, par ici ! hurle Chris.

Vous vous retournez vers lui... pour découvrir qu'il épaulé un lance-roquette.

*Oui !*

Vous obliquez vers votre équipier, suivie de près par le Tyran.

- Dégage !

Vous plongez sur le côté, effectuant une roulade, tandis que Chris ouvre le feu. Un *whoosh* puissant retentit, assourdi par le vacarme des rotors. Ce n'est pas le cas pour l'explosion. La roquette percute le Tyran en pleine poitrine... dans une déflagration aveuglante et assourdissante, le monstre vole en millions d'éclats fumants. Tandis qu'une pluie de chair et d'os s'abat sur vous, Brad fait descendre l'hélicoptère. Vous vous précipitez tous les trois dans sa direction. Les rails n'ont pas encore touché le sol que vous plongez déjà, aussitôt imitée par Chris et Barry, qui titube dangereusement.

- Pars, Brad ! Tout de suite ! » hurlez-vous.

L'hélico bondit dans les airs et prend de la vitesse. Rendez-vous au 7.

## 135

Sous votre dernier coup, la plante 42 se recroqueville brutalement sur elle-même. Un liquide verdâtre jaillit des multiples blessures que vous lui avez infligées. Ses gigantesques tentacules frappent avec une violence surhumaine les murs tandis qu'elle se débat désespérément contre sa propre fin. Ses ramifications s'agitent encore faiblement pendant quelques secondes mais bientôt, tout mouvement cesse et la pièce tombe dans un profond silence. Vous êtes couverte de sang et de liquides indéfinissables mais vous êtes en vie. Vous savez que vous êtes passée tout près de la catastrophe mais vous avez finalement réussi à échapper à un adversaire des plus redoutables. *Vous gagnez un point de Chance bien mérité.*

Dans la mort, la monstrueuse plante a complètement bloqué, via ses ramifications, la porte par laquelle vous aviez pénétrée dans son antre. Heureusement, une autre porte se situe dans le mur sud. Ne tenant pas à passer plus de temps dans cet enfer végétal, vous vous précipitez pour l'ouvrir. Rendez-vous au 8.

## 136

Laquelle des deux autres portes allez-vous emprunter ?

Si vous choisissez d'ouvrir la porte nord, rendez-vous au 219.

Si vous optez pour la porte sud, rendez-vous au 87.

## 137

A présent que les trois mutants gisent immobiles dans la rigidité de la mort, vous avez la confirmation de leur apparence : ce sont bien des singes à qui ont été implantés des griffes de métal aux bras et aux jambes. Vous vous détournez des trois corps inertes pour reporter votre attention sur la porte. Vous vous dirigez vers elle avec une vigilance accrue mais aucune autre créature ne vous agresse. La porte s'ouvre en chuintant, révélant une petite salle d'opération. Son seul mobilier se révèle être une longue table sur laquelle sont entassés cinq ordinateurs allumés. Le bruit sourd et régulier des unités centrales vous paraît bien agréable après l'enfer de la salle des générateurs. En vous approchant des écrans, vous êtes attirée par celui d'une des consoles. En vous approchant, vous apercevez une fenêtre qui clignote sur l'écran :

ASCENSEUR NIVEAU -4 PRÊT A MISE EN SERVICE

Et, dessous, une question :

ACTIVER ASCENSEUR NIVEAU -4 ?

Sans hésiter vous vous pressez le bouton *entrée* du clavier. Aussitôt, le message disparaît, remplacé par un autre :

ASCENSEUR NIVEAU -4 EN SERVICE

Souriante, vous vous écartez de l'écran. *Inscrivez le mot ruesnecsa sur votre feuille de personnage. Vous gagnez deux points de Chance.* Si vous voulez examiner d'un peu plus près les différents ordinateurs, rendez-vous au 159. Si vous préférez quitter cette pièce tout de suite, rendez-vous au 51.

## 138

Le couloir file vers l'est sur une bonne trentaine de mètres avant de tourner et de filer vers le sud, sur approximativement la même distance. Là, il fait un nouveau coude, vers l'ouest cette fois. Vous apercevez deux portes de là où vous êtes, une dans le mur nord, avant le premier tournant, et l'autre dans le mur est, en face de la seconde bifurcation. Une énorme traînée de sang se dirige vers la porte nord.

Si vous voulez ouvrir cette dernière porte, donnant accès à la *salle des données visuelles* d'après un écriteau, rendez-vous au **122**.

Si vous choisissez plutôt celle du mur est, rendez-vous au **95**.

Enfin, si vous préférez continuer votre chemin dans le couloir, rendez-vous au **125**.

## 139

Vous insérez la manivelle dans le trou et constatez avec satisfaction qu'elle correspond exactement aux dimensions de celui-ci. Vous commencez à la tourner lentement, vous demandant avec inquiétude si vous n'allez pas provoquer une nouvelle catastrophe. D'autant plus qu'un grondement sourd commence à raisonner dans le tunnel. Inquiète, vous levez les yeux... pour constater avec stupéfaction que tout une partie du mur est en train de pivoter sur elle-même comme une gigantesque roue. Bientôt, le trou qui se trouvait dans le plafond se retrouve positionné en face du mur à votre gauche. Et vous constatez qu'un espace obscur s'ouvre derrière. Vous avez déniché un passage secret ! Mais réfléchissez bien avant de vous y engouffrer et pesez les risques.

Si vous voulez explorer la pièce secrète, rendez-vous au **206**.

Si vous préférez ne pas prendre de risque, retournez au **214** pour choisir une autre alternative.

## 140

Votre dernière balle perfore le cerveau du monstre. Dans un dernier sursaut, toutefois, la créature vous laboure le nombril de ses griffes. *Vous perdez 3 points d'Endurance*. Grimaçante, vous observez le nouveau tunnel en vous massant le ventre. Ce dernier est orienté plein sud sur une cinquantaine de mètres, puis il bifurque vers l'est. Vu d'ici il semble vide mais vous ne prenez aucun risque et gardez votre arme à la main. Tandis que vous marchez d'un pas rapide dans le souterrain, vous tendez l'oreille mais aucun son n'est audible.

Après la bifurcation, le tunnel tourne presque aussitôt vers le nord. Alors que vous approchez du coude, une voix s'élève soudain dans la pénombre :

« Eh ! Qui va là ?

- Enrico ? criez-vous. C'est toi ?

La voix profonde et chaude de votre coéquipier hispanique est en effet reconnaissable entre toutes.

- Jill ? Qu'est-ce que tu fais ici ?

Sans répondre, vous franchissez à la hâte le virage. Là, le spectacle qui se présente à vos yeux vous rassure et vous remplit dans un même temps de crainte.

Le tunnel s'achève en s'élargissant sur un cul de sac. Et là, affalé contre la paroi droite du souterrain, se trouve Enrico Marini, le chef de l'équipe BRAVO. Même vu de loin, il ne semble pas en bon état. Ses habits sont trempés de sang et son visage est d'une pâleur extrême. A côté de lui gisent les cadavres de deux créatures à la peau verte. Apparemment, il a mené un combat acharné pour sa propre survie et n'en est pas sorti indemne. Lorsqu'il vous voit, il trouve néanmoins la force de braquer son revolver sur vous :

- Attends Jill... il y a quelqu'un avec toi ?

- Non, répondez-vous, intriguée.

Le chef des BRAVO vous observe encore quelques secondes puis semble jauger que vous dites la vérité. Il lâche son arme et s'affale un peu plus contre la paroi. Vous vous dépêchez de le rejoindre et vous examinez ses blessures. Le pantalon de votre équipier baigne dans le sang. Il semble touché au niveau de la cuisse, de l'artère fémorale peut-être même.

Tandis que vous lui confectionnez un bandage de fortune, Enrico lève la tête et plonge ses yeux vacillants dans les vôtres :

- Tout ça, c'est un coup monté, souffle-t-il... Me suis perdu... traversé la cascade... trouvé les tunnels... le papier. Umbrella savait tout depuis le début...

- Calme-toi, le rassurez-vous. Je vais te sortir de là.

Il secoue la tête avant de poursuivre, dans un murmure :

- Il y a un traître parmi les S.T.A.R.S... cet enfoiré jouait double jeu depuis le début... il savait pour les meurtres mais n'a rien dit... mais on va le coincer maintenant... trouvé le papier... c'est ... »

*Ban ! Ban !*

Deux coups de feu résonnent dans le tunnel. Au même instant, deux impacts apparaissent subitement dans la poitrine d'Enrico. Celui-ci bascule sur le côté, mort avant de toucher le sol.

*Tap, tap, tap.*

Dans le tunnel, des bruits de pas. Quelqu'un qui s'enfuit à toute jambe. D'un bond, vous vous relevez et vous vous lancez à la poursuite du fuyard. Rendez-vous au **19**.

## 141

Vous voici à l'orée d'un énième tunnel et vous commencez à désespérer de quitter un jour ces maudits souterrains. A votre droite se trouve une porte, juste avant que le tunnel ne bifurque vers le nord. Là il se poursuit sur plusieurs centaines de mètres et semble aboutir à une sorte de pièce. Les lieux étant déserts, vous pouvez choisir tranquillement de votre prochaine destination. Si vous voulez ouvrir la porte à votre



droite, rendez-vous au **42**. Si vous préférez remonter le tunnel vers le nord, rendez-vous au **144**.

## 142

Derrière l'épaisse vitre, Tyran a ouvert les yeux. Son regard fixe ; ses paupières ayant été enlevées chirurgicalement ; se posent sur vous. Fascinée vous voyez sa main gauche, qui est encore humaine, frapper la vitre. Vous voyez celle-ci, qui est pourtant épaisse de près de vingt-cinq centimètres se fissurer sous le choc. Vous reculez lentement vers Barry, jetant des coups d'œil interrogateurs quand à l'attitude à tenir. Mais il semble aussi paralysé que vous. Il trouve toutefois la ressource de vous lancer votre Beretta, sans nul doute ramassé dans le couloir, ainsi que trois chargeurs. *Inscrivez-les sur votre feuille de personnage. Le Beretta contient toujours le même nombre de balles que lorsque Wesker vous l'a pris. C'est bien peu mais ce sera toujours mieux que d'être désarmée.*

*Fomp*

Au deuxième coup de butoir de Tyran, la vitre vole en éclats. Lentement, le monstre quitte sa prison transparente. Vous voyez les palpitations de son énorme cœur s'accélérer, ses poumons se remplir d'air, tandis qu'il respire peut-être pour la première fois l'air libre. Ses pieds massifs écrasent des bouts de verre mais vous ne voyez aucune goutte de sang couler sur le sol. Pesamment, Tyran dirige son regard vide sur Barry et vous. Vous le voyez lever la griffe qui prolonge son bras droit, tandis qu'il se met en marche, faisant trembler le sol du laboratoire à chacun de ses pas.

Si vous affrontez Tyran, rendez-vous au **164**.

Si vous pensez qu'il est plus judicieux de fuir, rendez-vous au **180**.

## 143

Après avoir descendu une bonne vingtaine d'échelons, vous poussez un soupir de soulagement en sentant de nouveau la terre ferme sous vos pieds. Sans vous presser, vous analysez le décor autour de vous.

Vous voilà dans une vaste salle en béton armé, où règne un lourd silence. Un peu partout, des câbles et gros tuyaux rouillés vous laissent l'étrange impression d'être à l'entrée d'une quelconque usine. Ce qui n'est pas totalement faux car, à moins d'une grossière bévue de votre part, vous voici à la porte des laboratoires secrets d'Umbrella, le lieu même d'où s'est échappé le fléau qui ravage Racoon depuis des mois.

Les murs renforcés d'acier de la pièce sont peints d'un orange fade, typique des usines. La pièce porte pour nom un numéro, le XD-R-1, peint en grosses lettres noires sur l'un des murs.

Hormis le passage de la fontaine que vous venez d'emprunter, la porte ne comporte que deux issues : une porte métallique d'aspect robuste encastrée dans le mur ouest et une nouvelle échelle dans le mur sud, à quelques mètres de votre position.

La pièce étant vide, vous ne perdez pas de temps à la fouiller et choisissez une destination.

Si vous optez pour la porte, rendez-vous au **169**.

Si vous préférez l'échelle, rendez-vous au **65**.

## 144

Vous marchez pendant dix bonnes minutes, sans toutefois faire de mauvaises rencontres. Le tunnel finit par s'agrandir et aboutir sur une sorte d'antichambre, qui doit mesurer dix mètres sur six approximativement. En avançant prudemment, vous apercevez dans le mur de droite un court tunnel et une seconde antichambre, plus petite et qui semble meublée. Voilà le premier signe de présence humaine dans ces sordides tunnels et cela vous met un peu de baume au cœur de savoir que vous approchez peut-être de la sortie.

Dans le mur de gauche, se trouve une porte qui, vu son orientation, semble mener dans un tunnel déjà visité. Si vous voulez néanmoins l'ouvrir, rendez-vous au **140**.

Si vous préférez vous diriger vers l'est et la seconde antichambre, rendez-vous au **141**.

Si vous préférez rebrousser chemin dans le tunnel sud, rendez-vous au **13**.

## 145

Vous revoilà à votre point de départ, au pied de l'escalier. A nouveau, vous examinez les différents chemins qui s'offrent à vous.

Si vous désirez ouvrir la porte du mur ouest, rendez-vous au **131**.

Si vous voulez emprunter le couloir principal (vers le nord), rendez-vous au **84**.

Enfin, si vous désirez vous diriger vers l'est, rendez-vous au **138**.

## 146

Votre deuxième essai ne remporte malheureusement pas plus de succès que le premier. *Vous perdez encore 4 points d'Endurance*. L'épaule tuméfiée et passablement énervée, vous décidez de laisser tomber l'éponge. *Vous perdez un point de Chance*. Vous décidez donc de vous rabattre sur la fontaine. Rendez-vous au **118**.

## 147

A l'intention du chef du Service de Sécurité

Le Jour J approche.

Remplir les missions suivantes avant la fin de la semaine :

1. Pousser les membres des S.T.A.R.S à aller dans le laboratoire et les emmener à combattre les B.O.W afin d'obtenir des informations sur les luttes réelles.
2. Prendre deux embryons par type de B.O.W, en faisant bien attention de recueillir toutes les espèces, sauf le Tyran.
3. Détruire le laboratoire Arklay, tous ses chercheurs ainsi que les animaux en laboratoire en faisant croire à un accident.
4. Supprimer tous les témoins et toutes les informations pouvant impliquer Umbrella Corporation (dont cette lettre).

White Umbrella

## 148

De retour dans le vaste couloir, vous choisissez votre destination immédiate.

Si vous voulez emprunter le couloir principal, rendez-vous au **84**.

Si vous désirez vous diriger vers l'est, rendez-vous au **138**.

## 149

Vous marchez d'un bon pas vers le virage. Arrivée à moins de deux mètres, vous prenez une profonde inspiration, et vous bondissez au milieu du tunnel, serrant votre arme fiévreusement. Une fois n'est pas coutume, aucun danger immédiat ne semble vous menacer. Le tunnel est toujours aussi désert après ce coude et s'achève quelques mètres plus loin sur une porte.

Si vous voulez ouvrir cette porte, rendez-vous au **141**.

Si vous préférez faire demi-tour et vous diriger vers le nord, rendez-vous au **133**.

## 150

Cette porte ne paraît pas verrouillée. Au dessus de son embrasure est accrochée une petite pancarte, qui indique sobrement *point 42*. Vous poussez le battant, qui s'ouvre à demi.

*Bang !*

La porte est soudain claquée avec une violence telle que le mur tout entier en tremble. Sous le coup de la surprise, vous faites un bond en arrière, tout en dégainant dans le même temps votre arme. Ebahie, vous entendez une succession de chocs

lourds et sourds, comme si quelqu'un de l'autre côté cognait sur le battant... sauf que les sons proviennent de tous les endroits à la fois : porte, plafond et murs...

Ne sachant que penser, si ce n'est que vous n'osez imaginer la créature qui se tient de l'autre côté de la porte, vous décidez de ne pas trop insister et de choisir au plus vite une autre destination.

Si vous voulez descendre l'escalier, rendez-vous au **207**.

Si vous préférez ouvrir la porte du mur sud, rendez-vous au **190**.

## 151

La dernière balle de Barry vient se loger dans la gorge de la créature. Hébétée, vous la voyez basculer en arrière, en agitant violement les bras, son corps secoué de convulsions sauvages. Du sang jaillit à gros bouillons du trou fumant dans la carotide mais le monstre se débat encore pendant une bonne minute avant de se figer dans son dernier sommeil.

Choquée, vous vous tournez vers Barry : le combat n'a pas duré plus de trois minutes mais vous savez que vous auriez pu y laisser tout deux la vie.

Votre équipier rompt le silence :

« Tu vas bien Jill ? Il t'a blessée ?

Vous secouez de la tête, encore sous le choc de l'attaque. Barry enchaîne :

- Bon dieu, qu'est-ce que c'était que ce truc ? S'il y en a d'autres dans son genre, on n'ira pas loin, ça c'est sûr.

Vous reprenez vos esprits :

- Tu as raison. Mieux vaut ne pas traîner ici. »

Sans ajouter un mot, vous remontez le tunnel, tous les sens aux aguets. Mais aucun autre monstre ne se dissimule dans les parages et vous avancez donc sans encombre pendant une bonne vingtaine de mètres avant qu'il ne fasse un coude vers l'ouest, s'élargissant nettement par la même occasion.

De votre position, vous constatez qu'il se poursuit encore sur une trentaine de mètres avant de se terminer en cul de sac. Cependant, à cinq mètres de vous, se trouve une unique porte dans le mur nord. Le tunnel semble sans danger mais Barry et vous préférez vous concerter avant de prendre une décision.

Si vous choisissez la porte, rendez-vous au **5**.

Si vous voulez auparavant vérifier le cul de sac, rendez-vous au **67**.

## 152

Les cadavres des deux chiens gisent à vos pieds, dans une mare de sang. Épuisée par le farouche combat que vous avez du livrer et choquée par cette agression brutale, vous vous accordez quelques secondes pour souffler. Puis vous vous reconcentrez et vous entrez d'un pas prudent dans la pièce. Celle-ci est vaste et très mal éclairée : l'un des néons a sauté et toute la pièce baigne dans une ambiance sombre. Vous pouvez

tout de même voir que la salle est remplie de cages, servants sans nul doute à enfermer les chiens qui rôdent dans tout le domaine. Examinant la plus proche, vous constatez que le grillage a été percé en de multiples endroits, ce qui explique que le chenil semble pour le moment désert. Néanmoins, bien que le silence règne, les recoins de la pièce sont très obscurs et la vigilance reste de mise.

Si vous voulez aller au bout de votre exploration, rendez-vous au **25**.

Si vous préférez éviter de nouvelles mauvaises rencontres en retournant dès maintenant dans le couloir, rendez-vous au **83**.

## 153

L'air frais du petit matin vous balaie le visage... et le ronronnement merveilleux et assourdissant d'un hélicoptère retentit au dessus de votre tête.

*Brad ! songez-vous, un large sourire sur le visage.*

L'héliport est immense : une vaste étendue de tarmac, entourée par de hauts murs, sur laquelle est peint un cercle jaune, montrant l'endroit où Brad va devoir se poser. Vous agitez frénétiquement les bras, signalant au pilote de se dépêcher, et vous dites à votre partenaire d'une voix enjouée :

« On va s'en sortir Becca, tiens le coup. »

Ce faisant vous consultez votre montre. Encore un peu plus de trois minutes et demie. Vous avez largement le temps de...

*Crash*

Vous faites volte-face, pour voir des morceaux de béton s'envoler dans un coin de la piste d'atterrissage. Une griffe géante apparaît, suivie d'une tête monstrueuse au rictus dépourvu de lèvres...

... et l'énorme masse absurdement pâle de Tyran bondit sur l'héliport. Il reste un moment accroupi, avant de se redresser avec une fluidité étonnante... et de s'avancer vers vous.

*Oh non.*

Telle est votre première pensée, suivie d'une autre, encore moins rassurante.

*Brad ne peut plus atterrir.*

Vous lâchez Rebecca, qui titube sur ses jambes, visez la tumeur sombre sur la poitrine du monstre et appuyez sur la gâchette à cinq reprises, très vite. Trois des balles touchent leur cible tandis que les deux autres pénètrent à moins de deux centimètres de la tumeur rougeâtre. La créature ne ralentit même pas. Incrédule, vous tenez tout de même votre position, braquant une nouvelle fois votre arme sur la bête qui approche. Trois balles lui perforent le ventre, l'écho des détonations résonnant sur les murs de béton. Soudain, la créature se met à courir vers vous, levant sa gigantesque griffe...

... au dernier moment, vous l'esquivez en plongeant, tandis que le monstre vous dépasse en bondissant sur trois pattes, et que sa griffe balaie l'air. Les serres qui

prolongent ses pieds s'enfoncent dans le tarmac et s'y enfoncent comme dans de la boue.

Tyran s'immobilise aussitôt et se retourne, presque tranquillement, pour vous observer tandis que vous vous remettez sur pied et tirez à nouveau. La balle fait sauter un bout de chair de l'épaule du Tyran. Du sang se met à ruisseler sur son poitrail, ruisselant vers la plaie béante sur son ventre.

Dans l'incapacité d'atterrir, l'hélicoptère continue à tourner au dessus de vous tandis que les secondes s'égrènent...et la créature ne semble toujours pas sentir ses blessures. Elle se remet à courir, brandissant sa terrible main inhumaine vers votre position... et vous appuyez encore une fois sur la gâchette. Le monstre ne ralentit pas d'un pouce et la collision semble inévitable.

Vous vous jetez sur le côté mais le monstre sent votre changement de direction. D'un coup de revers de sa griffe, il vous projette au sol. Sous le choc, *vous perdez quatre points d'Endurance*. Vous rampez à reculons, votre gilet en lambeau, les yeux écarquillés de terreur tandis que le monstre vous dévisage à nouveau de son regard inexpressif. Vous en profitez pour vous remettre sur pied, et vous écarter en boitillant tout en rechargeant votre arme ((*n'oubliez pas de décompter les munitions utilisées*)). Tyran s'avance à présent vers vous, et vous devez l'affronter, bien que vous sachiez maintenant pertinemment qu'il est invincible.

#### **TYRAN Habileté : 11    Endurance : XX**

Pour connaître l'étendue des blessures que vous inflige le monstre, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **63** dès que vous êtes touchée. En raison de son état, Rebecca ne peut pas vous aider durant cet affrontement. Après six assauts, rendez-vous au **226**.

## **154**

Vous tapez le code 154 et la porte coulisse en chuintant sur le côté. Le spectacle qui vous attend derrière n'est guère différent que ce que vous avez vu pour le moment dans les labos : un long couloir, orienté vers le nord sur au moins deux cent mètres, si ce n'est pas trois cent. En avançant davantage, vous apercevez plusieurs dans les murs ouest et est, avec au dessus de chacune un écriteau. Le couloir se terminant en cul de sac vers le nord, vous vous tournez donc logiquement vers les portes. Choisissez judicieusement celle que vous souhaitez ouvrir :

La première du mur ouest, sans inscription ? Rendez-vous au **16**.

La deuxième du mur ouest, avec un écriteau *Ma2* ? Rendez-vous au **44**.

La première du mur est, indiquée *Chenil* ? Rendez-vous au **74**.

La deuxième du mur est, sans inscription ? Rendez-vous au **212**.

Enfin, si vous choisissez de ne pas vous attarder ici, rendez-vous au **40**.

## 155

Choisissez maintenant une nouvelle destination.

Si vous voulez vous diriger vers l'ascenseur, rendez-vous au 77.

Si vous désirez ouvrir la porte sud, rendez-vous au 114.

Enfin, si la porte du mur est vous séduit, rendez-vous au 109.

Si vous préférez retourner dans le couloir principal, rendez-vous au 163.

## 156

Ebahie, vous croisez le regard dur et déterminé de Barry Burton. Les pièces du puzzle se mettent à cet instant en place avec une terrifiante évidence et vous vous demandez comment vous avez pu être assez bête pour en arriver à cette situation. Vous ne trouvez rien d'autre à dire que :

« Ainsi, c'était toi la taupe, Barry ?

Votre équipier vous dévisage d'un air confus. Vous voyez une tristesse et une rage indéfinissable dans ses yeux et ses mains se mettent à trembler imperceptiblement. Son Python reste toutefois braqué sur vous tandis qu'il répond :

- Je suis navré Jill. J'aurais préféré faire autrement. Mais je n'ai pas le choix.

- Personne ne t'a obligé à te vendre à Umbrella. Personne.

- Tu ne comprends pas...

- Tu peux encore renoncer Barry. Tu peux encore revenir du bon côté.

- Je ne peux pas...

- Pose ton arme. Essayons d'en parler, tu veux b...

- JE NE PEUX PAS... hurle votre équipier et sa voix exprime une telle souffrance que vous en restez interdite. Jamais vous n'aviez vu Barry dans un tel état de rage. La peur au ventre, vous comprenez qu'il n'a pas l'intention de vous relâcher aussi facilement. Il vous regarde d'un air absent avant de reprendre la parole :

- Tu comprends Jill, reprend-il la voix brisée, ils ont mes gosses. Ils ont ma femme. Ils les ont menacés ouvertement. Je ne peux pas faire autrement.

- Qu'est-ce que tu vas faire de moi ? demandez-vous d'une voix tremblante.

- Je veux juste t'enfermer. Le temps que je règle les derniers détails. Ensuite je te relâcherais, je te le promets.

- Ecoute, laisse-moi partir. Je ne te gênerais pas, tu n'auras qu'à dire à tes patrons que tu...

- Désolé, mais je ne peux pas, coupe-t-il. Je ne te laisserais pas mettre ma famille en danger Jill ! Alors avance ou je serais obligé de te tirer dessus.

Un coup d'œil vers ses yeux vous démontre qu'il n'hésitera pas à mettre sa menace à exécution. Levant haut vos mains, vous passez devant votre équipier et vous vous mettez tous les deux en marche. Le couloir se dirige sur une vingtaine de mètres vers l'ouest, avant d'obliquer vers le nord. Cinquante mètres plus loin, vous apercevez une massive double porte. Barry pousse le canon de son arme dans votre dos, pour vous signifier d'accélérer le pas. Vous décidez d'abattre vos dernières cartes :

- C'est quoi ton plan? Nous tuer tous pour qu'on ne dévoile pas les petites manigances d'Umbrella ?

- Ne dis pas de bêtise, réplique-il. Je n'ai pas l'intention de te faire de mal.

- Pourtant, tu t'es déjà occupé d'Enrico et de Wesker.

Derrière vous, vous entendez Barry s'arrêter net. Vous retournant, vous voyez la confusion et la douleur sur son visage :

- Enrico est mort ?

-Ne me fais pas marcher, ripostez-vous. Quelqu'un l'a abattu au moment précis où il allait me révéler le nom du traître. Je ne croyais pas que tu en arriverais à assassiner un ami de plus de dix ans.

Vous voyez maintenant que Barry tente de réfréner des larmes qui lui viennent aux yeux. Ne comprenant pas ce qui se passe, vous attendez sa réponse.

- Je ne l'ai pas tué Jill. C'est lui qui l'a fait. Il me l'avait caché jusque là.

- Lui ? répétez-vous, complètement perdue.

- Celui qui a menacé mes enfants. Qui m'a forcé à faire tout ça.

Alors que la question qui brûle vos lèvres va jaillir de votre bouche, une voix douceuse s'élève de derrière vous, venant de la double porte :

- Heureusement que je vous ai suivi Mr Burton. Sinon, votre famille risquait de passer un moment désagréable. »

Vous retournant lentement, vous affrontez le regard du véritable traître, de l'homme qui est le véritable responsable de cet enfer. Rendez-vous au **32**.

## 157

De retour dans le corridor, vous choisissez votre destination suivante.

Si vous voulez aller vers le sud (puis vers l'ouest), rendez-vous au **125**.

Si vous préférez aller à l'ouest, rendez-vous au **145**.

## 158

Le couloir se poursuit une dizaine de mètres, avant de bifurquer vers l'ouest. Franchissant le coude, vous voyez qu'il vous ramène à l'escalier principal. Mais, juste après le tournant, se trouve une porte dans le mur nord. Si vous souhaitez ouvrir cette dernière, donnant accès à la *salle des données visuelles* d'après un écriteau, rendez-vous au **122**. Si vous préférez continuer votre chemin jusqu'à l'escalier, rendez-vous au **145**.

## 159

L'exploration des dossiers contenus dans l'ordinateur est fastidieuse mais s'avère cependant payante. Vous finissez en effet par dénicher tout un stock de données sur les différentes expériences qu'Umbrella a menées dans ses labos. Vous sélectionnez



plus particulièrement quatre fichiers qui vous semblent les plus intéressants.

Choisissez lequel vous souhaitez ouvrir :

Si c'est le dossier *Ma2*, rendez-vous au **99**.

Si c'est le dossier *Ma121*, rendez-vous au **70**.

Si c'est le dossier *Neptune*, rendez-vous au **198**.

Si c'est le dossier *Tyran*, rendez-vous au **3**.

Mais si vous ne souhaitez pas perdre de temps ou que ces dossiers ne vous intéressent pas, vous pouvez quitter la pièce. Rendez-vous alors au **51**.

## 160

Il n'y a aucun objet intéressant dans cette pièce. En revanche, l'examen des ordinateurs s'avère plus fructueux. Visiblement, l'un des postes contrôle la sécurité des laboratoires, ce qui signifie que toutes les portes peuvent être ouvertes d'ici. Après quelques manœuvres avec la souris, vous découvrez enfin la commande appropriée. Malheureusement, comme il fallait s'y attendre, elle est protégée par un nom d'utilisateur et un mot de passe. Inutile bien entendu d'essayer de passer outre, le nombre de possibilités doit en effet frôler l'infini.

*Si vous connaissez les deux coordonnées, convertissez les avec un système  $A=1, B=2$ , etc... additionnez les deux nombres obtenus, ajoutez 25 au résultat obtenu, et rendez-vous au paragraphe correspondant.*

Si vous n'avez pas les codes d'accès ou ne souhaitez pas en faire usage maintenant, il ne vous reste plus qu'à retourner dans le couloir pour y choisir une nouvelle destination. Rendez-vous alors au **157**.

## 161

Vous ne savez pas s'il vous faut réutiliser la manivelle pour que le niveau remonte ou si cela se fait automatiquement. Aussi vous dépêchez-vous de traverser le bassin et vous êtes soulagée d'arriver de l'autre côté à bon port. Là, un sentier entouré par de hauts arbres longe le bassin à votre gauche et se termine par une petite plateforme, à une vingtaine de mètres de votre position environ. Vous vous dirigez d'un bon pas dans sa direction, tout en restant à l'affût du moindre bruit suspect.

*Sploc*

Vous vous figez immédiatement. Le bruit est venu de quelques mètres devant vous.

*Sploc sploc sploc*

Déconcertée, vous balayez le sentier du regard. Serait-ce un orage ? Mais non, vous ne sentez aucune goutte d'eau. Et puis, comment serait-il possible d'entendre quelques gouttes dans le vacarme de la cascade ?

C'est alors que vous voyez quelque chose basculer des branches d'un arbre près de vous. Ce que vous supposez être un bout de bois tombe dans un bruit mou... avant

de s'étirer et de commencer à ramper vers vous. Vous reculez d'un pas... pour voir que des dizaines d'autres sont en train de se diriger vers vous.

Lorsque vous prenez conscience de l'affreuse vérité, vous sentez votre estomac se nouer.

Vous êtes encerclée par des serpents.

*Oh merde, songez-vous, prête à céder à la panique.* Le sol devant vous est devenu vivant, des dizaines et des dizaines de formes noires ondulantes rampent vers vous. Vous jetez un coup d'œil derrière-vous, pour voir que la situation n'y est pas meilleure. Vous piquez donc un sprint en direction de l'ascenseur. La tâche n'est pas facile car vous devez marcher sur les corps mous des serpents, extrêmement glissants. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes *chanceuse*, rendez-vous au **101**. Si vous êtes *malchanceuse*, rendez-vous au **115**.

## 162

Après la bifurcation, le tunnel se poursuit sur une faible distance avant de se terminer sur une porte. En examinant celle-ci, vous constatez qu'elle semble entretenue, ce qui contraste avec l'apparence désolée du tunnel. Les gongs sont bien graissés et la poignée est dépourvue de poussière.

Si vous voulez ouvrir cette porte, rendez-vous au **106**.

Si vous préférez faire demi-tour et examiner le boyau que vous aviez aperçue précédemment, rendez-vous au **15**.

## 163

Choisissez à présent une nouvelle destination.

Si vous voulez aller vers le sud (puis vers l'ouest), rendez-vous au **125**.

Si vous préférez aller vers le nord, puis l'ouest, rendez-vous au **158**.

## 164

Vous dégainez votre arme et contemplez avec une crainte mêlée d'un certain respect le colosse s'avancer à pas pesants. Barry a aussi dégainé son arme et sans vous concerter, vous vous écartez l'un de l'autre, offrant ainsi deux cibles mouvantes. Puis, vous ouvrez le feu :

**TYRAN** **Habilité :** 11    **Endurance :** 80

Comme Barry est à côté de vous, menez ce combat ensemble. A chaque assaut, déterminez lequel de vous deux Tyran prend pour cible en lançant un dé. Si c'est un nombre pair, c'est Barry et si c'est un nombre impair il s'agit de vous. Votre coéquipier possède quand à lui 35 points de vie, une Habilité de 11 et son colt inflige

cinq points de dégât par assaut. Enfin, notez que le tir dans la tête ne fonctionne pas avec Tyran.

Si Tyran vous touche (ou Barry) à n'importe quel moment du combat, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **63**.

Si vous l'emportez mais que Barry périt, rendez-vous au **103**.

Si vous l'emportez et que vous survivez tous les deux, rendez-vous au **201**.

Si vous voulez fuir, rendez-vous au **180** si Barry est encore en vie et au **11** dans le cas contraire.

## 165

Sans surprise, vous voilà à l'extrémité ouest d'un nouveau tunnel orienté vers l'est. Néanmoins, il débouche presque immédiatement sur un autre souterrain, plus vaste, et orienté nord-sud. Vous avancez prudemment et rapidement inspectez les deux directions : RAS. Soulagée, vous baissez légèrement votre arme et examinez plus en détail les lieux.

Au nord, le tunnel se poursuit sur une vingtaine de mètres avant de bifurquer brusquement vers l'est. Au sud, vous retrouvez exactement la même configuration, si ce n'est que le tunnel file vers le sud et non vers le nord. Pas trace de vie et aucun bruit ne perce le silence inquiétant des souterrains.

Si vous voulez vous diriger vers le nord, rendez-vous au **133**.

Si vous préférez la direction du sud, rendez-vous au **149**.

## 166

Tandis que vous hésitez à retourner dans les souterrains, vous entendez soudain la plateforme qui vous a emmené dans cette cour se mettre en branle. Etonnée, vous pivotez d'un bloc. Les créatures qui hantent le domaine ne semblent pas posséder l'intelligence nécessaire à l'accomplissement de cet acte, vous en déduisez qu'il s'agit d'un de vos équipiers. Heureuse à l'idée de retrouver un de vos amis, vous rengainez votre revolver et vous vous approchez de l'ascenseur. Celui-ci arrive quelques secondes plus tard. Son occupant semble étrangement contrarié de vous voir. Alors que vous venez aux nouvelles, il dégaine brusquement son arme. Prise par surprise, vous ne pouvez réagir à temps et c'est interloquée que vous le voyez vous tirer deux balles dans le ventre. Dans un gémissement étouffé, vous tombez à genoux, tentant de contenir l'hémorragie qui vous inonde. Levant une ultime fois les yeux, vous contemplez le visage de l'homme qui vous a trahi. Il soutient votre regard avec une cruauté qui vous fait froid dans le dos. Lentement, presque amoureuxment, il approche le canon de son arme de votre crâne. Puis, après quelques secondes de mortelle attente, il ouvre une troisième fois le feu et tout devient noir. Votre vie s'achève ici.

## 167

Votre dernière balle est fatale à votre agresseur. Dans un ultime gémissement, il quitte le monde des vivants. Poussant un soupir de soulagement, vous parcourez plus attentivement les lieux du regard. Si vous voulez maintenant fouiller cette pièce, rendez-vous au 27. Si vous préférez quitter les lieux au plus vite, rendez-vous au 54.

## 168

La porte est recouverte par une épaisse couche de rouille, qui semble complètement la bloquer. Visiblement, vous ne l'ouvrirez pas par la douceur. Si vous voulez employer la force, rendez-vous au 52. Si vous préférez ne pas insister et examiner plutôt la fontaine, rendez-vous au 118.

## 169

Arrivée à moins d'un mètre de la porte, vous remarquez une pancarte accrochée juste à côté, précisant que la porte ne peut être ouverte qu'en cas d'urgence. Vous essayez tout de même de tourner la poignée mais l'écriteau n'a pas menti. Vous demandant quel peut bien être ce fameux cas d'urgence, puisque la prolifération du virus n'a pas suffi à déverrouiller l'issue, vous retournez donc vers l'échelle. Rendez-vous au 65.

## 170

La porte s'ouvre en grinçant légèrement, révélant un tunnel plus large que le précédent, qui forme une sorte d'antichambre de dix mètres sur six. En face de vous, vous distinguez ensuite un court tunnel et une seconde antichambre, plus petite et qui semble meublée. Voilà le premier signe de présence humaine dans ces sordides tunnels et cela vous met un peu de baume au cœur de savoir que vous approchez peut-être de la sortie.

Côté sud, l'antichambre débouche sur un long tunnel qui file sur plusieurs centaines de mètres. Tout au bout, il vous semble vaguement apercevoir une porte. Les lieux étant déserts, vous pouvez choisir tranquillement de votre prochaine destination.

Si vous voulez vous diriger vers l'est et la seconde antichambre, rendez-vous au 13.

Si vous préférez vous diriger vers le long tunnel du sud, rendez-vous au 108.

## 171

Passant à côté de la porte qui mène aux cellules, celle-ci s'ouvre à la volée. Hurlant de peur, vous braquez instinctivement votre arme dans cette direction. Mais vous voyez alors avec une grande joie Chris franchir le seuil de la porte.

« Chris ! hurle Barry. Lorsque ce dernier vous aperçoit à son tour, il a un grand

sourire :

- Magnez-vous, il y a un hélicoptère au -1 ! »

Barry se précipite à sa suite et vous lui emboitez le pas. Vous prenez la tête de la marche, sécurisant le chemin devant vous. Vous montez ainsi tous les trois le grand escalier qui mène au niveau -2.

La voix féminine s'élève de nouveau :

*Quatre minutes quarante avant la déflagration.*

Ceci suffit à calmer la joie qui commençait à poindre dans votre cœur. Vous franchissez au pas de course le grand couloir qui compose l'essentiel du niveau, avant de vous engager dans la petite remise qui mène au -1. Vous montez la première étroite échelle, suivie de Barry, puis de Chris. Une fois tous les trois en haut, vous vous ruez vers la porte de l'hélicoptère. Comme l'indique la pancarte au dessus de la porte, celle-ci ne peut être ouverte qu'en cas d'urgence. Si une autodestruction n'en est pas un... Avec un petit cri de soulagement, vous constatez que la poignée tourne et la porte s'ouvre sans résistance, révélant un étroit corridor de béton. Vous vous y engagez le plus rapidement possible tandis que la voix féminine se fait entendre une nouvelle fois :

*Quatre minutes avant la déflagration.*

Ce corridor n'en finit pas de tourner sur lui-même et vous priez pour avoir le temps de quitter le domaine avant l'explosion. Il vous semble entendre les secondes s'écouler dans votre tête tandis que vous foncez vers l'inconnu. Après un dernier virage, le couloir file finalement vers le nord, où il s'achève sur une cage d'ascenseur. Vous vous entassez dans la cabine et Chris appuie sur l'unique bouton étage du panneau de commande. La porte se referme après quelques précieuses secondes et l'ascenseur entame sa montée dans un bruit sourd. Cette dernière vous semble durer des heures. Vous voyez Chris consulter sa montre plusieurs fois tandis que Barry recharge d'un air inquiet son colt. Soudain, résonne le petit *ding* fatidique, indiquant que l'ascenseur est arrivé à destination. Vous n'attendez pas que les portes soient entièrement ouvertes pour vous faufiler hors de l'ascenseur, qui donne sur une petite pièce de ciment. Une unique porte est située dans le mur est. Sans hésiter, vous l'ouvrez. Rendez-vous au **23**.

## 172

La fouille est longue et fastidieuse et vous ne trouvez de surcroît absolument rien qui puisse vous servir. *Vous perdez un point de Chance*. Frustrée, vous retournez d'un pas vif dans le couloir. Rendez-vous au **83**.

## 173

Il n'y a rien d'intéressant dans cette cour. Vous découvrez juste que quelqu'un a arraché la batterie de l'ascenseur et que c'est pour cela qu'il ne fonctionne plus. Vous

notez tout de même un détail assez étrange : une allée de pierre traverse le bassin et plonge au coeur de la cascade. Vous seriez tentée de la suivre mais vous hésitez à vous mouiller pour un rien. Si le fait d'être trempée comme un rat ne vous fait pas peur, rendez-vous au **120**. Si vous préférez rester au sec, la seule option qui s'offre à vous est de franchir la grille. Rendez-vous pour cela au **35**.

## 174

Tournant le dos au monstrueux squalo, vous vous dirigez tous les deux vers les deux portes le plus rapidement que vous pouvez. Mais dans cette pièce inondée, vous n'êtes pas vraiment à votre avantage et votre progression est d'une lenteur effroyable. Derrière vous, vous entendez Richard patauger également et surtout le monstrueux requin s'approcher implacablement de vos jambes sans défense. Vous ne tentez même pas d'ouvrir le feu car votre poudre doit être trempée et hors d'usage après ce bain forcé. Soudain, vous entendez un hurlement. Votre sang se glace dans vos veines et vous pivotez d'un bloc : le squalo est sur Richard. Vous voyez votre ami hurler de douleur tandis que l'eau autour de ses jambes commence à se rougir de son sang. Totalement impuissante, vous assistez passive à l'horrible spectacle qui s'ensuit. Ne tenant plus sur ses jambes, votre équipier s'écroule dans une gerbe d'eau et disparaît sous la surface. Vous voyez l'eau s'agiter à gros bouillon et soudain, votre ami réapparaît mais, hélas, entre les énormes dents du requin. Richard est encore en vie : vous voyez sa tête couverte de sang balloter sous l'hébètement ; la douleur doit être inimaginable et vous priez pour que la mort le saisisse au plus vite. Mais le prédateur semble décidé à faire durer le plaisir : d'un coup de dent bien placé, il arrache le bras gauche de Richard, ne laissant qu'un moignon ensanglanté. Cela vous sort de votre torpeur. Vous nagez à toute vitesse vers les deux portes du mur ouest, tandis que derrière vous, le requin se lance à votre poursuite, en ayant enfin fini avec votre malheureux coéquipier. Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de la porte que vous avez choisie mais votre agresseur gagne rapidement du terrain. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au **81**. Si vous échouez, rendez-vous au **204**.

## 175

Vous passez près d'un quart d'heure à examiner minutieusement les murs du tunnel. Malheureusement vos efforts ne sont pas récompensés : non content de n'avoir déniché aucun passage secret, vous vous êtes de plus fait mordre par un rat de passage. *Vous perdez un point d'Endurance et un point de Chance* pour avoir perdu un temps qui pourrait s'avérer précieux. Retournez au **214** et tâchez d'être plus avisée quant aux décisions que vous prendrez.

## 176

Au dessus de la porte, un petit écriteau annonce sobrement *Point 42*. Sans doute un secteur spécifique des laboratoires, pensez-vous.

La porte débouche sur un petit escalier de béton froid et doté d'un éclairage intermittent. Comme vous n'avez pas d'autre échappatoire, vous le montez prudemment, sursautant au moindre bruit. Après une vingtaine de marches, vous parvenez à une nouvelle porte. Vous l'ouvrez le plus silencieusement possible. Elle donne sur un petit corridor, orienté vers l'est. Il est désert et dénué de toute trace de violence. Trois portes, en dehors de celle par où vous venez d'arriver le desservent, respectivement situées dans les murs ouest, nord et sud.

Si vous voulez ouvrir la porte ouest, rendez-vous au **37**.

Si vous préférez ouvrir la porte nord, rendez-vous au **219**.

Si vous choisissez la porte sud, rendez-vous au **87**.

## 177

*La calme voix féminine ne fut entendue que par des oreilles inhumaines.*

***Vous avez cinq secondes. Quatre. Trois. Deux. Un. Système d'autodestruction activé.***

*Un circuit qui traverse tout le domaine se connecte.*

*Un terrible tremblement de terre paraît secouer le domaine Spencer. Des explosifs sautent simultanément dans la cave du manoir, sous le réservoir, derrière une cheminée d'aspect inoffensif et au niveau -3 des laboratoires. Des murs de marbre s'effondrent tandis que des planchers se désintègrent dans la superbe vieille demeure. Des rochers s'écroulent et du béton est réduit en poussière. Une énorme boule de feu, visible à des kilomètres à la ronde, s'élève dans le ciel matinal.*

*Un roulement comme celui de mille tonnerres secoue la forêt avant de mourir tandis que les décombres prennent feu.*

\*\*\*\*\*

Vous restez tout les deux silencieux tandis que Brad pilote l'hélicoptère vers la ville. Même s'il a sans doute des milliers de questions à vous poser. Vous avez encore du mal à digérer la façon dont il vous a lâché et vous songez, le visage inondé de larmes, que c'est en partie à cause de lui que vos coéquipiers et amis sont morts.

L'hélicoptère survole une dernière fois le manoir en flamme et vous songez à tous ceux que vous avez laissés dans le brasier : Barry, Chris, Enrico, Forest, Richard... vous vous rappelez tous les instants passés avec eux, les blagues potiches de Joseph, mais vous pensez surtout à la famille de Barry, qui ne le reverra jamais plus, au fils de Ken, qui attendra en vain son retour, à Enrico, abattu comme un chien par son supérieur, à Chris...

Assise à côté de vous dans l'hélico, Rebecca gémit faiblement. Ses blessures sont sérieuses mais elle survivra. Vous éprouvez en la contemplant un petit

réchauffement au cœur au milieu de votre tristesse ; vous avez certes sauvé votre peau et celle de votre partenaire mais le prix à payer en retour est si élevé... vous êtes vivante mais vous avez perdu quasiment tous vos amis.

Pour l'instant la tristesse vous envahit mais la joie d'avoir survécu viendra plus tard. Viendra aussi le moment d'affronter l'opinion publique, et de mettre au grand jour les horreurs d'Umbrella. Mais pour le moment, vous préférez penser à ceux qui auraient du se trouver dans cet hélico. Vous contemplez tout à coup, à travers le hublot, les merveilleuses lumières de Raccoon City, qui illuminent l'horizon... vous n'avez plus qu'une envie : rentrer chez vous.

## 178

Le spectacle qui vous attend dans cette nouvelle salle vous laisse pantoise. La pièce dans laquelle vous venez de pénétrer est immense et entièrement inondée. En son centre se tient un gigantesque réservoir de verre, qui devait contenir des millions de mètres cubes d'eau. Il est brisé en plusieurs endroits à sa base, ce qui explique le bon mètre cinquante d'eau dans lequel baigne la pièce. Vous vous demandez ce qui peut nécessiter tant d'eau et quel genre d'expériences ont été menées ici.

Alors que vous hésitez sur l'attitude à tenir, la double porte derrière vous s'ouvre soudainement dans un fort grincement. Etonnée, vous vous retournez... et votre mine craintive se mue en un large sourire lorsque vous reconnaissez Richard. Vous vous jetez dans ses bras et vous l'embrassez affectueusement. Ces quelques secondes de réconfort vous procurent un sentiment d'apaisement et vous regonflent le moral. Vous vous dégagez ensuite et lui demandez des nouvelles de sa santé.

« Ca va mieux, répond-il jovialement. Mais sans ton antidote, c'est sûr que je ne serais pas là à discuter tranquillement. Cette saleté de serpent m'avait bien eu. Mais c'est du passé, il faut se concentrer sur les épreuves qui nous attendent.

- Est-ce que tu as vu les autres ? demandez-vous à brûle-pourpoint.

- Non, répond-il d'un air navré. Mais je n'en ai trouvé aucun de mort, si ça peut te rassurer. Tu sais à quoi sert cette pièce ? enchaine-t-il.

- Non, mais je me demande ce qui nécessitait tant d'eau, dites-vous d'un air inquiet. On explore ? »

Votre équipier hoche la tête en signe d'approbation et vous vous engouffrez dans l'eau gelée. Rendez-vous au **50**.

## 179

Vous marchez d'un bon pas vers l'impasse, ne relâchant pas pour autant votre attention. Une fois arrivé au pied du mur, vous ne voyez aucune issue visible et il n'y a pas à première vue de porte dérobée. Si vous voulez néanmoins vous en assurer, rendez-vous au **62**. Si vous ne voulez pas perdre davantage de temps, retournez donc au **214** et faites-y un nouveau choix.



## 180

Vous criez à Barry de fuir et vous prenez vos jambes à votre coup tous les deux. Le monstre étant d'une lenteur quasi-pathétique, vous atteignez la porte largement en avance sur lui. Elle s'ouvre en glissant et vous vous enfuyez dans le long couloir qui mène vers l'ascenseur. Notez le mot *yrrah* sur votre *feuille de personnage* et rendez-vous au **194**.

## 181

Le chemin est encadré de murs de plusieurs mètres de hauteur, ce qui explique qu'il baigne dans une pénombre assez inquiétante. Vous avancez prudemment en plissant les yeux, votre arme braquée droit devant vous. Le couloir de pierre semble se prolonger sur plus d'une dizaine de mètres. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceuse*, rendez-vous au **102**. Si vous êtes *malchanceuse*, rendez-vous au **197**.

## 182

Jetez un dé pour connaître l'étendu des dégâts infligés par la Plante 42. Si vous obtenez :

**1 ou 2** : le végétal vous propulse violemment contre le mur. *Vous perdez 2 points d'Endurance supplémentaires*.

**3 ou 4** : la plante vous attrape et commence à vous sucer le sang. Vous vous dégagez difficilement, *ce qui vous coûte 3 points d'Endurance de plus*.

**5 ou 6** : vous ne subissez que les dégâts normaux dus à votre blessure.

## 183

Vous avez bien fait de ne pas vous fier à votre impression première sur la pièce. Vous découvrez en effet, dissimulé sous une épaisse couche de poussière, un petit coffret. L'ouvrant, vous découvrez avec joie qu'il contient deux chargeurs de Colt Python, soit 10 balles. *Vous gagnez un point de Chance pour cette utile trouvaille*. Vous retournez ensuite dans le couloir et vous vous dirigez vers l'autre porte. Rendez-vous au **116**.

## 184

Vous prenez la tête de la marche, sécurisant le chemin devant vous. Vous montez ainsi tous les deux le grand escalier qui mène au niveau -2.

La voix féminine s'élève de nouveau :

*Quatre minutes quarante avant la déflagration.*

Ceci suffit à calmer la joie qui commençait à poindre dans votre cœur. Vous traversez au pas de course le vaste couloir qui compose l'essentiel du niveau, avant de vous

engager dans la petite remise qui mène au -1. Vous montez la première l'étroite échelle, suivie de Barry. Une fois tous les deux en haut, vous vous ruez vers la porte de l'héliport. Comme l'indique la pancarte au dessus de la porte, celle-ci ne peut être ouverte qu'en cas d'urgence. Si une autodestruction n'en est pas un... Avec un petit cri de soulagement, la poignée tourne et la porte s'ouvre sans problème, révélant un étroit corridor de béton. Vous vous y engagez le plus rapidement possible tandis que la voix féminine se fait entendre une nouvelle fois :

*Quatre minutes avant la déflagration.*

Ce corridor n'en finit pas de tourner sur lui-même et vous priez pour avoir le temps de quitter le domaine avant l'explosion. Il vous semble entendre les secondes s'écouler dans votre tête tandis que vous foncez vers l'inconnu.

Après un dernier virage, le couloir file finalement vers le nord, où il s'achève sur une cage d'ascenseur. Vous pénétrez dans la cabine et Barry appuie sur l'unique étage du panneau de commande. La porte se referme après quelques précieuses secondes et l'ascenseur entame sa montée dans un bruit sourd. Cette dernière vous semble durer des heures. Vous voyez Barry consulter nerveusement sa montre à plusieurs reprises. Soudain, résonne le petit *ding* fatidique, indiquant que l'ascenseur est arrivé à destination. Vous n'attendez pas que les portes soient entièrement ouvertes pour vous faufiler hors de la cabine, qui donne sur une petite pièce de ciment. Une unique porte est située dans le mur est. Sans hésiter, vous l'ouvrez. Rendez-vous au **208**.

## 185

L'ascenseur que vous avez débloqué dans la salle des générateurs est à présent en état de fonctionner. Si vous voulez l'emprunter, rendez-vous au **191**. Si vous ne le souhaitez pas pour le moment, choisissez une nouvelle destination.

Si vous désirez ouvrir la porte sud, rendez-vous au **114**.

Si la porte nord vous semble plus tentante, rendez-vous au **126**.

Si la porte du mur est vous séduit, rendez-vous au **109**.

Enfin si vous préférez retourner dans le couloir principal, rendez-vous au **163**.

## 186

Le monstre fonce soudain sur vous, levant sa monstrueuse griffe. Vous plongez sur le côté au dernier moment, et la créature vous rate de justesse, faisant éclater l'asphalte à l'endroit précis où vous vous teniez une fraction de secondes plus tôt. Vous courez vers l'autre bout de la piste, parfaitement consciente que les secondes défilent et que vous ne pourrez jamais le tuer à temps. Vous sentez maintenant du sang dégouliner sur votre cuisse: le Tyran vous a ouvert la peau. La blessure est profonde (*vous perdez 4 points d'Endurance*) mais la douleur supportable. Ce qui ne l'est pas, en revanche, c'est la certitude que vous allez mourir.

*Je vais sauter, si je ne me fais pas tailler en pièce avant...*

Une rafale de vent vous gifle, bientôt suivie du rugissement assourdissant de l'hélicoptère. Vous entendez un cri au dessus de vous :

« Attrape !

Vous levez les yeux vers l'appareil qui fait du surplace à sept ou huit mètres du sol à peine... et voyez un lourd objet noir basculer par la porte ouverte du cockpit, avant de heurter avec violence le tarmac. Ne sachant de quoi il s'agit mais n'ayant guère d'autre option, vous vous précipitez. Vous sentez une joie immense vous envahir lorsque vous reconnaissez le long tube métallique. Avec une rage soudaine, vous soulevez le lance-roquette. Le pressant contre votre épaule, vous vous retournez vers le Tyran, qui est à moins de dix mètres de votre position. Les pieds solidement ancrés au sol, anticipant le recul de la déflagration, vous visez sommairement. Un whoosh puissant retentit, assourdi par le vacarme des rotors.

Ce n'est pas le cas pour l'explosion. La roquette percute le Tyran en pleine poitrine... dans une déflagration aveuglante et assourdissante, le monstre vole en millions d'éclats fumants.

Tandis qu'une pluie de chair et d'os s'abat sur vous, Brad fait descendre l'hélicoptère. Vous vous précipitez à toute vitesse. Les rails n'ont pas encore touché le sol que vous plongez déjà dans le cockpit, refermant la porte d'un coup de pied.

- Pars, Brad ! Tout de suite « ! hurlez-vous.

L'hélico bondit dans les airs et prend de la vitesse. Rendez-vous au **213**.

## 187

Après une courte descente ; une minute, peut-être moins ; l'ascenseur s'immobilise en bas du couloir. Vous analysez calmement la situation : vous voici à l'orée d'une vaste cour pavée, environ aussi vaste que votre maison. A votre droite se tient un bassin, dans lequel s'écoule une cascade artificielle. Voilà certainement l'origine du bruit d'écoulement que vous entendiez de là-haut.

Après le bassin, toujours à votre droite, vous pouvez voir une grande grille de fer forgée. Enfin, en face de vous, à l'autre bout de la cour, vous apercevez un second ascenseur.

Il n'y a aucune trace de violence ou même de présence dans les parages. Avec la lueur fantomatique de la pleine lune qui éclaire les lieux, vous vous croiriez presque dans une maison hantée. Ce qui n'est pas loin d'être le cas, songez-vous sinistrement.

Si vous désirez ouvrir la grille, rendez-vous au **35**.

Si vous voulez plutôt vous intéresser à la cage d'ascenseur, rendez-vous au **72**.

Si vous préférez examiner plus attentivement la cour d'abord, rendez-vous au **173**.

## 188

Cette porte est solidement verrouillée, visiblement par un système électronique. Un petit boîtier est incrusté au dessus de la poignée. En vous approchant, vous constatez

qu'il faut apparemment un code à trois chiffres pour l'ouvrir. Au dessus de la porte est fixé un écriteau, avec un unique mot inscrit dessus : CELLULES.

*Si vous connaissez, ou pensez connaître, le code, rendez-vous au paragraphe qu'il indique. (A condition, bien sûr, de vouloir ouvrir la porte).*

Si vous n'avez pas le code ou ne souhaitez pas l'utiliser pour le moment, vous devez choisir une des autres portes : pour la nord, rendez-vous au **111** et pour la sud, rendez-vous au **56**. Si vous désirez revenir dans le couloir principal, rendez-vous au **148**.

## 189

Vous avez de l'eau jusqu'à la taille, ce qui ralentit sensiblement votre progression. Derrière le réservoir, vous apercevez maintenant deux portes côte à côte dans le mur ouest. Vous vous dirigez lentement vers elles lorsque soudain, vous voyez l'eau s'agiter devant vous. Vous stoppez net votre avancée. Nerveuse, vous contemplez le sillon qui se rapproche maintenant de vous, ne sachant quelle attitude tenir. Parvenu à moins de cinq mètres de votre position, l'eau éclate en une gerbe d'écume et une monstrueuse tête de requin fend la surface de l'eau. A vue de nez, l'animal doit peser deux tonnes et est visiblement le résultat d'une quelconque expérience. La bête pose ses petits yeux noirs sur vous, vous transperçant d'un regard froid et cruel. Vous savez à présent à quoi servait le réservoir qui se trouve au milieu de la salle. Vous reculez de quelques pas tout en faisant défiler à toute vitesse dans votre esprit les différentes échappatoires possibles.

Si vous voulez battre en retraite en direction de la porte par laquelle vous êtes arrivée, rendez-vous au **71**.

Si vous préférez fuir vers une des deux portes du mur ouest, rendez-vous au **202**.

Enfin, si vous voulez tenir votre position et affronter le requin géant, rendez-vous au **92**.

## 190

La porte s'ouvre en silence, vous révélant toute l'horreur de ce qui a dû se passer dans les laboratoires. Ce qui était visiblement une salle de réunion, endroit de détente où l'on boit un café en plaisantant avec ses collègues, ressemble maintenant à une vision toute droite sortie de l'enfer. La grande table de réunion a été renversée sur le sol, deux de ses pieds brisés. Les casiers où étaient entreposés les documents administratifs sont soit fracassés soit étendus par terre. Des tasses, des portes-chemises et des stylos gisent pêle-mêle sur le sol. Le vidéo projecteur a été sauvagement détruit. Et partout, il y a du sang, du sang sur les murs, du sang par terre, du sang sur les meubles. Et, peut-être le plus effrayant, vous n'apercevez pas le moindre cadavre.

Si vous voulez fouiller cette pièce, rendez-vous au **225**. Si vous préférez la quitter sans attendre et descendre l'escalier, rendez-vous au **207**.

## 191

Vous montez sur la petite plateforme et vous examinez le tableau de commande. Comme vous n'apercevez qu'un seul bouton, inutile de se poser des questions superflues quand au fonctionnement de l'appareil. Vous pressez l'interrupteur et aussitôt, l'ascenseur se met en branle dans un bruit sourd. Vous voyez le plafond du corridor d'éloigner au dessus de vous, tandis que la plate-forme s'enfonce dans les profondeurs des laboratoires d'Umbrella. Vous êtes bientôt plongée dans les ténèbres, ce qui vous stresse quelque peu. Heureusement, cela ne dure que quelques secondes et, bientôt, la lumière réapparaît vous permettant de distinguer la base de la cage d'ascenseur, une dizaine de mètres plus bas. Vous atteignez cette dernière très rapidement. Tandis que le moteur de la plateforme s'éteint, replongeant les lieux dans le silence, vous dégainez votre arme et détaillez du regard votre nouvel environnement. Vous êtes à l'extrémité sud d'un couloir orienté plein nord sur une cinquantaine de mètres et qui bifurque ensuite vers l'ouest. Vous ne distinguez aucune porte dans les deux murs du corridor, ce qui fait que votre destination est toute tracée. Après une bonne minute de marche, vous atteignez le coude. Vous franchissez celui-ci... et vous vous figez éberluée en voyant le canon d'un revolver braqué sur votre visage. L'homme qui le tient vous regarde en tremblant quelque peu. *Si vous avez le mot sirhc inscrit sur votre feuille de personnage, rendez-vous au 91*. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **156**.

## 192

De retour dans le vaste couloir principal, vous examinez à nouveau les possibilités qui vous sont offertes.

Si vous voulez ouvrir la porte du mur nord, rendez-vous au **47**.

Si la porte est vous intéresse plus, rendez-vous au **95**.

Enfin, si vous souhaitez remonter le couloir vers le nord, rendez-vous au **158**.

## 193

Le monstre fonce soudain sur vous, levant sa griffe. Vous plongez sur le côté au dernier moment, et la créature vous rate de justesse, faisant éclater l'asphalte à l'endroit précis où vous vous teniez une fraction de secondes plus tôt.

Vous courez vers l'autre bout de la piste, parfaitement consciente que les secondes passent et que vous ne pourrez jamais le tuer à temps. Vous sentez du sang sur votre cuisse, le Tyran vous a ouvert la peau. La blessure est profonde (*vous perdez 4 points*

*d'Endurance*) mais la douleur supportable. Ce qui ne l'est pas, en revanche, c'est la certitude que vous allez tous mourir.

*On va tous sauter, si on ne se fait pas tailler en pièce avant...*

Tyran se tourne alors vers Chris, qui le crible de balles. Mais il semble invulnérable. Il se dirige vers lui d'une démarche souple, toujours indifférent aux trous sanglants qui lui perforent le corps.

Une rafale de vent vous gifle, bientôt suivie du rugissement assourdissant de l'hélicoptère. Vous entendez un cri au dessus de vous :

« Attrape !

Vous levez les yeux vers l'appareil qui fait du surplace à sept ou huit mètres du sol à peine... et voyez un lourd objet noir basculer par la porte ouverte du cockpit, avant de heurter avec violence le tarmac.

Chris est le plus proche. Il se précipite.

Le Tyran est pratiquement sur vous maintenant. Vous foncez au hasard pour lui échapper. Sans aucune hésitation, la créature vous suit, ne vous quittant pas de son étrange regard fixe.

- Jill, par ici ! hurle Chris.

Vous vous retournez vers lui... pour découvrir qu'il épaule un lance-roquette.

*Oui !*

Vous obliquez vers votre équipier, suivie de près par le Tyran.

- Dégage !

Vous plongez sur le côté, effectuant une roulade, tandis que Chris ouvre le feu. Un whoosh puissant retentit, assourdi par le vacarme des rotors.

Ce n'est pas le cas pour l'explosion. La roquette percute le Tyran en pleine poitrine... dans une déflagration aveuglante et assourdissante, le monstre vole en millions d'éclats fumants.

Tandis qu'une pluie de chair et d'os s'abat sur vous, Brad fait descendre l'hélicoptère. Vous vous précipitez tous les trois. Les rails n'ont pas encore touchés le sol que vous plongez déjà, aussitôt imitée par Chris et, qui soutient Rebecca.

- Pars, Brad ! Tout de suite ! » hurlez-vous.

L'hélico bondit dans les airs et prend de la vitesse. Rendez-vous au 55.

## 194

*Wesker avance en chancelant vers la salle des générateurs, le cœur battant, ses membres lui semblant étrangement faibles et distants. Il a une furieuse envie de vomir et de pisser.*

***Foutu Barry...***

*Ils lui ont pris son arme et une balle l'a touché au mollet. Il a commencé par les maudire, avant de retourner vers l'ascenseur, maudissant Umbrella qui a créé un tel merdier, se maudissant lui-même de ne pas avoir tout simplement tués les S.T.A.R.S quand il en avait eu l'occasion.*

***Ce n'est pas fini. Je contrôle toujours la situation. C'est mon jeu...***

*Ces imbéciles doivent probablement être en bas, en train de détruire Tyran. Cette magnifique créature, impuissante sans ses injections, morte. Ils vont lui envoyer une balle dans son cœur endormi, et il mourra sans jamais avoir connu le goût de la bataille.*

*Wesker atteint la porte de la salle et s'y appuie, essayant de reprendre haleine. Il peut encore accomplir sa mission. Il est important, très important, qu'il accomplisse sa mission. C'est un problème de contrôle et de maîtrise. Sa spécialité.*

**... système de mise à feu, attention aux singes...**

*Les Ma2, il doit être prudent. Wesker ouvre la porte et s'engouffre dans la salle enfumée. Les machines lui crèvent les tympan et gémissent sans arrêt. Il court vers le fond de la salle. Une griffe lui ouvre soudain le cuir chevelu. Un liquide chaud lui tombe dans le cou. Il continue à avancer, malgré la douleur encore plus forte.*

**... m'ont pris mon arme ces crétins, m'ont pris mon flingue...**

*Il atteint la porte et l'ouvre à la volée... quand quelque chose de lourd lui atterrit sur le dos, le projetant dans la pièce suivante. Il sent le métal froid du sol. Un terrible hurlement lui crève l'oreille. Des griffes épaisses lui déchirent le dos, et Wesker balance un bras derrière lui pour chasser la chose grimaçante et hurlante qui essaie de le tuer. Il frappe la créature de toutes ses forces, lui balançant la paume de sa main dans la gorge. La chose bondit en arrière, et disparaît dans la fumée ambiante.*

*Wesker se redresse avec difficulté, partagé entre la douleur et la nausée. Il fait trop chaud ici, les turbines poursuivent sans répit leur martèlement frénétique... mais à présent il distingue la porte, là toute proche, la porte qui mène à l'accomplissement de sa mission.*

**Tous les S.T.A.R.S qui crèvent, pendant que je deviens riche...**

*Il ouvre la porte, et titube vers le petit écran vert qui brille dans un recoin sombre. Autour de lui, d'énormes machines bourdonnent et il aime ce bourdonnement. Grâce à lui, il va pouvoir reprendre le contrôle de la situation.*

*Le bruit de la porte lui paraît très lointain, tandis qu'il touche avec maladresse l'écran brillant. Il n'a besoin que de deux tentatives pour taper le code correct. Après quoi, une douce voix charmeuse l'informe que le compte à rebours commencera dans trente secondes. Pris de vertige, il tente de se souvenir du réglage de l'horloge. Le système se déclenchera automatiquement dans cinq minutes, mais il doit changer les réglages pour se donner le temps de quitter les lieux.*

*Derrière lui, quelque chose hurle.*

*Wesker se retourne hébété et voit quatre singes foncer sur lui. Ils le frappent de leurs longues mains recourbées. Une douleur terrible explose dans ses jambes, avant qu'il ne s'écrase à terre.*

**Ce n'est pas possible.**

*Il a du sang dans les yeux et le monde s'éloigne en tournoyant, perdu au milieu des hurlements et des couinements assourdissants. La douleur lui déchire les sens, l'esprit...*

**Tyran est arrivé.**

*Wesker le sent, il sent la présence de quelque chose d'immense et de puissant qui vient vers lui. Souriant à travers la douleur, il le cherche à travers la brume rouge qui est tombé devant ses yeux, désirant plus que tout assister au massacre de ses agresseurs... mais il ne peut que*

*deviner l'ombre immense qui paraît se poser sur lui, à travers lui... il ne peut qu'imaginer ce magnifique et puissant guerrier qui se baisse pour le soulever, l'arracher à ses tourments.*

***Je contrôle, le veux voiiiiirrr....***

*L'obscurité engloutit ses espoirs et Wesker cesse de penser.*

Rendez-vous au **59** si vous avez le mot yrwab sur votre *feuille de personnage* et au **39** dans le cas contraire.

## 195

Si vous voulez maintenant tenter votre chance avec l'ascenseur, rendez-vous au **77**.

Si vous souhaitez plutôt vous intéresser à la porte est, rendez-vous au **109**.

Si la porte nord vous semble plus tentante, rendez-vous au **126**.

Si vous préférez retourner dans le couloir principal, rendez-vous au **163**.

## 196

A peine le liquide entre-t-il en contact avec le monstrueux bulbe végétal, que celui-ci frémit violemment. Le tentacule qui vous enserre vous relâche pressement. Ebahie, vous voyez la gigantesque plante 42 se rétracter sur elle-même, comme si un poing géant et invisible la comprimait. Ses tentacules frappent sauvagement les murs, tandis que le monstrueux végétal agonise lentement. Mais la vie semble longue à le quitter. Quelques ramifications tentent encore de vous attraper. Vous devez affronter la plante mourante :

**PLANTE 42** **Habilitéé : 8**    **Endurance : 36**

Notez que la règle du tir dans la tête ne s'applique évidemment pas pour cet affrontement. Si vous utilisez des cartouches acides, sachez qu'elles infligent quinze points de dommage par assaut au lieu des dix habituels.

Si, à un quelconque moment, la plante vous touche, notez le numéro de ce paragraphe et rendez- vous au **182**. Si vous l'emportez, rendez-vous au **135**.

## 197

Tout à coup vos pieds rencontrent le vide. Vous perdez l'équilibre et, malgré un ultime réflexe pour vous maintenir droite, vous tombez en poussant un hurlement perçant. Votre cri monte crescendo jusqu'à se figer brusquement lorsque vous vous écrasez dix mètres plus bas sur la base de la cage d'ascenseur. Inutile de dire que votre aventure s'achève ici.



## 198

### *Dossier 103 : Neptune.*

*Spécimen unique dans les laboratoires Arklay, le projet Neptune a vu le jour le 7 Mars 1997 et a été mené à terme le 4 Juin de cette même année. Le sujet est présentement enfermé au niveau -3, où il dispose d'une salle d'étude qui lui est entièrement consacré.*

*Neptune est un grand requin blanc dont nous avons multiplié la taille par deux. Il pèse aujourd'hui près de deux tonnes et est d'une longueur de cinq mètres approximativement. En même temps que son diamètre, toutes ses autres facultés ont été démultipliées : le spécimen s'avère plus robuste, plus agile, et plus intelligent que les requins ordinaires.*

*Les tests effectués sur en simulation démontrent une férocité sans pareil sur toutes les créatures marines, y compris ses congénères. Le virus T lui permet de surcroît de régénérer ses blessures beaucoup plus rapidement, ce qui lui offre une résistance accrue. Nous estimons qu'il faudrait plusieurs chargeurs d'arme lourde pour en venir à bout.*

*Comme il aura éliminé sa proie bien avant, nous pouvons affirmer qu'il serait une arme redoutable dans le combat sous-marin.*

Vous pouvez maintenant ouvrir un autre dossier :

Si c'est le dossier *Ma2*, rendez-vous au **99**.

Si c'est le dossier *Ma121*, rendez-vous au **70**.

Si c'est le dossier *Tyran*, rendez-vous au **3**.

Lorsque vous en aurez fini et que vous voudrez quitter la pièce, rendez-vous alors au **51**.

## 199

Après un bon quart d'heure d'investigations, vous ne dénicher finalement aucun objet important. En revanche, vous découvrez plusieurs documents forts utiles. Le premier est une note de service, qui précise que le code des cellules a été changé récemment et qu'il est désormais le 154. Ensuite, vous dénicher un rapport sur un produit chimique nommé Choc V. Pour le lire notez bien le numéro du paragraphe où vous serez à ce moment-là pour pouvoir ensuite y revenir et rendez-vous au **29**. Vous gagnez deux points de Chance. Satisfaite de vos trouvailles, vous retournez dans le couloir. Rendez-vous au **230**.

## 200

*La calme voix féminine ne fut entendue que par des oreilles inhumaines.*

*Vous avez cinq secondes. Quatre. Trois. Deux. Un. Système activé.*

*Un circuit qui traverse tout le domaine se connecte.*

*Un terrible tremblement de terre paraît secouer le domaine Spencer. Des explosifs sautent simultanément dans la cave du manoir, sous le réservoir, derrière une cheminée d'aspect inoffensif et au niveau -3 des laboratoires. Des murs de marbre s'effondrent tandis que des*

*planchers se désintègrent dans la superbe vieille demeure. Des rochers s'écroulent et du béton est réduit en poussière. Une énorme boule de feu, visible à des kilomètres à la ronde, s'élève dans le ciel matinal.*

*Un roulement comme celui de mille tonnerres secoue la forêt avant de mourir tandis que les décombres prennent feu.*

\*\*\*\*\*

Vous restez tout deux silencieux tandis que Brad pilote l'hélicoptère vers la ville. Même s'il a sans doute des milliers de questions à vous poser. Vous avez encore du mal à digérer la façon dont il vous a lâché et vous songez, le visage inondé de larmes, que c'est à cause de lui que vos coéquipiers et amis sont morts.

L'hélicoptère survole une dernière fois le manoir en flamme et vous songez à tous ceux que vous avez laissés dans le brasier : Chris, Rebecca, Enrico, Forest, Richard... vous vous rappelez tous les instants passés avec eux, les blagues potiches de Joseph, mais vous pensez surtout au fils de Ken, qui attendra en vain son retour, à Rebecca qui n'avait que dix-huit ans... Assis à côté de vous dans l'hélico, Barry a le regard hébété perdu dans le vide. Sans nul doute songe-t-il à son ami Enrico, à Chris et aux menaces que Wesker avait fait peser sur sa famille.

Vous éprouvez en le contemplant un petit réchauffement au cœur au milieu de votre tristesse ; vous avez certes sauvé votre peau mais le prix à payer en retour est si élevé... vous êtes vivante mais vous n'avez pu sauver tous vos amis.

Pour l'instant la tristesse vous envahit mais la joie d'avoir survécu viendra plus tard. Viendra aussi le moment d'affronter l'opinion publique, et de mettre au grand jour les horreurs d'Umbrella. Mais pour le moment, vous préférez penser à ceux qui auraient dû se trouver dans cet hélico. Vous contemplez tout à coup, à travers le hublot, les merveilleuses lumières de Raccoon City, qui illuminent l'horizon... vous n'avez plus qu'une envie : rentrer chez vous.

## 201

Le cadavre du colosse s'effondre lourdement par terre, créant plusieurs fissures sur le sol pourtant métallique du laboratoire. A bout de souffle, choquée par ce que vous venez de vivre, vous vous approchez de Barry, qui est au sol. Le Tyran lui a infligé plusieurs blessures, mais après un examen superficiel, aucune n'est sérieuse. S'appuyant lourdement sur votre épaule, votre équipier se relève en grimaçant de douleur. Vous vous approchez tous les deux du cadavre grotesque et vous ne pouvez vous empêcher de ressentir de la pitié pour cette créature : elle avait été un homme. Umbrella en a fait un horreur.

Penser à la multinationale pharmaceutique vous ramène aussitôt à votre pénible situation... et aussi à quelqu'un d'autre.

*Wesker*

Le capitaine s'est enfui voilà déjà quelques minutes. Peut-être n'est-il pas trop tard pour le rattraper, toutefois. Barry semble en état de tenir debout, et vous vous dirigez le plus rapidement possible vers la porte. Notez le mot *yrrab* sur votre *feuille de personnage* et rendez-vous au **194**.

## 202

Le requin prend son élan et fond sur vous, prédateur aussi mortel que silencieux. Lorsqu'il arrive à moins d'un mètre, vous faites un pas sur le côté. Vous sentez le corps lourd et froid du squalo vous effleurer tandis qu'il nage vers la double porte, sans nul doute pour à nouveau prendre son élan et vous réattaquer ensuite. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceuse*, rendez-vous au **110**. Si vous êtes *malchanceuse*, rendez-vous au **204**.

## 203

Aucun doute. Il s'agit bien du même livre que vous aviez découvert dans le manoir. Vous l'ouvrez donc sans crainte et comme prévu, il contient également un médaillon, représentant cette fois-ci une tête de loup. Vous rangez le médaillon dans vos affaires tout en vous félicitant d'avoir pu réunir les deux objets. *Vous gagnez un point de Chance*. C'est en sifflotant de joie que vous quittez la pièce secrète. Retournez au **214** et choisissez-y votre prochaine destination.

## 204

Vous nagez le crawl le plus rapide de votre vie, brûlant sans vergogne vos ultimes ressources. Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de votre objectif et vous donnez un ultime coup de collier, une lueur d'espoir envahissant les ténèbres de votre cœur. C'est à ce moment précis que vous sentez quelque chose vous percuter à toute vitesse. Puis une douleur effroyable vous vrille les jambes et vous hurlez de douleur, votre voix résonnant étrangement dans la pièce inondée, puis se mourant dans un glougloutement inepte tandis que l'eau s'infiltré dans votre bouche. Le requin vous aspire dans sa gueule béante et bientôt la lumière du jour disparaît lorsque les deux rangées de dents acérées se rejoignent dans un ultime éclair rouge. Puis ne subsistent plus que les ténèbres. Votre aventure est terminée.

## 205

La fouille est longue et fastidieuse. Finalement, vous ne découvrez qu'une trousse de soins dans la poche d'un des chercheurs morts. Maigre butin même s'il est toujours

bon à prendre. Vous décidez de ne pas vous éterniser dans la puanteur morbide de cette salle et vous regagnez le couloir principal. Rendez-vous au **33**.

## 206

Tous les sens en alerte, attentive au moindre son, vous pénétrez prudemment dans la pièce secrète. Celle-ci est de petite taille et ne possède aucun ameublement. Le seul objet de décor est une statue accoudée au mur est. En vous approchant, vous constatez qu'elle tient entre ses mains de pierre un plateau, sur lequel est posé un livre à la couverture rouge vif. Vous penchant, en évitant toutefois de le toucher, vous déchiffrez le titre: *Aigle d'Est/Loup d'Ouest*. Étrange. Si vous avez déjà ouvert un livre portant ce même titre, rendez-vous au **203**. Si ce n'est pas le cas, prenez une décision. Si vous voulez vous emparer du livre, rendez-vous au **132**. Si vous préférez quitter la pièce secrète sans plus tarder, retournez au **214** pour y choisir une nouvelle destination.

## 207

L'oreille et l'œil aux aguets, votre arme pointée fermement devant vous, vous descendez lentement l'escalier, prête à tirer au moindre bruit ou mouvement suspect. Les marches sont souillées de sang séché et un cadavre est étendu contre une des rampes. L'évitant soigneusement, vous atteignez finalement le niveau -3. Le spectacle qui vous y attend est aussi spectaculaire qu'inquiétant.

Vous vous trouvez à l'extrémité nord d'un vaste couloir de béton, qui file vers le sud sur une bonne trentaine de mètres avant de bifurquer vers l'est. Juste à votre gauche (à l'est donc), un autre couloir file sur une vingtaine de mètres, et tourne vers le sud. Enfin, dans le mur ouest du couloir principal, à quelques mètres de vous, est encastrée une porte. Tous les murs sont recouverts de plaques métalliques et, pour la plupart, sont souillés par des tâches de sang. Deux nouveaux mort-vivants abattus sont étendus à quelques centimètres l'un de l'autre. L'opaque silence est une nouvelle fois de mise, interrompu par moment par le bruit de machineries. Réfléchissez bien avant de prendre une décision.

Si vous voulez ouvrir la porte du mur ouest, rendez-vous au **131**.

Si vous voulez emprunter le couloir principal, rendez-vous au **84**.

Enfin, si vous désirez vous diriger vers l'est, rendez-vous au **138**.

## 208

L'air frais du petit matin vous balaie le visage... et le ronronnement merveilleux et assourdissant d'un hélicoptère retentit au dessus de vos têtes.

« Brad ! hurle Barry, un large sourire sur le visage.

L'héliport est immense: une vaste étendue de tarmac entourée par de hauts murs, sur laquelle est peint un cercle jaune, montrant l'endroit où Brad va devoir se poser. Barry agite frénétiquement les bras, signalant au pilote de se dépêcher, tandis que vous ne quittez plus votre montre des yeux. Encore un peu plus de trois minutes et demie. Vous avez largement le temps de...

*Crash*

Vous faites tout deux volte-face, pour voir des morceaux de béton s'envoler dans un coin de la piste d'atterrissage. Une griffe géante apparaît, suivie d'une tête monstrueuse, au rictus dépourvu de lèvres...

... et l'énorme masse absurdement pâle de Tyran bondit sur l'héliport. Il reste un moment accroupi, avant de se redresser avec une fluidité étonnante... et de s'avancer vers vous.

*Oh non.*

Telle est votre première pensée, suivie d'une autre, encore moins rassurante.

*Brad ne peut plus atterrir.*

Barry vise la tumeur sombre sur la poitrine et appuie sur la gâchette à cinq reprises, très vite, trois des balles touchant leur cible. Les deux autres pénètrent à moins de deux centimètres de la tumeur rougeâtre.

La créature ne ralentit même pas.

- Dispersons-nous ! » vous crie Barry.

Vous lui obéissez aussitôt. Vous filez vers le coin le plus éloigné du monstre, et Barry tient sa position, braquant son Colt sur la bête qui approche. Trois balles de 357 lui perforent le ventre, l'écho des détonations résonnant sur les murs de béton. Soudain, la créature se met à courir vers Barry, levant sa gigantesque griffe...

... au dernier moment, votre équipier l'esquive en plongeant, tandis que le monstre le dépasse en bondissant sur trois pattes, et que sa griffe balaie l'air. Les serres qui prolongent ses pieds retombent sur le tarmac et s'y enfoncent comme dans de la boue.

Tyran s'immobilise aussitôt et se retourne, presque tranquillement, pour observer Barry qui se remet sur pied et tire à nouveau. La balle fait sauter un bout de chair de l'épaule du Tyran. Du sang se met à ruisseler sur son poitrail, ruisselant vers la plaie béante sur son ventre.

Dans l'incapacité d'atterrir, l'hélicoptère continue à tourner au dessus de vous tandis que les secondes s'égrènent... et la créature ne semble toujours pas sentir ses blessures. Elle se remet à courir, brandissant sa terrible main inhumaine vers Barry... qui appuie encore une fois sur la gâchette. Un déclic. Son Colt est vide. Il se jette sur le côté mais le monstre sent son changement de direction. D'un coup de revers de sa griffe, il le projette au sol.

*Barry !*

Laissant la relative sécurité de votre position vous foncez vers la bête, lui tirant dans le dos, tandis qu'elle se penche sur Barry. Ce dernier rampe à reculons, son gilet en lambeau, les yeux écarquillés de terreur...

... le monstre a dû sentir la piqûre des balles car il se retourne, fixant son regard inexpressif sur vous. Barry en profite pour se remettre sur pied, et s'écarte en boitillant. Il revient néanmoins vers vous. Tyran s'avance à présent dans votre direction, et vous allez devoir l'affronter, bien que vous sachiez pertinemment qu'il est invincible.

**TYRAN** **Habilité : 11** **Endurance : XX**

A chaque assaut, déterminez lequel de vous deux Tyran prend pour cible en lançant un dé. Si c'est un nombre pair, c'est vous et si c'est un nombre impair il s'agit de Barry. Ce dernier possède 35 points d'*Endurance*, moins ceux éventuellement perdus dans un précédent combat contre Tyran. Pour connaître l'étendue des blessures infligées par le monstre, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **63** dès que l'un de vous deux est touché. Après six assauts, rendez-vous au **28**. Si dans cet intervalle Barry est tué, rendez-vous au **186**.

## 209

La porte est légèrement engluée par des toiles d'araignée et vous devez puiser dans vos réserves pour la dégager. Elle s'ouvre finalement en protestant bruyamment, révélant un nouveau tunnel. Et au beau milieu de celui-ci, tout aussi trempé et frigorifié que vous, se tient Barry ! Il se retourne lorsque vous refermez la porte, braquant son gros Colt. Lorsqu'il s'aperçoit que ce n'est que vous, il abaisse son arme et s'approche rapidement :

« Jill, quelle surprise ! Tu vas bien ?

- Ca va, répondez-vous. Mais Barry, comment diable as-tu trouvé les souterrains ?

La question semble le gêner au plus haut point. Après quelques secondes de réflexion, il vous répond en hésitant :

- Euh... j'ai vu une silhouette traverser la cascade avant moi. J'ai fait de même, j'ai trouvé l'échelle et j'ai avancé au hasard. Je dois avouer que je suis un peu perdu. Puis je suis tombé sur une énorme araignée et je me suis enfui. J'ai alors entendu des coups de feu et j'ai attendu pour voir qui c'était.

- Tu as vu une silhouette ? répétez-vous. Mais qui donc pouvait connaître l'existence de ce passage ? demandez-vous, anxieuse.

- Je n'en sais rien... mais c'est vrai que c'est foutrement bizarre. Je n'ai pas vu de qui il s'agissait.

- Tu as vu les autres ?

Votre ami pousse un profond soupir et vous répond en baissant les yeux :

- J'ai trouvé Wesker. Près de la fontaine. Il a apparemment été attaqué par un chien ou un zombie.

- Comment va-t-il ?

Le silence de Barry est court mais éloquent. Après quelques secondes de silence il répond :

- Il est mort Jill. Il a dû succomber à l'hémorragie. Je... je suis arrivé trop tard.

A ces mots, vous sentez une vague de désespoir vous envahir. Si un soldat aussi avisé que Wesker a péri, quelles chances avez-vous de survivre ? Vous tentez néanmoins de cacher votre émotion :

- Il vaudrait mieux qu'on reste ensemble maintenant tu ne crois pas ?

L'idée ne semble pas emballer votre équipier mais il l'approuve tout de même d'un hochement de tête. Vous poursuivez votre exposé :

- On avance prudemment jusqu'à ce qu'on trouve une radio. Ensuite on contacte Brad et on essaie de trouver un endroit où il puisse poser l'hélico. On tente auparavant de retrouver les autres et on... »

A cet instant, un hurlement perce le silence pesant des souterrains et vous coupe la parole. Le cri dure plusieurs secondes, montant crescendo, avant de s'arrêter brusquement. Jamais vous n'avez entendu une telle sauvagerie, une telle brutalité et vous frissonnez de tous vos membres. Vous jetez un coup d'œil du côté de Barry ; son visage est aussi blême que doit être le vôtre et il a sorti son colt. Vous dégainez aussi votre arme tout en essayant vainement de localiser le cri. Sans succès, vu l'acoustique des souterrains.

Soudain, un bruit vous parvient. Il semble provenir du coude que fait le tunnel après une vingtaine de mètres. Vous tendez l'oreille mais il ne se reproduit pas. Un silence irréel s'installe alors. Pendant une poignée de secondes, vous resté figés, attendant que quelque chose se produise.

*Fomp*

Des pas. Lourds et pesants. Comme ceux d'un homme très robuste. Ils s'arrêtent juste devant la porte. Les mains moites, vous voyez la poignée tourner très lentement. Puis, brutalement, la porte s'ouvre et vous faites face à l'auteur du cri. Rendez-vous au **218**.

## 210

Dans une ultime tentative pour échapper à la mort affreuse qui vous attend, vous dégainez votre arme et tirez à bout portant sur la monstrueuse plante. *Testez votre habileté*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **224**. Si vous échouez, rendez-vous au **123**.

## 211

Le liquide s'étale sur le monstrueux bulbe végétal mais n'a aucun effet visible. Horrifiée, vous réfléchissez à toute vitesse au moyen de vous sortir de l'étau, mais il n'y en a aucun et votre destin est à présent scellé. Le tentacule vous serre si fortement que vous ne pouvez maintenant plus respirer. Haletant comme un poisson hors de

l'eau, vous avez tout de même le temps de contempler à loisir votre lente agonie. La ramification vous pousse à l'intérieur du gigantesque bulbe : là tout n'est que ténèbres.

## 212

La porte est fermée de l'extérieur par un lourd verrou. Vous ôtez le plus silencieusement possible ce dernier, puis vous ouvrez la porte prudemment. Celle-ci coulisse sans problèmes, vous révélant une petite pièce, qui ressemble étrangement à une cellule de prison. Le meublement est spartiate : un lit de camp, une petite table en bois, et une chaise. Mais vous n'avez d'yeux que pour l'homme qui est allongé sur la litière et qui s'est redressé lorsque vous êtes entrée dans la pièce.

Votre regard va de son front tâché de sang à ses vêtements trempés et en haillons, pour remonter jusqu'à son visage, le visage si séduisant de Chris Redfield. Il se lève un peu maladroitement et vous prend dans ses bras. Vous passez ainsi quelques secondes magiques dans les bras de votre équipier. Puis vous vous écartez gentiment de lui :

« Chris ! Mais où étais-tu passé ? Pourquoi as-tu disparu dans le manoir ? Qui t'a enfermé ici ?

Votre ami prend son temps avant de répondre. Visiblement, il semble choqué et affaibli :

- J'ai été attaqué par un mort-vivant dans un couloir. Lorsque j'ai voulu retourner dans le hall, la porte était coincée. J'ai perdu du temps à chercher une autre issue et lorsque j'ai enfin pu revenir, je n'ai trouvé personne.

- Comment es-tu arrivé dans les labos ? Qui t'a enfermé ? le pressez-vous fiévreusement, avide de réponses.

- J'ai erré pendant un moment dans le manoir, répond-il, l'air vague. Puis, j'ai fini par trouver une porte à l'arrière. Elle était ouverte. J'ai pensé qu'elle conduisait à une sortie et que c'était un des nôtres qui l'avait laissée comme ça. Ensuite, je suis arrivé à une espèce de cour avec une cascade. J'ai vu un chemin qui la traversait. Je me suis engagé dans les souterrains. J'ai croisé deux ou trois bestioles à la peau verte puis je suis arrivé devant un puits avec une échelle...

Il s'interrompt, l'air embarrassé.

- Et après ? demandez-vous inquiète

- Je... je suis tombé sur Barry et il... il m'a menacé avec son flingue ! Un type que je connais depuis huit ans ! Il m'a pris mon arme et m'a enfermé ici ! Sans rien me dire. Qu'est-ce qui lui a pris ?

- Il y a un traître parmi les S.T.A.R.S, lui confiez-vous. Enrico me l'a confié juste avant de se faire abattre, par Barry donc. Et je crois qu'il a tué Wesker aussi.

Au fur et à mesure de vos révélations, Chris devient de plus en plus pâle.



- Il travaille pour Umbrella, terminez-vous. Je pense qu'ils ont du lui demander de faire disparaître tout ce qui pouvait les compromettre... ce qui passe malheureusement par nous.

- Alors, il ne faut pas qu'on tombe tous les deux ! Je pense qu'il vaut mieux se séparer car si on est les deux derniers survivants, il faut que l'un de nous s'en sorte pour coincer Umbrella. Tu vas m'attendre ici et je vais essayer de trouver un moyen de partir de ces labos!

- Hors de question, l'interrompez-vous, tu n'es pas en état. C'est moi qui irais. Attends-moi ici. Il y a des survivants de nos équipes ?

- Je ne sais pas. Rebecca je crois, pour les autres aucune idée. Fais attention à Barry. Je croyais le connaître mais tel que je l'ai vu, il est capable de tout !

- T'inquiètes, j'ouvre l'œil, le rassurez-vous avec un sourire quelque peu forcé. Repose-toi. »

Même si vous avez encore des milliers de chose à lui dire, besoin de sentir sa présence rassurante et de contempler son beau visage, vous préférez ne pas traîner plus longtemps. Vous lui adressez un dernier regard puis vous quittez la pièce.

Notez le mot sirhc sur votre feuille de personnage et rendez-vous au 83.

## 213

*La calme voix féminine ne fut entendue que par des oreilles inhumaines.*

***Vous avez cinq secondes. Quatre. Trois. Deux. Un. Système activé.***

*Un circuit qui traverse tout le domaine se connecte.*

*Un terrible tremblement de terre paraît secouer le domaine Spencer. Des explosifs sautent simultanément dans la cave du manoir, sous le réservoir, derrière une cheminée d'aspect inoffensif et au niveau -3 des laboratoires. Des murs de marbre s'effondrent tandis que des planchers se désintègrent dans la superbe vieille demeure. Des rochers s'écroulent et du béton est réduit en poussière. Une énorme boule de feu, visible à des kilomètres à la ronde, s'élève dans le ciel matinal.*

*Un roulement comme celui de mille tonnerres secoue la forêt avant de mourir tandis que les décombres prennent feu.*

\*\*\*\*\*

Vous restez silencieuse tandis que Brad pilote l'hélicoptère vers la ville. Même s'il a sans doute des milliers de question à vous poser. Vous avez encore du mal à digérer la façon dont il vous a lâché et vous songez, le visage inondé de larmes, que c'est à cause de lui que vos coéquipiers et amis sont morts.

L'hélicoptère survole une dernière fois le manoir en flamme et vous songez à tous ceux que vous avez laissés dans le brasier : Barry, Chris, Rebecca, Enrico, Forest, Richard... vous vous rappelez tous les instants passés avec eux, les blagues potiches

de Joseph, mais vous pensez surtout à la femme et aux enfants de Barry qui attendront en vain son retour, au fils de Ken, à Rebecca qui n'avait que dix-huit ans... Vous avez certes sauvé votre peau mais le prix à payer en retour est si élevé... vous êtes vivante mais vous n'avez pu sauver aucun de vos amis.

La tristesse vous inonde, même si vous savez que la joie d'avoir survécu viendra plus tard. Viendra aussi le moment d'affronter l'opinion publique, et de mettre au grand jour les horreurs d'Umbrella. Mais pour le moment, vous préférez penser à ceux qui auraient du se trouver dans cet hélico. Vous contemplez tout à coup, à travers le hublot, les merveilleuses lumières de Raccoon City, qui illuminent l'horizon... vous n'avez plus qu'une envie : rentrer chez vous.

## 214

Vous vous mettez en route vers l'impasse, tout en écoutant attentivement les bruits suspects et en braquant votre arme droit devant-vous. Mais rien d'inhabituel ne se produit et vous relâchez un peu votre attention.

Soudain, vous apercevez quelque chose sur le mur à votre gauche. Vous vous approchez prudemment pour l'examiner, redoutant un piège. Il s'agit d'une petite plaque de bronze, de cinquante centimètres sur trente environ. Elle est percée en son centre d'un petit trou de forme hexagonale. Perplexe, vous levez la tête. Au dessus de vous, le plafond du tunnel, jusque là irrégulier mais solide, semble effondré sur un rectangle de un mètre d'envergure. Vous ne voyez pas à quoi correspond toute cette mise en scène mais vous êtes certaine d'être en présence d'un des passages secrets dont semble fourmiller le domaine. Réfléchissez sur la meilleure attitude à tenir.

Si vous possédez un objet particulier que vous pensez pouvoir utiliser ici, rendez-vous au **228**.

Si ce n'est pas le cas et que vous souhaitez tenter de trouver un passage secret, rendez-vous au **175**.

Si vous préférez remonter le tunnel jusqu'au cul-de-sac, rendez-vous au **179**.

Enfin si vous voulez quitter ce boyau pour retourner dans le tunnel principal, rendez-vous au **162**.

## 215

L'air frais du petit matin vous balaie le visage... et le ronronnement merveilleux et assourdissant d'un hélicoptère retentit au dessus de vos têtes.

« Brad ! hurle Chris, un large sourire sur le visage.

L'héliport est immense: une vaste étendue de tarmac entourée par de hauts murs, sur laquelle est peint un cercle jaune, montrant l'endroit où Brad va devoir se poser. Chris agite frénétiquement les bras, signalant au pilote de se dépêcher, tandis que vous ne quittez plus votre montre des yeux. Encore un peu plus de trois minutes et demie. Vous avez largement le temps de...

*Crash*

Vous faites tout deux volte-face, pour voir des morceaux de béton s'envoler dans un coin de la piste d'atterrissage. Une griffe géante apparaît, suivie d'une tête monstrueuse, au rictus dépourvu de lèvres...

... et l'énorme masse absurdement pâle de Tyran bondit sur l'héliport. Il reste un moment accroupi, avant de se redresser avec une fluidité étonnante... et de s'avancer vers vous.

*Oh non.*

Telle est votre première pensée, suivie d'une autre, encore moins rassurante.

*Brad ne peut plus atterrir.*

Chris vise la tumeur sombre sur la poitrine et appuie sur la gâchette à cinq reprises, très vite. Votre ami est un tireur d'élite hors pair et trois des balles atteignent leur cible, les deux autres pénétrant à moins de deux centimètres de la tumeur rougeâtre.

La créature ne ralentit même pas.

- Dispersons-nous ! » hurle Chris.

Vous lui obéissez aussitôt. Vous filez vers le coin le plus éloigné du monstre, et Chris tient sa position, braquant à nouveau son beretta sur la bête qui approche. Trois balles de 9 millimètres lui perforent le ventre, l'écho des détonations résonnant sur les murs de béton. Soudain, la créature se met à courir vers Chris, levant sa gigantesque griffe...

... au dernier moment, votre équipier l'esquive en plongeant, tandis que le monstre le dépasse en bondissant sur trois pattes, et que sa griffe balaie l'air. Les serres qui prolongent ses pieds retombent sur le tarmac et s'y enfoncent comme dans de la boue.

Tyran s'immobilise aussitôt et se retourne, presque tranquillement, pour observer Chris qui se remet sur pied et tire à nouveau. La balle fait sauter un bout de chair de l'épaule du Tyran. Du sang se met à ruisseler sur son poitrail, ruisselant vers la plaie béante sur son ventre.

Dans l'incapacité d'atterrir, l'hélicoptère continue à tourner au dessus de vous tandis que les secondes s'égrènent... et la créature ne semble toujours pas sentir ses blessures. Elle se remet à courir, brandissant sa terrible main inhumaine vers Chris... qui appuie encore une fois sur la gâchette. Un déclic. Son Colt est vide. Il se jette sur le côté mais le monstre sent son changement de direction. D'un coup de revers de sa griffe, il le projette au sol.

*Chris !*

Laissant la relative sécurité de votre position vous foncez vers la bête, lui tirant dans le dos, tandis qu'elle se penche sur Chris. Ce dernier rampe à reculons, son gilet en lambeau, les yeux écarquillés de terreur...

... le monstre a dû sentir la piqûre des balles car il se retourne, fixant son regard inexpressif sur vous. Chris en profite pour se remettre sur pied, et s'écarter en boitillant. Il revient néanmoins vers vous. Tyran s'avance à présent dans votre direction, et vous allez devoir l'affronter, bien que vous sachiez pertinemment qu'il est invincible.

**TYRAN Habileté : 11    Endurance : XX**

A chaque assaut, déterminez lequel de vous deux Tyran prend pour cible en lançant un dé. Si c'est un nombre pair, c'est vous et si c'est un nombre impair il s'agit de Chris. Ce dernier possède 21 points d'*Endurance*. Pour connaître l'étendue des blessures infligées par le monstre, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **63** dès que l'un de vous deux est touché. Après six assauts, rendez-vous au **58**. Si dans cet intervalle Chris est tué, rendez-vous au **186**.

## 216

Exténuée, vous vous appuyez contre un mur afin de reprendre votre souffle quelques secondes. Le combat a été rude et vous en êtes sortie victorieuse. Vous respirez profondément plusieurs bouffées d'air frais pour vous soulager puis vous reprenez votre exploration de l'allée. Après le coude, le chemin repart vers le nord sur une dizaine de mètres et abouti à une porte de bois. Vous tentez d'ouvrir cette dernière mais vous constatez avec surprise qu'elle est verrouillée. Comme vous ne possédez pas la clé, et que le bois est beaucoup trop solide pour envisager d'être défoncé, vous faites marche arrière et vous retournez dans la cour. Là, vous décidez d'examiner un peu plus attentivement les lieux. Rendez-vous au **173**.

## 217

L'air frais du petit matin vous balaie le visage... et le ronronnement merveilleux et assourdissant d'un hélicoptère retentit au dessus de vos têtes.

- Brad ! hurle Chris, un large sourire sur le visage.

L'héliport est immense: une vaste étendue de tarmac entourée par de hauts murs, sur laquelle est peint un cercle jaune, montrant l'endroit où Brad va devoir se poser. Chris agite frénétiquement les bras, signalant au pilote de se dépêcher, tandis que Barry rassure Rebecca. Quand à vous, vous ne quittez plus votre montre des yeux. Encore un peu plus de trois minutes et demie. Vous avez largement le temps de...

*Crash*

Vous faites tous volte-face, pour voir des morceaux de béton s'envoler dans un coin de la piste d'atterrissage. Une griffe géante apparaît, suivie d'une tête monstrueuse au rictus dépourvu de lèvres...

... et l'énorme masse absurdement pâle de Tyran bondit sur l'héliport. Il reste un moment accroupi, avant de se redresser avec une fluidité étonnante... et de s'avancer vers vous.

*Oh non*

Telle est votre première pensée, suivie d'une autre, encore moins rassurante.

*Brad ne peut plus atterrir*

Chris vise la tumeur sombre sur la poitrine et appuie sur la gâchette à cinq reprises, très vite, trois des balles touchant leur cible. Les deux autres pénètrent à moins de deux centimètres de la tumeur rougeâtre.

La créature ne ralentit même pas.

- Dispersez-vous ! » hurle Barry.

Vous lui obéissez aussitôt. Vous entraînez Rebecca vers le coin le plus éloigné du monstre, Chris sprinte vers le mur sud, et Barry tient sa position, braquant son Colt sur la bête qui approche. Trois balles de 357 lui perforent le ventre, l'écho des détonations résonnant sur les murs de béton. Soudain, la créature se met à courir vers Barry, levant sa gigantesque griffe...

... au dernier moment, votre équipier l'esquive en plongeant, tandis que le monstre le dépasse en bondissant sur trois pattes, et que sa griffe balaie l'air. Les serres qui prolongent ses pieds retombent sur le tarmac et s'y enfoncent comme dans de la boue.

Tyran s'immobilise aussitôt et se retourne, presque tranquillement, pour observer Barry qui se remet sur pied et tire à nouveau. La balle fait sauter un bout de chair de l'épaule du Tyran. Du sang se met à ruisseler sur son poitrail, ruisselant vers la plaie béante sur son ventre.

Dans l'incapacité d'atterrir, l'hélicoptère continue à tourner au dessus de vous tandis que les secondes s'égrènent... et la créature ne semble toujours pas sentir ses blessures. Elle se remet à courir, brandissant sa terrible main inhumaine vers Barry... qui appuie encore une fois sur la gâchette. Un déclic. Son Colt est vide. Il se jette sur le côté mais le monstre sent son changement de direction. D'un coup de revers de sa griffe, il le projette au sol.

*Barry !*

Laissant Rebecca, vous foncez vers la bête, au côté de Chris, lui tirant dans le dos, tandis qu'elle se penche sur Barry. Ce dernier rampe à reculons, son gilet en lambeau, les yeux écarquillés de terreur...

... le monstre a dû sentir la piqure des balles car il se retourne, posant son regard inexpressif sur vous. Barry en profite pour se remettre sur pied, et s'écarter en boitillant.

Tyran s'avance à présent dans votre direction, et vous allez devoir l'affronter, bien que vous sachiez pertinemment qu'il est invincible.

### **TYRAN    Habileté : 11    Endurance : XX**

A chaque assaut, déterminez lequel de vous trois Tyran prend pour cible en lançant un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, c'est vous, 3 ou 4 Chris et 5 ou 6 Barry. Ce dernier possède 35 points d'*Endurance*, moins ceux éventuellement perdus dans un précédent combat contre Tyran. Chris possède quant à lui 22 points d'*Endurance*.

Pour connaître l'étendue des blessures infligées par le monstre, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **63** dès que vous êtes touchée. Après six assauts, rendez-vous au **9** si vous êtes tous les trois indemnes. Si Barry est tué dans cet

intervalle, rendez-vous au **193**. Si c'est Chris qui trépassé, rendez-vous au **119**. Enfin si vos deux équipiers sont éliminés, rendez-vous au **226**.

## 218

La vision qui s'offre à vous paraît sortir d'un cauchemar. Votre cerveau analyse comme à travers un brouillard l'apparition grotesque qui se tient devant vous : humanoïde, une peau verdâtre, un dos voûté, des bras touchants le sol et se terminant par des griffes acérées, ainsi qu'une odeur sauvage de prédateur. La chose ouvre grande sa gueule et laisse échapper un cri aigu qui résonne à travers tout le tunnel, un hurlement bestial comme jamais vous ne pensiez en entendre sur cette terre. Puis elle fixe son regard meurtrier sur vous et vous sentez un violent frisson traverser votre échine.

Face à cette abomination, vous restez sans réaction pendant une poignée de secondes, que met à profit la créature pour s'approcher à moins de cinq mètres de vous. Alors seulement, vous prenez conscience du bruit des coups de feu à votre droite et vous commencez à tirer sur l'horreur qui fonce à toute vitesse sur vous. Impossible d'échapper à ce combat :

**CHASSEUR** **Habilité** : 10 **Endurance** : 20

Si à un moment quelconque du combat vous êtes blessée, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **121**.

Menez le combat à son terme. Notez cependant qu'en raison de sa force colossale, le chasseur inflige 4 points de dommage par assaut (au lieu de 3). Toutefois, la présence de Barry à vos côtés est assurément un avantage. Appliquez donc les règles du combat à plusieurs mais dans l'autre sens. A chaque assaut, lancez un dé pour déterminer lequel de vous deux le chasseur prend pour cible. Si vous tirez un chiffre pair il s'agit de Barry et un chiffre impair il s'agit de vous. Votre équipier possède une *Habilité* de 11 et son colt inflige cinq points de dégât par assaut. Si vous parvenez à éliminer la créature, rendez-vous au **151**.

## 219

La porte n'oppose aucune résistance. Elle donne sur une petite salle encombrée, sans doute une sorte de bureau. Vous êtes saisi d'un sentiment d'étouffement, en raison du grand nombre d'objets entreposés dans un si petit espace : partout où vous posez les yeux, ce ne sont que bureaux recouverts de papperasse, armoires débordantes et étagères ployant sous le nombre d'objets qui y sont stockés. Il n'y a en revanche aucune trace de violence et vous seriez prête à croire que le propriétaire est simplement allé boire un café. La fouille d'un tel endroit vous épuise d'avance, mais

si vous voulez néanmoins l'effectuer, rendez-vous au **199**. Si vous préférez retourner directement dans le petit couloir, rendez-vous au **230**.

## 220

Vous dégainez votre arme et vous avancez pas à pas vers le fond de la salle, d'où s'élèvent les hurlements. Arrivée près de la zone sensible, vous braquez votre arme devant vous et avancez silencieusement. Soudain, vous voyez une créature jaillir à toute vitesse devant vous. Ebahie, vous distinguez à peine de quoi il s'agit mais vous sentez une griffe en métal se planter dans votre cuisse. *Vous perdez 3 points d'Endurance*. Terrifiée par cette agression et paniquée de ne pas pouvoir distinguer votre adversaire, vous ouvrez le feu. Vous pouvez à peine voir votre adversaire se déplacer tout autour de vous, tandis qu'il vous larde de coups de griffes. Impossible de vous dérober, il faut combattre :

**MA2** **Habilité** : 6    **Endurance** : 6

Le principal danger du Ma2 ne provient évidemment pas de sa force mais bien de sa vitesse ébouriffante. Pour le blesser vous devrez en effet, et ce quelque soit l'arme utilisée, faire un 9 ou plus. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **2**.

## 221

Comme vous l'aviez constaté, le jardin est désert et il ne recèle aucune trace de violence. C'est donc en toute logique que vous ne découvrez aucun objet intéressant. En revanche, dans une des jardinières ont été plantées deux herbes vertes et deux herbes bleues, que vous pouvez emporter si vous le désirez. Dans ce cas, *vous gagnez un point de Chance*.

Durant vos fouilles, vous entendez le vent gémir dans les branches et cela vous met très vite mal à l'aise. La lune blafarde crée tout un réseau d'ombres complexes sur le sol et les murs couverts de lierre, et vous croyez à plusieurs reprises les voir prendre des formes menaçantes. Inquiète vous abrégez votre fouille et décidez de bouger un peu.

Si vous voulez maintenant emprunter le chemin plongé dans l'ombre, rendez-vous au **181**.

Si vous préférez vous diriger vers la grille, rendez-vous au **73**.

## 222

Vous avancez prudemment dans la pièce obscure, votre main crispée sur la crosse de votre arme, l'œil aux aguets et l'oreille attentive au moindre son. Mais rien ne se produit et vous atteignez le fond de la salle en zigzaguant parmi les meubles. Vos

yeux mettent quelques secondes à s'acclimater à la pénombre qui y règne mais vous distinguez rapidement une forme affalée par terre. Lorsque vous pouvez enfin distinguer de quoi il s'agit, vous sentez votre sang se glacer dans vos veines. Car vous avez reconnu le corps inerte qui gît à même le sol, un corps qui ne vous est que trop familier puisqu'il s'agit de celui de l'autre membre féminine des S.T.A.R.S, la biochimiste Rebecca Chambers. Vous vous précipitez à son chevet et vous lui prenez aussitôt la main, cherchant fébrilement le pouls. A votre grand soulagement, vous le sentez, faible certes, mais néanmoins encore palpable. Vous cherchez alors des blessures sur le corps de la jeune femme et finissez pas trouver une vilaine morsure au bas de la jambe. Vous la pansez comme vous le pouvez mais il vous paraît presque paradoxal de devoir soigner un médecin. Soudain, Rebecca toussoie faiblement et ouvre les yeux. Son regard pur se pose sur vous et un pâle sourire se dessine sur ses lèvres :

« Jill, murmure-elle. Je suis contente que tu t'en sois sortie.

- Tu vas t'en sortir aussi, la rassurez-vous. Tu as juste besoin d'un peu de repos.

- Je me sens pas trop mal, répond-elle en grimaçant. Tu peux m'aider à me lever ?

Vous saisissez son bras tendu et vous tirez de toutes vos forces. La jeune femme tient quelques secondes en équilibre sur ses jambes tremblantes, avant de s'écrouler à nouveau. Levant vers vous des yeux de chien battu, elle murmure :

- Ecoute Jill, j'ai besoin de repos. Reviens me chercher quand on quittera ces labos. Je pense que je pourrais te suivre à ce moment-là. »

Ces mots semblent avoir épuisés ces dernières forces. Sa tête dodeline et elle s'affale par terre. Bien qu'inquiète quand à sa santé, vous concevez que la solution qu'elle a proposée semble être la plus judicieuse. Vous retournez donc dans le couloir. *Notez le mot acceber sur votre feuille de personnage et rendez-vous au 155.*

## 223

Si vous possédez une radio, rendez-vous au 4. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au 178.

## 224

Vous avez dû toucher une zone sensible car la plante vous relâche instantanément et se replie sur elle-même, apparemment durement atteinte par votre coup. Mais sa faiblesse n'est hélas que provisoire. Bientôt, ses tentacules se dirigent à nouveau vers vous, et vous doutez de pouvoir vous en sortir à nouveau si elles vous saisissent. Poussant un cri de rage, décuplé par l'instinct de survie, vous arrosez de votre arme le gigantesque bulbe végétal :

**PLANTE 42** **Habilité :** 10 **Endurance :** 55



Notez que le tir dans la tête ne s'applique évidemment pas dans cette situation. Si vous utilisez des cartouches acides, sachez qu'elles infligent quinze points de dommage par assaut au lieu des dix habituels.

Si, à un quelconque moment, la plante vous touche, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **182**. Si vous terrassez votre adversaire, rendez-vous au **135**.

## 225

La fouille s'avère très lucrative : vous dénicher deux feuilles volantes qui traînent par terre. Pour les lire, rendez-vous respectivement au **45** et au **98**. Notez que vous pouvez les lire aussi bien maintenant que plus tard. Il vous faut juste noter le numéro du paragraphe où vous vous trouverez pour pouvoir y revenir ensuite.

A présent dirigez-vous vers l'escalier et le niveau suivant des laboratoires. Rendez-vous au **207**.

## 226

Le monstre fonce soudain sur vous, levant sa monstrueuse griffe. Vous plongez sur le côté au dernier moment, et la créature vous rate de justesse, faisant éclater l'asphalte à l'endroit précis où vous vous teniez une fraction de secondes plus tôt. Vous courez vers l'autre bout de la piste, parfaitement consciente que les secondes défilent et que vous ne pourrez jamais le tuer à temps. Vous sentez maintenant du sang dégouliner sur votre cuisse: le Tyran vous a ouvert la peau. La blessure est profonde (*vous perdez 4 points d'Endurance*) mais la douleur supportable. Ce qui ne l'est pas, en revanche, c'est la certitude que vous allez mourir.

*Je vais sauter, si je ne me fais pas tailler en pièce avant...*

Une rafale de vent vous gifle, bientôt suivie du rugissement assourdissant de l'hélicoptère. Vous entendez un cri au dessus de vous :

« Attrape !

Vous levez les yeux vers l'appareil qui fait du surplace à sept ou huit mètres du sol à peine... et voyez un lourd objet noir basculer par la porte ouverte du cockpit, avant de heurter avec violence le tarmac. Ne sachant de quoi il s'agit mais n'ayant guère d'autre option, vous vous précipitez. Vous sentez une joie immense vous envahir lorsque vous reconnaissez le long tube métallique. Avec une rage soudaine, vous soulevez le lance-roquette. Le pressant contre votre épaule, vous vous retournez vers le Tyran, qui est à moins de dix mètres de votre position. Les pieds solidement ancrés au sol, anticipant le recul de la déflagration, vous visez sommairement. Un whoosh puissant retentit, assourdi par le vacarme des rotors.

Ce n'est pas le cas pour l'explosion. La roquette percute le Tyran en pleine poitrine... dans une déflagration aveuglante et assourdissante, le monstre vole en millions d'éclats fumants.

Tandis qu'une pluie de chair et d'os s'abat sur vous, Brad fait descendre l'hélicoptère. Vous retournez chercher Rebecca vous précipitez à toute vitesse. Les rails n'ont pas encore touché le sol que vous plongez déjà dans le cockpit, refermant la porte d'un coup de pied.

- Pars, Brad ! Tout de suite « ! hurlez-vous.

L'hélico bondit dans les airs et prend de la vitesse. Rendez-vous au **177**.

## 227

Vous entreprenez une fouille sommaire des lieux. Vous découvrez finalement un objet qui pourrait s'avérer utile : il s'agit d'une manivelle à embout hexagonal, qui était posée sur une des étagères les plus en hauteur. Bien que vous ne voyiez pas encore à quoi elle pourrait vous servir, vous décidez de l'empocher. Comme vous n'avez plus rien à faire ici, vous vous dirigez vers les doubles portes ; rendez-vous au **22**.

## 228

Si vous possédez une manivelle hexagonale, rendez-vous au **139**. Si ce n'est pas le cas, aucun des objets en votre possession ne peut vous servir ici. Retournez au **214** et faites-y un choix plus judicieux.

## 229

Vous sentez tout à coup que vos membres commencent à se ramollir. Vous tentez de vous reprendre le contrôle de vos mouvements mais la sensation ne fait au contraire que s'accroître. Votre cerveau s'engourdit et le bruit de votre arme tombant sur le sol vous semble venir de très loin. Vous vous affalez sur le sol glacé mais vous ne ressentez absolument aucune sensation. C'est totalement passive que vous regardez l'araignée vous engluer dans ses fils et vous accrocher telle une énorme mouche sur un des murs de la pièce. Vous resterez ainsi consciente jusqu'au moment où la créature décidera de vous dévorer vivante. Votre aventure se termine ici.

## 230

Choisissez une des deux portes restantes. S'il s'agit de la porte ouest, rendez-vous au **37**. Si c'est la porte sud, rendez-vous au **87**.

# Epilogue

*Raccoon Times, 25 Juillet 1998.*

## **LE MANOIR SPENCER DETRUIT DANS UN INCENDIE**

RACCOON-CITY- Dans la nuit de lundi à mardi, vers quatre heures du matin, les habitants du quartier de Victory Lake ont été réveillés par une violente déflagration en provenance du secteur nord-ouest de la forêt de Raccoon. A l'origine de l'explosion, il semblerait qu'un incendie se soit déclaré dans le manoir Spencer abandonné, mettant le feu aux produits chimiques entreposés dans les sous-sols. En raison du retard occasionné par les barrages de police installés en périmètre de la forêt (suite à la récente série de meurtres à Raccoon City), les pompiers locaux n'ont pas été en mesure de sauver un seul des bâtiments de la propriété. Après trois heures de lutte acharnée contre les flammes, le manoir et toutes ses dépendances ont été anéantis.

Construit il y a près de trente et un ans sur l'ordre de Lord Spencer, aristocrate européen et l'un des fondateurs de l'entreprise mondiale de produits pharmaceutiques Umbrella Corporation, le manoir Spencer avait été conçu par l'architecte primé George Trevor comme un lieu de villégiature pour les grands pontes d'Umbrella, puis fermé peu de temps après pour une raison inconnue.

Selon Amanda Whitney, porte-parole de la société Umbrella, une partie du domaine servait encore à entreposer des solvants et détachants industriels utilisés par Umbrella. Mme Whitney a déclaré hier après-midi que la compagnie prenait l'entière responsabilité de ce regrettable incident, évoquant une « grave maladresse de notre part. Ces produits chimiques auraient dû être évacués depuis longtemps et nous rendons grâce au Ciel qu'il n'y ait pas eu de blessés. »

Jusqu'à présent, la cause de l'incendie n'a pas été déterminée, mais Mme Whitney a précisé qu'Umbrella enverrait ses propres enquêteurs inspecter les ruines, dans l'espoir de localiser le foyer d'origine...

*Raccoon Weekly, 29 Juillet 1998.*

## **LES S.T.A.R.S RELEVES DE L'ENQUÊTE SUR LES MEURTRES**

RACCOON CITY- Les autorités municipales ont créé la surprise hier en annonçant lors d'une conférence de presse que la branche de Raccoon City des S.T.A.R.S (Special Tactics And Rescue Service) était officiellement relevée de l'enquête sur les neuf meurtres barbares et les cinq disparitions qui ont bouleversé la ville au cours des dix dernières semaines. Dans sa déclaration, Edward Weist, membre du conseil municipal, a cité une incompétence flagrante des S.T.A.R.S comme la principale raison de leur renvoi.

Nos lecteurs se souviendront peut-être que la première manœuvre des S.T.A.R.S, une fois chargés de l'enquête, avait été de fouiller le quart nord-ouest de la forêt, à la recherche de prétendus tueurs cannibales. Selon M. Weist, c'est à cause de leur « manque absolu de professionnalisme » que la mission des S.T.A.R.S s'est soldée par une véritable catastrophe, au cours de laquelle un hélicoptère s'est écrasé et six des onze membres de l'équipe ont disparu, dont le capitaine Albert Wesker, commandant de la branche des S.T.A.R.S de Raccoon City.

« Après la conduite désastreuse des S.T.A.R.S lors de l'opération dans la forêt de Raccoon, a déclaré M. Weist, nous avons pris la décision de laisser le Département de

Police de Raccoon City mener l'enquête à sa conclusion. Nous avons des raisons de croire que les S.T.A.R.S ont pu ingurgiter des drogues et/ou de l'alcool avant d'entreprendre leurs recherches et nous avons suspendu leurs services pour une durée indéterminée. »

M. Weist était accompagné de Sarh Jacobsen (représentant le maire Harris) et du commissaire de police J.C. Washington pour faire sa déclaration et répondre aux questions. Ni Brian Irons, le chef de la police, ni aucun des survivants des S.T.A.R.S n'ont pu être contactés pour donner leurs commentaires...

*Cityside, 3 août 1998.*

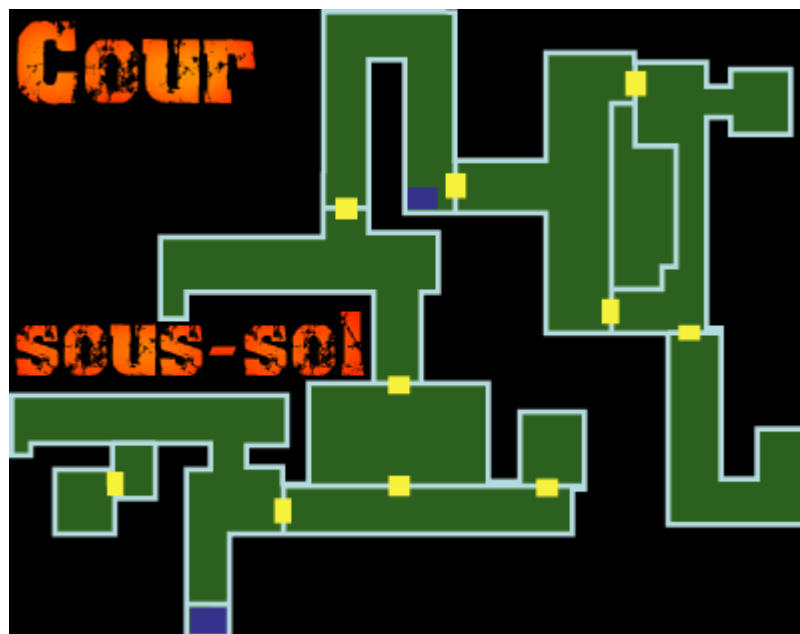
### **L'INCENDIE DU MANOIR SPENCER SERAIT D'ORIGINE ACCIDENTELLE**

RACCOON-CITY- Une enquête approfondie menée par des spécialistes en incendie de la Division des Services Industriels (DSI) d'Umbrella Corporation a permis d'établir que l'incendie ayant ravagé le manoir Spencer, propriété de la compagnie, à la fin du mois dernier dans la forêt de Raccoon, a été causé par la négligence d'une ou plusieurs personnes inconnues. C'est ce qu'a annoncé hier David Bishoff, chef d'équipe de la DSI, lors d'une conférence de presse. M. Bischoff a déclaré : « Selon toute apparence, quelqu'un a tenté d'allumer dans l'une des pièces du manoir un feu de camp dont il aura ensuite perdu le contrôle. Nous n'avons rien trouvé qui puisse suggérer un incendie volontaire ou un acte criminel de quelque sorte. » M. Bischoff a ajouté que, si la propriété a bien été totalement détruite, aucun indice ne permettait de supposer qu'une personne ait pu être surprise par le feu ou par l'explosion qui s'en est suivie.

Brian Irons, chef du Département de Police de Raccoon City, était présent lors de la conférence. Lorsque nous lui avons demandé s'il pensait que l'incendie pouvait être en rapport avec les disparitions et les meurtres inexplicables qui accablent la ville, il a répondu qu'il n'y avait aucun moyen d'en être sûr. « Pour le moment, tout ce que je pourrais dire ne serait que vaine spéculation cependant, le fait que les meurtres aient cessé depuis la nuit de l'incendie semble indiquer que peut-être les tueurs se cachaient justement à cet endroit-là. Il nous reste à espérer qu'ils ont maintenant quitté le secteur et seront bientôt arrêtés. »

M. Irons a refusé de donner son avis sur les inculpations d'incompétence dont les S.T.A.R.S ont fait l'objet depuis leur brève participation à l'enquête sur les meurtres ; il a simplement déclaré qu'il approuvait la décision du conseil municipal et que des sanctions disciplinaires étaient envisagées...

# Plans des souterrains



## 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](#), en suivant le lien proposé au bas de la page de l'aventure.

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 (2012)

Je remercie Undred, également membre du forum [Rendez-vous au 1](#), qui a eu la gentillesse de créer la *feuille de personnage* présente à la page 2.

## Mise à jour (2012)

Presque cinq 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 2. Bonne lecture !