

Une histoire dont vous êtes le héros

Opération Survie/3

LA MARCHÉ DES MORTS

Kevin Tondin



PREMIÈRE PARTIE

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

À la suite d'un accident survenu lors d'une l'une de vos livraisons, vous vous réveillez dans un hôpital de la ville de Morat. Après être sorti de votre chambre, vous découvrez rapidement que le bâtiment a été complètement abandonné, comme si le personnel et les patients avaient tous disparus. Dehors, les rues sont également désertes. Cependant, au loin, vous entendez des plaintes... inhumaines.

COMMENT COMBATTRE VOS ENNEMIS ?

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous n'êtes qu'un simple livreur et mis à part votre dextérité naturelle au couteau que vous avez acquise durant votre école de recrues, qui remonte déjà à quelques temps, vous ne possédez aucune autre aptitude particulière au combat.

Pour débiter cette aventure, vous disposez d'un total de points à distribuer minutieusement entre vos différentes aptitudes que sont votre Chance, votre Agilité, votre Dextérité et votre Fuite. En page 4, vous trouverez une Feuille d'aventure que vous pourrez utiliser pour noter les détails de l'aventure.

Fiche du personnage

Nom et prénom du personnage: Léonard Cothey

Âge: 21 ans

Nationalité: Suisse et d'origine française

État civil: Célibataire

Profession: Livreur

Description apparence:

1m70, mince, barbe de plusieurs jours, cheveux clairs et coupés courts, yeux verts.

Signes distinctifs:

Porte tout le temps une casquette ainsi que des habits larges, a toujours sur lui plusieurs cutters et des stylos en raison de son travail.

FEUILLE D'AVENTURE

Aptitudes

(36 points à distribuer entre les 4 aptitudes. Maximum 12)

Chance : Agilité : Dextérité : Fuite : Force : 2

Taux de contamination (max 10 → §187) :

Points de vie: 60

Possessions (max. 6 objets)

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Soins + Rations (max. 4 soins)

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Protection (max. 1 protection + habits)

- Habits standards (inscrire ce qui convient)

- 1.

Armes à feu (max. 3 armes)

1. (arme de base)
2. (arme principale)
2. (arme secondaire)

Armes de corps à corps (max. 1 arme)

- (Inscrire le cutter dès que vous l'avez)

- 1.

Fichiers

FEUILLE D'AVENTURE

Compétences

Au début de votre aventure, vous possédez d'office une première compétence qui est l'habileté à l'arme blanche. Il vous est permis d'en choisir une deuxième parmi les deux autres proposées.

Habileté à l'arme blanche (disponible d'office)

Durant son école de recrues, Léonard a suivi une formation de combat au couteau dans laquelle il reçut une distinction. Grâce à ses capacités, chaque fois qu'il utilisera un couteau ou un poignard pour se battre, il infligera deux points de dégâts supplémentaires. Cette information ne vous sera pas indiquée dans le texte lors des combats, alors tâchez de vous en rappeler.

Mécano

Avec cette compétence, vous pourrez réparer tout type de machines. De plus, la compétence mécano vous permettra de conduire les voitures avec une grande facilité. Plus de précisions vous seront indiquées au moment de l'utilisation de cette compétence.

Crochetage

En prenant cette compétence, vous pourrez crocheter les serrures qui seront verrouillées et qui ne pourront être ouvertes autrement.

DESCRIPTION DES APTITUDES

La chance indique si vous êtes de nature chanceuse ou malchanceuse. Plus vos points sont hauts, plus vous avez de chance de vous sortir vivant des périlleux dangers qui se dresseront sur votre route. Votre chance peut s'élever au-delà de son total de départ jusqu'à un maximum de 12. A chaque fois que vous tenterez votre chance, retranchez 1 de votre total. Pour être chanceux, vous devez, en lançant deux dés, obtenir un résultat égal ou inférieur à votre total actuel.

L'agilité représente votre habileté et fluidité à mouvoir votre corps pour échapper à une quelconque attaque ou à différents dangers. Votre total d'agilité peut s'élever au-delà de son total de départ jusqu'à un maximum de 12. Pour réussir votre test d'agilité vous devez, en lançant deux dés, obtenir un résultat égal ou inférieur à votre total actuel.

La dextérité détermine votre adresse au combat avec les armes de corps à corps et les armes à feu. Votre dextérité peut aller au-dessus de son total de départ. Pour réussir votre test de dextérité, vous devez, en lançant deux dés, obtenir un résultat égal ou inférieur à votre total actuel.

La fuite montre si vous avez de la facilité à esquiver un combat ou non. En augmentant votre taux de fuite, vous augmenterez également vos chances d'éviter un combat qui pourrait être dangereux. Votre fuite peut s'élever au-delà de son total de départ jusqu'à un maximum de 12. Pour réussir votre test de panique vous devez, en lançant deux dés, obtenir un résultat égal ou inférieur à votre total actuel.

La force définit votre puissance naturelle lorsque vous vous battez au corps à corps. La force de départ est différente pour chaque personnage et elle peut s'élever jusqu'à un maximum de 6. Pour réussir votre test de force, vous devez, en lançant un dé, obtenir un résultat égal ou inférieur à votre total actuel.

Vos points de vie reflètent la capacité à encaisser les coups en tout genre (armes tranchantes, coups de poings, projectiles, etc.) Vous commencez avec un total de départ de 60 qui ne pourra jamais être dépassé, sauf indications précises.

La contamination vous est transmise par les différentes créatures qui hantent la ville. Vos points de contamination augmenteront en fonction du nombre de morsures que vous aurez reçues au cours d'un combat. À ce moment-là, le texte vous indiquera quel est le taux de contamination que vous avez contracté lors de vos blessures. Si vous atteignez le montant maximal de votre personnage, rendez-vous au paragraphe **187**.

BATAILLE

Durant les combats, vous pourrez choisir d'utiliser que votre arme à feu, qu'une arme de corps à corps, ou bien d'alterner entre les deux. En dernier recours, vous pouvez toujours utiliser la crosse de vos armes à feu (+1 de dégât ajouté à votre force).

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points de dextérité au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.

2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points de dextérité. Ce total représente votre *Fore d'Attaque*.

3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de l'adversaire, c'est vous qui portez le coup et vous pouvez passer à l'étape 4. En revanche, si c'est la *Force d'Attaque* de

Opération Survie ~ La Marche des Morts

l'adversaire qui est la plus élevée, il évite votre coup et vous devez passer à l'étape 5. Après chaque tir, qu'il soit réussi ou non, n'oubliez pas de déduire les munitions selon l'arme employée. Pour les armes de corps à corps, déduisez un coup uniquement si vous touchez l'adversaire. Si vous et votre adversaire avez la même *Force d'Attaque*, retournez à l'étape 1.

4. Déduisez les points de vie de votre adversaire selon les dégâts de votre arme, sans oublier de tenir compte d'une éventuelle protection dont est doté l'adversaire en question. Si vous attaquez avec une arme de corps à corps, les blessures infligées seront le total entre votre force actuelle et les dégâts de l'arme. N'oubliez pas qu'après 10 coups portés, votre arme de corps à corps sera moins efficace. En outre, si vous gaspillez plus de munitions que vous en avez dans le chargeur, ramenez ce dernier à zéro et déduisez les balles manquantes du nouveau chargeur. Reprenez ensuite depuis l'étape n°1 jusqu'à la mort de votre adversaire.

5. L'ennemi vous inflige une blessure selon sa force (celle-ci sera toujours précisée), moins votre protection si vous en avez une à ce moment-là. Il se peut qu'une créature possède un bonus de dégâts qui sera précisé à chaque fois dans le texte. Si vous êtes toujours en vie, reprenez depuis l'étape n°1.

RECHARGEMENT

Si au cours d'un combat vous tombez à court de munitions, vous devrez recharger pendant tout l'assaut suivant, ce qui vous empêchera d'attaquer et de riposter. Durant cet assaut, la créature vous touchera automatiquement. La seule façon de pouvoir esquiver l'attaque est de *tester votre agilité*. En cas de réussite, vous éviterez le coup, tandis qu'en cas d'échec, vous perdrez autant de points de vie que la force de votre ennemi.

TIR DE PRÉCISION

À plusieurs reprises, vous aurez la possibilité d'éliminer vos ennemis depuis une certaine distance en effectuant des "tirs de précision". Quand le texte vous le proposera, il faudra lancer deux dés, si vous obtenez un nombre inférieur ou égal au taux de précision de l'arme que vous avez en mains, vous aurez réussi votre tir. En revanche, si vous obtenez un résultat supérieur au taux de précision de l'arme en question, vous aurez manqué votre tir et vous aurez gaspillé des munitions pour rien. En cas de réussite, les dégâts seront ceux de l'arme utilisée, exception faite pour les fusils à pompe où les dégâts seront divisés par deux. Pour les fusils, les lance-grenades et les pistolets, déduisez une balle à chaque tir de précision ; pour les armes automatiques (mitraillettes et fusils mitrailleurs) déduisez 1D6+1 de balles (sauf indications contraires).

ENRAYAGE

Il peut arriver que votre arme se fasse mouiller ou qu'elle reçoive un mauvais coup qui pourrait l'endommager. Lorsque le texte vous le demandera, lancez 2D6. Si vous tirez un nombre inférieur ou égal à votre taux d'enrayage, votre arme n'aura rien et fonctionnera toujours. En revanche, si vous tirez un résultat supérieur à ce même taux, votre arme s'enrayera et sera désormais inutilisable et vous n'aurez plus qu'à la jeter. Dans ce cas-là, n'oubliez pas de reprendre les munitions qui se trouvent dans votre arme défectueuse et de les ajouter sur votre *feuille d'aventure*.

FUITE

Lors de certains combats, il vous sera proposé de fuir. Cependant, si vous prenez la fuite, la créature en profitera pour vous porter un coup. Pour savoir si son coup porte, *testez votre fuite*. Si vous réussissez, vous ne subirez aucun dommage, en revanche, si vous échouez, non seulement vous perdrez un nombre de points de vie égal à la force de votre ennemi, mais en plus, votre tentative de fuite aura échoué et vous devrez mener le combat jusqu'à son terme. La fuite n'est possible que lorsqu'elle est spécifiée à la page où vous vous trouvez.

SOINS

Vous pouvez utiliser une trousse de soin quand vous le désirez, sauf pendant un combat. Il ne vous sera jamais précisé dans le texte de faire usage d'un soin, c'est à vous de les utiliser quand bon vous semble. Voici une liste des soins disponibles au cours de l'aventure, ainsi que leur valeur en points de vie:

- Ration de survie (biscuits militaires, conserves, etc.): +5 pv
- Petite trousse de soin: +10 pv
- Trousse de soin moyenne: +20 pv
- Grande trousse de soin: +40 pv

DESCRIPTION DES ARMES, DES MUNITIONS ET DES OBJETS

QUELQUES ARMES DE CORPS À CORPS

Cutter



Le Cutter est un outil qui permet de couper des matériaux fins et peu résistants. Il est en général muni d'une lame mobile qui est masquée lorsque l'objet n'est pas utilisé (pour plus de sécurité). Lorsque vous découvrirez cette arme, celle-ci sera toujours sur vous et ne comptera pas pour une arme de corps à

corps.

Dégât: lancez un dé: 1 à 4 = +1, 5 à 6 = +2.

Particularités: Le cutter est indestructible.

Couteau de combat



Couteau en alliage qu'utilisent principalement les militaires. Il est plus utile au corps à corps que le cutter mais reste quand même limité au niveau des dégâts.

Dégâts: +3 puis +1 après 10 coups portés.

Particularité: Aucune

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Hache



Instrument tranchant à forte lame, servant à fendre. D'une grande puissance, mais à cause de son poids, le maniement est plus difficile.

Dégâts: +6 puis +3 après 10 coups portés.

Particularité: Chaque fois que vous utiliserez la hache, vous devrez soustraire votre dextérité d'un point.

Batte de base-ball



La batte de baseball est une batte utilisée principalement au sport de baseball. Elles sont également parfois utilisées comme gourdins pour faire des actes violents.

Dégâts: +5 puis +2 après 10 coups portés.

Particularité: Au cours d'un assaut, si vous tirez un double 6 quand vous calculez votre *Force d'Attaque*, votre coup sera si puissant qu'il énuquera votre ennemi le tuant sur le coup, mais uniquement s'il s'agit d'un adversaire unique (chien ou humain).

Barre de fer



Cette arme a une bonne portée d'attaque et une bonne maniabilité même si elle n'est pas très puissante. C'est une barre de fer torsadée qui fait environ 1 mètre de long.

Dégâts: +2 puis +1 après 10 coups portés.

Particularité: Aucune

QUELQUES ARMES À FEU

Glock 18



Arme de poings classique très répandue parmi les forces spéciales qui l'apprécient pour sa très grande fiabilité. À n'utiliser que contre les créatures les plus faibles. Vous ne pouvez pas avoir plus d'un Glock à la fois. Arme de base.

Capacité de chargeur: 18 balles

Perte de munitions par tir: 1 balle

Dégâts: +8

Précision: 6

Enrayage: 9

Particularité: Aucune.

Fusil à pompe Benelli M3



Ce fusil à pompe est sans doute un des meilleurs compromis entre rapidité et puissance de feu. En effet, le chargeur est un des plus gros de sa catégorie et la dispersion est des moins élargies. Il est surtout utilisé par les équipes de forces spéciales. Armes principale.

Capacité de chargeur: 10 cartouches

Perte de munitions par tir: 1 cartouche

Dégâts: +10 ou +14 (technique spéciale)

Précision: 5

Enrayage: 7

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Particularité: Au cours d'un assaut, si vous tirez n'importe quel double et que vous touchez l'adversaire, la puissance sera telle que votre ennemi se verra infliger une perte de 14 points de vie au lieu des 10 habituels.

M-16



Arme automatique à tir rapide très prisée dans le milieu militaire dans de nombreux pays. C'est une arme polyvalente tant au niveau des dégâts et de la précision que de l'enrayage. Arme principale.

Capacité de chargeur: 30 balles

Perte de munitions par tir: 1D6+2 de balle en mode normal et 2D6+6 en mode balayage.

Dégâts: +12 en mode normal et +7 en mode balayage

Précision: 9

Enrayage: 7

Particularité: Grâce au mode balayage, le M-16 vous permet de faire feu sur tous vos ennemis à la fois, même si les dégâts causés seront moindres. À noter que cette méthode s'applique uniquement au corps à corps et non lors des tirs de précision.

Desert Eagle .44 Magnum



Le Desert Eagle est un pistolet semi-automatique. Sa capacité est légèrement supérieure à celle d'un revolver. Par ailleurs la largeur de sa poignée répartit bien le choc du recul mais le rend difficile à utiliser par des tireurs ayant de petites mains. Par contre, sa puissance de feu est redoutable. Arme principale.

Capacité de chargeur: 8 cartouches

Perte de munitions par tir: 1 cartouche

Dégâts: +16

Précision: 7

Enrayage: 6

Particularité: Si vous combattez avec cette arme, vous devrez déduire votre *dextérité* d'un point durant toute la durée du combat en raison de sa maniabilité.

Uzi



L'Uzi est un pistolet mitrailleur fabriqué en Israël et qui est très répandu à travers le monde. Cette arme est un mixe entre une grande fiabilité, une bonne précision et une bonne flexibilité. Arme principale.

Capacité de chargeur: 32 coups

Perte de munitions par tir: 1D6+3

Dégâts: +8

Précision: 8

Enrayage: 8

Particularité: Étant très maniable, vous pourrez, lorsque vous utiliserez cette arme lors d'un combat, ajouter un point à votre *Force d'Attaque* à chaque assaut.

Grenades défensives



Projectile formé d'une charge explosive enveloppée de métal et muni d'une goupille. Chaque membre de l'U.G.E en possède quelques-unes dans leur équipement de départ. Elles explosent sur une large surface. Arme secondaire.

Dégâts: 2D6+6 sur tous les ennemis se trouvant à proximité.

Particularités: La grenade peut être utilisée de deux manières. La plus courante est celle où vous la lancez en direction de vos ennemis lors d'un combat. L'autre façon de l'utiliser, bien que plus rare, est pour achever un ennemi lorsqu'il est blessé. Cette méthode ne fonctionne qu'à deux seules conditions : que la possibilité vous soit offerte et que votre ennemi ait 10 points de vie ou moins.

MUNITIONS

Balles 9mm



Balle de calibre 9mm utilisable avec plusieurs sortes d'arme de poing et pour le Uzi.

Balles 5.56mm



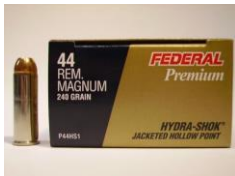
Balles de calibres 5.56 utilisable avec le M-16.

Cartouches calibre 12



Cartouches de calibre 12 dispersant chacune 8 plombs en éventail. Utilisable avec le fusil à pompe.

Cartouche 44 magnum



La cartouche de **.44 Magnum** a été développée dans le but d'offrir une munition polyvalente et très puissante. Utilisable avec le Desert Eagle.

PROTECTIONS

Cuirasse renforcée



Légère cuirasse que portent tous les membres des groupes d'intervention sur leur uniforme.

Caractéristiques: Cette cuirasse peut encaisser en tout 6 coups avant d'être détruite. Lorsque vous vous ferez toucher, vous pourrez diminuer de 2 points les dégâts infligés par une créature.

Gilet pare-balles



Le gilet pare-balles est un équipement principalement destiné à protéger le thorax. Ces gilets sont généralement constitués de couches de kevlar. Le gilet pare-balle empêche la pénétration des projectiles, mais des lésions internes restent possibles suite au choc.

Caractéristiques: Ce gilet peut encaisser en tout 8 coups avant d'être détruit. Lorsque vous vous ferez toucher, vous pourrez diminuer de 3 points les dégâts infligés par une créature.

Armure tactique



Gilet de haute technologie encore plus résistant que le gilet pare-balles. L'armure tactique est également munie d'un casque pour une meilleure protection.

Caractéristiques: Cette armure peut encaisser en tout 10 coups avant d'être détruite. Lorsque vous vous ferez toucher, vous pourrez diminuer de 4 points les dégâts infligés par une créature.

AUTRES OBJETS

Pilule médicale



Cette pilule contient un remède de faible puissance, mais vous pourrez vous en procurer facilement en ville.

Caractéristique: Si vous utilisez une pilule médicale, vous pourrez réduire votre taux de contamination de 1 point.

Sérum



Les sérums sont plus rares que les pilules mais vous pourrez en trouver facilement dans les milieux hospitaliers.

Caractéristique: Si vous utilisez un sérum, vous pourrez atténuer votre taux de contamination de 2 points.

Anti-virus



Cette fiole comprend un puissant remède, capable d'atténuer une bonne partie de votre taux de contamination. L'anti-virus est plutôt rare, et si ce n'est dans un hôpital, vous n'en trouverez que très peu en ville.

Caractéristique: Si vous utilisez anti-virus, vous pourrez diminuer votre taux de contamination de 3 points.

ÉQUIPEMENTS

Vous commencez l'aventure sans aucun objet et avec pour seul vêtement votre tenue d'hôpital. Quand vous trouverez un objet, inscrivez-le dans votre case d'équipements, sans toutefois dépasser le nombre maximal autorisé. De même, dès que vous utiliserez un objet, rayez-le de votre *feuille d'aventure*.

RAPPEL: Chaque article compte pour un objet, ceci même si vous possédez plusieurs fois le même article (par exemple, si vous possédez plusieurs rations, chacune d'entre elle comptera pour un objet). Une exception est faite pour les munitions où c'est chaque genre de munitions qui est comptabilisé comme un seul objet (si vous trouvez des balles de 9mm, rajoutez-les à celles que vous avez déjà, inutile d'utiliser une nouvelle case).

UN BIEN ÉTRANGE RÉVEIL

Vous ne savez pas comment vous avez atterri ici, mais une chose est sûre en regardant autour de vous: vous vous trouvez bel et bien dans un lit d'hôpital. Comment avez-vous atterri ici? Tout en réfléchissant, vous scrutez les alentours: la pièce aux murs blancs, dans laquelle vous vous trouvez, est de dimension moyenne. Hormis le lit, vous apercevez une petite commode, sur laquelle est posé un téléphone, ainsi qu'une chaise. Malheureusement, partout où vous regardez, il n'y a aucune trace de vos vêtements. Assis sur votre lit, vous massez votre tête douloureuse après avoir retiré de votre nez un tube vous permettant de respirer. Soudain, une douleur au niveau des côtes se fait ressentir, vous arrachant un râle de douleur. Finalement, vous vous souvenez: vous étiez en route pour livrer une commande dans un restaurant à Morat, quand, à mi-chemin, vous avez perdu le contrôle de votre voiture de livraison pour finir dans un fossé qui se trouvait à côté de la route. Que s'était-il passé? Vous ne vous rappelez plus très bien, mais selon les images qui défilent au ralenti dans votre esprit, il vous semble avoir voulu éviter un groupe de personnes qui marchaient au milieu de la route. Même après avoir klaxonné plusieurs fois, ceux-ci n'avaient pas daigné vouloir s'écarter de votre chemin et comme vous rouliez à pleine vitesse, vous n'aviez pas eu d'autres choix que de planter les freins en braquant brusquement sur la droite. Après, plus rien, le noir total. Vous avez dû sûrement perdre connaissance sur le coup. Quoi qu'il en soit, vous voici maintenant dans une chambre d'hôpital. Machinalement, vos doigts longent le lit à la recherche de la sonnette salvatrice servant à appeler l'infirmière de service. Contre toute attente, personne ne vient à votre rescousse et ce, malgré vos nombreux appels.

- "Bon sang, mais qu'est-ce qu'ils foutent? J'ai la dalle, moi!"

Finalement, après quelques instants de réflexions, vous décidez de vous lever et d'aller chercher vous-même quelque chose à manger puisque vous n'apercevez rien de comestible dans votre chambre. Comme vous n'avez pas envie de sortir vêtu seulement d'un caleçon, vous attrapez une de ces tenues d'hôpitaux que les patients utilisent avant de gagner la porte. Il vous faut un certain temps pour traverser la pièce car au début, vos jambes refusent de vous porter, vous faisant comprendre que vous êtes ici depuis plusieurs jours. Alors que vous êtes éveillé depuis maintenant quelques minutes, vous ne remarquez que maintenant le silence qui règne autour de vous. En jetant un rapide coup d'œil à travers la fenêtre, vous constatez qu'il fait jour, il est donc impossible que les patients et le personnel dorment en ce moment. D'une main fébrile, vous abaissez la poignée de la porte et vous quittez votre chambre pour déboucher sur un long corridor dénué de toute vie. En longeant ledit corridor, vous dépassez deux autres chambres, toutes deux vides. Malgré tout, vous ne

cédez pas à la panique, mais lorsque vous apercevez, quelques minutes plus tard, des tables retournées, des livres gisant par terre, des téléphones publics suspendus au bout de leur fil et des salles abandonnées, vous commencez réellement à vous inquiéter.

- "Il s'est passé quoi ici? Et où sont-ils tous?".

Instinctivement, vous suivez le chemin qui vous mène à la sortie en empruntant l'un des ascenseurs. À votre plus grand dam, vous apercevez à l'intérieur de l'ascenseur une tache rouge ressemblant à du sang. Aussitôt, vous frissonnez, ce qui réveille votre douleur aux côtes. Vous entrez à l'intérieur de l'ascenseur en prenant bien soin d'éviter la tâche puis vous appuyez sur le bouton conduisant au rez-de-chaussée. Heureusement, rien ne vient troubler votre descente, même si, d'un côté, vous auriez voulu que l'ascenseur s'arrête pour laisser entrer d'autres personnes. Lorsque les portes s'ouvrent, vous passez la tête à travers les battants pour découvrir un vaste hall complètement vide. Partout où vous regardez, vous ne voyez aucune présence humaine, que ce soit dans les salles d'attente, à la réception ou à la cafétéria. Non sans une pointe d'inquiétude, vous vous engagez dans le hall en vous tenant les côtes qui ne semblent pas être totalement guéries. Non loin de vous, vous découvrez un distributeur de nourritures éventré dont la plupart des articles reposent sur le sol. Vous vous demandez qui a bien pu casser ce distributeur et pour quelles raisons. L'inquiétude et la panique commencent à se faire ressentir de plus en plus et vous avez toutes les peines du monde à garder votre calme. De plus, votre état de faiblesse ne vous aide pas vraiment à surmonter votre angoisse. Avisant la nourriture qui gît à vos pieds, vous profitez de manger le maximum de branches chocolatées que vous trouvez, car vous ne savez pas quand est-ce que vous pourrez vous sustenter la prochaine fois. Une fois que vous êtes rassasié, vous effectuez quelques pas au centre du hall et vous appelez:

- Il y a quelqu'un? Ohé, répondez-moi!

Malheureusement pour vous, seul l'écho vous répond. Même si vous savez que c'est inutile, vous réitérez vos appels, en vain. À tout hasard, vous furetez du côté de la salle d'attente mais hormis des magazines et des sacs éparpillés çà et là, vous ne remarquez rien d'intéressant. En dernier recours, vous vous dirigez vers la réception mais comme partout ailleurs, celle-ci reste désespérément vide. En voyant le désordre sur le bureau, vous en déduisez que la personne qui se trouvait là a dû quitter son poste rapidement sans prendre le temps de ramasser toutes ses affaires personnelles. En y regardant de plus près, vous constatez que l'ordinateur de service a été complètement fracassé. Comme plus rien ne vous retient ici, l'hôpital semble définitivement bien vide, vous franchissez les derniers mètres qui vous séparent de la sortie et vous ouvrez les larges portes de l'hôpital. Qu'allez-vous découvrir une fois à l'extérieur? La ville sera-t-elle elle aussi abandonnée? C'est en vous posant cette question fatidique que vous franchissez la porte. Rendez-vous au **1**.

1

Vous vous tenez en haut des marches menant à l'hôpital. En regardant autour de vous, vous découvrez que l'établissement se trouve dans les abords de la ville, celle-ci se situant un peu plus loin, à deux ou trois kilomètres. Bien qu'il fasse grand jour, vous frissonnez lorsque la bise vous frappe de plein fouet, faisant voler des feuilles mortes et des journaux. La route secondaire qui vous fait face quelques mètres plus loin est totalement vide, mis à part trois voitures abandonnées. Machinalement, vous resserrez votre tenue blanche autour de vous afin de garder un peu de chaleur. Dans l'immédiat, votre principale priorité est de trouver des vêtements adéquats, et si vous pourriez trouver, par la même occasion, une nouvelle casquette pour remplacer la vôtre, vous seriez très content, car vous ne supportez pas de ne rien avoir sur la tête. Prudemment, vous descendez les marches en songeant au bien que pourrait vous procurer une cigarette. Une fois près de la route secondaire, vous regardez à nouveau autour de vous sans toutefois déceler une présence humaine. Finalement, vous avisez la ville de Morat que vous apercevez un peu plus loin. Vous réfléchissez ensuite au meilleur moyen pour vous y rendre. Vous pouvez tout simplement longer la route secondaire ou, si vous n'êtes pas trop pressé, faire un petit détour en passant près des maisons qui se dressent à quelques mètres. Si vous passez par les maisons, rendez-vous au **37**, si vous préférez suivre la route secondaire, rendez-vous au **128**.

2

De parts et d'autres du tunnel, vous distinguez plusieurs sas. Cependant, la plupart ont été condamnés par des planches, tandis que d'autres ont leurs battants trop défoncés pour que vous puissiez les ouvrir. Ne cherchant même pas à comprendre ce qui s'est passé ici, vous poursuivez votre route lorsque, finalement, vous arrivez en vue d'un nouveau sas qui termine le couloir. Tout à coup, alors qu'il ne vous reste plus que quelques mètres à franchir avant de l'atteindre, vous entendez des rugissements terrifiants qui vous paralysent d'effroi. Jetant un rapide coup d'œil par-dessus votre épaule, vous constatez que trois monstres reptiliens, semblables à celui que vous venez de combattre, sont en train d'émerger du couloir et de se diriger dans votre direction. Vite, vous devez réussir à gagner le sas avant qu'ils ne soient sur vous ! *Testez votre fuite* à trois reprises en ajoutant un à chaque résultat obtenu si vous n'avez pas de chaussures. Si vous échouez votre test à trois reprises, rendez-vous au **87**. Dans le cas contraire, vous parviendrez à gagner le sas et vous aurez juste assez de temps pour le franchir et de le refermer aux nez des monstres. Rendez-vous alors au **116** pour découvrir dans quel endroit vous venez d'atterrir.

3

Une odeur abominable vous assaille les narines au moment où vous comprenez que vous venez de foncer contre un... zombie. Celui-ci est vêtu d'un bleu de travail et est coiffé d'un casque jaune. La peau du côté gauche de son visage a été arrachée et des impacts de balles sont visibles sur son torse. Pendu à la ceinture du défunt ouvrier, vous distinguez les contours d'un cutter, arme qui vous serait d'une grande utilité entre vos mains. Comme le zombie est de la même taille que vous, vous pensez pouvoir vous en débarrasser rapidement en l'énuquant. Sans crier gare, vous vous ruez sur lui et vous lui attrapez la tête puis, d'un mouvement rapide, vous la tournez sur elle-même. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, l'opération se déroulera correctement et vous l'énuquerez dans un craquement sonore. Si vous êtes malchanceux, vous parviendrez également à le tuer mais le zombie en profitera pour vous blesser une dernière fois avec ses ongles sales, ce qui vous perdrez 1D6 de *points de vie* et augmentera votre *taux de contamination* d'un point. Dans les deux cas, vous lâchez la tête de la créature qui s'écroule lourdement sur le sol. Vous vous penchez au-dessus de son cadavre et vous vous saisissez de son cutter (inscrivez-le dans la case « armes de corps à corps » de votre *feuille d'aventure*, le cutter est toujours sur vous, il ne compte pas pour une arme de corps à corps. Pour voir ses caractéristiques, reportez-vous à la rubrique « armes »). Comme il n'y a rien d'autre d'intéressant sur lui, vous laissez le cadavre de côté pour reprendre votre marche. Maintenant que vous possédez une arme que vous maîtrisez bien et que vous savez que vous pouvez tuer ces choses, vous poursuivez votre chemin le long de la rue plus confiant que jamais. Celle-ci est dégagée et vous n'apercevez aucun zombie dans les alentours, vous en profitez donc pour avancer un maximum. Votre but est de gagner le Centre-ville. À partir de là, vous aviserez la suite de votre itinéraire. Alors que vous marchez d'un bon pas, vous apercevez, sur votre droite, plusieurs voitures encastées les unes sur les autres. Certains véhicules ont leur coffre ouvert. Peut-être pourrez-vous y découvrir quelque chose d'intéressant ? Si vous désirez y jeter un coup d'œil, rendez-vous au **34**, dans le cas contraire, poursuivez votre chemin en vous rendant au **173**.

4

- Victoire ! S'exclame Tiffany, à côté de vous

De votre côté, vous avez de la peine à manifester votre joie car tant que la ville restera visible derrière vous, vous ne vous sentirez pas en sécurité.

- M... mais qu'est-ce que... Hoquète Tiffany.

- Quoi ? Qu'est-ce qui se passe ? Maugréez-vous.

Opération Survie ~ La Marche des Morts

- Ils... ils nous poursuivent !

- Pardon ?

En regardant dans le rétroviseur, vous constatez que, en effet, deux de ces monstres reptiliens vous pourchassent.

- Vas-y, dégomme-les ! Vous écriez-vous.

Lorsqu'elle hoche la tête, vous pouvez apercevoir que la jeune femme tremble légèrement. D'un geste amical, vous posez votre main sur son épaule droite.

- T'inquiète, ça va aller. Concentre-toi et tout ira bien. D'accord ?

- Ok, ok...

Votre amie pousse un profond soupir avant de passer sa tête par la fenêtre du véhicule; sans plus attendre, elle ouvre le feu. Au début, elle a toutes les peines du monde à viser à cause du manque de stabilité, mais finalement, après plusieurs essais, elle parvient à blesser suffisamment l'une des créatures pour qu'elle abandonne la partie.

- Il n'en reste plus qu'une ! Vous informe-t-elle, le seul problème, c'est que je n'ai presque plus de munitions !

- Ok, alors je vais m'en occuper (après un bref silence, vous ajoutez:) Un conseil : mets ta ceinture.

- Qu'est-ce que tu vas faire ?

- Tu verras, lui répondez-vous en arborant un sourire de coin.

Vous appuyez sur la pédale d'accélération jusqu'à ce que vous passiez la cinquième vitesse. Même lancée à plus de 120 km/h, votre voiture tient correctement la route sous vos mains expertes. Derrière vous, la créature a de plus en plus de mal à vous suivre; cependant, elle n'abandonne pas la partie pour autant. Tout à coup, vous criez :

- Accroche-toi !

Et ni une ni deux vous écrasez la pédale de frein. La secousse est terrible et vous remerciez votre ceinture de sécurité. Prise au dépourvue, la créature ne parvient pas à s'arrêter à temps et heurte brutalement l'arrière de votre voiture. Le corps en charpies, le monstre n'a plus la force de se relever et de vous poursuivre. La laissant pour morte, vous enclenchez la première vitesse puis vous reprenez votre route en priant pour que votre voiture tienne le coup jusqu'au point de rassemblement. Malheureusement pour vous, vous n'êtes pas au bout de vos peines car après les monstres reptiliens, c'est au tour d'une silhouette vêtue d'un ample manteau et portant un masque sur le visage de vous prendre en chasse. L'apparition pousse un gigantesque hurlement, tandis que des lames sortent de ses métacarpes. À votre plus grand dam, la créature au masque d'acier court encore plus vite que les monstres à peau verte, et en seulement quelques enjambées, elle réussit à se

Opération Survie ~ La Marche des Morts

mettre à la hauteur de votre voiture, qui a de plus en plus de peine à avancer à cause de la précédente collision.

- Attention !

Instinctivement, vous penchez la tête sur le côté; bien vous en a pris car la créature passe ses griffes en travers de la vitre, vous effleurant le crâne. Les débris de verre vous blessent le visage, mais, heureusement, sans gravité.

- Tire-lui dessus !

Aussi vite qu'elle le peut, votre amie dégaine son Sig et vise la créature. Les balles ricochent sur le masque en acier de la créature, ne lui infligeant, apparemment, aucune blessure. Par contre, sous l'effet de la surprise, votre agresseur retire son bras de l'habitacle et vous en profitez pour reprendre de l'avance. Les oreilles encore sonnantes suite aux détonations, vous regardez votre rétroviseur, découvrant que votre poursuivant vous talonne toujours de près. Si vous avez le mot « survivant » inscrit sur votre *feuille d'aventure*, rendez-vous au **162**, dans le cas contraire, allez au **28**.

5

Vous courez aussi vite que vous le pouvez. Néanmoins, vous n'arrivez toujours pas à distancer les hommes, et pour couronner le tout, votre blessure aux côtes s'est réveillée. Malgré tout, vous vous hâtez en direction des escaliers que vous gravissez sans plus tarder. Soudain, l'un des hommes vous tire dessus à l'aide de son MP5 et les balles se dirigent droit sur vous. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, les balles passeront à côté de vous et iront se perdre dans la ville, en revanche, si vous êtes malchanceux, l'un des projectiles vous touchera à l'épaule ce qui vous fera perdre 8 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous remarquerez que la balle n'aura fait que traverser votre épaule sans toucher de points vitaux. Dans les deux cas, vous arrivez finalement sur le toit au moment où vos poursuivants atteignent l'escalier à leur tour. Là, vous ne perdez pas une seule seconde avant de sauter de toits en toits. Derrière vous, vous percevez les vociférations des hommes qui doivent à nouveau recharger leur MP5. Au bout de quelques minutes, vous rejoignez l'extrémité du toit sur lequel vous vous tenez. Malheureusement, l'espace qui le sépare du toit suivant est beaucoup plus grand que ceux que vous avez dus franchir jusqu'à présent. En vous penchant, vous distinguez, en bas, les contours d'une grosse benne à ordures. Celle-ci est ouverte et est remplie de sacs poubelles qui pourront certainement amortir votre chute si vous décidez de vous laisser choir. En vous retournant, vous constatez que les hommes en noir ont également pris pieds sur le même toit que vous. Qu'allez-vous faire ? Allez-vous vous laisser tomber dans la benne à ordures (rendez-vous au **142**) ou préférez-

vous tenter votre chance en allant sur le toit d'en face malgré la distance (rendez-vous au **79**) ?

6

Vous êtes trop curieux pour abandonner maintenant votre visite de la ville, c'est pourquoi vous décidez de reporter votre visite du magasin d'habits à plus tard. Prenant appuis sur la voiture, vous tentez de vous hissez par-dessus la barricade. *Testez votre agilité*. Si vous réussissez, vous parvenez à enjamber le barrage sans problème, en revanche, si vous échouez, vous prenez un mauvais coup durant votre ascension ce qui vous fait perdre 6 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous arrivez malgré tout à passer. Une fois de l'autre côté de la carcasse de la voiture, vous poursuivez votre route le long de la rue. Celle-ci ressemble à celle que vous venez de quitter car certains des bâtiments sont en feu, alors que la plupart des magasins ont été dévalisés ou vandalisés. La route que vous suivez n'est pas obstruée par des voitures accidentées, ce qui facilite grandement votre avancée. Finalement, au bout de quelques minutes, vous arrivez en vue de deux boutiques qui captent votre attention: un magasin de sport et un magasin de vêtements chics. Où allez-vous porter vos pas? Vers le magasin de sport (rendez-vous au **31**) ou vers le magasin chic (rendez-vous au **120**)?

7

Dans un premier temps, vous cherchez la poignée, mais vous comprenez rapidement que le battant s'ouvre, en fait, automatiquement en appuyant sur le bouton qui se trouve juste à côté. Après un court moment d'hésitation, vous appuyez sur ledit bouton et le battant s'ouvre en disparaissant dans le plafond. Prudemment, vous jetez un rapide coup d'œil à l'intérieur, et ne voyant aucun danger immédiat, vous entrez dans la pièce après vous être muni d'une arme. Vous effectuez à peine quelques pas que la porte se referme derrière vous dans un bruit sonore. Le cœur battant la chamade, vous vous dirigez vers les grognements qui deviennent de plus en plus perceptibles. Avant cela, vous observez rapidement les alentours et un frisson d'angoisse vous envahit lorsque vous apercevez enfin ce qui vous entoure : tout autour de vous se dressent dix grandes cuves remplies de formol dans lesquelles baignent des corps. En regardant ceux-ci de plus près, vous grimacez de dégoût en découvrant qu'il s'agit, en réalité, d'hybrides. S'il y a une partie humaine, vous ne sauriez dire de quelle sorte est la seconde, en tout cas, le résultat est une abomination. Les corps possèdent des traits déformés, comme des têtes allongées, des torsos mutilés, des dents démesurées, des membres hypertrophiés et d'autres abominations de ce genre. En vingt-et-

Opération Survie ~ La Marche des Morts

un an ans, c'est bien la première fois que quelque chose vous terrorise autant. Au bout de quelques longues secondes, vous arrivez à arracher votre regard de ses monstruosité pour constater que trois cuves ont été brisées, libérant ainsi les trois créatures qu'elles contenaient. Guère rassuré, vous reculez de quelques pas, mais au lieu de reculer en direction de la porte, vous vous approchez des trois créatures en liberté qui sont en train de se repaître des entrailles d'un cadavre ensanglanté. Lorsqu'elles vous aperçoivent, elles se tournent dans votre direction et n'attendent pas une seule seconde avant de s'élaner sur vous. Les trois monstres sont identiques à ceux qui se tiennent dans les cuves, et vous devez prendre sur vous-même pour ne pas céder à la panique. Néanmoins, après avoir respiré calmement, vous reprenez confiance en vous et vous vous campez solidement sur vos jambes, armes brandies, afin de faire face à vos futurs assaillants. Vous avez le temps d'effectuer 5 *tirs de précision* avant que les créatures ne soient sur vous. De plus, vous avez la possibilité de lancer une grenade dont les dégâts blesseront tous vos ennemis en même temps. Passé ce délai, vous devrez poursuivre le combat au corps à corps. Vos ennemis ne sont pas très forts physiquement, mais leurs mutations les ont rendus beaucoup plus résistants aux coups. Chaque fois que vous en blesserez un, que ce soit avec une arme blanche ou une arme à feu, vous devrez déduire vos dégâts d'un point. Combattez-les l'un après l'autre.

MUTANT

Dextérité: 7 Force: 3 Points de vie: 30

MUTANT

Dextérité: 6 Force: 4 Points de vie: 37

MUTANT

Dextérité: 7 Force: 4 Points de vie: 33

Pour avoir la possibilité de fuir, vous serez obligé de vaincre votre premier adversaire, ce ne sera donc qu'à partir de ce moment-là que vous pourrez *tester votre fuite* en ajoutant un point au résultat obtenu si vous êtes toujours à pieds nus. Si vous réussissez, vous pourrez quitter la pièce. À partir de là, vous pourrez soit revenir à la bifurcation (rendez-vous au **123**), soit reprendre votre route (rendez-vous **47**). Mais avant tout, n'oubliez pas de vous rendre au **100** si vous avez été touché. Si vous échouez dans votre tentative de fuite, ou si vous ne désirez tout simplement pas vous enfuir, vous devrez mener ce combat jusqu'à son terme. Si vous triomphez de tous vos adversaires, rendez-vous au **100** en cas de blessures puis rendez-vous au **172**.

8

- Écoutez Juan, je ne viens pas de cette ville mais je ferai mon maximum pour trouver un médicament hémostatique. Par le passé, j'ai mené plusieurs bagarres de rues et je n'ai jamais abandonné un homme blessé au combat. Je ferai donc de mon mieux, mais je ne peux rien vous garantir.

En entendant vos paroles, Juan vous adresse un sourire de remerciements qui vous va droit au cœur. Pour un peu, vous deviendriez presque quelqu'un de sentimental. Ce sont certainement les circonstances actuelles qui vous font agir de cette manière.

- Merci beaucoup, Leonard. Même si je n'y crois plus trop, le fait d'avoir dit ça m'a redonné de l'espoir. Si jamais, la pharmacie la plus proche se trouve près du Centre-ville, vous ne pourrez pas la louper.

- Ça tombe bien, répliquez-vous, c'est justement dans cette direction que j'allais. En tout cas, dès que j'aurai quelque chose, je vous l'apporterai aussitôt.

- Merci beaucoup, répète-t-il à nouveau. Tenez, prenez ça, je pense que ça va vous aider contre ces choses.

Le survivant vous fait signe de vous approcher, ce que vous faites immédiatement. Là, il vous tend le Glock avec lequel il vous a mis en joue lorsque vous êtes arrivé dans l'appartement. Ayant déjà eu affaire avec ce genre d'armes que ce soit à l'armée ou dans les rues, vous la maniez avec une certaine habileté et en éjectant le magasin, vous constatez qu'il reste encore 11 balles de 9mm (notez-le Glock et les munitions dans les cases adéquates. Pour connaître les caractéristiques de l'arme, reportez-vous à la section « Description des armes à feu » en haut du document).

- Merci beaucoup... mais, et vous ?

- Ne vous inquiétez pas pour moi, de toute façon, que j'ai ce pistolet ou non, si je n'ai pas de nouveaux médicaments dans les heures qui suivent, je mourrai. Et là où vous irez, vous en aurez plus besoin que moi.

- Bien, dans ce cas, je ne vais pas vous contredire...

Pendant que vous tournez les talons pour vous diriger vers la sortie, Juan vous souhaite bonne chance. Avant de quitter l'appartement, vous lui adressez un dernier un signe de la main. Lorsque vous découvrirez la pharmacie et que le texte vous demandera si vous cherchez un objet en particulier, rajoutez 10 au paragraphe dans lequel vous vous trouverez à ce moment-là. Vous refermez le battant et, avisant un meuble à chaussures trainant dans l'un des coins du corridor, vous le placez devant la porte afin de la protéger des éventuels zombies. Sur le meuble en question, vous apercevez une paire de chaussures de sport qui vous irait. Si vous n'en avez pas, vous pouvez sans autre les chausser. Quelques minutes

Opération Survie ~ La Marche des Morts

plus tard, vous quittez l'immeuble et comme vous ne voyez aucun zombie et autre monstruosité aux alentours, vous reprenez rapidement votre route le long de la ruelle en direction du Centre-ville. Rendez-vous au **15**.

9

Vous regardez à gauche et à droite et vous soupirez de soulagement lorsque vous constatez que la zone est dégagée. Profitant de l'absence de créatures, vous vous engagez dans cette nouvelle ruelle puis vous vous orientez dans la direction où, vous l'espérez, se trouve l'une des sorties de la ville. Vous vous tenez présentement au centre d'une grande place public qui a été le théâtre d'incendies désormais éteints. À mesure que vous traversez la place, vous remarquez que plusieurs dizaines de cadavres jonchent le sol. En les examinant, quelque chose vous intrigue : ils semblent avoir été tous tués d'une balle dans la tête.

- « Bizarre », pensez-vous.

Tout à coup, une détonation retentit derrière vous. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **52**, dans le cas contraire, allez au **82**.

10

En heurtant la vitre avec votre poing, le « mort » se réveille en sursaut et se tourne dans votre direction, ses yeux injectés de sang vous dévisageant. Le mort-vivant grogne et frappe violemment contre la vitre jusqu'à la briser. Attiré par l'odeur de votre chair, le zombie est pris d'une frénésie et s'extirpe violemment de la cabine de la pelleteuse. Dans son élan, il s'écrase face contre terre mais se relève rapidement. Même si la créature se tient tout près de vous, vous savez qu'elle ne pourra pas vous poursuivre à cause de sa lenteur, ce qui fait que vous aurez tout le loisir de faire demi-tour et de quitter le chantier. Si vous agissez ainsi, rendez-vous au **153**. Si vous voulez vous battre contre le zombie, armez-vous de courage et lancez-vous à l'attaque.

ZOMBIE OUVRIER

Dextérité: 8 Force: 3 Points de vie: 17

À n'importe quel moment, vous pourrez prendre la fuite en *testant votre fuite*. Si vous réussissez, vous pourrez vous rendre au **153** (n'oubliez pas de passer au **100** si vous avez été blessé). En revanche, si vous loupez, le zombie en profitera pour vous porter un dernier coup, ce qui vous fera perdre 3 *points de vie*. Si vous êtes vainqueur rendez-vous au **90** après être passé au **100** pour calculer vos dégâts.

11

Cette zone de la rue a été la proie à de violents combats car partout où vous posez votre regard, vous apercevez des cadavres. De plus, plusieurs incendies se sont déclarés et sont toujours en train de ronger les bâtiments. La chaleur devient presque insupportable et vous décidez de ne pas vous attarder ici. Après plusieurs mètres, vous passez devant une avenue qui part sur la droite, ce qui ne vous arrange pas puisque du coup, vous ne savez plus quel chemin emprunter pour rejoindre la sortie de la ville. Pendant que vous êtes plongé dans vos réflexions, un cri se fait entendre non-loin de vous. En tournant la tête dans cette direction, vous constatez que le cri provient d'un immeuble se situant seulement à quelques mètres de vous, sur la gauche. Alors que vous vous apprêtez à rejoindre ledit immeuble, un second hurlement, suivi cette fois-ci par des coups de feu, retentit dans une petite ruelle proche de vous sur votre droite. Des gens sont en danger et vous devez les aider ! Mais qui allez-vous sauver ? La personne dans l'immeuble (rendez-vous au **159**) ou celle qui se trouve dans la ruelle (rendez-vous au **136**)? Par contre, si vous ne désirez pas prendre de risque, vous pouvez tout simplement continuer votre chemin sans vous soucier des survivants, dans ce dernier cas, rendez-vous au **40**.

12

À tout hasard, vous vous dirigez vers la maison la plus proche de vous, celle au jardin mal entretenu. Prudemment, vous suivez l'allée et vous vous arrêtez lorsque vous arrivez au pied du perron. En regardant autour de vous, vous apercevez, dans un coin du jardin, une niche vide. Non-loin de là, vous repérez des jouets d'enfants éparpillés un peu partout, comme s'ils avaient été jetés précipitamment sur le sol. Cette vision vous fait tressaillir, à moins que ce ne soit dû à la bise. Quoi qu'il en soit, vous vous retournez en direction de la maison et vous gravissez les quelques marches qui vous mènent devant la porte. Vous tournez la poignée de cette dernière mais elle refuse de s'ouvrir. Haussant les épaules, vous gagnez la fenêtre et vous regardez à travers la vitre. Il fait très sombre à l'intérieur et vous ne parvenez pas à voir grand-chose, si ce n'est que tout est sens dessus-dessous. Selon toute vraisemblance, les occupants de la maison ont dû partir hâtivement, mais pour quelles raisons? Vous aimeriez bien le savoir, c'est certain. Tout à coup, un bruit, une sorte de grognement, retentit derrière la maison. Sous le coup de la surprise, votre cœur rate un battement, mais vous reprenez vite vos esprits. Qu'allez-vous faire? Souhaitez-vous voir de quoi il s'agit (rendez-vous au **54**) ou préférez-vous vous éloigner rapidement des maisons et reprendre votre route (rendez-vous au **155**)?

13

Vous descendez les marches aussi silencieusement que possible. La descente se fait plutôt difficilement, car comme la lumière est faible, vous devez faire bien attention où vous posez les pieds. Enfin, vous débouchez dans un vaste quai souterrain qui, à première vue, semble vide. Vous n'êtes pas très sûr de ce que vous avancez puisque la lumière clignotante, qui provient de lampes en forme de long tube fixées au plafond, ne vous permet pas d'avoir une bonne visibilité. Sur le qui-vive, vous dégainez une arme et vous effectuez quelques pas en direction des voies. Il y en a deux, chacune partant d'un côté différent. D'où vous êtes, il vous est impossible de voir ce qui se trouve au-delà des voies, c'est-à-dire dans la seconde partie du quai. De toute façon, vous n'avez nulle envie de passer par-là car vous vous retrouverez vers votre point de départ, c'est-à-dire vers l'entrée de la ville par laquelle vous êtes arrivé. Vous vous approchez de la voie qui vous fait face en dressant l'oreille sans toutefois déceler quelque chose. Au vue de la situation actuelle, vous ne vous attendiez de toute façon pas à ce que les métros soient toujours opérationnels. Après avoir mûrement réfléchi, vous sautez sur la voie et vous commencez à la longer, vous enfonçant ainsi davantage dans les profondeurs de la station souterraine. Selon vous, si vous suivez cette voie qui se dirige vers l'est, comme l'indique le panneau indicateur fixé sur la paroi de gauche, il vous sera possible de traverser toute la ville pour aboutir à l'une des sorties. Rassuré, vous marchez d'un bon pas mais le calme, le silence et l'obscurité des lieux vous font rapidement ralentir. Sans savoir pourquoi, votre cœur bat la chamade et vos mains, agrippées à votre arme, commencent à devenir moites. Après avoir parcouru quelques mètres, vous distinguez, dans l'obscurité, les contours d'une porte incrustée dans le mur de droite. Si vous désirez y jeter un coup d'œil, rendez-vous au **55**, si vous ne préférez pas vous attarder davantage dans ce tunnel, rendez-vous au **165**.

14

La porte s'ouvre sur un vestibule tout en longueur et plongé dans le noir. A votre plus grande satisfaction, la lumière s'allume lorsque vous appuyez sur l'interrupteur. Après vous être assuré qu'aucun zombie ne traîne dans les parages, vous faites signes à vos compagnons d'entrer avant de refermer la porte. En face de vous, vous apercevez ce qui doit être le salon. Sur votre droite, à mi-chemin entre le salon et la porte d'entrée, se dresse un escalier menant à l'étage supérieur. À gauche comme à droite se trouvent diverses armoires et autres commodes sur lesquelles sont posées toutes sortes d'objets hétéroclites. Dehors, les hurlements continuent, même s'ils semblent plus distants qu'avant.

Opération Survie ~ La Marche des Morts

- D'après ce que ce pauvre Patrick m'a dit, les chambres doivent se trouver à l'étage supérieur. Je crois que c'est le meilleur endroit pour soigner Raphael. Nous pourrions également mettre à l'abri les femmes et les enfants.

Si vous désirez aller à l'étage pour mettre Raphael et les autres en sécurité, rendez-vous au **32**, si vous préférez que Virgil s'en charge, dirigez-vous en direction du salon et rendez-vous au **97**.

15

Le soleil est haut dans le ciel, et à entendre les gargouillements de votre estomac, vous en déduisez qu'il doit être dans les environs de midi. Malheureusement, partout où vous regardez, vous n'apercevez aucun magasin d'alimentation. Tout en marchant le long de la rue, vous passez votre main sur vos côtes : celles-ci vous font moins souffrir mais il serait quand même bien que vous puissiez prendre des antidouleurs. Les incendies se font de plus en plus rares, contrairement aux voitures accidentées qui obstruent le passage. Soudain, vous entendez, derrière vous, le bruit d'un moteur de voiture. En vous retournant, vous constatez, avec horreur, qu'une voiture fonce droit sur vous à toute allure et semble ne pas vouloir vous éviter. *Testez votre agilité* en ajoutant un point au résultat obtenu si vous n'avez pas de chaussures. Si vous êtes agile, vous éviterez *in extremis* la voiture, en revanche, si vous êtes malhabile, le véhicule vous heurtera et vous perdrez 1D6 de *points de vie* ainsi qu'un *point de dextérité*. Si vous êtes toujours en vie, lisez ce qui suit. Finalement, après avoir parcouru encore quelques mètres, la voiture, une Opel verte, s'encastre violemment dans un gros camion. Le choc est violent et retentit dans toute la ville, aussi vous espérez que le bruit n'ait pas attiré l'attention des zombies qui se trouvent dans les alentours. Quelques minutes plus tard, vous reprenez enfin vos esprits, tandis que votre cœur continue de battre la chamade. Si vous n'êtes pas trop sonné, vous pouvez inspecter la voiture qui a failli vous coûter la vie, dans ce cas, rendez-vous au **84**, mais si vous ne souhaitez pas perdre davantage de temps, vous continuez votre progression le long de la ruelle. Rendez-vous au **137**.

16

Le passage que vous suivez semble interminable et vous ne sauriez dire depuis combien de temps vous y êtes. À plusieurs reprises vous êtes passé devant des portes condamnées, ce qui prouve, à n'en pas douter, que quelque chose de grave s'est passé. Pour quelles raisons les personnes auraient condamné toutes les issues? Hélas, vous l'ignorez totalement. Quelques minutes plus tard, le passage se termine sur un large sas à double battants. Vous

appuyez sur le bouton d'ouverture mais rien ne se passe. En y regardant de plus près, vous remarquez qu'il ne peut se déverrouiller qu'en y insérant une carte d'accès. Avez-vous une carte magnétique rouge sur laquelle est marquée « accès partie principale » ? Si c'est le cas, rendez-vous au **63**, dans le cas contraire, allez au **98**.

17

Il fallait s'y attendre, la ville subit la même malédiction qui s'est abattue sur Payerne quelques temps plus tôt. Les autorités n'ont pas pris les précautions nécessaires pour protéger la ville de l'épidémie. Désormais, les Morts déambulent dans nos rues. Au moment où je rédige ces dernières lignes, j'entends le hurlement des habitants qui tentent de s'échapper. Hélas, la plupart d'entre eux se font tuer avant même de pouvoir atteindre les sorties de la ville.

D'après les rumeurs, les différents points de sorties seraient surveillés par la police et les militaires, mais comme je n'ai pas pu y aller personnellement, je n'y crois pas trop. Pour ma part, je suis sûre que toutes les forces de l'ordre ont été exterminées par les zombies. La ville est foutue, il n'y a plus rien à faire. Il ne reste plus qu'à espérer que l'épidémie ne se propage pas au-delà de Morat, sans ça, je ne donnerai pas cher de la survie du pays, voire même de l'humanité.

La plupart de mes collègues journalistes sont morts et les autres se sont enfuis. Avec trois de mes camarades, nous sommes restés en ville et nous avons mené notre enquête. Nous avons tous rêvé un jour de tenir un scoop, et bien je crois que nous l'avons enfin trouvé. Malheureusement, nous n'avons pas pu apprendre beaucoup de choses. J'ai néanmoins stocké ici toutes les informations que nous avons obtenues.

Une chose dont nous sommes sûrs est que la maladie se transmet uniquement par contact avec une personne infectée, et non par voie virale. Une personne mordue se transforme en l'une de ces choses. Je n'aime pas trop l'appellation « zombie » pour les désigner, mais je dois avouer que je ne vois pas comment les appeler autrement. Le temps d'incubation varie en fonction de la taille de la blessure.

Une simple écorchure peut prendre plusieurs heures, voire presque un jour, avant que l'hôte ne devienne un zombie. Par contre, pour une plus grosse blessure, par exemple en cas de morsure, il faudra compter une ou deux heures, voire trois pour les plus chanceux, tout dépend du métabolisme et des défenses naturelles de la personne qui se fait infecter.

Pour contrer ça, les autorités ont distribué des vaccins pour ralentir la croissance du virus, malheureusement, seule une tranche bien définie de la population a eu la chance de recevoir ces précieux médicaments, dont l'armée, la police, les pompiers et les médecins. Moi-même je n'ai jamais vu à quoi ressemblaient ces médicaments, tout ce que je sais, c'est qu'il y en a trois sortes.

La dernière chose que nous avons remarquée est qu'une personne qui décède suite à une blessure provoquée par un zombie se réveillera quelques heures plus tard pour grossir les rangs de ces créatures. En résumé, tous ceux qui se font mordre sont condamnés. Il faut toutefois préciser que les personnes qui sont mortes avant de se faire contaminer ne se transformeront pas en zombie. Quel comble, les cimetières seraient-ils devenus les meilleurs endroits sur cette terre ? Quoi qu'il en soit, voilà au moins bonne nouvelle.

Finalement, mes collègues et moi avons décidé de tenter notre chance à l'extérieur. La ville est condamnée, ainsi que le pays, j'en suis certaine, alors autant essayer de s'échapper. De toute façon, nous n'avons plus rien à perdre. À la personne qui lira mon rapport, je lui souhaite bonne chance!

Drew Levêque

À présent, retournez au paragraphe d'où vous venez.

18

Voyant que vous tournez, Tiffany écarquille les yeux et vous demande :

- Mais, qu'est-ce que tu fais ?
- Je vais à la station-service, comme tu l'as suggéré.
- Oui mais... et les autres? Ils nous attendent!
- Ils peuvent bien attendre quelques minutes... T'es bien une femme, toi, tu changes toujours d'avis! De toute façon, nous devons faire le plein (et, en vous souvenant du piteux état dans lequel se trouve votre véhicule, vous ajoutez :) en espérant qu'on puisse encore ôter le couvercle.

Tiffany s'apprête à ajouter quelque chose mais se ravise aussitôt, comprenant que vous êtes le genre d'homme qu'il ne faut pas contrarier. En une seule manœuvre, vous garez la voiture du bon côté des pompes à essence avant de sortir de la voiture. Vous examinez la lugubre station-service et vous notez directement qu'il n'y a aucune source de lumière à l'intérieur du bâtiment.

- Il y a encore de l'essence ! S'exclame Tiffany.
- Bon, alors dépêchons-nous.

Préférez-vous laisser cette tâche à la militaire pendant que vous irez jeter un coup d'œil à l'intérieur de la station-service (rendez-vous au **85**) ou désirez-vous plutôt mettre l'essence vous-même (rendez-vous au **178**) ?

19

Au fond de vous, vous êtes sûr de n'avoir pas rêvé, aussi vous vous dépêchez de rejoindre la rue dans laquelle la silhouette vient de disparaître. Sous vos pieds nus, le bitume commence à chauffer à cause des rayons du soleil matinal, ce qui vous fait prendre conscience qu'il vous faut trouver rapidement une paire de chaussures. Heureusement, vous atteignez un coin d'ombre, là où débute la ruelle. Vous portez ensuite vos mains en porte-voix autour de votre bouche et vous appelez :

- Il y a quelqu'un? Ohé?

Pas de réponse. Énervé, vous réitérez vos appels, mais cette fois-ci, avec beaucoup moins de tact :

- Oh mec, je commence d'en avoir marre, là, alors si tu m'entends, réponds-moi!

Toujours rien. Grognant, vous effectuez quelques pas dans la sombre ruelle quand, soudain, quelque chose vous tombe dessus. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **179**, dans le cas contraire, allez au **67**.

20

En face de vous se trouve un survivant. Mal au point, ce dernier est adossé contre une table renversée et respire lentement. Il tient un Desert Eagle dans sa main droite et un document dans l'autre. Rapidement, vous jetez un coup d'œil dans les alentours et vous faites une analyse rapide des lieux. D'après vous, vous vous trouvez dans une salle de tests car des rangées de fioles et d'éprouvettes sont alignées dans tous les coins de la pièce. Vous apercevez en outre plusieurs sortes de machines utilisées par les chercheurs pour créer toutes sortes de mélanges. En vous voyant, l'inconnu tente de lever son arme mais son bras retombe aussitôt, à bout de force. L'homme est chauve et semble être de taille moyenne. Son visage est enfoui sous une barbe de plusieurs jours, ce qui lui donne un air de voyou. Il est de corpulence fine, mais vous pouvez apercevoir sous son uniforme de police déchiré et maculé de sang que son corps est loin d'être malingre. À travers sa barbe, vous distinguez une cicatrice qui lui barre sa joue droite. Son corps est parcouru de marques de lacérations, comme s'il avait été blessé par des griffes. Le survivant respire faiblement et vous savez qu'il ne lui reste plus beaucoup de temps à vivre. Sans hésiter, vous accourez vers lui et vous vous agenouillez à ses côtés. Dans un murmure, le policier vous demande :

- Qui... qui êtes-vous ?

- Je m'appelle Léonard Cothey. Et vous?

Le survivant tousse plusieurs fois avant de vous répondre d'une voix faible :

- Ri... Richard Clémens...

- Richard, est-ce que ça va ? Qu'est-ce qui se passe dans cette ville ? Demandez-vous.

- Co... comment je vais ?? S'en... s'en est fini pour moi, gamin.

Effectivement, le policier semble bien mal au point et vous ne pouvez rien faire pour soulager ses blessures. Néanmoins, vous espérez qu'il vous donnera des explications avant de mourir. Certes, cette façon de penser vous dégoûte car c'est de l'égoïsme pur, mais si vous voulez quitter cet endroit de malheur, vous devez à tout prix savoir ce qui est arrivé ici et pourquoi la ville est envahie de zombies. Heureusement pour vous, l'homme est bien conscient de la situation et dans un effort qui le fait grimacer de douleur, il vous tend le document qu'il tient dans sa main gauche. En prenant le carnet, vous remarquez que sa main gauche ne comporte plus que quatre doigts – son annulaire ayant été arraché.

- Qu'est-ce que c'est ? L'interrogez-vous en avisant le paquet de feuilles qu'il vous a donné.

- Une... une partie de la vérité, dit-il dans un chuchotement. Mon... mon garçon, faites attention à vous... ils... ils sont partout...

Il semble vouloir rajouter quelque chose mais plus aucun son ne sort de sa bouche. Finalement, il lâche son dernier souffle, tandis que sa tête roule sur ses épaules. Qu'a-t-il voulu dire ? Avisant à nouveau le paquet de feuilles, vous en déduisez que les réponses à vos questions, du moins, une partie, se trouvent dans ce document. Vous pouvez le lire à tout moment, dans ce cas-là, il vous suffit de vous rendre au paragraphe **94** en prenant soin de noter le numéro de paragraphe dans lequel vous vous trouverez à ce moment-là. Dans l'immédiat, vous faites une fouille complète de la pièce sans rien n'y découvrir. Si vous le désirez, vous pouvez prendre le Desert Eagle du pauvre Richard. Dans ses poches, vous dénicher une grenade et 5 cartouches de .44 Magnum, en plus des 4 qui se trouvent encore dans le chargeur. Sa cuirasse est déjà bien endommagée, ce qui ne l'empêchera pas de diminuer de deux points tous les dégâts infligés par vos ennemis et ce, à trois reprises encore. Notez sur votre *feuille d'aventure*, dans les cases correspondantes, tout ce que vous désirez prendre avec vous. Une fois que ce sera fait, par où allez-vous poursuivre vos recherches ? En allant en direction de la sortie (rendez-vous au **30**) ou vers l'entrepôt dans lequel est stocké tout le matériel (rendez-vous au **58**) ?

La première chose qui vous frappe en entrant dans le tunnel est la chaleur qui s'en dégage, et rapidement, vous commencez à transpirer. Au fond du tunnel, vous apercevez une lueur qui perce l'obscurité. En vous approchant de plus près, vous découvrez qu'il s'agit, en fait, d'un incendie qui s'est déclaré après le crash du tramway, d'où la présence de cette chaleur. Prudemment, et en vous protégeant les yeux à l'aide de votre bras, vous vous approchez de la carcasse. Le tram a heurté si violemment le mur qu'il s'est quasiment plié sous l'impact. Pour ce qui est du mur, celui-ci n'a pas supporté le choc et s'est en partie effondré sur le véhicule accidenté. À travers le rideau de flammes, vous apercevez une ouverture à l'arrière du tram, et, juste à côté, des décombres provenant du mur écroulé vous permettent d'attendre le toit du véhicule sur lequel il vous semble discerner une seconde ouverture. Si vous le désirez, vous pouvez fouiller le tram en passant par l'une des ouvertures, si vous faites ainsi, par laquelle allez-vous passer ? Par celle du toit (rendez-vous au **133**) ou par celle qui se situe à l'arrière (rendez-vous **35**) ? Si vous ne souhaitez pas prendre de risque, vous rebroussez chemin et vous vous engagez dans l'autre tunnel. Rendez-vous alors au **169**.

22

Les chiens courent vite, mais la peur et la détermination qui envahissent votre corps vous donnent des ailes. Au bout de quelques minutes de poursuite, vous arrivez, par miracle, à distancer les chiens en passant par-dessus des haies et des grillages qui sont bien trop hauts pour les deux quadrupèdes. Au pas de course, vous vous éloignez des deux molosses et leurs grognements de colère vous accompagnent jusqu'à ce que vous arriviez à nouveau sur la route de la rue principale. Vous gagnez un *point de chance* (sans excéder votre total de départ) pour avoir réussi à vous échapper sans avoir été blessé. À présent, rendez-vous au **182**.

23

Il ne vous faut pas longtemps avant de tomber sur votre voiture de livraison. Les portes arrière ont été ouvertes et toute la marchandise s'est répandue sur le sol. Vous sortez de la voiture et vous vous dirigez vers votre ancienne fourgonnette. La majorité des aliments ne sont plus comestibles, mais vous parvenez néanmoins à trouver de quoi manger pour regagner 1D6+4 de *points de vie*. Une fois repus, vous gagnez l'avant de la voiture et vous entrez par la porte du côté du conducteur. L'endroit est tel que vous l'aviez laissé dans vos souvenirs pourtant pas si lointain, ce qui vous rend nostalgique pendant quelques instants. Finalement, vous ouvrez la boîte à gants et un large sourire illumine votre visage lorsque

Opération Survie ~ La Marche des Morts

vous apercevez votre fameux Cutter auquel vous aviez noirci la lame pour que vos collègues sachent que c'est le vôtre. Grâce aux soins que vous avez apportés au Cutter, celui-ci infligera +3 de dégâts supplémentaires sans aucune limite. Si vous en avez déjà un, inutile de vous dire de remplacer celui-ci par le nouveau. Notez-le sur votre *feuille d'aventure*. Cerise sur le gâteau, vous trouvez également votre casquette blanche Lacoste qui gisait sur le plancher de la voiture. Cette casquette appartenait à votre cousin décédé au cours d'une fusillade avec la police. Vous gagnez 1 *point de chance* pour ces deux trouvailles. Le cœur léger et rempli d'une nouvelle détermination, vous regagnez votre voiture et vous adressez un grand sourire à Tiffany qui vous attendait à l'intérieur. Interloquée, la jeune femme vous observe pendant que vous démarrez la voiture. Quelques secondes plus tard, vous vous retrouvez à nouveau sur la route. Bientôt, vous arrivez en vue d'une lisière.

- C'est là, déclare votre amie.

Vous hochez la tête puis vous dirigez votre véhicule dans la direction indiquée. Sans tarder, vous sortez de la voiture et vous vous engagez dans la forêt sous la direction de Tiffany. Rendez-vous au **170**.

24

Prenant sur vous-même, vous faites le tour du restaurant et vous examinez chaque cadavre. La première chose qui vous frappe est qu'ils ont tous été soit éventrés, soit égorgés. Certains ont même eu le crâne défoncé ou la tête coupée. Les plus mutilés ont également des bras ou des jambes arrachés. Vous ne savez pas quel genre d'homme peut faire ce genre de choses à des êtres humains, mais ce dont vous êtes sûr, c'est que si vous deviez tomber sur le maniaque responsable de ce carnage, vous ferez tout pour le mettre hors d'état de nuire. Avant de vous éloigner des morts, vous remarquez que la plupart d'entre eux ont des traces de morsures visibles sur leur corps, comme si quelqu'un – ou quelque chose – avait essayé de les dévorer. D'ailleurs, dans l'un des coins de la salle, vous apercevez des morceaux de chairs venant des différents cadavres. L'odeur est insoutenable et vous décidez de vous en aller avant de tourner de l'œil. Malgré tout, vous sentez que votre tête commence à tourner, et vous comprenez que vous êtes resté trop longtemps près des cadavres. Votre *taux de contamination* augmente d'un point et vous perdez deux *points de vie* (si ceux-ci tombent à zéro, ramenez-les à un). Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez fouiller le restaurant à la recherche d'indices (Rendez-vous au **46**), ou visiter la cuisine (rendez-vous au **177**).

25

Opération Survie ~ La Marche des Morts

La rue que vous suivez se dégage de plus en plus, alors que les voitures se font plus rares. Les différents immeubles ont, quant à eux, subi les affres de l'hécatombe qui a suivi l'apparition des zombies. La plupart ont leurs fenêtres brisées et leur porte d'entrée fracassée. Vous n'osez même pas imaginer le désastre qui a dû se dérouler ici, ainsi que dans le reste de la ville, pendant votre séjour à l'hôpital. Alors que vous êtes plongé dans vos pensées, des grognements venant de derrière vous se font entendre. Revenant à la réalité, vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule: vous poussez un juron en découvrant qu'une meute de chiens zombies est en train de se diriger dans votre direction.

- Et merde, il ne manquait plus que ça, maugréez-vous.

Ni une ni deux, vous détalez à toute vitesse, sautant par-dessus le capot des voitures qui se dressent sur votre route. Malgré tout, les chiens gagnent peu à peu du terrain. *Testez votre fuite*. Si vous réussissez, rendez-vous au **150**, dans le cas contraire, allez au **50**.

26

N'arrivant pas à avoir une position confortable à cause de l'inclinaison du tram, il vous faut davantage de temps pour crocheter la serrure. Finalement, après plusieurs longues minutes, vous entendez enfin le déclic de la petite serrure. Ouvrant la valise, vous avez la surprise d'y découvrir un anti-virus (-3 *points de contamination*), une grande trousse de soins (+40 *points de vie*) ainsi qu'un couteau de combat (+3 de dégâts). Vous vous demandez ce que peuvent bien faire ces objets dans cette valise, mais l'heure n'est pas aux questions. Dans l'immédiat, vous vous en fichez complètement, et c'est sans aucun remord que vous vous emparez de ces objets. Notez sur votre *feuille d'aventure* ceux que vous prenez avec vous. Comme il n'y a plus rien d'autre, vous décidez de quitter la carcasse du tram. Heureusement pour vous, vous réussissez à éviter les flammes sans subir de dommage. Comme vous avez déjà perdu assez de temps, vous décidez de regagner la bifurcation et de prendre le second passage. Rendez-vous au **169**.

27

Vous prenez appui sur vos jambes et vous vous propulsez contre les zombies les plus proches. Vous heurtez violemment deux d'entre eux puis vous les faites basculer en bas de la cage d'escalier. Les zombies, qui n'ont aucune intelligence, ne pensent même pas à se retenir à la balustrade. Les deux corps disparaissent et vont s'écraser dans un bruit sourd sur le sol du hall d'entrée, trois étages plus bas. Content de votre stratégie, vous vous apprêtez à affronter le dernier zombie qui s'avance vers vous, bras tendus. La femme, car

Opération Survie ~ La Marche des Morts

s'en est une, émet des grognements répétés, tandis que de la bave s'écoule de sa bouche à moitié édentée. Menez ce combat en utilisant les règles du corps à corps.

FEMME ZOMBIE

Dextérité: 7 Force: 2 Points de vie: 11

Si vous êtes vainqueur sans avoir été blessé, rendez-vous au **49**. Si vous avez été blessé durant le combat, rendez-vous d'abord au **100**.

28

La créature ne s'avoue pas vaincu, bien au contraire, elle continue de vous poursuivre avec la ferme intention de vous découper avec ses griffes acérées comme des rasoirs. De votre côté, si vous désirez en finir avec elle, vous n'aurez pas d'autres choix que de vous battre. Les *points de vie* de la créature s'élève à 45 et le combat se déroulera de la manière suivante : *Testez la dextérité* du prédateur masqué (elle est de 10). S'il réussit, lancez 1D6. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, il utilisera un disque tranchant pour vous blesser, ce qui vous infligera 6 de *points de vie*. Si vous tirez un 4, un 5 ou un 6, il arrivera à se mettre à votre hauteur et vous infligera un coup de griffes qui vous fera perdre 10 *points de vie* (si vous portez une armure, n'oubliez pas de diminuer les dégâts selon la protection que vous possédez). Ensuite, *testez la dextérité* de Tiffany qui est de 9. Si c'est une réussite, lancez également 1D6. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, elle fera perdre 12 *points de vie* à votre adversaire à l'aide de son Fass 90. Si c'est un 4, un 5 ou un 6 que vous tirez, les dégâts ne seront que de 8 points. Alternez les assauts entre vous et votre poursuivant jusqu'à ce que l'un d'entre vous meure. Si vous parvenez à tuer la créature, rendez-vous au **101**, si c'est elle qui vous donne le coup de grâce, votre vie s'achèvera aussitôt.

29

Vous quittez la rue principale pour emprunter la petite ruelle. Celle-ci s'étend sur plusieurs mètres, et hormis deux ou trois containers et quelques poubelles, vous n'apercevez rien d'autre. Les rares portes menant aux immeubles qui vous entourent ont toutes été condamnées. Le soleil est à présent haut dans le ciel et ses rayons vous inondent le visage, ce qui vous procure une sensation de réconfort. Bientôt, la ruelle fait un coude sur la gauche. Là, vous esquissez un large sourire en apercevant ce qui se tient devant vous. Rendez-vous au **160**.

30

En vous approchant du sas, votre cœur bat la chamade, comme si vous vous attendiez à ce que quelque chose de monstrueux vous tombe dessus. Pourtant, rien ne vous attaque par surprise et, tout en poussant un soupir de soulagement, vous appuyez sur le bouton d'ouverture. De l'autre côté du sas, un couloir mène droit sur ce qui ressemble à un ascenseur. Si vous sûr de vouloir quitter cet endroit, rendez-vous au **195**. S'il vous reste encore des salles à visiter, vous pouvez rebrousser chemin et fouiller celles qu'il vous manque. Une fois que vous serez prêt, vous pourrez vous rendre au **195** pour vous en aller définitivement. Pour rappel, vous trouverez l'entrepôt au **58** et le sas anonyme au **176**.

31

S'il ne vous faut pas longtemps avant de rejoindre le magasin, en revanche, il vous faut bien plus de temps pour pouvoir détourner votre regard des ruines de la ville. Vous examinez ensuite la porte de la boutique. La vitrine a été brisée par des jets de pierre, qui sont encore visibles sur le présentoir, alors la porte semble avoir été forcée. L'un des murs, autrefois blanc, est noirci à certains endroits, comme si des flammes avaient attaqué la paroi. Ce magasin a sans doute été la cible de pillages et vous espérez qu'il reste encore quelques vêtements qui puissent vous aller. Après avoir jeté un dernier coup d'œil derrière vous, Vous ouvrez la porte, qui n'offre aucune résistance, et vous entrez à l'intérieur du magasin. À votre plus grand étonnement, la lumière est toujours allumée, mais ce qui vous interpelle le plus sont les vêtements qui sont éparpillés aux quatre coins de la vaste salle. Votre première impression a donc été la bonne, la boutique a bel et bien été pillée. Par le passé, il vous est déjà arrivé de voler deux ou trois petites choses, mais jamais des habits. Néanmoins, au vue des circonstances actuelles, le fait de prendre des vêtements sans les payer n'est certainement plus considéré comme du vol. Rapidement, vous faites le tour du magasin et vous essayez plusieurs habits que vous trouvez par terre au fur et à mesure de vos fouilles. Au final, après quelques minutes de recherches intensives, vous mettez la main sur des articles à votre taille et dans lesquels vous vous sentez à l'aise: un jeans large, un t-shirt blanc ainsi qu'une veste de training grise. Délaissant votre tenue d'hôpital, vous vous habillez avec vos nouveaux vêtements puis vous quittez le magasin. Dès maintenant, il vous sera permis de prendre des objets avec vous selon les limites indiquées sur votre *feuille d'aventure* pour chaque type d'article (Possessions, soins, munitions, etc.). La seule chose qui vous manque est une paire de chaussures. En effet, vous vous voyez mal déambuler en ville en étant pieds nus. Si vos vêtements vous conviennent, vous sortez du magasin pour vous rendre auprès de votre prochaine destination: le restaurant Maramix (rendez-vous

alors au **81**). En revanche, s'ils ne vous plaisent pas, vous pouvez toujours faire un petit tour du côté du magasin chic, dans ce cas, rendez-vous **120**.

32

Sans tarder, vous passez votre bras autour des épaules de Raphael pendant que Barbara fait de même. Ensemble, vous montez les escaliers suivis de près par les autres. Tiffany, Virgil et Nicholai, quant à eux, se rendent au salon et vous y attendent. Une fois à l'étage, vous suivez l'étroit corridor en cherchant la première chambre qui vous passe sous la main. Heureusement, vous débouchez rapidement sur la chambre à coucher et vous déposez le corps sur le lit à baldaquin. Pendant que vous sommez à Laura de s'occuper de Raphael, Julien, sa mère et les jumelles, toujours aussi silencieuses depuis la mort de Patrick, vont s'installer dans un coin de la pièce et se blottissent les uns contre les autres.

- Je... je vais m'en sortir tu crois? Vous chuchote le mécano.

Pris dans un élan de compassion, vous vous asseyez à côté de lui et vous le fixez droit dans les yeux:

- Je vais être franc avec toi: je n'en ai aucune idée, mais sache que Nicholai, Virgil, Tiffany et moi ferons tout ce qui est en notre pouvoir pour vous tirer de là, je te le promets!

Raphael vous sourit et hoche brièvement la tête pendant que Laura sèche ses larmes qui ne veulent plus s'arrêter. En fouillant la chambre, vous dénicher quelques articles de soins que vous léguez à Laura en gardant toutefois pour vous une petite trousse qui vous rendra 10 *points de vie*. Après vous être assuré de l'état de santé de chacun, vous quittez la chambre à coucher avant de dévaler les escaliers et de rejoindre vos camarades qui vous attendent au salon. Rendez-vous au **97**.

33

Comme vous avancez à vive allure, vous arrivez rapidement à la bifurcation. Depuis votre dernier et unique passage, rien n'a changé et tout est autant silencieux. Au moment où vous entrez dans le corridor de droite, un hurlement terrible retentit dans le couloir que vous venez de quitter. Vous ne savez pas quel genre de monstre a bien pu pousser un tel rugissement, quoi qu'il en soit, vous êtes bien content de ne plus être là pour le vérifier. Ne souhaitant pas rencontrer le responsable de ce cri terrifiant, vous vous engagez sans plus tarder dans ce nouveau passage. Rendez-vous au **180**.

34

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Avant de vous diriger vers les voitures, vous observez les alentours, mais vous n'apercevez ni n'entendez rien, si ce n'est quelques plaintes lointaines. Vous vous avancez prudemment en direction des carcasses de voitures que vous fouillez ensuite. Les recherches vous prennent plusieurs longues minutes et vous devez *tenter votre chance* pour voir si vous trouvez quelque chose ou non. Si vous êtes chanceux, vous découvrez une barre de fer, de la nourriture (+5 *de points de vie*) et une trousse de soins moyenne (+20 *points de vie*). Pour connaître les caractéristiques de la barre de fer, reportez-vous à la section « armes ». Notez sur votre *feuille d'aventure* tous les objets que vous prenez avec vous. Si vous êtes malchanceux, vous ne trouvez rien du tout. Délaissant les voitures, vous regagnez le trottoir puis vous reprenez votre route en direction du Centre-ville. Rendez-vous au **173**.

35

Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, vous parviendrez à éviter les flammes, en revanche, si vous êtes malchanceux, ces dernières vous brûleront un peu et vous perdrez 8 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous vous éloignez rapidement des flammes et vous faites quelques pas à l'intérieur du compartiment. Le tram étant penché du côté droit, vous êtes obligé de vous tenir aux mains-courantes pour ne pas perdre l'équilibre. De là où vous êtes, vous n'apercevez rien du tout, ce qui ne vous empêche pas de poursuivre vos recherches et de franchir la porte déglinguée pour déboucher dans le second compartiment. Ici, vous comptez cinq corps mais tous sont dans un tel état qu'il vous est impossible de les identifier. La seule chose digne d'intérêt que vous voyez est une grosse valise coincée sous un siège du côté opposé au vôtre. Prudemment, vous lâchez la main-courante et vous vous laissez glisser jusqu'à la valise. En voulant l'ouvrir, vous constatez qu'elle est verrouillée. Si vous avez le talent de crocheteur et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **26**. Si vous ne l'avez pas ou si vous décidez de ne pas l'utiliser, vous la laissez sur place et vous quittez la carcasse du tram. Heureusement pour vous, vous réussissez à éviter les flammes qui obstruent l'ouverture. Comme vous avez déjà perdu assez de temps comme ça, vous décidez de regagner la bifurcation et de prendre le second passage. Rendez-vous au **169**.

36

N'ayant pas perdu complètement votre humanité et votre sens de l'honneur, vous décidez de ne pas utiliser d'armes à feu contre elle. Pour cette raison, vous dégainez une arme de corps à corps puis vous vous tenez prêt au combat. Si vous n'avez plus d'armes de corps à corps, vous pourrez utiliser la crosse de l'une de vos armes à feu. Dans ce cas-là, chaque coup infligera un point de dégât supplémentaire. Même si l'idée vous répugne, vous pouvez

Opération Survie ~ La Marche des Morts

utiliser la technique de la grenade pour achever votre adversaire lorsque cette dernière n'aura plus que 10 *points de vie* ou moins (à condition, bien sûr, d'en posséder une). Vous allez vite comprendre que le sniper est aussi habile avec une arme blanche qu'avec un fusil sniper.

SNIPER (avec machette)

Dextérité: 10 Force: 2+6 Points de vie: 28

Si vous êtes vainqueur, vous observez le cadavre de la femme en vous demandant si vous avez vraiment bien agi. Après tout, n'importe qui perdrait les pédales avec ce qui se passe en ville, et vous vous dites que vous auriez peut-être dû insister davantage pour l'aider. Quoi qu'il en soit, le mal est fait et vous ne pouvez plus revenir en arrière. En fouillant ses poches, vous découvrez 1D6 de cartouches de calibres 12 ainsi qu'une grenade. À ses côtés se tient la machette ensanglantée que la jeune femme a utilisée contre vous. C'est une belle arme et vous pensez qu'elle vous sera très utile contre les zombies. Sans hésiter, vous la prenez et vous effectuez quelques mouvements. Effectivement, la machette est très pratique car elle est légère et plutôt maniable. Chaque fois que vous en ferez usage au combat, elle infligera 6 points de dégâts puis plus que 3 points dès que vous l'aurez utilisée à dix reprises. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence puis quittez l'appartement. De retour dans la ruelle, vous pourrez vous rendre au **188** pour continuer votre route.

37

Vous pensez qu'en passant par les maisons vous aurez peut-être plus de chances de rencontrer quelqu'un que si vous empruntez la route. Alors que vous avancez en direction de la première maison, dont le jardin ne semble pas avoir été entretenu depuis quelques jours, la morsure de la bise redouble d'intensité, vous faisant tressaillir de froid. Quand vous posez pied dans le jardin laissé à l'abandon, vous vous arrêtez un instant, le temps de regarder autour de vous.

- Il y a quelqu'un? Appelez-vous à tout hasard.

Hélas, vous devez vous rendre à l'évidence: il n'y a plus personne ici. Pourtant, pendant un court instant, vous avez eu l'espoir d'entendre quelqu'un. Poussant un profond soupir, vous passez devant les maisons. Si vous voulez prendre encore quelques minutes pour fouiller quelques bâtiments, rendez-vous au **12**, sinon rendez-vous alors au **41**.

38

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Quelques heures plus tard, la nuit ayant désormais fait son apparition, tous les préparatifs sont prêts et vous attendez le signal du départ. Comme moyen de transports vous avez à votre disposition deux voitures : une fourgonnette et une Ford Fiesta de couleur bleue. Il a été décidé que vous montiez dans la Ford en compagnie de Dave et de Tiffany, tandis que les autres iront dans la fourgonnette. Pendant que vous vous affairez, vous observez Nicholai du coin de l'œil : celui-ci est en train de contempler une photo, et d'après son regard, vous en déduisez que la personne présente sur le cliché doit être un proche disparu. Plongé dans vos pensées, vous n'entendez pas Virgil s'approcher de vous, et quand il vous adresse la parole vous poussez un cri de surprise.

- Tout va bien ?

- Tu m'as fait peur ! (Vous attendez que les battements de votre cœur se calment avant de reprendre :) Ouais, ça peut aller, mais je ne te cache pas que tous ces événements m'ont un peu éprouvé. Par contre, j'ai l'impression que Nicholai a bien plus de peine à encaisser, dites-vous en faisant allusion au pompier qui regardait la photo.

- Il se fait du souci pour son frère Mikhaïl. Il y a quelques jours, Mikhaïl était venu ici après avoir réussi à s'échapper de Payerne. Il était en compagnie d'une jeune femme, d'une petite fille et d'un militaire.

- Que sont-ils devenus ?

- Et bien le militaire est parti avec la petite fille afin de retrouver ses parents, quant à la jeune femme, elle a fait une dépression et s'est suicidée. Pour ce qui est de Mikhaïl, il nous a quittés peu de temps après son arrivée pour retrouver son ancienne copine.

- Et bien, ce n'est pas très encourageant tout ça. Et Mikhaïl, vous avez de ses nouvelles ?

- On ne l'a plus jamais revu. C'est pour ça que Nicholai s'en veut car il n'avait rien fait pour empêcher son frère de partir, et à présent, il le regrette.

- Je vois, ça ne doit pas être facile...

- Oui, c'est clair, mais n'oublions pas que toutes les personnes ici présentes ont également perdu un proche... Enfin, ce n'est pas pour ça que je suis venu de te voir, c'est pour te dire qu'il faut que tu te tiennes prêt car nous allons bientôt partir.

- Où allons-nous ?

- Dans une maison perdue dans la forêt. C'est l'une des résidences secondaires de Patrick et il nous a gentiment donnés la permission d'y aller. Je vais partir en premier avec la fourgonnette, toi, tu nous suivras avec Tiffany et Dave. Si jamais on se perd, on se retrouve à la lisière de la forêt. Ne t'inquiète pas, Tiffany connaît notre point de ralliement.

- Très bien, c'est compris.

- Alors fais attention à toi, conclue Virgil en vous tendant la main que vous serrez chaleureusement. On a besoin de compter les uns sur les autres si nous voulons avoir une chance de quitter cet Enfer vivant.

- Ne t'inquiète pas pour moi, dois-je te rappeler que j'ai réussi à survivre pendant tout ce temps tout seul?

Votre interlocuteur sourie:

- C'est vrai (sa mine se renfrogne) Bien, il est temps d'y aller.

Après avoir gardé le silence pendant plusieurs secondes, Virgil fait demi-tour et fait signe à Nicholai de le suivre. Les deux hommes se dirigent vers la fourgonnette et quelques minutes plus tard, le véhicule démarre et file en direction de la sortie de la ville. Tiffany s'approche de vous et vous tire par la manche.

- Allez, grouille, il faut y aller.

Alors qu'elle est sur le point de rajouter quelque chose, des hurlements stridents déchirent la nuit.

- Merde ! Grognez-vous, il ne manquait plus que ça !

Surgissant des ruelles, des dizaines et des dizaines de zombies, flanqués de monstres reptiliens et de chiens zombies, font leur apparition et se dirigent vers vous. Aussitôt, Tiffany dégage son Fass et ordonne :

- On se replie à la voiture, vite !!

Hochant la tête, vous tournez les talons et vous vous dirigez vers la Ford. Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres d'elle, le moteur s'enclenche et la voiture démarre. Horrifié, vous voyez la voiture partir sous vos yeux, tandis qu'une voix s'élève à travers la vitre baissée :

- Bonne chance ! Moi, je me tire ! Ahahahaha !

- Salaud ! S'écrie Tiffany.

- Quel connard ce mec... Dave, si je te revois, je te fais la peau !

Et ce ne sont pas des paroles en l'air car il vous est déjà arrivé, dans le passé, d'infliger de véritables supplices à des gens pour moins que ça. Maudissant Dave, vous regardez autour de vous, à la recherche d'une voiture qui pourrait fonctionner. Malheureusement, la Ford et la Fourgonnette étaient les seules voitures ayant réchappé au terrible carambolage qui a eu lieu ici. Pendant ce temps, les créatures continuent d'avancer; les monstres reptiliens n'étant plus qu'à quelques mètres de votre position. Possédez-vous le talent de mécano ? Si oui, rendez-vous au **60**, dans le cas contraire, allez au **108**.

Vous n'êtes pas assez rapide, et au moment où vous passez devant les zombies, l'un d'entre eux vous agrippe l'épaule et vous mord violemment au cou. La douleur est telle que vous vous effondrez sur le sol après avoir quand même réussi à écarter votre agresseur. Dans un ultime effort, vous parvenez à vous remettre sur un genou, et tandis que vous appuyez votre main droite sur votre blessure pour endiguer le saignement, vous tentez de repousser les autres zombies à l'aide de votre seconde main. En rassemblant vos dernières forces, vous arrivez à en mettre deux à terre en leur fauchant les jambes, mais malgré toute votre bravoure et votre volonté, vous vous faites rapidement submerger. La dernière chose que vous voyez est un zombie qui vous arrache la jugulaire d'un coup de dents, mettant ainsi un terme à votre vie.

40

Finalement, vous arrivez en face d'une nouvelle bifurcation. La rue que vous suivez est bouchée par un gigantesque carambolage, néanmoins, vous pensez pouvoir trouver assez de prises parmi les voitures accidentées pour passer de l'autre côté. D'un autre côté, la rue qui part sur la droite ne présente aucun obstacle, et si le fait de l'emprunter vous fera faire un petit détour, il vous sera plus facile de passer par-là. Que choisissez-vous ? Allez-vous franchir les voitures accidentées (rendez-vous au **141**) ou préférez-vous emprunter la ruelle se situant sur votre droite (rendez-vous au **112**) ?

41

En quelques minutes, vous rejoignez la route, non loin de l'hôpital. Arrivé à son bord, vous vous retournez et vous observez à nouveau les maisons vides. Pourquoi tous les habitants auraient-ils abandonnés leur maison? Mais surtout, pour quelles raisons? Il faut vous rendre à l'évidence, il s'est vraiment passé quelque d'anormal durant votre coma. Gardant votre sang-froid, vous resserrez votre tunique, le froid étant toujours aussi persistant, avant de vous diriger d'un bon pas en direction de la ville. Rendez-vous au **155**.

42

Lorsque vous pénétrez dans la clairière où se situe la ferme, Nicholai cesse de courir et vous laisse passer devant en restant néanmoins près de vous pour vous couvrir en cas de besoin. Les hurlements des loups, à présent beaucoup plus éloignés, continuent de se faire entendre. Tiffany vide un dernier chargeur avant de venir vous rejoindre en compagnie des autres survivants. Barbara, essoufflée et fatiguée d'avoir porté Julien durant la fuite, vous supplie

d'ouvrir rapidement la porte. Une fois sous le perron, vous laissez Virgil s'occuper de Raphael et vous faites le tour de la ferme. En plus de l'entrée principale, vous distinguez une seconde porte à droite du perron. En abaissant la poignée, vous constatez que la porte est verrouillée mais qu'il est possible de l'ouvrir en utilisant votre compétence de crocheteur. Si vous la possédez, vous avez juste assez de temps pour l'ouvrir et voir ce qu'il y a de l'autre côté. Si vous faites ainsi, rendez-vous au **139**. Si vous n'avez pas ce talent ou si vous ne voulez pas perdre de temps, retournez à la porte principale et entrez sans plus attendre à l'intérieur de la ferme. Rendez-vous alors au **14**.

43

La plupart des cadavres que vous apercevez sont ceux de civils, et après en avoir fouillé trois sans rien découvrir d'intéressant, vous décidez d'abandonner vos recherches. Cependant, alors que vous progressez le long de cette rue morbide, vous passez à côté d'un corps d'un militaire dans les poches duquel vous découvrez 22 balles de 5.56mm, 12 balles de 9mm, un Glock 18, un couteau de combat (+3 de dégâts) ainsi qu'une pilule rouge contenue dans un sachet. Sur celui-ci, une phrase est inscrite en feutre rouge: « pilule médicale contre le virus ». Si vous décidez de l'utiliser, vous pourrez déduire votre *taux de contamination* d'un point. Notez sur votre *feuille d'aventure* les objets que vous prenez avec vous. Pour le Glock, reportez-vous à la rubrique « armes à feu » pour en connaître ses caractéristiques. Avant de partir, vous pouvez revêtir le gilet pare-balles du militaire. Ce gilet peut encaisser en tout 8 coups avant d'être détruit. Lorsque vous vous ferez toucher, vous pourrez diminuer de 3 points les dégâts que vous infligera une créature. Vous gagnez un *point de chance*. Satisfait de vos trouvailles, vous reprenez votre route. Une fois arrivé au bout de la ruelle, vous esquissez un large sourire. Rendez-vous au **160**.

44

Une fois tous vos ennemis à terre, vous vous ruez en direction du survivant. Celui-ci est en train d'essayer d'arrêter l'hémorragie mais le sang coule trop vite et il n'y parvient pas. Alors que vous prenez son épaule pour l'aider à se soigner, le rescapé vous repousse et déclare :

- Laissez-moi, je suis condamné... Vous ne pouvez plus rien faire pour moi. Tenez, prenez ça (il vous tend son fusil à pompe) et faites ce que vous avez à faire.

Comprenant parfaitement ses intentions, vous prenez son arme sans toutefois esquisser le moindre geste.

- Qu'est-ce que vous faites ? Dépêchez-vous ! Je n'ai pas envie de finir comme ces saletés ! Faites vite !

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Vous savez pertinemment que vous ne pourrez pas donner raison au survivant, aussi vous vous décidez de faire ce qu'il vous demande. Prenant sur vous, vous levez le fusil à pompe et vous le pointez sur l'homme qui hoche la tête en guise d'approbation.

- Désolé, murmurez-vous au moment où vous appuyez sur la détente.

Le coup part et la décharge de chevrotine va exploser le torse du pauvre homme condamné. Le bruit du coup de feu donne l'impression d'être plus fort qu'habituellement, peut-être que, cette fois, c'est parce que vous avez dû tirer contre un être vivant... Pendant plusieurs secondes, vous restez ainsi, immobile, le canon du fusil encore fumant, observant le cadavre de l'homme. Finalement, vous parvenez à arracher votre regard de son cadavre et vous entreprenez une fouille rapide. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre d'ores et déjà le fusil à pompe (ce fusil à pompe ayant les mêmes caractéristiques que le fusil à pompe Benelli, sauf que le chargeur ne peut contenir que 8 cartouches au lieu de 10). À l'intérieur de l'arme se trouve 1D6+1 de cartouches de calibres 12. Dans les poches de l'homme, vous en découvrez encore 5 autres, ainsi qu'une ration de survie (qui vous fera gagner 5 *points de vie*) et un couteau de combat qui inflige +3 de dégâts. Notez sur votre *feuille d'aventure* toutes vos trouvailles. Quand ce sera fait, il ne vous restera plus qu'à rebrousser chemin jusqu'à la rue principale. Là, en entendant le grognement des zombies, vous déciderez de poursuivre votre route sans plus attendre. Rendez-vous au **40**.

45

Vous avez du mal à l'admettre, car vous n'avez jamais eu peur de rien, si ce n'est de perdre un proche, mais dans le cas présent, vous devez bien avouer que vous restez encore sous le choc de votre rencontre avec l'araignée. Vous préféreriez encore vous battre contre cents zombies plutôt que de retomber face à l'une de ces choses. Tout en continuant votre petit bonhomme de chemin, vous vous demandez si vous êtes bientôt arrivé à destination. Soudain, un vacarme d'enfer retentit derrière vous, et au fur et à mesure qu'il se rapproche de vous, la panique vous gagne : ne serait-ce quand même pas le tram qui arrive ? En jetant un rapide coup d'œil derrière vous, vous constatez qu'il s'agit effectivement du métro qui file à toute vitesse dans votre direction! Le bruit qui se répercute dans le tunnel devient assourdissant, accentuant davantage votre état de panique. Devant vous, le tunnel se scinde en deux, mais vous savez parfaitement que vous n'aurez jamais le temps d'y parvenir. Le métro continue de fondre sur vous à toute vitesse et votre cœur bat la chamade dans votre poitrine. Vous n'avez pas le choix, vous devez essayer de monter sur le rebord qui se trouve à votre droite. *Testez votre agilité*. Si vous êtes agile, rendez-vous au **157**, dans le cas contraire, allez au **92**.

46

La visite du restaurant ne vous apprend pas grand-chose, excepté un fait qui a son importance : l'attaque, qui a coûté la mort à toutes ces personnes, est survenue à l'intérieur même du restaurant. Cette découverte vous laisse perplexe: pour quelles raisons des gens se seraient entretués à l'intérieur de ce restaurant, et en plein repas qui plus est? D'ailleurs, en parlant de repas, vous remarquez que la plupart des assiettes sont encore pleines, ce qui confirme vos dires. Finalement, dans un casier, vous découvrez le journal intime de l'un des serveurs où vous pourrez sûrement apprendre quelque chose d'intéressant. Vous pouvez le lire quand bon vous semblera, pour ce faire, vous devrez juste vous rendre au paragraphe **190** en prenant bien soin de noter le numéro de paragraphe dans lequel vous vous trouverez à ce moment-là pour que vous puissiez y revenir. Dans l'immédiat, notez « *Le Journal du Serveur* » ainsi que son numéro de paragraphe dans la case FICHIERS de votre *feuille d'aventure*. Soudain, vous entendez un bruit venant de l'extérieur, ce qui vous fait sursauter. Des survivants ? Rien qu'à cette idée, vous ressentez un regain d'espoir, mais lorsque vous découvrez la raison de cette rumeur, vous déchantez vite. Le visage crispé, vous poussez un hurlement de terreur. Rendez-vous au **93**.

47

Le couloir se prolonge encore et encore, comme s'il s'étendait à l'infini. Vous avez perdu toute notion du temps et vous ne sauriez dire depuis combien de temps vous marchez. Pour couronner le tout, la lumière se fait de plus en plus faible, vous plongeant presque dans le noir. Soudain, non loin de vous, vous entendez un bruit, comme une sorte de faible respiration. Cette dernière est bientôt suivie par d'autres bruits, mais qui ressemblent, cette fois-ci, plus à des grognements. En plissant les yeux, vous discernez, à quelques pas de vous, les contours d'une silhouette, mais à cause de l'obscurité, vous n'arrivez pas à l'identifier correctement. Avançant à pas de loup, vous vous cachez derrière une grosse caisse posée contre le mur de gauche. L'apparition semble ne pas vous avoir vu, pourtant, elle n'est pas décidée pour autant à s'en aller car elle reste immobile au centre du couloir. Dès lors, deux choix s'offrent à vous : soit vous restez sur place en espérant que la silhouette s'en aille (rendez-vous au **191**) soit vous vous mettez à découvert et vous allez à sa rencontre (rendez-vous au **126**). Que décidez-vous ?

48

Opération Survie ~ La Marche des Morts

En approchant votre voiture, vous constatez que, en effet, il s'agit bien de la même Ford ; celle-ci a terminé sa course dans une grosse fourgonnette blanche. La portière du côté du conducteur de la Ford est ouverte et vous apercevez des trainées de sang qui filent jusqu'en bas du fossé, à côté de la route. En dressant l'oreille, vous percevez des bruits de mastication. Si vous désirez suivre les traces de sang et découvrir l'origine du bruit, rendez-vous au **129**, sinon, vous vous contenterez de poursuivre votre route. Rendez-vous dans ce cas au **91**.

49

Tandis que votre dernier ennemi s'écroule sur le sol dans un dernier râle inhumain, vous vous dirigez vers la porte. En y regardant de plus près, vous remarquez que celle-ci a été bien endommagée par les coups répétés des zombies. D'un bon coup d'épaule, vous ouvrez le battant à la volée, et si vous n'aviez pas pris vos dispositions pour ne pas perdre l'équilibre, vous auriez chuté lourdement sur le sol. Alors que vous reprenez vos esprits, vous entendez une voix vous dire :

- Haut les mains et plus un geste !

Pour savoir de quoi il en retourne, rendez-vous au **122**.

50

Vous avez beau donner tout ce que vous avez, vous n'arrivez pas à distancer la meute de chiens. L'un d'entre eux, un de ces petits chiens que vous détestez tant, se détache du groupe et bondit sur vous. Instantanément, vous levez une arme de corps à corps pour vous défendre, mais vous n'êtes pas assez agile. Le chien, d'un coup de patte, fait voltiger votre arme dans les airs (si vous n'avez pas d'armes de corps à corps, il s'agira de votre Glock. Si vous ne possédez pas cette arme, ce sera votre arme principale qui prendra le coup). N'arrivant pas à vous débarrasser de votre agresseur, vous subissez une nouvelle attaque. La morsure que vous inflige votre assaillant vous inflige 1D6 de *points de vie* et augmente votre *taux de contamination* d'un point. Finalement, d'un revers de la main, vous parvenez à briser le cou du chien. Malheureusement, les autres chiens de la meute en ont profité pour gagner du terrain et ne sont désormais plus qu'à quelques mètres de vous. La bataille s'annonce rude... Si vous avez le mot « sauvé » inscrit sur votre *feuille d'aventure*, rendez-vous au **80**, sinon, lisez ce qui suit. Ne pouvant plus vous enfuir, les chiens étant désormais trop proches de vous pour que vous puissiez espérer les distancer, vous dégainez une arme, prêt à défendre votre vie. Vous avez le droit à quatre *tirs de précision*. Il vous est permis de

Opération Survie ~ La Marche des Morts

lancer une grenade durant ces 4 assauts ; passé ce délai, vous devrez continuer le combat au corps à corps. Considérez les chiens comme un adversaire unique.

MEUTE DE CHIENS

Dextérité: 10 Force: 7 Points de vie: 41

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez désormais poursuivre votre route en toute tranquillité. Pour cela, rendez-vous au **11**. Mais avant tout, si vous avez été blessé au cours du combat, n'oubliez pas de vous rendre dans un premier temps au paragraphe **100**. Concernant vos armes, s'il s'agit d'une arme de corps à corps, celle-ci aura disparu pendant la bataille. S'il s'agit d'une arme à feu, *testez son enrayage*. Si l'arme devient enrayée, elle deviendra inutile et vous devrez la jeter (rayez-là de votre *feuille d'aventure* mais n'oubliez pas de garder les munitions qui s'y trouvaient). Si vous *testez son enrayage* avec succès, l'arme sera toujours opérationnelle.

51

Vous avancez en essayant de faire le moins de bruit possible, et lorsque vous ne vous tenez plus qu'à quelques mètres du corps et que celui-ci n'a toujours pas bougé, vous en déduisez qu'il est bel et bien mort. « Il » est en fait un policier dont la gorge et une partie de la boîte crânienne ont été arrachées. Ces blessures portent des marques de dents. D'après vous, sa mort ne doit pas remonter à plus de quelques heures. Le fait d'avoir un représentant des forces de l'ordre mort à vos pieds vous procure une drôle de sensation; en effet, à l'époque, c'était vous qui vous retrouviez allongé devant eux, face contre terre et les poignets menottés. Ce souvenir vous arrache un petit ricanement mais vous vous ressaisissez rapidement. Avec hâte, vous faites les poches du mort dans lesquelles vous découvrez 12 balles de 9mm, un pistolet Beretta vide et une petite pilule rouge rangée dans un sachet portant une inscription marquée au feutre rouge: « ralenties les effets de la contamination ». Si vous avez été mordu, cette pilule diminuera votre *taux de contamination* d'un point. Vous prenez le pistolet Beretta et vous l'examinez sous toutes les coutures : l'arme semble être opérationnelle. Le Beretta a les mêmes caractéristiques que le Glock 18, sauf que le chargeur du Beretta ne peut contenir que 15 balles. Si vous avez déjà un pistolet en votre possession, vous ne pourrez pas en prendre un deuxième et vous devrez donc choisir celui que vous souhaitez garder. Notez toutes vos acquisitions sur votre *feuille d'aventure*. En observant le flic mort, vous remarquez qu'il porte une cuirasse noire anti-émeute qui est en très bon état. Sans hésiter, vous la revêtez en sachant qu'elle vous sera très utile pour lutter contre les zombies. Cette cuirasse peut encaisser en tout 6 coups avant

Opération Survie ~ La Marche des Morts

d'être détruite et diminuera à chaque fois de deux points tous dégâts infligés par une attaque quelconque. Notez-là également sur votre *feuille d'aventure* dans la case « protection ». Vous gagnez un *point de chance*. Si vous n'avez pas de chaussures, vous pourrez également emporter ses bottes de combat. Satisfait, vous remontez la ruelle et vous regagnez la rue principale. Rendez-vous au **160**.

52

Un éclat jaillit juste à côté de votre pied droit et vous poussez un cri de surprise. Le cœur battant la chamade, vous regardez le projectile de plus près pour y découvrir une balle de gros calibre. Instinctivement, vous vous mettez à couvert derrière une voiture, pendant que d'autres balles fument tout autour de vous. Vous levez les yeux et vous regardez autour de vous afin de localiser l'emplacement du tireur. Au vue de la direction des tirs, le tireur semble s'être caché dans un immeuble sur votre droite. Si vous désirez aller à la rencontre du tireur fou, rendez-vous au **174**, dans le cas contraire, vous serez suffisamment hors de portée de ses tirs pour poursuivre sans problème votre route, rendez-vous alors au **188**.

53

Vous sortez la batterie et vous l'insérez dans le compartiment prévu à cet effet. Ceci étant fait, vous prenez la commande d'activation de la plate-forme élévatrice et vous grimpez dessus. Cette dernière émet quelques secousses avant de s'élever de quelques mètres pour s'arrêter exactement à la hauteur de la première partie de l'échafaudage. En faisant bien attention de ne pas perdre l'équilibre, l'échafaudage en bois n'étant pas très stable, vous effectuez quelques pas en direction de la silhouette. En fait, de silhouette, il s'agit du corps d'un militaire, et en avisant ce qu'il tient dans sa main, vous esquissez un large sourire : une mitraillette M-16 ! Vous vous en emparez avec avidité puis vous l'examinez. En plus d'être opérationnelle, l'arme contient encore 2D6+12 de balles de 5.56mm. Dans les poches du soldat, vous en dénicher encore un nombre égal à 1D6+10 ainsi que dix balles de 9mm. En plus de ces munitions, vous découvrez un sérum (-2 à votre *total de contamination*) et deux grenades. En bref, vous venez de mettre la main sur un véritable petit arsenal, ce qui vous fait regagner un *point de chance*. Notez sur votre *feuille d'aventure* tout ce que vous prenez avec vous puis retournez sur l'élévateur et redescendez. De retour sur la terre ferme, vous vous éloignez de la place et vous reprenez votre route en direction de la ville. Rendez-vous au **188**.

54

Après avoir jeté un dernier coup d'œil derrière la vitre, vous descendez les marches et vous contournez la maison. Derrière, vous apercevez une petite cabane servant à entreposer les différents outils de jardinage. En vous approchant, les grognements se font de plus en plus forts: pas de doute, ils proviennent bien de l'intérieur du cabanon. D'ailleurs, vous voyez très bien la porte frémir sous les assauts répétés de la chose qui se trouve enfermée à l'intérieur. Maintenant que vous ne vous tenez plus qu'à quelques mètres de la porte en bois, vous n'êtes plus très sûr de vouloir savoir qui est le responsable ce vacarme. Allez-vous prendre votre courage à deux mains et ouvrir la porte ? Si oui, rendez-vous au **171**, sinon, rebroussez chemin en direction de la route. Rendez-vous au **41**.

55

Comme les voies se trouvent à environ deux mètres de profondeur par rapport au reste du quai, vous devez vous hisser en haut de la paroi pour atteindre la porte. Une fois que vous êtes face à elle, vous découvrez, en tournant la poignée métallique, qu'elle est verrouillée. Il vous est impossible de défoncer la porte, car en plus d'être en métal, vous n'aurez pas assez d'élan pour la défoncer et pas question de gaspiller vos munitions. La seule manière pour vous d'ouvrir cette porte est de la crocheter. Si vous possédez la compétence Crochetage et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **138**, dans le cas contraire, il ne vous restera plus qu'à redescendre sur la voie et poursuivre votre chemin. Rendez-vous alors au **165**.

56

Vous continuez de courir droit devant vous, les oiseaux sur vos talons. Malgré votre avance, les volatiles gagnent du terrain et finissent bientôt par vous encercler. Les oiseaux vous attaquent sans relâche et vous devez à chaque fois vous débattre pour éviter qu'ils ne soient tous sur vous. Dans la bagarre, vous perdez 1D6 de *points de vie* et *votre taux de contamination* augmente d'un point. Si vous êtes toujours en vie, vous arrivez finalement à vous mettre hors de portée en effectuant un bond sur le côté. Du coin de l'œil, vous remarquez que Tiffany a également réussi à distancer les oiseaux et lève désormais son arme. L'imitant, vous brandissez la vôtre et vous faites feu. Vous avez le droit à 2 *tirs de précision* avant que les oiseaux ne fondent à nouveau sur vous. Passé ce délai, il vous faudra terminer le combat au corps à corps. A noter que vous ne pourrez pas faire l'usage de vos grenades si vous en possédez. Comme Tiffany se bat à vos côtés, vous pourrez ajouter deux points à *votre force d'attaque* tandis que les dégâts que vous infligerez augmenteront de trois points. Chaque fois que les oiseaux vous blesseront, vous pourrez diminuer les dégâts

par deux.

OISEAUX ZOMBIES

Dextérité: 11 Force: 8 Points de vie: 45

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous d'abord au **100** si vous avez été blessé avant de revenir à ce paragraphe. Afin d'être sûr que tout danger est écarté, vous patientez quelques instants, mais comme plus rien ne vient vous attaquer, vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au **170**.

57

Vous regardez à droite, puis à gauche. Ne voyant aucune créature, vous traversez la route et vous vous approchez de la porte de l'immeuble. Vous tirez sur la poignée mais celle-ci refuse de bouger. Vous ne pourrez l'ouvrir qu'en la crochetant. Si vous avez la compétence Crochetage et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au **102**, si vous ne l'avez pas ou si vous ne voulez pas en faire usage, il ne vous restera plus qu'à retraverser la route et poursuivre le long de la ruelle, rendez-vous au **15**.

58

Comme vous vous en doutiez, le sas est verrouillé électroniquement et les seules façons de l'ouvrir est soit d'utiliser une carte électronique de couleur noire et portant un « X », soit de faire usage de votre compétence de mécano. Si vous avez l'un ou l'autre, rendez-vous au **66**, dans le cas contraire, vous devrez faire un autre choix entre le sas menant à la sortie (rendez-vous au paragraphe **30**) ou le sas anonyme (rendez-vous au **176**).

59

Vous filez à toute vitesse en direction des portes de la pharmacie en évitant trois zombies au passage. Malheureusement, en dépassant une voiture garée juste à côté de la pharmacie, vous n'apercevez que trop tard le zombie qui s'y cachait. Aussitôt, il s'agrippe à vous et tente de vous mordre au cou. *Testez votre agilité*. Si vous êtes agile, vous réussirez à vous écarter de son étreinte alors que si vous êtes malhabile, le zombie plantera ses dents dans votre chair ce qui vous fera perdre 1D6+3 de *points de vie* et augmentera votre *taux de contamination* d'un point. Malgré tout, vous arriverez quand même à vous défaire de votre ennemi. Si vous possédez une quelconque protection, celle-ci ne vous servira à rien. Rapidement, vous ouvrez les portes que vous refermez au nez du zombie. Appuyé contre les

Opération Survie ~ La Marche des Morts

battants, vous reprenez votre souffle, tandis que des couinements vous parviennent de l'intérieur du bâtiment. Rendez-vous au **125**.

60

Désespérément, vous regardez autour de vous, cherchant une voiture qui pourrait encore fonctionner. Soudain, votre regard tombe sur une magnifique Subaru Impreza rouge qui a réchappée au carambolage. Faisant signe à Tiffany, vous vous dirigez aussitôt vers le véhicule. Malheureusement pour vous, un chien s'est détaché du reste de la horde et court à toute vitesse dans votre direction; lorsqu'il n'est plus qu'à quelques mètres de vous, il passe à l'attaque, vous prenant au dépourvu. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, le chien passera à côté de vous sans vous toucher. Par contre, si vous êtes malchanceux, le chien vous heurtera de plein fouet et vous perdrez 1D6+2 de *points de vie* (moins votre classe d'armure si vous en portez une). De plus, le choc aura été si violent que votre arme de poing se trouvera projeté dans les airs et finira sa course en atterrissant sur le sol dans un bruit sourd (si vous n'avez pas d'arme de poing, faites comme s'il s'agissait de votre arme de corps à corps, si vous ne possédez aucune de ces deux armes, ne prenez en compte que la perte de *points de vie*). Reprenant vos esprits, vous criez à la militaire de vous couvrir pendant que vous lutterez contre votre ennemi. Menez ce combat selon les règles du corps à corps. Note: vous ne pourrez pas utiliser de grenades.

CHIEN

Dextérité: 9

Force: 6

Points de vie: 37

Si vous êtes vainqueur, vous sommerez à Tiffany de retenir les zombies pendant que vous vous occuperez de faire démarrer la voiture. Mais avant cela, n'oubliez pas de vous rendre au **100** si vous avez été blessé avant de revenir à ce paragraphe. Tandis qu'elle s'exécute, vous allez récupérer votre arme, à condition, bien sûr, d'en avoir perdu une. S'il s'agit de votre arme de corps à corps, celle-ci demeurera introuvable (rayez-là de votre *feuille d'aventure*), s'il s'agit de votre arme de poing, *testez son enrayage*. Si vous réussissez, vous pourrez la conserver, dans le cas contraire, elle sera hors d'usage et vous devrez la jeter (dans ce cas, rayez-là de votre *feuille d'aventure*). Derrière vous, vous entendez les détonations provoquées par le Fass 90 de Tiffany, ce qui vous incite à vous dépêcher. Sans plus attendre, vous vous couchez sous le volant puis vous entreprenez de mettre la voiture en marche en vous aidant des fils. Après quelques instants de dur labeur, le moteur commence à vrombir. Poussant une exclamation de joie, vous interpelez Gabber et celle-ci vous rejoint après avoir éliminé deux autres zombies.

- Démarre ! S'enquit-elle tout en insérant un nouveau chargeur dans son arme.

Vous n'avez pas besoin qu'on vous le répète deux fois, car déjà vous appuyez sur la pédale des gaz. La voiture démarre à l'instant même où les créatures arrivent à votre hauteur. Dans un vrombissement d'enfer, vous vous dirigez vers la sortie de la ville en prenant bien soin d'éviter les voitures accidentées et d'écraser tous les zombies qui se dressent devant vous. Vous poussez à nouveau un cri de joie lorsque vous apercevez la sortie tant convoitée. Vous avez réussi à sortir vivant de cette ville maudite ! Rendez-vous au **4**.

61

Avant toute chose, vous regardez autour de vous et vous constatez que la grande place dans laquelle se trouve l'entrée du métro souterrain est totalement dégagée. Il y a bien quelques zombies qui traînent çà et là, mais tant qu'ils resteront éparpillés, ils ne représenteront aucun danger pour vous. Le plus gros des morts-vivants se situent du côté du Centre-ville, comme vous avez pu si bien le remarquer. Dès que vous êtes sûr qu'il n'y a plus aucun danger, vous sortez de votre cachette puis vous foncez en direction de la bouche de métro. Une fois en haut des marches, vous plissez les yeux, essayant de voir quelque chose en bas. Hormis une faible lumière qui tente tant bien que mal de percer les ténèbres, il n'y a pas d'autres sources d'éclairage. S'il y a des monstres là-dedans, vous risquez d'avoir bien du mal à vous en défaire. Si vous le voulez, vous pouvez toujours revenir en arrière pour traverser la ville, dans ce cas rendez-vous au **119**. Si vous êtes cependant bel et bien décidé à passer par le métro, rendez-vous au **13**.

62

Devant le spectacle qui s'offre à vous, vous écartez toute éventualité de retrouver des habitants. En effet, partout où vous regardez n'est que désastre et désolation : des incendies se sont déclarés aux quatre coins de la ville, les vitres des magasins ont été pour la plupart brisées, les monuments et même certains bâtiments ne sont plus que des ruines, comme s'ils avaient été la cible d'explosions. Ne vous souciant plus du froid comme vous l'avez été jusqu'à présent, et oubliant votre douleur aux côtes, vous avancez, le regard comme hypnotisé par cette vision apocalyptique. Une fois arrivé à un carrefour, vous vous arrêtez net pour regarder à nouveau ce désastre, comme si vos yeux refusaient de croire ce qu'ils avaient devant eux. Mis à part les flammes qui crépitent, vous n'entendez absolument rien, pas de bruits de moteurs, pas de voix humaines, pas d'aboiements, rien, le silence total. Ne connaissant pas trop bien la ville, vous empruntez une ruelle au hasard ayant comme seul objectif de rallier le restaurant où vous deviez livrer la marchandise, qui doit

d'ailleurs toujours se trouver dans votre voiture de livraison. Vous connaissez bien ce restaurant, le Maramix, pour y être déjà allé livrer plusieurs fois. Hélas, c'est bien le seul endroit que vous connaissez dans cette ville, mais dans l'immédiat, il vous faut trouver des vêtements adéquats. Non loin de vous, sur la rue qui vous fait face, vous apercevez un magasin d'habits. Si vous le désirez, vous pouvez vous y rendre, dans ce cas rendez-vous au **140**, si vous souhaitez visiter un peu plus les lieux, vous pouvez le faire en vous rendant au **99**.

63

Vous sortez la carte de votre poche que vous insérez ensuite dans le boîtier prévu à cet effet. À votre plus grande surprise, la carte disparaît pour ne plus réapparaître. Vous patientez quelques instants en espérant qu'elle refasse son apparition, mais vous devez vous rendre à l'évidence : la carte a bel et bien disparu (rayez-là de votre *feuille d'aventure*). Haussant les épaules, vous franchissez les portes qui sont à présent grandes ouvertes. Une fois que vous les avez franchis et que vous débouchez dans la nouvelle salle, vous poussez une exclamation de surprise. Rendez-vous au **116**.

64

Même si Raphael et les autres ont besoin de vous, vous ne pouvez pas laisser vos trois compagnons livrer à eux, car les créatures déferlent sans jamais vouloir s'arrêter. Dans un premier temps, vos trois camarades parviennent à repousser les assauts des loups contaminés, mais vous savez qu'ils ne pourront pas continuer ainsi encore longtemps. Nicholaï assène de terribles coups de hache sur le museau des créatures, mais visiblement, ses forces déclinent car lors de sa dernière attaque, il tarde à lever son arme et un monstre en profite pour le mordre cruellement au bras. Poussant un hurlement de douleur, le pompier d'origine ukrainienne tente de se libérer mais n'y parvient pas. Virgil accourt à sa rescousse et élimine le monstre d'un coup de fusil à pompe à bout portant. Non loin d'eux, Tiffany fait chauffer son Fass 90 qui déverse ses projectiles à toute vitesse. Tout à coup, un loup beaucoup plus grand que les autres traverse l'une des fenêtres et atterrit au centre du salon. Celui-ci ressemble à ses congénères, à l'exception qu'il est beaucoup plus grand et beaucoup plus puissant. De plus, des tentacules, dont chaque extrémité se termine par une pointe, sortent de son dos. Dans un feulement terrible, la créature bondit sur Virgil qui ne cesse de tirer à l'aide de son fusil à pompe. Malheureusement, les décharges de chevrotine ne semblent pas faire grand mal au loup géant qui percute de plein fouet l'agent de sécurité. Malgré ses débattements, Virgil n'est pas assez fort pour s'échapper de l'étreinte de la

Opération Survie ~ La Marche des Morts

créature et cette dernière n'a plus qu'à plonger ses impressionnants crocs dans la gorge de sa victime. En dépit de la douleur qui parcourt tout son corps, Nikolai tente de donner un coup de hache à la bête, mais les tentacules le déséquilibrent avant de le transpercer de parts en parts. Des giclées de sang jaillissent des plaies de Nicholaï qui hurle aussi fort que ses poumons le lui permettent. Finalement, l'un des tentacules lui porte le coup final et l'humain redevient silencieux, tandis qu'il s'affaisse sur le sol. Tiffany, de son côté, est paralysée par la peur, ses membres refusant de bouger. Voyant que la créature, qui a désormais délaissé le corps ravagé de Virgil, commence à s'approcher de votre amie, vous réagissez aussitôt en lui portant secours, l'arme à la main. Malheureusement, l'un des tentacules vous heurte de plein fouet, vous ôtant 5 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous vous relevez tandis que la créature s'approche davantage de la militaire. Cette dernière, reprenant enfin ses esprits, sort son Sig et tire sur la créature, sans effet cependant puisque les balles de 9mm ne parviennent pas à s'enfoncer dans le corps puissant de la bête infernale qui, dans un rugissement bestial, frappe la jeune femme de toutes ses forces à l'aide de l'une de ses monstrueuses pattes. La puissance du coup est telle que la militaire est littéralement projetée dans les airs, finissant sa course contre le mur. Pris d'un accès de fureur, vous foncez contre la créature, bien décidé à la faire payer pour ses crimes. Avant d'en venir au corps à corps, vous pouvez effectuer quatre *tirs de précision*. Par contre, vous ne pourrez pas faire usage de grenades si toutefois vous en possédez.

BÊTE INFERNALE

Dextérité: 10

Force: 8

Points de vie: 50

Chaque fois que vous porterez un coup, que ce soit avec une arme de corps à corps ou une arme à feu, vous devrez soustraire vos dégâts d'un point en raison de la résistance naturelle de la bête. À chaque assaut (lors du combat au corps à corps) lancez 1D6. Si vous tirez un chiffre impair, la créature vous blessera avec l'un de ses tentacules. À ce moment-là, lancez à nouveau 1D6. Si vous obtenez 1 ou 2, la créature ne vous blessera qu'avec l'un tentacule, et vous perdrez 2 *points de vie*. Si vous tirez 3 ou 4, le monstre utilisera deux de ses appendices ce qui vous ôtera 4 *points de vie*. Pour terminer, si vous décrochez un 5 ou 6, les trois tentacules vous attaqueront en même temps et vos *points de vie* diminueront de 6. Si vous triomphez de ce redoutable adversaire, rendez-vous au **200**.

65

La rue que vous suivez - et dont vous ignorez le nom - se scinde bientôt en deux. Une petite ruelle part sur la droite tandis que la rue principale continue droit devant vous. En regardant

la ruelle annexe, vous n'apercevez rien, en revanche, le long de la rue principale, vous discernez plusieurs corps étalés par terre. Si vous souhaitez emprunter la petite ruelle, rendez-vous au **29**, si vous préférez poursuivre tout droit, rendez-vous plutôt au **43**.

66

Si vous utilisez votre carte, n'oubliez pas de la rayer de votre *feuille d'aventure*. Si vous utilisez votre compétence de mécano, vous réussirez à court-circuiter le système d'ouverture après plusieurs minutes. Dans les deux cas, le sas s'ouvre vous dévoilant tous ses secrets : un râtelier d'armes, des caisses de munitions ainsi que toutes sortes d'accessoires. Néanmoins, après avoir fait le tour de la pièce de dimension moyenne, vous constatez avec regret que la plupart des armes et des munitions ont déjà été prises. Pour tout arme, vous ne découvrez qu'un fusil à pompe Benelli et un Uzi, ainsi qu'une hache (pour connaître leurs caractéristiques, reportez-vous à la section des armes). Concernant les munitions, vous mettez la main sur 1D6+2 de cartouches de calibre 12, sur 3D6+6 de balles de 5.56mm et sur une caisse de 9mm. Pour savoir combien il y en a, lancez cinq fois 1D6, cela vous donnera le nombre de balles de 9mm que vous pourrez empocher. Pour ce qui est des accessoires, vous avez la joie de trouver une grenade, une grande trousse de soins (vous rendant un maximum de 40 *points de vie*), un sérum (qui réduit de deux points votre *taux de contamination*) et une armure tactique (celle-ci diminuera les dégâts infligés par vos ennemis de 4 points et ce, à 10 reprises). Choisissez ce que vous voulez prendre avec vous puis modifiez en conséquence votre *feuille d'aventure*. Vous gagnez deux *points de chance* pour toutes vos découvertes. Une fois que vous aurez fait votre choix, il ne vous restera plus qu'à quitter l'entrepôt et choisir une nouvelle destination. Si ce n'est pas déjà fait, vous pourrez vous diriger vers la sortie (rendez-vous au paragraphe **30**) ou vers le dernier sas dépourvu d'annotation (rendez-vous au **176**).

67

Vous êtes sur le point d'appeler à nouveau lorsqu'une masse s'écroule sur vous, ce qui vous projette à terre. La chute, qui a été assez brutale, vous fait perdre 1D6+2 de *points de vie*. Malgré la douleur qui vous vrille la tête, et qui réveille celle de vos côtes par la même occasion, vous tentez de vous mettre sur le dos. Alors que vous êtes sur le point de vous retourner, vous lâchez un cri de surprise en découvrant que la masse qui vous est tombée dessus n'est nulle autre qu'un corps! Immédiatement, vous l'écartez de vous d'un bon coup de pied avant de vous remettre debout, le cœur haletant. Une fois que vous vous êtes calmé, vous observez le cadavre: il s'agit d'un jeune homme d'une vingtaine d'année vêtu d'un

blouson en cuir et d'un pantalon noir. Si ses habits sont en trop mauvais états, en revanche, ses chaussures montantes semblent avoir réchappé au massacre. En les examinant de plus près, vous constatez qu'il s'agit d'une marque de sport bien connue dont la pointure est presque identique à la vôtre, à quelques tailles près. Le cadavre n'en ayant plus besoin, vous les lui délestez et vous les chaussez. Elles sont un peu trop petites pour vous mais avec le temps, vous pensez qu'elles s'adapteront à votre taille. De toute façon, c'est tout ce que vous pouvez avoir pour le moment. En observant le cadavre, un frisson désagréable vous parcourt le corps en vous demandant ce qui a bien pu lui arriver. Cette ville ne tourne pas rond, et à présent, vous avez la conviction et la certitude qu'il s'y est passé quelque chose de très grave. Pendant un court instant, vous restez immobile, n'arrivant pas à arracher votre regard du corps du jeune homme. La peur commence gentiment à s'emparer de vous et vous devez respirer plusieurs fois de suite pour vous calmer. Finalement, ne voyant plus aucune trace de la silhouette que vous aviez aperçue, vous rebroussez chemin et vous regagnez la rue. Rendez-vous au **81**.

68

En accord commun avec Tiffany, vous décidez de continuer par la route malgré le fait qu'il ne vous reste plus qu'un phare en état de marche. Heureusement pour vous, la route est presque dégagée, seules quelques rares voitures sont éparpillées çà et là. Il fait à présent complètement noir et vous devez davantage vous concentrer en conduisant, chose difficile puisque, à l'instar de Tiffany, la fatigue vous gagne peu à peu. Tandis que vous roulez, vous vous demandez ce que sont devenus les autres, ainsi que ce couard de Davis.

- Hé! Fait Tiffany, ce qui vous fait sortir de vos pensées, regarde sur ta gauche, une station-service. On pourrait y s'arrêter, on y trouvera sûrement de quoi manger.

- Ouais, ainsi que des zombies.

- C'est un risque à prendre, déclare sobrement Tiffany.

Si vous décidez de faire un petit détour par la station-service, rendez-vous au **18**, dans le cas contraire, allez au **105** et poursuivez votre route.

69

Vous ouvrez la porte entrebâillée et vous débouchez sur une salle beaucoup plus petite que la précédente. En fait, vous vous tenez sur le seuil d'une petite remise dans laquelle étaient stockées les réserves de médicaments, qui ont également été pillées. Juste à côté de vous se tient le cabinet qui devait appartenir au responsable de la pharmacie. D'ailleurs, le corps de celui-ci est allongé en travers de la porte du cabinet. À ses côtés, caché dans la

Opération Survie ~ La Marche des Morts

pénombre, vous distinguez les contours d'un fusil à pompe. Prudemment, vous vous approchez du cadavre que vous examinez ensuite : celui-ci est recouvert de petites morsures, et plusieurs d'entre elles sont récentes... Tout à coup, surgissant de nulle part, des dizaines de rats se rassemblent et convergent dans votre direction en poussant d'horribles couinements. Vous n'aviez donc pas rêvé ! Vite, il vous faut prendre une décision. Si vous voulez fuir, *testez votre fuite en ajoutant un point au résultat obtenu si vous n'avez pas de chaussures*, mais sachez qu'en cas de réussite, vous devrez quitter définitivement la pharmacie. Si vous voulez fuir et que vous réussissez, rendez-vous au **175**, dans le cas contraire, les rats vous auront rejoint et vous devrez les combattre sans plus avoir la possibilité de fuir. Si vous voulez rester combattre, tenez-vous prêt. Si vous avez un pistolet, vous avez le droit à deux *tirs de précision* avant d'entamer le combat au corps à corps. N'oubliez pas de déduire à chaque fois les munitions que vous utiliserez de cette manière. Si vous êtes en possession d'une grenade, il vous sera impossible de l'utiliser car l'endroit est trop exigu.

HORDE DE RATS

Dextérité: 8

Force: 3

Points de vie: 24

Les rats sont rapides et vous ne vous laisseront que très peu de répit. Si vous parvenez à vous en débarrasser et si vous avez été blessé, rendez-vous au **100** puis revenez à ce numéro de paragraphe. Après vous être assuré qu'il n'y a pas d'autres rats, vous vous penchez à nouveau au-dessus du cadavre du pharmacien et vous lui faites les poches dans lesquelles vous trouvez un anti-virus qui, une fois absorbé, diminuera votre *taux de contamination* de trois points. Vous trouvez également trois cartouches de calibre 12 pour fusil à pompe. Notez sur votre *feuille d'aventure* ces deux articles si vous voulez les prendre avec vous. Une fois que c'est fait, vous vous emparez rapidement du fusil à pompe de type Benelli M3 et vous comptez les cartouches restantes. Pour savoir combien il en reste, lancez 1D6 puis notez-les sur votre *feuille d'aventure*. Vous vous demandez bien comment ce pharmacien a pu entrer en possession d'une telle arme, quoi qu'il en soit, vous êtes bien content de l'avoir à présent à votre tour. Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez fouiller la pharmacie (rendez-vous au **146**), sinon il ne vous restera plus qu'à quitter le bâtiment et continuer en direction du Centre-ville, rendez-vous alors au **175**.

70

Après quelques manœuvres, vous atterrissez enfin au milieu du compartiment. Le tram étant incliné, vous devez vous tenir aux mains-courantes pour ne pas perdre l'équilibre. En

regardant autour de vous, vous comptez cinq corps mais tous sont dans un tel état qu'il vous est impossible de les identifier. La seule chose digne d'intérêt que vous voyez est la grosse valise que vous aviez aperçue depuis le toit. Celle-ci est coincée sous un siège du côté opposé au vôtre. Prudemment, vous lâchez la main-courante et vous vous laissez glisser jusqu'à la valise. En voulant l'ouvrir, vous constatez qu'elle est verrouillée. Si vous avez le talent de crocheteur et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **26**. Si vous ne l'avez pas, ou si vous décidez tout simplement de ne pas l'utiliser, vous la laissez sur place et vous quittez la carcasse du tram en passant par le même chemin qui vous a permis de venir ici. Comme vous avez déjà perdu assez de temps, vous décidez de regagner la bifurcation et de prendre le second passage. Rendez-vous au **169**.

71

Si vous avez une arme à feu, vous la dégainez et vous ouvrez le feu sur l'araignée. Comme vous vous tenez sur le seuil de l'appartement, vous aurez le temps d'effectuer trois *tirs de précision*, par contre, il vous sera impossible de lancer une grenade. Si vous n'avez pas d'armes à feu, il ne vous restera plus qu'à tirer une arme de mêlées et vous battre au corps à corps.

ARAIGNÉE GÉANTE

Dextérité: 10 Force: 6 Points de vie: 41

Vous pourrez fuir à tout moment. Si c'est le cas, procédez selon la manière habituelle. Si vous réussissez votre *test de fuite* (en ayant ajouté 1 au résultat obtenu si vous vous déplacez toujours sans chaussures), vous parviendrez à quitter l'appartement et à rejoindre la rue. Là, vous pourrez soit vous rendre au **40** pour poursuivre votre chemin soit vous rendre au **136** pour vous porter au secours de la personne que vous avez entendue crier dans la ruelle. Mais avant cela, n'oubliez pas de vous rendre au **100** si l'araignée vous a blessé. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous également au paragraphe **100** pour évaluer vos blessures puis revenez à ce paragraphe. Vous avez à peine porté le coup fatal à votre adversaire que vous courez déjà en direction de la femme. Prenant dans vos bras le corps enveloppé, vous entreprenez de déchirer la soie qui compose le cocon. La tâche est davantage ardue puisque le cocon est plus résistant que prévu; de ce fait, il vous faut bien plusieurs minutes avant de pouvoir le déchirer entièrement. Malheureusement, tous vos efforts ont été vains car la femme a rendu son dernier soupir. Vous perdez un *point de chance*. Poussant un profond soupir, vous vous éloignez du cadavre avant d'entamer une fouille rapide des lieux. Au-dessus d'une cheminée, servant uniquement de décoration

remarquez-vous, se trouve un fusil de chasse que vous attrapez aussitôt. Après l'avoir examiné sous toutes ses coutures, vous constatez qu'il est en état de marche. Ce fusil de chasse ne peut contenir que deux cartouches de calibre 12 à la fois, par contre, ses dégâts sont considérables car chaque tir fera perdre 12 *points de vie* à tous vos ennemis. Au niveau des particularités, ce fusil n'en a aucune. Si vous désirez le prendre avec vous, notez-le sur votre *feuille d'aventure* dans la case « armes à feu ». En plus du fusil, vous découvrez également 8 cartouches de calibres 12 ainsi qu'une petite trousse de soins qui vous rendra 10 *points de vie* lorsque vous l'utiliserez (modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence). Ravi de vos trouvailles, vous quittez l'appartement, puis l'immeuble. Au moment où vous regagnez la rue, vous constatez que plusieurs dizaines de zombies sont en train de se rassembler et de converger dans votre direction, aussi vous décidez de vous hâter. Rendez-vous au **40**.

72

Grâce à votre instinct développé durant vos bagarres de rue, vous évitez la masse qui bondit sur vous. Ce faisant, vous sentez immédiatement une douleur aux côtes et vous comprenez que celles-ci ne sont toujours pas guéries. Vous perdez deux *points de vie*. Rapidement, vous reprenez vos esprits avant de faire face à votre agresseur. Là, vous lâchez un petit rire nerveux en découvrant qu'il ne s'agit que d'un chien, un Golden Retriever adulte pour être précis. Le quadrupède vous observe un instant, et à son expression, vous vous rendez compte qu'il est complètement effrayé. Le chien tourne sur lui-même sans cesser d'aboyer, comme s'il était devenu fou. Vous le regardez faire pendant quelques instants, ne sachant pas quelle attitude adopter. D'un côté, vous êtes content de rencontrer quelqu'un, même si ce quelqu'un n'est pas un être humain, mais d'un autre côté, la frayeur du chien commence à vous contaminer. Qu'est-ce qui a bien pu le mettre dans cet état? Finalement, vous décidez d'effectuer quelques pas dans sa direction mais vous avez à peine mis un pied devant vous que le canidé aboie une dernière fois avant de faire demi-tour et de s'enfuir, vous laissant seul.

- Non, attends le chien, ne pars pas!!

Rien n'y fait, le meilleur ami de l'homme est bien décidé à vous laisser seul. Soupirant, vous détournez les yeux de l'endroit où le chien a disparu puis vous vous dirigez vers la cabane. Notez le mot "sauvé" sur votre *feuille d'aventure* puis rendez-vous au **132**.

73

La créature est agile mais vous réussissez quand même à la blesser à plusieurs reprises. Pourtant, les impacts de balles ne paraissent pas lui avoir fait beaucoup d'effets, même si elles l'ont un peu ralentie dans sa course. Finalement, la créature au masque d'acier arrive devant vous et vous assène un coup de griffes. Vous faites un bond en arrière mais vous ne pouvez éviter totalement les lames qui viennent vous lacérer le ventre, ce qui vous fait perdre 1D6+3 de *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, l'être encapuchonné, d'une simple pichenette, vous arrache votre arme des mains et celle-ci va heurter violemment le sol dans un bruit sourd. Étant ainsi démuni, vous reculez de quelques pas, cherchant un moyen de vous sortir de ce guêpier. La créature, quant à elle, s'approche de vous et, vous dominant de toute sa hauteur, vous observe. À ce moment-là, vous distinguez deux lueurs rouges à travers les fentes de son masque au niveau des yeux. Lentement, votre adversaire lève son bras, prêt à vous embrocher. La blessure au ventre que la créature vient de vous infliger vous fait souffrir, mais vous pensez quand même pouvoir vous défendre au cas où. Alors que vous pensiez votre dernière heure arrivée, vous avez l'agréable surprise de constater que la créature retient son coup et qu'elle semble, à présent, vous ignorer complètement. L'être au masque d'acier tourne la tête, comme si elle cherchait quelqu'un où quelque chose. Puis, sans crier gare, elle tourne les talons et disparaît dans la nuit, vous laissant seul. Vous n'en revenez pas de votre chance et il vous faut bien quelques minutes avant de réaliser que vous êtes bel et bien sorti d'affaire. En titubant, vous vous dirigez vers votre arme à feu et vous l'inspectez. *Testez son enrayage*. Si vous obtenez un résultat égal ou inférieur, l'arme sera toujours opérationnelle. Si vous tirez un résultat supérieur, elle sera désormais inutilisable et vous devrez la jeter, rayez-là de votre *feuille d'aventure* sans oublier de récupérer les munitions qui se trouvent dans le chargeur. Profitant que la créature ait disparu, vous reprenez sans plus tarder votre marche le long du corridor. Rendez-vous au **16**.

74

Vous faites irruption dans le salon, arme en mains, pour découvrir un véritable carnage : des dizaines de cadavres de loups mutants gisent çà et là en travers de la pièce. Tout le mobilier a été fracassé, y compris le miroir qui s'est brisé en mille morceaux et la table qui a été entièrement détruite. Dans un coin de la pièce, vous voyez les corps sans vie de Virgil et de Nicholaï, mais pas celui de Tiffany. Finalement, vous distinguez des mouvements dans l'ombre ; instinctivement, vous levez votre arme dans cette direction.

- Lé... Léonard, articule une voix avec peine, par... par ici...

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Sans cesser de brandir votre arme, vous avancez en direction de la voix pour tomber sur Tiffany qui se traîne lamentablement sur le sol. Sa jambe droite a été sectionnée au niveau du genou et son pied gauche n'est plus qu'une bouillie informe de chairs sanguinolentes. Sans plus attendre vous la prenez dans vos bras, mais en la voyant dans cet état, vous êtes pris d'une certaine tristesse. Tout en l'aidant à s'adosser contre le mur, vous lui demandez :

- Qu'est-ce qui s'est passé ?

- Trop... trop nombreux, réussit-elle à dire. Une bête infernale... elle est venue... elle... elle a massacré Virgil... Ni... Nicholaï a voulu me protéger... m... mais, il n'a rien pu... pu faire.

- Où est cette bête infernale ??

- Là, dit-elle en pointant du doigt une silhouette derrière vous.

Vif comme l'éclair, vous faites volte-face pour vous retrouver avec la pire créature jamais vue : celle-ci ressemble aux loups contaminés à l'exception près qu'elle est beaucoup plus grande et beaucoup plus puissante. De plus, des tentacules, dont chaque extrémité se termine par une pointe acérée, sortent de son dos. Le gigantesque monstre darde sur vous ses yeux rouge sang et observe vos moindres faits et gestes. Apparemment, elle semble ravie d'avoir un nouveau repas à portée de crocs. Pendant quelques instants, le monstre grogne, retroussant ses larges babines, dévoilant ainsi ses crocs monstrueux, puis, dans un feulement à vous faire dresser les cheveux sur la tête, il s'élançe à l'attaque. Comme vous vous y attendiez, vous anticipez son attaque, ce qui fait que vous avez le droit à quatre *tirs de précision* avant de poursuivre le combat dans un terrible corps à corps. Il ne vous est pas possible d'utiliser de grenades. À présent, préparez-vous à livrer votre ultime bataille !

BÊTE INFERNALE

Dextérité: 10

Force: 8

Points de vie: 50

Chaque fois que vous porterez un coup, que ce soit avec une arme de corps à corps ou une arme à feu, vous devrez soustraire vos dégâts d'un point en raison de la résistance naturelle de la bête. À chaque assaut (lors du combat au corps à corps) lancez 1D6. Si vous tirez un chiffre impair, la créature vous blessera avec l'un de ses tentacules. À ce moment-là, lancez à nouveau 1D6. Si vous obtenez 1 ou 2, la créature ne vous blessera qu'avec l'un tentacule, et vous perdrez 2 *points de vie*. Si vous tirez 3 ou 4, le monstre utilisera deux de ses appendices ce qui vous ôtera 4 *points de vie*. Pour terminer, si vous décrochez un 5 ou 6, les trois tentacules vous attaqueront en même temps et vos *points de vie* diminueront de 6. Si vous triomphez de ce redoutable adversaire, rendez-vous au **200**.

Malheureusement, vous avez beau chercher, vous ne trouvez aucun autre endroit où passer afin de franchir cette barrière de feu. N'ayant plus le choix, vous vous enveloppez dans une couverture, que vous trouvez dans une voiture, puis vous montez sur le toit d'un autre véhicule non sans ressentir une grosse appréhension à l'idée de ce que vous allez entreprendre dans quelques minutes. Surplombant ainsi la ruelle, vous vous apprêtez à sauter à travers les flammes, là où elles vous paraissent le moins denses. Prenant votre élan, vous vous élancez à travers le feu, recouvert de votre couverture. *Tentez votre chance*. En cas de réussite, les flammes ne vous feront perdre que *8 points de vie*. En revanche, si vous échouez, les flammes vous causeront beaucoup plus de dégâts car elles vous brûleront au deuxième degré, ce qui vous ôtera *16 points de vie* et diminuera votre *dextérité* et votre *agilité* d'un point. Faites les modifications nécessaires sur votre *feuille d'aventure*. Si vous êtes toujours en vie, vous vous débarrassez de la couverture avant de reprendre votre route non sans grimacer de douleur à cause de vos brûlures. Rendez-vous au **65**.

76

Alors que vous avancez dans ce tunnel mal éclairé, il vous semble distinguer, au loin, une silhouette qui se dessine de manière toujours plus distincte dans l'obscurité au fur et à mesure que vous vous en approchez. Aussitôt, vous ralentissez avant de plisser les yeux, cherchant à identifier l'apparition. Malheureusement, à cause de la mauvaise visibilité, il vous est impossible de bien voir. Peu importe puisque la créature vous a aperçu à son tour et s'élance dans votre direction en poussant d'affreux cris. *Testez votre agilité*. Si vous êtes agile, vous esquiveriez son attaque, dans le cas contraire, la créature vous blessera à l'aide de sa griffe, ce qui vous fera perdre *7 points de vie* et augmentera votre *taux de contamination* d'un point. Si cette attaque ne vous a pas tué, votre agresseur passera sous une source de lumière vous donnant enfin la possibilité de l'identifier : mesurant environ 1m50, la créature a la peau verdâtre et couverte d'écailles. Sa tête reptilienne, comme celle d'un lézard, est dotée de dents pointues entre lesquelles apparaît, de temps à autres, une langue fourchue. Ses deux pattes avant et arrière se terminent par des griffes mesurant environ 10 centimètres. Après vous avoir observé, le monstre bondit à nouveau sur vous, rendant toute fuite inutile. Vite, dégainez une arme et préparez-vous à défendre votre vie ! À partir de maintenant, vous avez le droit à *5 tirs de précision* (si vous n'avez pas d'armes à feu, aller immédiatement au troisième sous paragraphe).

Si vous touchez votre cible à :

- 4 ou 5 reprises, la créature s'écroulera à vos pieds, mortellement blessée, et il ne vous restera plus qu'à vous rendre au **2** pour poursuivre votre chemin.

Opération Survie ~ La Marche des Morts

- 2 ou 3 reprises, la créature se retrouvera ralentie par vos tirs mais parviendra quand même à vous blesser, ce qui vous fera perdre 4 *points de vie* et augmentera votre *taux de contamination* d'un point. Si vous êtes toujours en vie, vous devrez vous rendre au **193** pour entamer le combat au corps à corps.
- 0 ou 1 reprise (ou si vous n'avez pas d'armes à feu), la créature vous lancera une attaque fulgurante, ce qui vous fera perdre 7 *points de vie* et augmentera votre *taux de contamination* d'un point. Si vous êtes toujours en vie, vous devrez vous rendre au **193** pour entamer le combat au corps à corps.

77

À première vue, il semble y avoir moins de zombies – comment appeler ces créatures autrement ? – du côté de la cuisine, c'est pourquoi vous décidez d'y tenter votre chance. Tandis que les créatures s'avancent les bras tendus, certainement attirées par l'odeur alléchante que dégage votre corps, vous prenez votre élan et vous foncez dans le tas, balançant vos bras autour de vous pour repousser les éventuels zombies qui se rapprocheraient trop près de vous. *Testez votre agilité en ajoutant un au résultat si vous n'avez pas de chaussures.* Si vous êtes agile, vous parvenez à les éviter et à gagner la porte de la cuisine au prix d'une perte d'1D6 de *points de vie*, par contre, si vous êtes malhabile, en plus de perdre 1D6+6 de *points de vie*, votre *taux de contamination* augmentera d'un point. Vous franchissez rapidement la porte arrière, vous précipitant ensuite à l'extérieur du restaurant. Une fois dehors, vous prenez quelques minutes pour reprendre votre souffle, mais en entendant les plaintes des zombies qui se rapprochent, vous écourtez votre pause et vous reprenez rapidement votre route. Alors que vous tournez au coin d'une ruelle, vous heurtez quelque chose de plein fouet. Rendez-vous au **166**.

78

Vous rejoignez le trio en quelques enjambées, mais en découvrant la source de leur malheur, vous poussez vous aussi un juron : face à vous, dans le soleil couchant, des véhicules ont fait irruption dans la rue, bousculant toutes les voitures qui bloquaient le passage. Arrivées à quelques mètres de votre position, les voitures noires s'arrêtent et des hommes en noir en sortent. Vous ne savez pas comment ils ont pu vous retrouver, mais vous savez qu'ils seront sans pitié avec vous puisque vous leur avez faussé compagnie la première fois. L'un des hommes en noir, probablement le chef, pointe du doigt l'épicerie dans laquelle vous vous êtes abrités avant de crier des ordres à ses subordonnés. Aussitôt, ceux-ci se dirigent dans votre direction.

- Que faisons-nous ! S'exclame Raphael, tandis que les autres survivants se replient à l'autre bout de la pièce.

- Nous n'avons pas le choix, murmure Nicholai. Ils savent que nous sommes là, nous sommes obligés de nous battre.

- Bonne idée ! Clame Tiffany. Nous allons nous débarrasser une bonne fois pour toute de ces salauds.

- Ok, fait Nicholai. Patrick, occupe-toi des jumelles, de Barbara et de son fils. Tiffany, tu prends le côté droit avec Virgil, moi, je m'occupe du côté gauche avec Raphael.

- Et moi ? Grogne Dave.

- Toi ? Intervient Virgil de sa voix grave, tu fais ce que tu veux.

- Tenez-vous prêt ! Annonce le pompier.

Et vous, qu'allez-vous faire ? Allez-vous prêter main-forte à D'Alessio et à ses hommes ou préférez-vous plutôt assurer la sécurité des autres survivants ? Pour le premier choix, rendez-vous au **118**, pour le second choix, allez au **156**.

79

Vous prenez votre élan puis vous vous élancez sur le toit d'en face. *Testez votre agilité*. Si vous échouez, rendez-vous au **103**, dans le cas contraire, poursuivez la lecture. Grâce au ciel, vous parvenez de l'autre côté, malheureusement, vous vous réceptionnez mal et vous vous blessez aux jambes. Vous perdez 1D6+2 de *points de vie* (si vos *points de vie* tombent à zéro, ramenez-les à un). Malgré la douleur qui martyrise vos pauvres jambes, vous reprenez votre route au pas de course. Vous tournez la tête et vous jetez un coup d'œil en direction des hommes : ceux-ci se sont arrêtés aux abords du toit et ne semblent pas vouloir prendre le risque de sauter de l'autre côté. Néanmoins, l'un d'entre eux, le plus petit et sûrement le plus agile, prend son élan et s'élance à son tour. Au contraire de vous, celui-ci se réceptionne sans mal mais laisse tomber son MP5 qui finit sa course quelques mètres plus bas. Sans perdre de temps, il dégaine un pistolet et fonce droit sur vous. De votre côté, vos jambes ne parviennent plus à soulever votre corps et, n'ayant pas d'autres endroits où aller, vous attendez votre poursuivant de pied ferme. Celui-ci a les cheveux noirs coupés très courts et porte effectivement un costard noir sur une chemise blanche. Une cravate couleur grenat est nouée autour de son cou. Son visage semble dénué de sentiments et l'étranger se contente juste de vous observer de ses yeux froids. À ce moment-là, vous avez l'impression d'avoir un cyborg en face de vous. Finalement, l'homme en noir ouvre le feu sur vous à l'aide de son Glock. L'arme possède une précision de 6 et l'homme l'utilisera à trois reprises (lancez les dés pour lui). Si vous possédez vous aussi une arme à feu, vous aurez également

Opération Survie ~ La Marche des Morts

le droit à trois *tirs de précision* que vous mènerez chacun votre tour. Lorsque ce sera terminé, l'homme rengainera son arme à feu et utilisera un couteau de combat pour se battre au corps à corps. À la façon dont il jongle avec l'arme, vous en déduisez qu'il n'est pas un novice dans le maniement du couteau. Vous ne pouvez pas utiliser de grenades.

HOMME EN NOIR (avec couteau)

Dextérité: 9

Force: 3+3

Points de vie: 28

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez vous emparer de son Glock (sauf si vous en avez déjà un), de son couteau de combat (dégâts : +3) et de ses munitions de 9mm. Pour savoir combien il y en a, lancez 1D6 et multipliez le résultat par 2 puis rajoutez 5. Inscrivez sur votre *feuille d'aventure* tout ce que vous souhaitez prendre avec vous. Vous fouillez ensuite le cadavre à la recherche d'indices concernant son identité mais vous ne trouvez rien du tout, pas même une carte d'identité. Profitant de ce moment d'accalmie, vous reprenez votre souffle et vous vous soignez si vous le désirez. Heureusement pour vous, vous ne devez pas aller bien loin pour trouver un escalier de secours qui vous permet de redescendre. Rapidement, vous dévalez les marches pour vous retrouver à nouveau dans les rues de la ville maudite. Rendez-vous au **199**.

80

Alors que vous êtes sur le point de vous faire encercler, des aboiements retentissent non-loin de vous; soudain, tel un ouragan beige, un Golden Retriever fait son apparition et s'abat sur la meute de chiens, labourant leur visage à coups de pattes. Tandis que le Golden se bat, vous le reconnaissez : c'est celui-ci que vous aviez sauvé en sortant de l'hôpital ! Vous aurait-il suivi depuis tout ce temps ? Mais plus étrange encore, vous aurait-il reconnu ? Quoi qu'il en soit, vous êtes vraiment ravi de le voir et vous ne perdez pas une seconde avant de lui venir en secours. Prenant une arme, vous ouvrez le feu sur les chiens zombies. Si vous tirez avec un Glock, lancez 1D6+5, le résultat obtenu est le nombre de munitions que vous utilisez. Si vous choisissez le fusil à pompe, lancez 1D6+1. Si vous faites feu avec un M-16 ou un Uzi, lancez 2D6+8. Pour chaque arme, si vous obtenez un résultat supérieur au nombre de munitions que vous possédez, rayez simplement toutes celles qu'il vous reste (faites les changements nécessaires sur votre *feuille d'aventure*). Au bout de plusieurs minutes de combats intenses, durant lesquelles le Golden s'est battu avec acharnement, vous parvenez à éliminer tous vos adversaires. Des morceaux de chairs informes gisent au milieu de la rue et au centre de cet amas sanguinolent, se tient votre sauveur. En vous apercevant, le Golden s'avance vers vous en trainant une patte, son flanc barré par une

vilaine et profonde blessure. Le combat a été rude et votre ami à quatre pattes paraît au plus mal. Sans perdre de temps, vous vous mettez à sa hauteur et vous le flattez d'une caresse.

- Merci beaucoup mon brave ami. Sans toi, je ne sais pas ce que j'aurais fait.

Comme s'il vous avait compris, le chien vous regarde d'un air triste. Pendant que vous le caressez, vous remarquez qu'il saigne abondamment et que sa respiration se fait de plus en plus faible, et d'un coup, le Golden s'écroule sur le sol. Sachant pertinemment qu'il ne lui reste plus longtemps à vivre, vous le prenez dans votre bras et vous lui chuchotez à l'oreille des mots apaisants. Malheureusement, tandis que le temps passe, ses gémissements se font de plus en plus inaudibles, jusqu'à cesser complètement. Pendant quelques instants, vous restez silencieux, refoulant une larme que vous refusez de verser. Ce chien a donné sa vie pour sauver la vôtre et vous vous demandez si un être humain aurait fait pareil. Dans un soupir, vous ôtez le chien de vos bras et vous le déposez délicatement au milieu des restes des chiens zombies. Vous n'avez pas le temps de lui faire une sépulture décente mais vous pensez que c'est une bonne idée de le mettre au milieu de ses victimes. Le cœur lourd, vous reprenez votre route le long de la rue sans cesser de penser au sacrifice de ce brave chien. Rendez-vous au **11**.

81

Les rues étant pour la plupart fermées à cause des barrages et des carambolages, votre progression s'en retrouve ralentie. En outre, l'espoir de rencontrer quelqu'un s'amenuise au fur et à mesure que vous avancez. Vous ne comprenez vraiment pas ce qui arrive et vous commencez à désespérer. Qu'est-ce qui a pu être aussi grave au point que la ville ne soit plus que des ruines et des décombres ? Une guerre ? Non, vous êtes un pays neutre, il n'y a donc aucune raison pour que vous soyez en guerre. Plongé dans vos pensées, vous ne voyez qu'au dernier instant le mur en face de vous que vous évitez qu'à la dernière seconde. Levant la tête, vous lisez le nom inscrit sur le panneau indicateur: Pra Pury. Ça y'est, vous êtes sur le bon chemin, c'est dans cette rue que se trouve le restaurant tant convoité. En effet, quelques minutes plus tard, vous soupirez de soulagement en lisant l'enseigne du restaurant: « Maramix ». Le fait de vous retrouver en face d'un endroit connu vous calme un petit peu. Sans tarder, vous courez dans sa direction, enjambant au passage un réverbère étalé sur le sol, avant de marquer un temps d'arrêt. Grâce au ciel, le restaurant paraît en bonne état et semble n'avoir pas été pillé. D'une main fébrile, vous abaissez la poignée cuivré de la porte aux magnifiques arabesques puis vous entrez à l'intérieur du restaurant. Rendez-vous au **149**.

82

Tout à coup, vous ressentez une terrible douleur au niveau de l'épaule droit qui vous arrache un cri de douleur. Vous baissez les yeux et vous grimacez: la balle vous a transpercé l'épaule, sans toutefois toucher de points vitaux. Malgré tout, la blessure est bien présente et vous perdez 2D6+4 de *points de vie*. Si la douleur ne vous tue pas, vous vous relevez et vous vous mettez à l'abri derrière une voiture. À partir de maintenant, sachez que tant que vous ne vous soignerez pas avec une trousse de soins (peu importe sa taille) votre *dextérité* sera amoindrie d'un point. Le cœur battant la chamade, vous regardez le projectile de plus près, découvrant qu'il s'agit d'une balle de gros calibre. Levant les yeux, vous regardez autour de vous afin de localiser l'endroit d'où peut bien tirer le sniper. D'après la direction des tirs, il semblerait qu'il se soit caché dans un immeuble sur votre droite. Si vous désirez aller à la rencontre du tireur fou, rendez-vous au **174**, dans le cas contraire, étant suffisamment hors de portée de ses tirs, vous pourrez poursuivre votre route sans problème, rendez-vous alors au **188**.

83

Sans crier gare, vous tournez rapidement à gauche, vous engouffrant dans une petite ruelle plongée dans l'obscurité. Ici, les rayons de soleil sont bloqués à cause des larges toits qui entourent la ruelle. Instinctivement, vous vous cachez derrière une poubelle et vous jetez un coup d'œil en direction de vos poursuivants. Ceux-ci, n'ayant pas remarqué votre manœuvre, continuent tout droit. Vous patientez encore quelques secondes, le temps d'être sûr qu'ils sont bien partis, avant de vous relever. Malheureusement, un retardataire fait son apparition et vous remarque. Derechef, il vous prend en chasse en vous tirant dessus. Tout en jurant, vous tournez les talons et vous courez droit devant jusqu'à ce que vous arriviez en vue d'un grillage. Grognant, vous décidez malgré tout de vous y diriger puisque de toute façon vous n'avez aucun autre endroit où aller. Derrière vous, l'homme gagne du terrain. Vous observez la grille haute de deux mètres et vous vous demandez si vous pourrez la franchir. *Testez votre agilité*. Si vous êtes agile, vous réussirez à passer de l'autre côté sans encombre et vous n'aurez plus qu'à continuer votre route sans que l'homme puisse vous suivre (rendez-vous alors au **199**), dans le cas contraire, poursuivez la lecture. Alors que vous êtes sur le point de franchir le grillage, votre agresseur vous attrape par la cheville et vous attire violemment vers lui. Perdant l'équilibre, vous chutez lourdement sur le sol, ce qui vous enlève 5 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous vous tournez sur le dos, vous apprêtant à vous relever, mais l'homme vous cloue au sol, vous maintenant fermement, tandis qu'il vous tient en joue. Votre agresseur, dont le visage semble dénué de tous

Opération Survie ~ La Marche des Morts

sentiments, a les cheveux noirs coupés très courts et porte effectivement un costard noir sur une chemise blanche. Une cravate couleur grenat est nouée autour de son cou. L'étranger se contente ensuite de vous observer de ses yeux froids. À ce moment-là, vous avez l'impression d'avoir un cyborg en face de vous. En vous voyant à sa merci, votre agresseur esquisse un sourire mauvais, sûr de sa victoire. Au moment où il se prépare à tirer, votre instinct de survie reprend le dessus: d'un geste rapide, vous écartez sa jambe avant de lui asséner un violent coup de pied qui fait valdinguer son arme dans les airs, la projetant contre un mur. L'homme recule en maugréant et vous en profitez pour vous remettre debout. Votre adversaire se ressaisit rapidement en sortant un Glock qu'il point sur vous. Dégagez une arme et tenez-vous prêt à vous battre. A noter qu'il vous sera impossible de faire usage d'une grenade si vous en avez une.

HOMME EN NOIR (avec Glock)

Dextérité: 7

Force: 8

Points de vie: 33

Vous ne pourrez pas prendre la fuite. Si vous êtes vainqueur, vous vous emparez de son Glock (sauf si vous en avez déjà un), d'une grenade, et de ses munitions de 9mm. Pour savoir combien il y en a, lancez 1D6 et multipliez le résultat par 2 puis rajoutez 2. Vous fouillez ensuite le cadavre à la recherche d'indices concernant son identité mais vous ne trouvez rien du tout, pas même une carte d'identité. Pour ce qui est de son MP5, celui-ci est devenu inutilisable lorsqu'il a frappé le mur. De rage, vous jetez l'arme par terre puis vous escaladez la grille. Une fois de l'autre côté, vous reprenez votre route. Rendez-vous au **199**.

84

Le choc a été violent même si la voiture n'a pas explosé au contact du camion. Comme l'avant de la voiture est totalement défoncé, vous êtes obligé de vous glisser à l'intérieur en passant par la portière arrière droite de l'Opel. Pour y parvenir, vous devez vous contorsionner dans tous les sens. Finalement, au bout de quelques minutes, vous arrivez à entrer dans le véhicule; là, vous jetez un coup d'œil en direction du conducteur: celui-ci est méconnaissable à cause du choc qui l'a défiguré, et vous devez prendre sur vous pour ne pas vomir devant ce corps disloqué. A-t-il été frappé par le virus pendant qu'il conduisait? Sûrement, mais vous ne pourriez le certifier. Quoi qu'il en soit, il est mort et vous ne pouvez plus rien faire pour lui. À l'arrière de la voiture, vous découvrez une batte de base-ball que vous pouvez emporter avec vous si vous le souhaitez (inscrivez-là sur votre *feuille d'aventure*). La batte inflige 5 dégâts supplémentaires à chaque fois que vous l'utiliserez au

combat. Comme il n'y a plus rien à l'intérieur, vous sortez de la voiture avant de reprendre votre route. Rendez-vous au **137**.

85

Sans perdre de temps, vous vous dirigez vers la porte d'entrée; celle-ci s'ouvre sans résistance. Directement, une odeur de décomposition vous assaille les narines.

- Putain, mais qu'est-ce que ça pue ici !

Vous tâtonnez le mur derrière vous et vous découvrez l'interrupteur, malheureusement, ce dernier ne fonctionne plus. Heureusement pour vous, posez non-loin de là, se trouve une lampe de poche. Vous poussez un soupir de soulagement lorsqu'un faisceau illumine la pièce quand vous appuyez sur le bouton. Notez la lampe de poche sur votre *feuille d'aventure* dans la case des possessions. De votre main droite, vous tendez votre arme et vous placez le bras gauche juste dessus afin d'éclairer la zone où vous visez. L'odeur vous pique les yeux mais vous décidez néanmoins de poursuivre. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous constatez l'étendue des dégâts: les chaises, les tables et les étagères sont sens dessus-dessous, alors que des documents et des classeurs ont été éparpillés aux quatre coins de la pièce. De plus, du sang frais recouvre le mur et le sol. Des organes ont été étalés dans un recoin de la pièce, le tout entouré d'une mare de sang. Sur votre droite, un bras arraché, appartenant sans doute au propriétaire des lieux, traîne sur le rebord de l'une des fenêtres. En voyant ça, vous reculez de quelques pas, redoublant de vigilance: le responsable de cet acte de barbarie ne doit pas être bien loin. Réprimant votre dégoût, vous avancez un peu plus dans la pièce, retenant votre respiration afin de pouvoir capter le moindre bruit suspect. Au bout du compte, vous faites une autre découverte macabre : une cage thoracique sur lequel il reste encore quelques tissus humains sanguinolents. Tout à coup, vous sentez des petites gouttes tomber sur votre habit, ce qui vous fait sursauter. Le souffle haletant, vous passez vos doigts dans la substance et vous l'éclairiez: du sang ! Aussitôt, vous levez votre lampe torche dans cette direction pour découvrir la créature la plus hideuse qu'il soit : une sorte de créature dont l'aspect ressemble à un loup, mais sa gueule, démesurée, demeure beaucoup plus redoutables. Ses crocs sont si grands qu'ils empêchent sa mâchoire de se fermer entièrement. Si le corps du monstre est plutôt mince, en revanche, ses épaules sont robustes. Et ce n'est pas tout, au-dessus de son dos vous apercevez trois tentacules qui se terminent chacun par une pointe dont le tranchant a l'air très acéré. En vous apercevant, la bête infernale pousse un hurlement gigantesque, vous figeant sur place. D'un retourné aussi vif qu'habile, le monstre se pose devant vous. Armez-vous de courage pour ce combat; vous devrez combattre jusqu'au bout car elle vous empêchera de vous enfuir. Vous avez le temps

Opération Survie ~ La Marche des Morts

d'effectuer deux *tirs de précision* mais en déduisant le résultat obtenu d'un point en raison de l'obscurité des lieux. Une fois que ce sera fait, vous devrez terminer le combat au corps à corps.

BÊTE INFERNALE

Dextérité: 9 Force: 8 Points de vie: 40

Chaque fois que vous porterez un coup, que ce soit avec une arme de corps à corps ou une arme à feu, vous devrez soustraire vos dégâts d'un point en raison de la résistance naturelle de la bête. À chaque assaut (lors du combat au corps à corps) lancez 1D6. Si vous tirez un chiffre impair, la créature vous blessera avec l'un de ses tentacules. À ce moment-là, lancez à nouveau 1D6. Si vous obtenez 1 ou 2, la créature vous blessera avec un tentacule, ce qui vous fera perdre 2 *points de vie*. Si vous tirez 3 ou 4, le monstre utilisera deux de ses appendices, ce qui vous ôtera 4 *points de vie*. Pour terminer, si vous décrochez un 5 ou 6, les trois tentacules vous attaqueront en même temps et vos *points de vie* diminueront de 6. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **189**. Mais avant cela, n'oubliez pas d'aller au **100** si vous avez été touché.

86

Vous ouvrez vivement la porte que vous refermez tout aussi rapidement. Vous appuyant contre le battant, vous reprenez votre souffle. Vos côtes vous font atrocement souffrir et vous donneriez n'importe quoi pour trouver une pharmacie. Dans l'immédiat, une fois que vous vous êtes calmé et reposé, vous reprenez votre chemin en vous orientant en direction du Centre-ville. Derrière vous, à quelques mètres, vous apercevez le mur en flammes qui semble ne vouloir jamais s'éteindre. Ne souhaitant pas vous éterniser davantage, vous avancez le long de la route. Rendez-vous au **65**.

87

Vous avez beau courir aussi vite que vous le pouvez, vous n'êtes pas assez rapide; de ce fait, les trois créatures vous rejoignent rapidement. Tout à coup, vous sentez une vive douleur: en baissant les yeux, vous apercevez des griffes qui dépassent de votre ventre. Aussitôt, une vive douleur vous envahit, et tandis que la créature ôte ses griffes de votre corps, vous tombez à genoux, vos mains collées contre votre plaie qui saigne abondamment. Poussant des cris de victoire, les trois monstres reptiliens tournent autour de vous, vous donnant, au passage, plusieurs coups de griffes. Alors que vous sentez vos forces vous abandonner, vos

trois agresseurs bondissent sur vous en même temps puis vous réduisent en charpies, dévorant finalement ce qui reste de vous. C'est ainsi que votre vie s'achève.

88

La première voiture que vous fouillez ne recèle rien qui puisse vous être utile, sauf si, bien évidemment, vous aviez prévu d'aller à la pêche, car il y a dans le coffre tout un assortiment de cannes à pêche et d'hameçons. Secouant la tête, vous fermez le coffre avant de vous diriger vers la seconde voiture, une Volvo verte toute sale. Le coffre est fermé à clé, contrairement aux portières. Ouvrant la portière arrière droite, vous découvrez, sur le siège, une couverture ainsi qu'un ours en peluche recouvert de... sang. Après toutes les bagarres que vous avez livrées ces dernières années en compagnie de vos amis, la vue du sang ne vous fait plus aucun effet, c'est pourquoi vous prenez la peluche pour l'examiner plus attentivement. En passant votre doigt, vous remarquez que le sang qui macule l'ours est sec depuis longtemps. Fronçant les sourcils, vous reposez la peluche à l'endroit où vous l'avez trouvée avant de refermer la portière. L'appréhension que vous aviez ressentie jusqu'à présent s'accroît désormais à toute vitesse, vous faisant prendre conscience que vous vivez une situation qui est loin d'être normale. Vous vous hâtez ensuite vers la troisième voiture, une petit Opel de couleur rouge. Malheureusement, que ce soit le coffre ou les portières, tout est verrouillé. Ne pouvant rien faire d'autre, vous vous éloignez des voitures afin de regagner le bord de la route. Si vous désirez la suivre, rendez-vous au **163**, si vous préférez rebrousser chemin et passer par les maisons, rendez-vous au **37**.

89

Vous sortez la batterie et vous l'insérez dans le compartiment prévu à cet effet (rayez-là de votre *feuille d'aventure*). Une fois à sa place, vous vous mettez aux commandes de la machine et vous la mettez en route. Un grondement sourd retentit soudain dans tout le complexe; craignant que le bruit ait attiré des créatures, vous éteignez aussitôt la machine. Heureusement, aucun monstre ne fait son apparition, c'est pourquoi vous réactivez la pelleuse que vous dirigez ensuite en direction du sas en allant aussi vite que possible. Dans un grand fracas, la pelle mécanique heurte les portes du sas, néanmoins, vous devez répéter l'opération plusieurs fois pour que les battants soient suffisamment défoncés pour que vous puissiez vous y faufiler. Non sans mal, vous vous glissez à travers l'ouverture et vous débouchez dans une nouvelle salle dans laquelle vous attend une surprise. Rendez-vous au **20**.

90

Une fois le zombie définitivement mort, vous fouillez la cabine de la pelleteuse ainsi que les alentours sans rien trouver d'intéressant, si ce n'est une barre de fer que vous pouvez emporter avec vous si vous le désirez (notez-là dans la case « armes de corps à corps » de votre *feuille d'aventure*). Si vous n'en avez pas encore, vous pouvez prendre les chaussures de l'ouvrier, celui-ci n'en ayant plus besoin. Dès que vous serez prêt, vous pourrez quitter le chantier et reprendre votre chemin le long de la rue. Rendez-vous au **153**.

91

- Nous sommes bientôt arrivés au point de rendez-vous, vous annonce Tiffany. Ce n'est plus qu'à quelques mètres.

- Tant mieux, maugréez-vous. En tout cas, on peut dire que Nicholaï n'a pas pris de risque, si loin de la ville...

- Je l'espère, soupire Tiffany.

- Au fait, déclarez-vous, cet endroit me rappelle quelque chose.

- Ah oui ?

- Oui, je crois que c'est ici que j'ai eu mon accident. Si c'est le cas, ma voiture de livraison ne doit pas être bien loin.

Si vous désirez partir à sa recherche, rendez-vous au **23**. Si vous n'avez pas envie de perdre du temps pour rien, vous continuez le long de la route, et bientôt, vous arrivez en vue d'une lisière.

- C'est là, vous informe sobrement votre amie.

Vous hochez la tête et vous dirigez votre véhicule dans cette direction. Sans tarder, vous sortez de la voiture et vous vous engagez dans la forêt sous la direction de Tiffany. Rendez-vous au **170**.

92

Au moment où vous vous élancez en direction du rebord, la douleur à vos côtes se réveille et vous freine dans votre élan. De ce fait, vous n'avez pas le temps de vous mettre à l'abri et le métro vous heurte de plein fouet. À cet instant, vous avez l'impression que toute force vous quitte tant la douleur est insupportable. D'ailleurs, cette dernière se répercute dans tout votre corps, ce qui vous empêche même de hurler. Le choc a été si puissant que vous avez été projeté contre le mur, sur lequel, en principe, vous auriez dû grimper. Alors que vous vous attendiez à rendre votre dernier souffle, vous êtes surpris de voir que la mort ne vous a

pas emporté. Néanmoins, vous sentez qu'elle est toute proche. Déduisez vos *points de vie* jusqu'à arriver à un total de 5, de plus, votre *dextérité* et votre *agilité* seront diminuées chacune de deux points tant que vous ne vous soignerez pas avec une quelconque trousse de soins. Du coin de l'œil, vous remarquez que le métro, lancé à toute vitesse, file en direction du tunnel de droite. Quelques secondes après, vous entendez l'explosion d'un crash d'une violence inouïe qui retentit dans tout le souterrain. Après quelques secondes, le silence revient, mais il vous faut bien plusieurs minutes pour que vous puissiez vous relever tellement vous avez mal. Durant les premiers instants, vous avez de la peine à mettre un pied l'un devant l'autre; malgré votre état, vous parvenez quand même à gagner la bifurcation. Si vous voulez empruntez le passage de gauche, rendez-vous au **169**, si vous souhaitez prendre celui de droite, allez au **21**.

93

Agglutinées contre la vitre, *des choses* émettent des plaintes inhumaines. En fait, de choses, il s'agit d'êtres humains réduits à l'état de cadavres ambulants. Certains sont dans un état de décomposition avancé, alors que d'autres sont en meilleure forme, exceptée leur bouche qui est maculée de taches rouges. Du sang? En voilà une bonne question. En les examinant avec plus d'attention, vous remarquez qu'une bonne partie d'entre eux ont des morceaux de chairs arrachés ou des bras qui manquent ou qui se terminent par des moignons. Il y en a même deux ou trois qui ne possèdent plus qu'un seul œil et l'un d'entre eux a même sa tête pliée selon un angle impossible!

- Oh merde, merde, merde ! Répétez-vous pendant que les contaminés font irruption dans le restaurant, passant par la porte que vous aviez bêtement laissé ouverte.

Dans un premier temps, vos jambes refusent de bouger, mais quand les contaminés se rapprochent de vous, vous recouvrez aussitôt l'usage de vos membres et vous partez sans plus attendre en direction de la cuisine où se trouve une seconde sortie. Vous l'aviez déjà empruntée par le passé quand vous déchargiez votre livraison. Mais à votre plus grand dam, d'autres infectés ont pénétré à l'intérieur de l'établissement en arrivant justement par la porte arrière. Pris entre deux feux, vous devez agir rapidement. Vous pouvez tenter votre chance en vous frayant un passage vers la sortie principale (rendez-vous au **111**) ou courir en direction de la cuisine en essayant d'éviter les contaminés (rendez-vous au **77**). Si vous préférez rester sur place pour combattre, rendez-vous dans ce cas au **158**.

94

Sur les différentes feuilles, quelqu'un – sûrement Richard – a écrit quelques lignes d'une écriture malhabile, comme s'il ne lui restait plus beaucoup de force. Plusieurs taches de sang sont également visibles sur le document. Poussé par la curiosité, vous lisez les premières lignes :

« Je crois savoir ce qui se passe dans cette ville. Après avoir quitté l'agent Mikhaïl D'Alessio en compagnie d'un groupe de survivants, nous avons été attaqués par des zombies. Etant le seul à m'en être réchappé, je me suis enfui par les égouts. Après avoir erré pendant plusieurs heures, je suis tombé sur cet endroit inconnu de tous. Ce site était occupé par de nombreux cadavres de chercheurs dont les corps présentaient des traces de griffures. Au début, je pensais que c'était l'œuvre de l'un de ces monstres reptiliens mais j'ai vite compris que le responsable était bien plus dangereux.

En fait, il s'agit d'un être mystérieux, vêtu d'un ample manteau de couleur sombre et dont le visage est recouvert par un masque d'acier. Après avoir fouillé ce complexe, qui ressemble plus à un Centre de recherches, j'ai découvert que ces monstres, dont le nombre m'est resté inconnu, ont été créés par une Multinationale, appelée « L'Organisation » dont le but est de s'approprier le virus qui transforme les gens en zombies.

Le premier de ces monstres créé par la Multinationale est apparu sur l'île sur laquelle les membres de l'U.G.E. ont découvert la souche virale. Le but du monstre était de mettre la main en premier sur les échantillons ainsi créés, mais sa mission fut contrée par les soldats de cette unité. Je ne sais pas comment cette société a eu vent de l'existence de ce virus, quoi qu'il en soit, les choses semblaient loin d'être terminées.

Plus tard, l'un des soldats de l'équipe de secours était entré en possession d'un échantillon qui avait, miraculeusement, réchappé à l'explosion du Centre de l'île. À en croire ce que j'ai lu, l'échantillon avait fini dans ce Centre duquel il s'était échappé, contaminant toute la ville de Payerne. Comment le virus avait-t-il pu se déverser ? Je pense que le responsable est à nouveau l'une de ces créatures. Décidemment, cette société est prête à tout pour s'accaparer de ce maudit virus.

Pour être franc, je me demande bien ce que « L'Organisation » veut faire de ce virus, car désormais elle possède les seuls échantillons existants. Tout ceci ne me dit rien qui vaille. Le pire des cas serait qu'elle les utilise pour créer une arme biologique, dans ce cas-là, le monde connaîtrait des heures bien noires.

Voici tout ce que j'ai appris en fouillant ce complexe scientifique qui relie la ville de Payerne à celle de Morat. Malheureusement pour moi, j'ai rencontré l'une de ces créatures au masque d'acier qui m'a laissé pour mort. J'ai donc rassemblé mes dernières forces pour écrire ces quelques lignes en espérant que quelqu'un tombe dessus et le fasse connaître au monde entier. J'espère vraiment que mes efforts n'auront pas été vains...

Lieutenant Richard Clémens »

Ces révélations vous laissent perplexes car si ce que Clémens a dit est vrai, le monde court un grave danger à l'heure qu'il est. En ce moment même, cette Multinationale connue sous « L'Organisation » est en possession de ce virus qui a ravagé la ville, et avec ce genre d'arme de leur côté, cette société pourrait tout obtenir. En principe, le souci des autres ne vous a jamais fait quelque chose, mais là, c'est la Terre entière qui risque de périr. Il n'y a pas de temps à perdre, vous devez partir d'ici au plus vite ! Mais avant tout, notez « Le Mémo de Richard Clémens » dans la rubrique fichiers de votre *feuille d'aventure*. À présent, rendez-vous au paragraphe que vous venez de quitter.

95

Vous avez la surprise de voir trois survivants surgir de derrière des carcasses de voitures. Vous en comptez trois et pas des moindres, puisqu'il y a là un homme portant l'uniforme d'un agent de sécurité et un autre portant l'uniforme des pompiers. Mais le survivant qui vous surprend le plus est une femme revêtue d'un treillis militaire. Cette dernière, mesurant à peine 1m60, arbore les galons d'un sergent-major chef. Elle tient dans ses mains un Fass 90 avec lequel elle vous tient en joue. Alors que vous vous apprêtez à baisser les bras, la militaire vous ordonne :

- Ne bouge pas, compris ?!

Cette voix... c'est la même que celle que vous venez d'entendre quelques instants auparavant. Vous étiez tellement sous le choc que vous n'avez même pas remarqué que cette voix appartenait à une femme.

- Ok ok, faites-vous, c'est bon, du calme.

Sans cesser de vous tenir en joue, la fille continue de s'approcher. Âgée environ d'une vingtaine d'année, son joli minois est un véritable contraste avec la voix bourrue qu'elle utilise pour vous parler. Dessous sa casquette militaire se trouve des cheveux châtons noués en une queue de cheval. En plus de son visage fin, ses grands yeux verts lui donnent un aspect encore plus juvénile. Une fois qu'elle n'est plus qu'à quelques mètres de vous, elle déclare :

- C'est bon, tu peux baisser les bras, mais ne t'avise surtout pas à faire un geste que tu pourras regretter.

- Ça suffit, Gabber, s'exclame le pompier. Tu vois bien que ce n'est pas un fou dangereux. Si c'avait été le cas, il se serait déjà jeté sur toi !

Après quelques secondes d'hésitation, la dénommée Gabber abaisse son arme non sans émettre un grognement de mécontentement. Le pompier secoue la tête avant de porter son attention sur vous. Le pompier porte une barbe de plusieurs jours, tandis que son visage est recouvert de poussière et que ses yeux gris ne semblent refléter que le vide et le désespoir. Quant aux cheveux noirs de l'homme, ils sont complètement ébouriffés. De toute évidence, l'homme n'a plus pris le temps de s'occuper de sa personne.

- Excusez-là. Elle est sur les nerfs... comme nous tous d'ailleurs, rajoute le pompier. Ne vous inquiétez pas, nous n'allons pas vous faire de mal. Je m'appelle Nicholai D'Alessio et comme vous pouvez le voir, je suis pompier. Lui (il désigne l'agent de sécurité, un grand black de presque un mètre nonante) il s'appelle Virgil. Il travaillait comme responsable de la sécurité dans une discothèque. Et elle, c'est le Sergent-major chef Tiffany Gabber (en attendant son nom, l'apostrophée vous adresse un signe de tête). Nous venons tous de cette ville, excepté Gabber qui nous vient de la ville de Payerne. Et vous, qui êtes-vous ?

- Je m'appelle Léonard et je suis livreur. J'habite Neuchâtel... J'étais en route pour Morat avec ma marchandise quand j'ai eu un accident de la route. Je me suis réveillé plus tard dans un hôpital pour ensuite me retrouver dans cette Enfer...

- Et bien, vous pouvez dire que vous avez eu de la chance de nous rencontrer. Je suis content de voir qu'il reste encore quelqu'un de vivant dans cette ville. Veuillez encore excuser le comportement de Tiffany mais le dernier survivant que nous avons rencontré, juste avant vous, nous a causé pas mal d'ennuis. Je pense qu'il n'a pas supporté les événements qu'il a vus ici, ce qui explique pourquoi il est devenu complètement fou. Il a tué l'un des nôtres et Gabber a dû l'éliminer.

- Et ben dis donc, murmurez-vous. J'ai l'impression que les non-contaminés sont encore plus dangereux que les zombies eux-mêmes. Ça veut dire qu'il y a encore d'autres survivants ?

- Oui, bien sûr, vous répond D'Alessio (ce dernier tourne la tête et, avisant un magasin, une épicerie, il s'exclame :) venez, vous autres, il n'y a pas de danger !

Et à votre plus grande surprise, la deuxième en l'espace de quelques minutes, une demi-douzaine de personnes émergent du magasin et s'approchent de vous. Vous en comptez huit en tout et pendant qu'ils s'avancent, vous les examinez : il y a là une mère et son petit garçon ; un vieil homme entourant de ses bras protecteurs deux jeunes filles blondes, des jumelles, âgées d'une quinzaine d'année ; un homme d'âge mûr arborant une grosse moustache noire et portant une salopette bleue et une casquette de la même couleur ; un

homme d'une trentaine d'année vêtu des restes d'un costard, la cravate bleu foncé encore nouée autour de son cou, et une femme noire, certainement la petite amie de l'homme au costard, habillée d'un chemisier blanc et d'un tailleur, âgée également d'une trentaine d'année. Tous vous observent, curieux, cherchant à savoir si vous êtes sain d'esprit ou non. L'homme au costard vous jette un regard suspicieux, et semble vouloir se servir du pistolet qu'il tient fermement dans sa main. Heureusement pour vous, ce dernier ne tente rien et se contente de demander :

- Bien, que faisons-nous ?

- Nous allons regagner l'épicerie, explique Nicholai. Leonard que voici a sûrement faim et doit être fatigué. Nous allons nous reposer un petit moment et quand le soleil commencera à descendre, nous quitterons cette ville.

- Ce n'est pas dangereux de partir de nuit ? Interroge l'homme à la salopette bleue.

- Pas plus que si nous partons de jour, Raphael. De jour, les créatures ont plus de chance de nous repérer, alors qu'en pleine nuit nous serons plus discrets. De plus, tu m'as dit toi-même que tu as pu réparer les phares de deux voitures accidentées, donc je ne vois pas où est le problème. D'autres questions ?

À votre plus grand étonnement, tout le monde reste silencieux, même Gabber. De toute évidence, Nicholai a su s'imposer comme chef et se faire respecter. Désignant du doigt l'homme au costard, D'Alessio demande :

- Et toi, Dave, toi qui es toujours en désaccord avec moi, est-ce que tu as quelque chose à dire ?

Le prénommé Dave, dont le visage sévère ne semble ne plus vouloir sourire, est sur le point de rajouter quelque chose mais, finalement, se ravise aussitôt, au grand dam de son épouse qui tente vainement de le faire parler.

- Silence, Laura ! Tonne Dave. Si Nicholai le dit, c'est que c'est vrai. Vous avez décidé de le nommer comme chef, alors nous allons suivre à la lettre tout ce qu'il dit.

D'Alessio secoue la tête suite à cette remarque mais ne dit rien de plus. Finalement, vous quittez la route et vous entrez tous à l'intérieur du magasin. Rendez-vous au **186**.

96

Malgré toute votre volonté, puisant dans vos dernières réserves d'énergie, vous ne parvenez pas à distancer vos poursuivants. Gagné par la fatigue, vous n'avez pas d'autres choix que de ralentir. Malheureusement, l'un des chiens en profite pour vous mordre au mollet, ce qui vous fait perdre 5 *points de vie* et augmente d'un point votre *taux de contamination*. Dans un hurlement de douleur, vous vous affalez par terre, vous retrouvant aussitôt acculé dans

Opération Survie ~ La Marche des Morts

un coin. Les deux molosses retroussent leurs babines, tandis que de la bave s'écoule de leur gueule. Vous n'avez pas le choix, vous devez vous battre contre les deux chiens zombies. Même si vous êtes muni d'un pistolet, il vous sera impossible d'effectuer des *tirs de précision* puisque les chiens, qui se trouvent désormais trop proches de vous, ne vous laisseront pas le temps de le faire. Vous les affronterez en même temps.

1^{er} CHIEN ZOMBIE

Dextérité: 6 Force: 6 Points de vie: 18

2^{ème} CHIEN ZOMBIE

Dextérité: 7 Force: 5 Points de vie: 14

À chaque assaut, lancez les dés pour vous et pour vos deux adversaires afin de déterminer votre *force d'attaque* respective. Vous blesserez toutes les créatures qui auront une *force d'attaque* inférieure à la vôtre (si vos deux ennemis ont tous deux une *force d'attaque* inférieure à la vôtre, déduisez les munitions de votre arme à feu ou les coups de votre arme de corps à corps à deux reprises, puisque vous blessez les deux chiens), tout comme vous subirez les attaques des chiens qui en auront une plus élevée. Si vous obtenez une *force d'attaque* égale à l'un de vos adversaires, vous aurez juste évité son attaque. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **100** pour évaluer vos dégâts avant de vous rendre au **182** pour poursuivre votre chemin.

97

Vous rejoignez le salon au pas de course pour y retrouver Nicholai et Tiffany qui vous ont devancé. Le salon est assez grand, en tout cas assez grand pour contenir un piano, une table en verre, un grand miroir ainsi que plusieurs grosses armoires. Sur votre droite, une ouverture permet de gagner la cuisine dans laquelle, malheureusement, vous ne trouvez plus grand-chose à manger. Vous parvenez quand même à mettre la main sur plusieurs paquets de biscuits qui vous calent l'estomac et vous font regagner 8 *points de vie*. Quelques minutes plus tard, Virgil vous rejoints, l'air grave.

- Que se passe-t-il ? Lui demande Tiffany. Un problème avec les autres ?
- Non, soupire-t-il, ce n'est pas ça. En vérifiant les pièces du premier étage, je suis passé devant une fenêtre et...
- Et ? L'encouragez-vous.
- Et j'ai distingué plusieurs silhouettes passant furtivement près de la ferme. Et je peux vous dire que ça ne me dit rien qui vaille.

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Tout à coup, comme pour confirmer ses craintes, des grondements se font entendre non-loin de vous, tout proches de la ferme. Au début, si vous ne percevez que quelques grondements, ceux-ci sont rapidement rejoints par d'autres et, bientôt, c'est un véritable concerto qui retentit dans la nuit. Sans perdre de temps, vous placez les armoires devant portes et fenêtres, vous préparant à l'attaque. Pendant vos préparations, vous entendez gratter à la porte : les créatures ne sont pas loin !

- La partie va être lancée, déclare sobrement Nicholai.

Puis, en vous avisant chacun à votre tour, il reprend :

- Virgil, Leonard, Tiffany, j'ai été plus que ravi de vous connaître et de me battre à vos côtés (il se saisit de sa hache de pompier et conclue :) mais je suis encore plus honoré de mourir à vos côtés !

Soudain, au moment où il termine sa phrase, des créatures quadrupèdes font irruption dans le salon en fracassant les fenêtres, bousculant ainsi les armoires qui se trouvaient devant.

- Reculez ! Ordonnez-vous.

Vos amis réagissent aussitôt et reculent en direction de la cuisine, tandis que plusieurs créatures, ressemblant à de gigantesques loups, se déversent dans le salon dans des hurlements à faire glacer le sang. Leur corps est à moitié dépecé et c'est tout juste si vous apercevez quelques touffes de poils. Leurs épaules sont plus puissantes que d'habitude et d'horribles crocs démesurés empêchent les loups de fermer entièrement leur mâchoire. Leurs quatre pattes respectives se terminent chacune par de longues griffes que vous doutez être très tranchantes. En vous voyant, les loups mutants poussent à nouveau de terribles mugissements avant de s'avancer dans votre direction, se pourléchant les babines de leur langue violacée. Puis, dans un bel ensemble, les créatures passent à l'attaque. Bientôt, le calme est remplacé par le bruit des balles qui fendent l'air et par les feulements des créatures. Deux d'entre elles bondissent sur vous. Vous n'avez le temps de faire des *tirs de précision* qu'à trois reprises (à chaque tir, choisissez l'ennemi que vous voulez blesser) avant d'en finir au corps à corps. Si vous avez une grenade, vous pourrez l'utiliser pour achever l'une des créatures lorsqu'il ne lui restera plus que 10 *points de vie*. Affrontez-les l'un après l'autre. Que la chance soit avec vous !

1^{er} LOUP MUTANT

Dextérité: 8 Force: 6 Points de vie: 46

2^{ème} LOUP MUTANT

Dextérité: 7 Force: 8 Points de vie: 40

Si vous parvenez à occire vos deux adversaires, rendez-vous au **100** pour évaluer les dégâts

Opération Survie ~ La Marche des Morts

avant de revenir ici. En jetant un coup d'œil autour de vous, vous constatez que vos trois amis se sont également défaits de leurs adversaires respectifs. Profitant de cette accalmie, vous vous regroupez et vous commencez à vous soigner. Si vous n'avez plus de soins, Tiffany vous donnera une petite trousse de soins qui vous fera gagner 10 *points de vie*. Si vous n'avez également plus beaucoup de munitions, Virgil vous donnera un chargeur complet de 9mm, soit 18 balles, ainsi qu'un Glock si vous n'en possédez pas. Tout à coup, juste au-dessus de vous, vous entendez un fracas de verres brisés suivi de près par un énorme feulement et par des cris de terreur.

- Merde ! S'exclame Nicholai. Ça vient du premier étage, il faut aller les aider !

Au moment où le pompier s'élanche en direction de l'escalier, de nouveaux ennemis font leur apparition dans le salon et atterrissent juste à côté de lui, l'envoyer bouler par terre. Aussitôt, Tiffany et Virgil ouvrent le feu sur les créatures qui poussent de terribles hurlements. Comme vous vous tenez près des escaliers, vous pouvez aller voir à l'étage ce qui s'y trame. Si vous faites ainsi, rendez-vous au **183**, si vous préférez rester au salon pour aider vos ennemis qui commencent à faiblir, rendez-vous au **64**.

98

Ne voulant pas rebrousser chemin jusqu'à la bifurcation, vous sortez une arme à feu et vous tirez dans le boîtier électrique (déduisez les munitions selon l'arme que vous utilisez en prenant en compte que vous n'avez tiré qu'une seule fois). Si vous n'avez pas d'armes à feu, vous devrez utiliser votre arme de corps à corps en y déduisant 3 coups portés (si vous en avez moins, déduisez les coups qu'il vous reste). Au moment où vous entendez le « click » d'ouverture, l'une des portes, qui se trouve un peu plus loin, s'ouvre à la volée et deux énormes chiens font leur apparition. Ceux-ci sont beaucoup plus grands et plus robustes que les chiens ordinaires ; vous ne seriez d'ailleurs pas étonné d'apprendre qu'ils ont été génétiquement modifiés. Ils dardent sur vous des yeux injectés de sang, tandis que de leur gueule lacérée s'écoule de la bave noirâtre. Leur peau est déchiquetée à plusieurs endroits ce qui vous permet de distinguer leurs muscles et certains de leurs organes internes. Alors que la porte s'ouvre – lentement, trop lentement – derrière vous, les deux énormes molosses se jettent sur vous, bien décidés à vous mettre en pièces. Avant qu'ils ne soient complètement sur vous, vous avez le temps d'effectuer *deux tirs de précision* (à noter qu'il vous est impossible de lancer une grenade). Passé ce délai, vous devrez les combattre en même temps.

1^{er} CHIEN MUTANT

Dextérité: 8

Force: 5

Points de vie: 33

Opération Survie ~ La Marche des Morts

2^{ème} CHIEN MUTANT

Dextérité: 7

Force: 5

Points de vie: 39

À chaque assaut, lancez les dés pour vous et pour vos deux adversaires afin de déterminer votre *force d'attaque* respective. Vous blesserez toutes les créatures qui auront une *force d'attaque* inférieure à la vôtre, tout comme vous subirez les attaques des chiens qui en auront une plus élevée. Si vous obtenez une *force d'attaque* égale à l'un de vos adversaires, vous aurez juste évité son attaque. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **100** avant de revenir à ce paragraphe. Avant que d'autres de ces choses ne fassent leur apparition, Vous franchissez le sas désormais grand ouvert. Une fois de l'autre côté, vous poussez un cri de surprise. Rendez-vous au **116**.

99

Vous êtes tellement abasourdi par ce que vous voyez autour de vous que vous ne pouvez pas détourner votre regard des décombres de la ville. Que lui est-elle arrivée pendant que vous étiez inconscient? Une guerre urbaine? Non, c'est impossible, pas dans votre pays si calme. Des émeutes? Pourquoi pas, mais vous restez sceptique à l'idée que des émeutes aient pu entraîner autant de dommages. Non, il s'est passé quelque chose de bien plus grave, et vous êtes bien décidé à découvrir quoi, même si, dans l'immédiat, vous n'êtes pas très rassuré. Vous effectuez ensuite quelques pas le long du trottoir sur lequel vous vous tenez mais vous êtes bientôt arrêté dans votre élan par une barricade qui a été érigée en travers de la rue, bloquant totalement son accès. Partout où vous regardez, les rues ont été rendues inaccessibles par des barrages faits, entre autre, à partir de carcasses de voitures, de planches et de barrières métalliques. De quoi la population voulait-elle se protéger? Toutes ces questions vous taraudent l'esprit, vous donnant un sérieux mal de tête. Alors que vous êtes sur le point de faire demi-tour, vous apercevez des traces rouges, et en reconnaissant son origine, vous sentez un frisson vous traverser le corps: du sang! D'habitude, sa vue ne vous gêne pas puisqu'en général vous savez toujours d'où ou de qui il provient, mais là, en voyant du sang dans une ville vidée de tous ses habitants, vous avez de la peine à surmonter votre panique. Qu'allez-vous faire? Allez-vous regagner le magasin d'habits récemment aperçu (rendez-vous au **140**) ou préférez-vous poursuivre le long du trottoir en passant par-dessus la barricade et poursuivre votre visite de la ville (rendez-vous au **6**)?

100

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Vous avez été contaminé par la créature. Pour savoir de combien votre taux de contamination augmente, reportez-vous à la liste ci-dessous:

1 blessure: +1 point de contamination

2 à 3 blessures: +2 points de contamination

4 à 5 blessures: +3 points de contamination

6 à 7 blessures: +4 points de contamination

8 à 9 blessures: +5 points de contamination

10 à 11 blessures : +6 points de contamination

+ de 11 blessures : mort instantanée (rendez-vous dans ce cas au **187**)

Revenez maintenant au paragraphe que vous venez de quitter.

101

Lorsque les dernières balles touchent la créature, celle-ci s'écroule dans un terrible hurlement. En jetant un coup d'œil dans la vitre du rétroviseur, vous constatez avec joie que la créature ne se relève pas. Vous avez réussi à vaincre ce terrible monstre ! Vous gagnez un *point de chance*. Vous adressez un franc sourire à votre amie et vous la félicitez en lui disant qu'elle mérite amplement son grade. Pour la première fois, Tiffany sourit à son tour: à ce moment-là, vous avez l'impression qu'aucune fille ne pourrait être plus belle. Vous appuyez ensuite sur la pédale d'accélération, désireux d'atteindre le point de rendez-vous le plus vite possible. Il fait désormais nuit et comme l'un de vos phares ne fonctionne plus, vous devez conduire prudemment. Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez d'arrêter la voiture et de gagner à pied le point de ralliement, rendez-vous au **147**, si vous préférez poursuivre par la route malgré l'état de votre voiture, rendez-vous alors au **68**.

102

Quelques secondes plus tard, vous déverrouillez la porte et vous l'ouvrez d'un bon coup de pied. Le vaste hall d'entrée est plongé dans le noir et vous devez patienter quelques minutes, le temps pour vos yeux de s'accoutumer à l'obscurité. Une fois que c'est fait, vous vous approchez des escaliers. D'après ce que vous avez pu voir, la fenêtre éclairée se situe au troisième étage. Au fur et à mesure que vous montez, vous entendez des plaintes et des grognements, suivis par des coups portés contre une porte. Lorsque vous posez pied sur le palier du troisième étage, vous constatez que trois zombies se sont pressés contre la porte de l'appartement allumé et tentent de la défoncer. Sentent votre arrivée, les trois créatures se tournent comme un seul homme, abandonnant désormais la porte à moitié

enfouie. Comme les zombies sont lents, vous pensez qu'avec un peu de chance il vous sera possible d'en basculer quelques-uns en bas des escaliers. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **27**, dans le cas contraire, allez au **194**.

103

Vous prenez votre élan et vous vous élancez dans le vide en déployant vos jambes de toutes vos forces. Malheureusement pour vous, vous avez mal calculé la distance qui vous sépare du toit d'en face et vous chutez lourdement sur le sol, quelques mètres plus bas, manquant de peu la benne à ordures qui aurait pu amortir votre chute. Inutile de vous dire que cette chute vous est fatale.

104

Il ne vous faut pas bien longtemps avant d'arriver aux abords du chantier. Celui-ci est entouré d'un solide grillage sur lequel est fixé un panneau sur lequel vous lisez : Défense d'entrer. En souriant, vous franchissez l'entrée marquée par un chemin boueux pour vous retrouver au milieu d'une dizaine de machines de travail. Vous localisez le bruit qui provient d'une grosse pelleteuse dont la pelle mécanique bouge de haut en bas et de bas en haut dans des mouvements saccadés. Prudemment, vous vous approchez de la cabine de l'engin dans laquelle vous êtes stupéfait de voir qu'un corps est allongé sur les commandes du véhicule. À premier vue, l'ouvrier ne bouge pas, sans doute est-il mort. Mais tant que vous resterez dehors à ne rien faire, vous ne pourrez en être sûr. Qu'allez-vous faire ? Allez-vous ouvrir la portière de la cabine (rendez-vous **196**), frapper contre la vitre de la cabine (rendez-vous **10**) ou quitter le chantier sur-le-champ et continuer votre route (rendez-vous au **153**)?

105

Soudain, alors que vous roulez sans rencontrer de problème, le phare de votre véhicule éclaire, un peu en retrait de la route, une voiture accidentée de couleur bleue. En passant à côté d'elle, le sergent-major cheffe s'exclame :

- Hey, Leonard, c'est une Fiesta bleue ! La même que celle que Dave nous a piqués !
- T'en es sûre ? Tu sais, il existe beaucoup de voitures de ce modèle. Tiens, rien que ma bagnole privée, et elle est de la même couleur, en plus.
- Ah, effectivement, dans ce cas, oublions ça.

Si vous décidez quand même de vous arrêter et de tirer ça au clair, rendez-vous au **48**. Si vous ne voulez pas perdre de temps, rendez-vous sans plus tarder au **91**.

106

Tout en essayant de ne pas tomber, les gravats ayant tendance à glisser sous vos pas, vous vous dirigez vers l'ouverture. En jetant un rapide coup d'œil de l'autre côté, vous discernez les contours d'un couloir légèrement éclairé. Poussé par la curiosité, vous vous faufilez à travers le mince passage et vous sautez de l'autre côté. *Testez votre agilité*. Si vous êtes agile, vous atterrirez sans problème dans le couloir, dans le cas contraire, vous vous réceptionnerez mal et vous perdrez 1D6+2 de *points de vie*. Dans ce dernier cas, lorsque vous mènerez votre prochain combat, vous devrez diminuer votre *dextérité* d'un point. À noter que votre total de *dextérité* reviendra à son total de départ aussitôt que vous aurez livré votre prochain combat. Vous regardez autour de vous en vous demandant dans quel nouvel endroit vous êtes encore tombé. Dans tous les cas, cet endroit ne fait pas partie du métro souterrain, car vous ne distinguez aucun rail. Sous vos pieds, le sol est en fait un grillage sous lequel vous n'apercevez rien d'autre que les Ténèbres. Les murs, quant à eux, semblent avoir été confectionnés dans du métal ou de l'acier, car lorsque vous tapez dessus, un bruit sonore se répercute tout autour de vous. Le plafond est parcouru de plusieurs néons placés à intervalle régulier, mais rares sont ceux qui fonctionnent encore. En écoutant attentivement, vous ne décelez aucun bruit suspect, au contraire, il règne ici un calme des plus inquiétants qui vous donnerait presque l'impression d'être dans un tombeau. Vous regardez en direction de l'issue que vous venez de franchir, et vous constatez avec désarroi qu'elle se trouve désormais hors de portée. Si vous voulez quitter cet endroit, vous serez obligé de trouver un autre accès, ce qui fait que vous n'avez pas d'autres choix que de visiter ce secteur. Pour commencer, vous effectuez quelques pas dont les bruits retentissent dans tout le couloir. Au bout d'un moment, vous arrivez à un croisement, mais que ce soit dans le passage de gauche ou de droite, vous n'apercevez rien de particulier : tous deux ont le même aspect et ne présente aucun bruit. Si vous décidez d'aller à gauche, rendez-vous au **144**, si vous optez pour la droite, allez au **180**.

107

À tout hasard, vous empruntez une ruelle qui vous paraît dégagée sans que vous sachiez pour autant où vous allez. Le seul bruit que vous entendez est le crépitement des flammes qui vous accompagnent, tandis que vous vous éloignez. Il s'agit d'ailleurs du seul bruit que vous percevez. Vous regardez autour de vous, espérant voir quelqu'un, mais malheureusement, la ville reste tout aussi dénuée de vie. Grâce à vos vêtements et à la chaleur des flammes, vous souffrez moins de la bise et, bientôt, elle n'est plus qu'un lointain souvenir. Vous devez également faire attention où vous mettez les pieds puisque la rue que

vous suivez est jonchée de débris de verres. Soudain, un mouvement furtif attire votre attention et, du coin de l'œil, vous regardez de quoi il en retourne. À votre plus grand dam, l'apparition s'est volatilisée dans une ruelle adjacente aussi vite qu'elle était apparue. Est-ce la peur qui vous joue des tours? Si vous souhaitez malgré tout vous diriger vers cette ruelle, rendez-vous au **19**, mais si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous alors au **81**.

108

Désespérément, vous regardez autour de vous, cherchant une voiture qui pourrait encore vous être utile. Malheureusement, la seule voiture qui semble encore en état de marche est une vieille Toyota sale qui fut, autrefois, de couleur blanche. Faisant signe à Tiffany, vous vous dirigez aussitôt vers le véhicule. Pour votre plus grand malheur, un monstre reptilien s'est détaché du reste de la horde et court à toute vitesse dans votre direction; lorsqu'il n'est plus qu'à quelques mètres de vous, il passe à l'attaque, vous prenant au dépourvu. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, le monstre passera à côté de vous sans vous toucher. En revanche, si vous êtes malchanceux, la créature vous heurtera de plein fouet, ce qui vous fera perdre 1D6+6 de *points de vie* (moins votre classe d'armure si vous portez une protection). De plus, le choc aura été si violent que votre arme principale se trouvera projeter dans les airs, finissant sa course contre la carrosserie d'une fourgonnette (si vous n'avez pas d'arme principale, faites comme s'il s'agissait de votre arme de poings, si vous ne possédez aucune de ces deux armes, ne tenez en compte que la perte de *points de vie*). Vous faites enfin face à votre ennemi pendant que Tiffany s'occupe de faire fonctionner la voiture en s'aidant de ses maigres compétences en mécanique. Menez ce combat selon les règles du corps à corps. Vous ne pourrez pas utiliser de grenades.

MONSTRE REPTILIEN

Dextérité: 10

Force: 6

Points de vie: 36

Si vous êtes vainqueur et si vous avez été blessé, rendez-vous au **100** avant de revenir à ce paragraphe. Jetant un coup d'œil du côté de votre camarade, vous remarquez que celle-ci n'a toujours pas terminé. En vous retournant, vous avez la désagréable surprise de vous retrouver face à trois zombies qui ne se tiennent qu'à quelques mètres de vous. Comme ceux-ci se trouvent trop près de vous, vous n'aurez pas assez de temps pour ramasser votre arme (à condition, bien sûr, d'en avoir perdu une). Poussant un juron, vous dégainez une nouvelle arme. Si vous n'en possédez plus et que vous devez vous battre à mains nues, les zombies ne feront qu'une bouchée de vous, ce qui mettra un terme à votre vie. S'il vous reste encore une arme quelconque, tenez-vous prêt au combat. Vous avez la possibilité

Opération Survie ~ La Marche des Morts

d'effectuer deux *tirs de précision*, avant de poursuivre le combat selon les règles du corps à corps. Il vous est également permis de lancer une grenade, néanmoins, comme vous vous tenez près des zombies, la déflagration vous fera perdre 2D6 de *points de vie*, donc réfléchissez bien à ce que vous allez faire. Affrontez-les comme s'il s'agissait d'un adversaire unique.

ZOMBIES

Dextérité: 8

Force: 7

Points de vie: 45

Si vous vous faites toucher, rendez-vous au **100** puis revenez ici. Si vous triomphez de tous vos adversaires, vous pourrez récupérer votre arme à feu (à condition d'en avoir perdu une). Dès lors, *testez son enrayage*. En cas d'échec, votre arme sera inutilisable et vous devrez la rayer de votre *feuille d'aventure* (n'oubliez pas de récupérer les munitions qui se trouvent à l'intérieur du chargeur). Une fois que ce sera fait, Tiffany vous fera signe de la rejoindre, ce que vous ferez sans plus tarder. Une fois à l'intérieur de la voiture, vous prenez place derrière le volant à l'instant où Tiffany s'écrie :

- Vite, démarre !

Vous n'avez pas besoin de vous le faire répéter deux fois, car déjà vous appuyez sur la pédale des gaz. La voiture démarre à l'instant même où les créatures arrivent à votre hauteur. Dans un vrombissement d'enfer, vous vous dirigez vers la sortie de la ville, en faisant bien attention de ne pas foncer contre une voiture accidentée et en prenant soin d'écraser tous les zombies qui se dressent devant vous. Vous poussez à nouveau un cri de joie lorsque vous apercevez la sortie tant convoitée. Vous avez réussi à sortir vivant de cette ville maudite ! Rendez-vous au **4**.

109

La créature n'est pas aussi agile qu'elle le croit, car vous réussissez à ajuster la plupart de vos tirs, voire tous. Au vue des grognements qu'elle pousse, les impacts de balles qui éclaboussent sa poitrine semblent lui faire du mal, en tout cas, elles le ralentissent considérablement dans sa course. À ce moment-là, vous distinguez un petit objet s'échapper de l'une de ses poches pour finir sur le sol; vous n'avez toutefois pas le temps d'y prêter plus d'attention car l'être encapuchonné se tient désormais devant vous. Sans crier gare, elle vous assène un coup de griffes, mais comme vous vous y attendiez, vous parvenez à anticiper son coup, mais pas entièrement, car la pointe de ses lames vient vous effleurer l'épaule, ce qui vous enlève 1D6 de *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous reculez de quelques pas, cherchant un moyen de mettre cette créature hors d'état de nuire. Cette

dernière, quant à elle, s'approche de vous et, vous dominant de toute sa hauteur, vous observe. À ce moment-là, vous distinguez deux lueurs rouges qui traversent les fentes de son masque au niveau des yeux. Lentement, votre adversaire lève son bras, prêt à vous embrocher. Malgré l'éraflure qu'elle vient de vous faire à l'épaule, vous pensez pouvoir vous défendre convenablement si jamais elle vous réattaque. Finalement, vous avez l'agréable surprise de constater que la créature retient son coup et qu'elle semble, à présent, vous ignorer complètement. L'être au masque d'acier tourne la tête, comme si elle cherchait quelqu'un ou quelque chose. Puis, à votre plus grande surprise, elle tourne les talons et disparaît dans l'obscurité, vous laissant seul. Votre chance a enfin tourné, même s'il vous faut bien quelques minutes pour réaliser que vous êtes bel et bien sorti d'affaire. Avec hâte, vous vous dirigez vers l'objet qui s'est échappé de sa poche et vous découvrez qu'il s'agit d'une carte électronique de couleur noire sur laquelle est marqué un « X » en rouge. Si vous le désirez, vous pouvez prendre cette carte avec vous, dans ce cas, n'oubliez pas de la noter sur votre *feuille d'aventure* dans la case des possessions. Vous gagnez un *point de chance* pour vous en être tiré à si bon compte et pour avoir trouvé cette carte qui, vous le sentez, vous sera utile. Profitant que la créature soit partie dans le sens opposé au vôtre, vous reprenez sans plus tarder votre marche le long du corridor. Rendez-vous au **16**.

110

À la troisième blessure, vous sentez vos membres qui s'engourdissent, et vous êtes saisi d'horreur lorsque vous comprenez que vous avez été empoisonné par le venin qui devait se trouver dans les crochets de l'araignée. Rapidement, vous vous trouvez dans l'incapacité de bouger vos bras, puis vos jambes et, finalement, vous tombez comme une masse sur le sol, incapable de crier. L'araignée se précipite ensuite sur vous, ravie à l'idée de se délecter d'un tel met. Inutile de dire que ceci met fin à votre aventure.

111

À première vue, il semble y avoir plus de zombies – comment appeler ces créatures autrement ? – du côté de l'entrée principale que du côté de la cuisine, or, la porte d'entrée se trouve plus proche de vous, aussi vous décidez d'y tenter votre chance. Tandis que les créatures s'avancent les bras tendus, certainement attirées par l'odeur alléchante que dégage votre chair fraîche, vous prenez votre élan et vous foncez dans le tas, balançant vos bras autour de vous pour repousser les éventuels zombies qui se rapprocheraient trop près de vous. *Testez votre agilité en ajoutant un au résultat si vous n'avez pas de chaussures*. Si vous êtes agile, vous parviendrez à les éviter et à gagner la porte d'entrée au prix

Opération Survie ~ La Marche des Morts

seulement d'une perte d'1D6 de *points de vie*. En revanche, si vous êtes malhabile, en plus de perdre 1D6+6 de *points de vie*, votre *taux de contamination* augmentera d'un point. Dans les deux cas, vous vous franchissez rapidement la porte d'entrée et vous vous précipitez à l'extérieur du restaurant. Une fois dehors, vous prenez quelques minutes pour reprendre votre souffle, mais en entendant les plaintes des zombies qui se rapprochent, vous écoutez votre pause et vous reprenez prestement votre route. Alors que vous tournez au coin d'une ruelle, vous heurtez quelque chose de plein fouet. Rendez-vous au **3**.

112

En montant sur ces voitures, vous risquez encore de vous faire mal et vous préférez éviter de vous blesser pour rien. Avant de vous engager dans la ruelle, vous regardez derrière vous et vous grimacez en constatant qu'une vingtaine de zombies sont à vos trousses. Ne voulant pas rester là pour les accueillir, vous vous engagez sans plus tarder dans la rue. Cette dernière a vu son contenu se déverser par terre, dégageant ainsi une odeur des plus nauséabondes. Les portes des quelques magasins que vous croisez ont toutes été condamnées, tout comme les fenêtres qui ont été rendues impraticables par des planches qui ont été clouées de l'intérieur. Au loin, vous entendez le râle de quelques zombies accompagné par les cris de personnes bien vivantes... Y'aurait-il des survivants ? Cette pensée vous donne un regain d'énergie et c'est en courant à toute vitesse que vous traversez la ruelle. Cependant, vous avez à peine effectué quelques pas que vous êtes stoppé net dans votre élan par une silhouette qui surgit devant vous. L'intrus, qui se dresse devant vous, est un zombie mais pas n'importe lequel : il s'agit d'un zombie qui porte une tenue militaire et qui est armé d'un M-16 ! Dans un premier temps, vous vous dites qu'il n'y a aucun danger car le mort-vivant est incapable d'utiliser une telle arme, mais lorsqu'il appuie – par inadvertance ? – sur la détente et qu'une rafale de balles surgit du canon, vous commencez à revoir votre jugement. Sentant enfin votre présence, le zombie se tourne et lève le M-16 dans votre direction. Si vous souhaitez le combattre, rendez-vous au **121**, si vous préférez lui passer devant et gagner rapidement le bout de la ruelle, *testez votre fuite* (en ajoutant un au résultat si vous n'avez pas de chaussures). Si vous réussissez, vous pourrez vous rendre au **9**, dans le cas contraire, le zombie tirera sur vous, ce qui vous fera perdre 9 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous parviendrez quand même à quitter la ruelle et vous pourrez vous rendre au **9**.

113

Après tout, si vous êtes bien dans une entreprise de journalisme – vous n’avez pas fait attention à ce qui était marqué sur l’immeuble – il est fort à parier que vous découvrirez des informations importantes à propos de ce qui s’est passé ici. Au bout de dix minutes, vous découvrez effectivement un rapport dans lequel une journaliste, une certaine Drew Levêque, a laissé quelques notes. Inscrivez le « rapport de la journaliste » sur votre *feuille d’aventure* dans la rubrique « Fichiers ». Si vous désirez le lire, rendez-vous à n’importe quel moment au paragraphe **17**, sauf, bien sûr, pendant un combat. Dans l’immédiat, un grognement vous parvient de derrière vous : prestement, vous vous retournez pour faire face à un zombie qui se dirige vers vous en titubant. Comme vous êtes coincé dans le box du bureau dans lequel vous avez trouvé le rapport, vous n’aurez aucun moyen de fuir, vous devrez donc mener ce combat à son terme. Heureusement pour vous, le zombie, qui porte un pantalon noir et une chemise bleu clair entourée d’une cravate noire, est en piteux état, ce qui le rendra moins coriace que ses congénères.

ZOMBIE

Dextérité: 7

Force: 3

Points de vie: 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **100** pour évaluer vos blessures s’il y en a puis rendez-vous au **192**.

114

Vous attrapez le bras de Tiffany et vous la tirez vers vous.

- Vite, allons par-là !

Rapidement, vous gagnez le camping-car alors que les oiseaux sont quasiment sur vous. Heureusement, Tiffany est prompte à réagir : elle ouvre la porte et s’engouffre tout aussi vite, vous laissant assez de temps pour que vous puissiez entrer à votre tour et refermer la porte au nez de vos agresseurs. Toutefois, les oiseaux zombifiés n’ont pas dit leur dernier mot et continuent de tambouriner inlassablement contre la porte. Voyant que cette dernière est sur le point de céder, Tiffany jette tout son petit poids contre le battant, et alors que vous êtes sur le point de la rejoindre, quelque chose vous agrippe par derrière ; aussitôt, vous ressentez une vive douleur vous envahir le corps. Mû par l’énergie du désespoir, vous donnez un violent coup de coude derrière vous puis vous faites un bond en avant. En vous retournant, vous comprenez que c’est un zombie qui vous a attaqué en traître et qui a profité pour vous mordre au cou. La blessure est profonde, ce qui vous fait perdre *7 points de vie* et augmente votre *taux de contamination* d’un point. Si cette morsure ne vous a pas été fatale, vous serez obligé de livrer combat. Étant dans un endroit exigü, vous ne pourrez

Opération Survie ~ La Marche des Morts

effectuer de *tirs de précision* et vous devrez mener ce combat au corps à corps. Ne comptez pas sur l'aide de Tiffany, celle-ci étant bien trop occupée à retenir la porte.

ZOMBIE

Dextérité: 8

Force: 4

Points de vie: 24

Si vous vous faites blesser durant ce combat, n'oubliez pas de vous rendre au **100** pour évaluer les dégâts. Si vous triomphez du propriétaire du camping-car, vous rejoignez Tiffany en constatant avec joie que les oiseaux ont abandonné la partie. Comme tout danger est à présent écarté, vous en profitez pour fouiller les lieux. Vous mettez la main sur des fruits en conserves qui vous revigora de 5 *points de vie*. En outre, vous découvrez une petite trousse de soins (qui vous rendra 10 *points de vie*) ainsi qu'un club de golf. Ce dernier a les mêmes caractéristiques que la batte de baseball. Notez sur votre *feuille d'aventure* les objets que vous prenez avec vous. Une fois que ce sera fait, vous sortirez du camping-car. Après vous être assurés que les oiseaux ont bel et bien disparu, vous reprenez votre route à travers la forêt en vous dirigeant sans plus tarder vers le point de rendez-vous. Rendez-vous au **170**.

115

En ouvrant la portière avant, vous poussez un cri de surprise en apercevant le siège du conducteur gorgé de sang séché. Une fois que vous avez repris votre calme, vous inspectez le tableau de bord. Évidemment, la clé n'est pas au contact et vous ne la trouvez nulle part ailleurs. Vous prenez rapidement place sur le siège puis vous passez votre tête sous le tableau de bord. Si ce n'est pas la première fois que vous allumerez une voiture en utilisant ses fils électriques, en revanche, la dernière fois que vous l'avez fait remonte à pas mal de temps. Il faut dire que depuis maintenant quelques années, vous vous êtes un peu assagis, essayant de mener une vie plus calme. Malgré tout, vous n'avez pas perdu la main car il ne vous faut pas longtemps avant de réussir à faire démarrer le gros véhicule. Aussitôt, un bruit puissant de moteur retentit autour de vous ; sans perdre de temps vous vous mettez derrière le volant. Après plusieurs essais infructueux, vous réussissez enfin à dégager assez la Jeep pour que vous puissiez vous glisser à l'intérieur du bâtiment. Malheureusement, dans votre précipitation, vous avez oublié de vérifier la jauge d'essence de la voiture et cette dernière s'arrête presque immédiatement. Déçu et énervé contre vous-même, vous sortez de la voiture et vous vous ruez à l'intérieur de la boutique. Heureusement, si ce n'est quelques débris de verres provenant de la vitrine défoncée, tout a l'air normal. Les vêtements sont disposés sur les étagères ou suspendus par des cintres. Des rangées de chaussures neuves sont entreposées sur des reposeirs prévus à cet effet. Ne voulant pas

perdre davantage de temps, vous cherchez des complets à votre taille. Comme vous êtes assez pointilleux sur votre tenue vestimentaire, vous faites un inventaire de tout ce que vous avez trouvé afin de voir ce qui vous irait le mieux. Choisissez dans la liste ci-dessous un costard, une chemise et une paire de chaussures. Si vous le désirez, vous pourrez même vous revêtir d'une cravate.

- Un complet noir
- Un complet gris
- Un complet beige
- Une chemise blanche
- Une chemise bleu ciel
- Une chemise rouge
- Une cravate rouge
- Une cravate bleue
- Une cravate rayée de couleur noire et blanche
- Une paire de chaussures noires
- Une paire de chaussures brunes.

Choisissez la manière dont vous voulez vous habiller et prenez note que tant que vous porterez le costard, vous ne pourrez transporter que 5 objets, en revanche, vous pourrez diminuer d'un point toutes les fois où vous devrez *tester votre agilité*. Si cela vous convient, sortez du magasin et poursuivez votre route le long de la rue en vous rendant au **81**. Si, finalement, vous ne désirez pas porter de costard, vous pouvez quitter ce magasin et vous rendre à la boutique de sport, dans ce cas, rendez-vous au **31**.

116

Vous vous tenez sur le seuil d'une vaste salle circulaire au centre de laquelle se dresse une immense colonne qui va se perdre dans les profondeurs du plafond, que vous n'apercevez d'ailleurs même pas depuis votre position.

- Mais qu'est-ce que c'est que cet endroit ? Murmurez-vous pour vous-même.

Tout en vous posant sans cesse cette question, vous effectuez quelques pas pour vous arrêter presque aussitôt. En effet, sur le sol grillagé, vous apercevez des dizaines et des dizaines de cadavres. Il y a là des soldats, des policiers, des hommes en blouses blanches et des civils. En examinant quelques corps, vous remarquez qu'ils portent presque tous de longues estafilades, comme s'ils avaient été lacérés par des griffes. Alors que vous êtes sur le point d'approfondir vos recherches, vous entendez des plaintes venant de derrière vous et vous faites immédiatement volteface. En face de vous, plusieurs cadavres sont revenus à la

Opération Survie ~ La Marche des Morts

vie et convergent dans votre direction, bras tendus, leur bouche édentée dégoulinant de bave à l'idée de vous dévorer. En jetant un œil par-dessus vous épaule, vous constatez que vous n'avez nul endroit où vous enfuir, ce qui fait que vous n'aurez pas d'autres choix que d'affronter la horde de zombies. Heureusement pour vous, ils sont suffisamment éloignés pour que vous puissiez effectuer quatre tirs de précision et lancer une grenade (Pour rappel, les grenades font perdre 2D6+1 de *points de vie*). Une fois que vous aurez fait feu à quatre reprises, il vous faudra poursuivre le combat au corps à corps. Affrontez-les comme un adversaire unique.

ZOMBIES

Dextérité: 9

Force: 7

Points de vie: 42

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **127**, mais si vous avez été blessé durant le combat, n'oubliez pas de vous rendre au préalable au paragraphe **100**.

117

Vous qui pensiez qu'il ne pouvait pas avoir pire que les rues que vous avez traversées jusqu'à maintenant, vous revoyez tout de suite votre jugement en voyant dans quel état se trouve le Centre-ville. Des incendies se sont déclarés partout, provoqués par les accidents de voitures qui se comptent par dizaine. Des corps, dont vous avez vite cessé de compter le nombre tellement il y en a, gisent çà et là dans tous les coins. Une odeur de sang, de feu et de pourriture vous parvient aux narines, vous prenant à la gorge et vous donnant un haut-le-cœur. Plusieurs dizaines de zombies se sont attroupés autour des cadavres qu'ils sont en train de dévorer à pleines dents. Vous pouvez encore entendre les hurlements de douleur et de terreur de certaines personnes non-contaminées qui sont en train de se faire massacrer. Ce que vous voyez en face de vous est tellement horrible que vous commencez à trembler de tous vos membres. Tout à coup, les zombies, ayant senti votre présence, tournent la tête dans votre direction et poussent des grognements à vous faire froid dans le dos. Voyant cet arrivage de chair fraîche, les morts-vivants se lèvent avec hâte et se dirigent tous dans votre direction. Derechef, vous tournez les talons et vous rebroussez chemin jusqu'à la pharmacie. Malheureusement, les zombies que vous aviez laissés là se sont également mis à votre poursuite et vous vous retrouvez rapidement cerné de toute part, n'ayant plus aucun moyen d'échappatoire. Vous sortez une arme, bien décidé à vous battre et à en tuer un maximum avant de mourir. Si vous avez une arme à feu à votre disposition, vous pouvez en faire usage à quatre reprises avant que les zombies ne soient sur vous (n'oubliez pas de déduire

Opération Survie ~ La Marche des Morts

les munitions que vous utiliserez). Si vous avez une grenade, c'est le meilleur moment pour en faire usage (elle inflige une perte de 2D6+1). À présent, préparez-vous au combat.

GRUPE DE ZOMBIES

Dextérité: 10 Force: 5 Points de vie: 50

Vous devrez vous battre jusqu'à ce que vous ayez réussi à baisser leurs *points de vie* à 20. Si vous y parvenez, vous pourrez vous rendre au **130** après être passé au paragraphe **100**, à condition, bien sûr, d'avoir été blessé.

118

Vous n'avez pas spécialement confiance en Dave, car il a plutôt l'air du genre à vouloir d'abord sauver sa peau avant celle des autres. Néanmoins, vous décidez de laisser les survivants à sa charge puisque de votre côté vous préférez aider Nikolai et les autres. Au dehors, une demi-douzaine d'hommes en noir court dans votre direction sans cesser d'ouvrir le feu. Les balles fusent tout autour de vous sans toutefois vous atteindre. Instinctivement, vous levez votre arme et vous tirez à votre tour. Si, à un moment donné, vous arrivez à court de munitions, Tiffany vous léguera son Glock ainsi qu'un chargeur complet, soit 18 balles (À ce moment-là, faites les changements nécessaires sur votre *feuille d'aventure*. Si vous avez déjà un Glock, n'oubliez pas que vous ne pourrez pas en avoir un deuxième) À chaque assaut, vous pourrez lancer une grenade, celle-ci faisant perdre 2D6+1 de *points de vie* (le fait que votre adversaire porte une protection ne réduit pas ses *points de vie* pour autant).

HOMME EN NOIR (avec M-16)

Dextérité: 9 Force: 9 Points de vie: 38

Votre fourbe adversaire porte une cuirasse renforcée, ce qui diminuera vos coups de 2 points à 6 reprises. Si vous êtes vainqueur, vous constatez avec bonheur que tous vos assaillants sont morts. Malgré tout, dans la fusillade, Raphael a été touché au ventre et gît désormais sur le sol, les mains sur sa blessure afin d'endiguer le sang. Tandis que Laura s'occupe de lui, vous sortez de l'épicerie et vous fouillez les cadavres. Vous ne découvrez rien si ce n'est un bout de papier sur lequel est inscrit le chiffre « 134 ». Notez cette information dans un coin de votre *feuille d'aventure*. Bien entendu, vous vous emparez également du M-16 de l'homme que vous avez abattu. Dans le chargeur, vous trouvez encore 3D6+4 de balles de 5.56mm ; vous dénicher également une grenade dans les poches de l'homme. En outre, vous pouvez revêtir sa cuirasse renforcée, à condition, bien sûr, que celle-ci soit encore

utilisable. Pour le savoir, comptez le nombre de coups que vous lui avez infligés. Le nombre restant sera le nombre de fois où l'armure vous protégera encore. N'oubliez pas d'inscrire sur votre *feuille d'aventure*, dans les cases correspondantes, tout ce que vous prenez avec vous. Ceci étant fait, vous pourrez vous rendre au **197**.

119

Selon vous, le meilleur moyen de gagner la sortie de la ville la plus proche de votre position est de tout simplement passer par la ville elle-même. De plus, vous pensez avoir plus de chances de trouver des armes et des vivres en passant par les rues ou en fouillant les différents magasins que vous rencontrerez. Sans perdre de temps, vous dépassez les escaliers menant au métro souterrain et vous rejoignez la rue la plus proche. Des zombies traînent un peu partout dans les alentours, mais ils sont bien trop loin pour représenter un quelconque danger. Finalement, vous vous engagez dans la rue en prenant bien soin d'éviter les carcasses de voitures ainsi que les lampadaires brisés qui jonchent le sol. Au bout de quelques mètres, vous passez devant un snack bar. Sa porte d'entrée est légèrement entrouverte. Si vous désirez y jeter un coup d'œil, rendez-vous au **131**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **25** pour continuer votre route le long de cette ruelle.

120

Même si vous ne supportez pas trop l'étroitesse de ces tenues chics, vous préférez quand même être habillé en costard plutôt que de rester dans votre inconfortable tenue d'hôpital. En quelques pas, vous traversez la rue pour vous retrouver devant le magasin en question. Malheureusement, vous ne remarquez que maintenant que la porte et la large vitrine ont été embouties par une grosse Jeep noire. La seule manière pour vous d'entrer à l'intérieur de cette boutique est de faire reculer le véhicule, mais vous pouvez le faire uniquement si vous possédez la compétence Mécano. Si vous l'avez et que vous désirez en faire usage, rendez-vous au **115**. Si vous l'avez mais que vous ne souhaitez pas l'utiliser ou si vous ne l'avez tout simplement pas, il ne vous restera plus qu'à faire demi-tour et vous diriger vers le magasin de sport, dans ce cas-là, rendez-vous au **31**.

121

S'il reste effectivement des survivants, il est impératif pour vous d'éliminer cette créature qui représente une grande menace. C'est bien la première fois que vous prenez autant de risques pour sauver des gens, mais dans de telles situations, vous n'avez pas vraiment le choix. Brandissant une arme à feu, vous vous préparez à combattre votre ennemi. Il va de

Opération Survie ~ La Marche des Morts

soi que vous pourrez lancer autant de grenades que vous le désirez à condition, bien sûr, d'en avoir. D'ailleurs vous pourrez aussi utiliser la technique spéciale de la grenade lorsque le zombie ne possédera plus que 10 *points de vie* ou moins.

ZOMBIE MILITAIRE (avec M-16)

Dextérité: 9 Force: 9 Points de vie: 40

Malheureusement pour vous, le zombie porte un gilet pare-balles, ce qui diminuera vos dégâts de 3 points à 8 reprises. Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, vous patientez quelques instants, le temps de reprendre votre souffle, avant de fouiller le corps. Bien évidemment, vous pouvez vous emparer de son M-16. En ôtant le chargeur, vous regardez le nombre de munitions restantes. Pour savoir combien il y en a, lancez 2D6+2. Le résultat obtenu est le nombre de balles de 5.56mm qui se trouve encore dans le chargeur. Dans son harnais et dans ses diverses poches, vous découvrez également un chargeur complet pour le M-16, soit 30 balles, ainsi que 18 balles de 9mm, une ration de survie (+5 *points de vie*), une grenade et une pilule médicale (qui diminue votre *taux de contamination* d'un point). Pour terminer, vous pouvez aussi prendre son gilet pare-balles, à condition que vous ne l'ayez pas entièrement détruit durant le combat. Si l'armure est encore opérationnelle (en fonction du nombre de fois où vous avez touché votre adversaire) vous pouvez vous en revêtir. Choisissez ce que vous prenez parmi ces objets puis notez-les sur votre *feuille d'aventure*. Toutes ces acquisitions vous font regagner un *point de chance*. Maintenant que tout danger est écarté, vous reprenez votre course et vous gagnez le bout de la ruelle. Rendez-vous au **9**.

122

En face de vous se trouve un homme basané entre deux âges. Malgré sa couleur de peau foncée, vous remarquez que son teint est pâle. Il a les cheveux noirs et courts, porte une fine moustache et est vêtu d'un Jeans troué et d'un t-shirt gris déchiré à la manche droite. Une tâche de sang de mauvais augure orne son flanc droit. L'homme, qui est assis sur une chaise en face d'une table ronde en bois, braque sur vous un Glock 18 qu'il abaisse aussitôt lorsqu'il constate que vous n'êtes pas un zombie. L'inconnu pousse un soupir suivi d'un gémissement et vous comprenez qu'il a dû utiliser toutes ses forces dans les paroles qu'il vous a adressées. Pendant un moment, il reste silencieux, essayant certainement de reprendre des forces d'une manière ou d'une autre. Vous en profitez donc pour regarder autour de vous : vous vous tenez sur le seuil d'un petit salon sommairement meublé qui fait également office de cuisine, car vous apercevez, contre le mur de droite, une cuisinière.

Deux petits couloirs partent du salon, l'un menant vers les chambres et l'autre conduisant à la salle de bain. Finalement, l'homme reprend la parole en essayant de prendre un ton amical malgré sa blessure.

- Je ne pensais plus rencontrer quelqu'un d'encore vivant dans cette ville...

- Moi non plus, répondez-vous, vous êtes la première personne que je croise. Qui êtes-vous ?

- Je m'appelle Juan Rodriguez, répond le survivant d'une petite voix, et vous ?

- Léonard Cothey, livreur et français d'origine, si vous voulez tout savoir. Je viens de Neuchâtel.

Juan se tait puis vous observe en silence. Apparemment, sa douloureuse blessure l'empêche de mener une conversation correctement, aussi vous décidez de prendre la parole:

- Juan, qu'est-ce qui s'est passé ici ? Depuis que je me suis réveillé ce matin dans mon lit d'hôpital, c'est le merdier total dans cette ville.

- Oh, fait l'homme tout en grimaçant, c'est simple, les autorités de cette ville croyaient que le virus, qui avait sévi à Payerne, avait été totalement annihilé par l'armée.... Toutes des conneries ces histoires... D'une manière ou d'une autre, cette épidémie est arrivée jusqu'à nous. Le désastre a été imminent et nous n'avons rien pu faire.

- Mais et la police ? Et l'armée ? Elles n'ont rien fait ? Demandez-vous, étonné.

- La police ? Elle a été décimée avant même de comprendre ce qui se tramait en ville. L'armée a bien essayé de contenir le virus, mais comme ce dernier avait contaminé plus de la moitié de la population de Morat, les militaires n'ont pas pesé bien lourds face à des centaines de hordes de zombies... D'ailleurs, moi-même, j'ai failli y passer... sans compter ce foutu éclat de grenade qui m'a charcuté le flanc... (À ces mots, il soulève sa main qui tient ses côtes pour que vous puissiez voir entrevoir sa blessure avant de porter à nouveau son attention sur vous) Je suis venu m'abriter dans mon appartement en laissant les lumières allumées en espérant que quelqu'un les voit...

- Et vous avez bien fait, déclarez-vous, compatissant, un sentiment que vous aviez rarement ressenti jusqu'à maintenant.

- Malheureusement, reprend le rescapé, je n'ai plus de médicaments hémostatiques, alors comme mes heures sont comptées, j'attends que la mort m'emporte...

Si vous désirez aider cet homme, rendez-vous au **8**, dans le cas contraire, allez au **168**.

Comme vous avancez à vive allure, il ne vous faut pas longtemps avant d'arriver à la bifurcation. Depuis votre dernier et unique passage, rien n'a changé et tout est aussi

silencieux. Au moment où vous entrez dans le corridor de gauche, un hurlement terrible retentit dans le couloir que vous venez de quitter. Vous ne savez pas quel genre de monstre a bien pu pousser un tel rugissement, quoi qu'il en soit, vous êtes bien content de ne plus être là pour le vérifier. Ne souhaitant pas rencontrer le responsable de ce cri terrifiant, vous vous engagez sans plus tarder dans ce nouveau passage. Rendez-vous au **144**.

124

Quelque chose sur votre droite attire votre attention. Rapidement, vous descendez les escaliers, en faisant bien attention à vos côtes, puis vous vous dirigez vers l'objet de votre curiosité. En fait d'objet il s'agit d'une jeep militaire abandonnée toujours recouverte sa toile de camouflage. Vous vous demandez ce qu'un véhicule de l'armée peut faire là, mais comme vous ne voyez personne dans les alentours, vous décidez d'y aller jeter un coup d'œil. Vous essayez d'ouvrir les portières avant mais celles-ci refusent de bouger, aussi vous ouvrez la double arrière qui n'est pas verrouillée. À l'intérieur, vous ne découvrez pas grand-chose, si ce n'est une malle de couleur verte. Poussé par la curiosité, vous ouvrez la malle pour y découvrir une magnifique arme à feu. Vous la prenez dans vos mains et vous l'examinez attentivement : il s'agit là d'un Smith & Wesson Model 29, un revolver en double action de calibre .44 Magnum considérée comme le revolver le plus puissant du monde. Le .44 Magnum est muni d'un barillet pouvant contenir 6 balles, chacune d'entre elle infligeant 18 points de dégâts, autant dire que cette arme vous sera d'une grande utilité. Et heureusement pour vous, vous découvrez 30 balles de calibre .44. Notez toutes ces acquisitions sur votre *feuille d'aventure* avant de retourner au paragraphe **1**.

125

La pharmacie est sens dessus-dessous: les tiroirs, dans lesquels étaient entreposés tous les médicaments, ont été pillés sans aucun scrupule. Les étagères qui contenaient les différents articles pharmaceutiques ont également été saccagées et vidées de leur stock. À plusieurs endroits, vous apercevez des taches de sang séché même si vous ne voyez nulle trace de corps. Divers flacons ont été brisés, répandant tout leur contenu sur le sol dallé. En dressant l'oreille, vous êtes étonné de ne plus entendre les couinements que vous aviez entendus en arrivant, pourtant, vous êtes sûr de n'avoir pas rêvé. Néanmoins, comme vous savez maintenant que vous ne risquez rien dans l'immédiat, vous commencez vos fouilles, mais avant cela, si quelqu'un vous en a envoyé ici pour chercher un objet bien précis, vous savez ce que vous devez faire, rendez-vous alors au paragraphe correspondant. Si personne ne vous a envoyé ici, vous pouvez soit fouiller les tiroirs à la recherche de quelque médicament

Opération Survie ~ La Marche des Morts

(rendez-vous au **146**) soit vous rendre dans l'arrière salle (rendez-vous au **69**). Si vous ne désirez pas rester plus longtemps ici, quittez la pharmacie et rendez-vous au **175**.

126

Vous sortez de votre cachette puis vous vous dirigez vers l'inconnu. Bien que n'ayant pas d'intentions hostiles, vous gardez quand même votre arme à portée de mains. Au fur et à mesure que vous vous en approchez, les contours de la silhouette se font de plus en plus nets. L'étrange apparition mesure bien dans les deux mètres, malheureusement, il vous est impossible de l'observer plus en détails car elle porte une sorte de manteau noir qui recouvre tout son corps. Votre cœur bat la chamade alors que votre souffle devient rauque. Soudain, la silhouette se tourne dans votre direction ; là vous lâchez un cri de surprise quand vous constatez que son visage est protégé par un masque d'acier, alors que des lames sont sorties de ses métacarpes. Lorsqu'elle vous aperçoit, la créature pousse un hurlement sauvage qui résonne tout autour de vous avant de s'élaner dans votre direction. Comme vous êtes proche d'elle, vous êtes incapable d'éviter son attaque et ses lames viennent vous transpercer l'épaule. Le choc est si brutal que vous êtes littéralement projeté dans les airs, atterrissant plusieurs mètres plus loin. Vous perdez 2D6+4 de *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous vous relevez et vous vous tenez prêt à combattre cette machine à tuer. Votre adversaire, qui se tient désormais à quelques pas de vous, vous examine un moment avant de s'élaner à nouveau dans votre direction, brandissant ses lames mortelles. Bien décidé à l'anéantir avant qu'elle ne soit sur vous, vous dégainez une arme à feu et vous effectuez 5 *tirs de précision* (n'oubliez de déduire à chaque fois les munitions demandées).

Si vous touchez votre cible à :

- 4 ou 5 reprises, rendez-vous au **109**,
- 2 ou 3 reprises, rendez-vous au **73**,
- 0 ou 1 reprise, rendez-vous au **145**.

Si vous n'avez plus d'armes à feu, ou que vous arrivez à court de munitions, et que vous devez lutter désormais à l'arme blanche ou à mains nues, rendez-vous au **181**.

127

Vous attendant à subir une nouvelle vague d'ennemis, vous restez immobile, arme brandie. Cependant, après plusieurs minutes qui vous ont paru très longues, aucun autre corps ne se

Opération Survie ~ La Marche des Morts

relève, et ce n'est qu'à ce moment-là que vous vous autorisez à reprendre votre souffle. En effectuant une fouille rapide des cadavres, vous dénicher une paire de chaussures à votre taille, deux rations de survies (vous rendant chacune 5 *points de vie*), une petite trousse de soins (qui vous rend 10 *points de vie*), 12 balles de 9mm, 7 cartouches de calibre 12, un Glock 18, un couteau de combat (+3 de dégâts), et, pour terminer, deux grenades. Prenez ce que vous désirez faites les changements nécessaires sur votre *feuille d'aventure*. Maintenant que vous êtes hors de danger, vous pouvez enfin examiner les lieux avec plus d'attention. En arpentant la salle circulaire, vous comptez seulement trois sas praticables sur dix, les autres étant définitivement condamnés. L'un des sas porte la mention « Entrepôt de stockages », sur celui d'à côté, une inscription vous fait comprendre qu'il s'agit d'une sortie de secours. Pour ce qui est du troisième sas, il n'y a rien de marqué. Par où allez-vous commencer vos recherches ?

Par le sas menant à la sortie (rendez-vous au **30**) ?

Par le sas sur lequel est marqué « Entrepôt de stockages » (rendez-vous au **58**) ?

Par le sas sur lequel rien n'est noté (rendez-vous au **176**) ?

128

En arrivant au bord de la route abandonnée, vous attendez quelques minutes afin de voir si, par hasard, une voiture fait son apparition. Hélas, rien ne vient, ce qui ne vous étonne pas. Vous ne comprenez pas ce qui a bien pu se passer ici et comment les gens ont pu tous disparaître de la sorte. Sûrement qu'ils se sont tous rassemblés en ville pour une quelconque raison, c'est du moins ce que vous espérez. Vous emmitouflant davantage dans votre tenue, vous vous apprêtez à longer la route quand votre regard se pose sur les voitures laissées à l'abandon. Peut-être pourriez-vous y trouver quelque chose d'intéressant? Si vous voulez fouiller les voitures, rendez-vous au **88**, si vous préférez rejoindre la ville au plus vite, rendez-vous au **163**.

129

Vous arrêtez la voiture et vous faites signe à Tiffany de descendre. Prudemment et arme en mains, vous vous dirigez vers la Ford. À l'intérieur, vous ne remarquez rien de suspect, si ce n'est les trainées de sang. D'un signe de tête, vous faites comprendre à la militaire qu'elle doit couvrir vos arrières durant votre marche jusqu'au fossé. Au fur et à mesure que vous vous en approchez, les bruits de mastication se font de plus en plus forts, et lorsque vous arrivez, c'est pour découvrir deux zombies en train de se repaître des restes de Dave.

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Instinctivement, Tiffany braque son arme sur un zombie et ouvre le feu ; aussitôt vous l'imites en visant le second mort-vivant. Depuis votre position, vous avez le droit à 3 *tirs de précision* avant de poursuivre ce combat au corps à corps. Vous ne pouvez pas utiliser de grenade.

ZOMBIE

Dextérité: 7 Force: 5 Points de vie: 34

Si vous êtes vainqueur, n'oubliez pas de vous rendre au **100** si vous avez été touché au cours du combat avant de revenir à ce présent paragraphe. Après vous être assurés du trépas de vos deux ennemis, vous vous penchez au-dessus du cadavre de Dave auquel il manque les jambes. Son ventre a été ouvert en deux, laissant entrevoir ses viscères. L'odeur est écœurante et vous devez passer votre bras sous votre nez pour en atténuer l'effet. À votre plus grande surprise, Dave ouvre les yeux et tourne la tête dans votre direction. En vous apercevant, il vous supplie :

- Pi... pitié... tu... tue...moi.

N'ayant aucune pitié pour lui, vous levez votre pistolet et vous lui logez une balle dans la tête (déduisez une balle de votre stock de 9mm. Si vous n'avez plus de pistolet, utilisez votre arme de corps à corps et déduisez-y un coup. S'il ne vous en reste plus, ou si vous ne possédez pas d'arme de corps à corps, c'est Tiffany qui s'en chargera). Vous gagnez un *point de chance* pour avoir libéré Dave de sa souffrance (uniquement si c'est vous qui l'avez achevé). Après quelques instants de silence, vous tournez les talons et vous repartez en direction de votre véhicule. Une fois que vous avez pris place à l'intérieur, vous redémarrez. Rendez-vous au **91**.

130

Tout à coup, surgissant de la ruelle derrière vous, des voitures noires blindées font leur apparition, écartant toutes les carcasses de véhicules qui bloquent le passage. Vous en comptez quatre qui arrivent à toute allure. Soudain, les voitures s'arrêtent à quelques mètres de vous ; presque immédiatement, des hommes, habillés en costard noir et portant des lunettes de la même couleur, émergent des véhicules. Vous comptez six individus. Tout à coup, les hommes en noir sortent des MP5 qu'ils pointent en direction des zombies; une fois dans leur ligne de mire, ils appuient sur la détente de leur arme et commencent à décimer les rangs des zombies. Les balles fendent l'air à côté de vous et finissent leur course dans le corps décharné des morts-vivants. Pour éviter de vous faire toucher par une balle perdue, vous vous aplatissez sur le sol. Il ne faut guère longtemps avant que le dernier zombie ne

Opération Survie ~ La Marche des Morts

rende l'âme, criblé de balles. Malheureusement, vos ennemis ne font que commencer car en vous apercevant, l'un des hommes, le seul ayant les cheveux longs et attachés, s'écrie :

- Attrapez-le !

Ni une ni deux, les hommes en noir vous prennent en chasse ; à nouveau, les balles sifflent à vos oreilles. Maintenant, une chose est sûre : ces gens-là ne vous veulent pas du bien et vous devez à tout prix leur échapper. Courant aussi vite que vous le permettent vos jambes, vous réfléchissez au meilleur moyen de les distancer. Après avoir soigneusement examiné les possibilités qui vous sont offertes, vous constatez que les meilleurs choix sont de passer soit par les toits en empruntant l'escalier de secours d'un immeuble (rendez au **5**) soit par les petites ruelles (rendez-vous au **161**). Que décidez-vous ?

131

Vous ouvrez la porte d'une légère poussée de la main et vous pénétrez à l'intérieur du magasin. Là, vous avez la satisfaction de voir que la plupart des étagères n'ont pas été pillées. Tandis que vous avancez, vous sentez une présence derrière vous. Instinctivement, vous faites volte-face au moment où un zombie, qui était resté caché derrière la porte, bondit sur vous. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, le zombie est trop court et retombe à vos pieds. Si vous êtes malchanceux, il parvient *in extremis* à plonger ses dents dans votre bras, ce qui vous enlève 5 *points de vie* et augmente votre *taux de contamination* d'un point. Reculant de quelques pas, vous brandissez une arme et vous vous préparez à combattre. Vous avez le droit à un *tir de précision*. Vous pouvez également lancer une grenade. À noter que lorsque votre adversaire aura moins de dix *points de vie*, vous pourrez l'achever en utilisant le coup spécial disponible avec la grenade (pour savoir de quoi il s'agit, lisez le descriptif de la grenade). Lorsque vous aurez fait feu une fois, vous poursuivrez le combat au corps à corps.

ZOMBIE

Dextérité: 8

Force: 5

Points de vie: 38

Au bout du troisième assaut, vous pourrez prendre la fuite en *testant votre fuite*. Si vous êtes pieds nus, ajoutez un au résultat obtenu. Si vous réussissez, vous pourrez vous rendre au **25** pour poursuivre votre route (mais si vous avez été blessé, vous devrez d'abord vous rendre au **100**). Dans le cas contraire, le zombie vous blessera et vous ne pourrez plus vous enfuir (vous perdez 5 *points de vie*). Si vous êtes vainqueur, vous fouillerez les poches du cadavre, mais avant cela, rendez-vous au **100** si vous a été touché (en comptant le coup que vous avez reçu si vous avez échoué dans votre tentative de fuite). Dans ses poches,

vous ne trouvez rien, si ce n'est de l'argent et des clés. Sans nul doute qu'il s'agit là du propriétaire du snack. Les contours de sa bouche sont barbouillés de sang, alors que vous pouvez encore distinguer des morceaux de chairs coincés entre ses dents. En parcourant l'endroit des yeux, vous distinguez une silhouette affalée un peu plus loin. Prudemment, vous vous en approchez, et alors que vous attendiez à ce qu'il se lève, le corps reste immobile. Vous remarquez que celui-ci est vêtu d'un costard noir. Une fois à ses côtés, vous comprenez pourquoi il n'a pas bougé: la tête a été arrachée à coups de dents. Son ventre a en outre été ouvert, laissant apparaître des viscères à moitié rongés. Un Glock 18, qui contient encore 9 balles de 9mm, est posé à ses côtés. Si vous n'en avez pas, vous pouvez prendre l'arme ou, alors, seulement les munitions. Faites les modifications nécessaires sur votre *feuille d'aventure*. Avant de partir, vous rassemblez de la nourriture que vous avalez avidement (vous regagnez 2D6+3 de *points de vie*) Vous pouvez emporter avec vous deux rations de nourriture supplémentaire, chacune d'entre elle augmentant vos *points de vie* de 5 points. Derrière le comptoir, vous découvrez également une hache. Celle-ci inflige 6 points de dégâts supplémentaires et 3 après dix coups portés. Ajoutez toutes vos acquisitions dans les cases adéquates de votre *feuille d'aventure*. Si vous possédez le talent de crocheteur, rendez-vous au **167**, sinon, sortez du snack bar et rendez-vous au **25**.

132

Vous ne savez pas ce qui peut bien se trouver à l'intérieur, mais une chose est sûre: vous regrettez déjà d'être entré tellement l'odeur, une sorte de mélange de pourriture et de décomposition, est horrible. Il fait assez sombre dans la cabane mais grâce aux rayons du soleil qui traversent l'unique fenêtre, vous découvrez sans mal l'origine de cette abominable odeur: un corps en grande partie mutilé et dépecé. Vous comprenez maintenant pourquoi le chien voulait tant sortir de cette cabane. Plaquant votre main gauche contre votre nez et votre bouche, vous avancez en direction du cadavre. Celui-ci est en si mauvais état que vous ne sauriez dire s'il s'agit d'un homme ou d'une femme. Quoi qu'il en soit, vous ne restez pas une seconde de plus dans cette affreuse cabane et vous rebroussez chemin sans même jeter un coup d'œil parmi le matériel entreposé sur les étagères. Une fois à l'extérieur, vous prenez quelques bouffées d'air pur afin de faire passer ce goût horrible qui vous brûle la gorge. Lorsque vous vous sentez mieux, vous vous éloignez des maisons, qui ne vous apprendront de toute façon plus rien, puis vous rejoignez la route. Rendez-vous au **41**.

133

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, vous éviterez les flammes, tandis que si vous êtes malchanceux, ces dernières vous brûleront et vous perdrez 8 *points de vie*. Dans les deux cas, et si les flammes n'ont pas eu raison de vous, vous gravissez sans problème les décombres jusqu'à ce que vous arriviez à la hauteur du toit. En jetant un coup d'œil à l'intérieur du compartiment, vous apercevez une grosse valise. Alors que vous êtes sur le point de vous faufiler à travers l'embrasement, vous remarquez que le tram, en s'écrasant, a provoqué une étroite ouverture dans le mur, dans laquelle vous pensez pouvoir vous glisser. Si vous faites ainsi, rendez-vous au **106**, si vous ne voulez pas vous en occuper, vous pouvez descendre dans le tram, rendez-vous alors au **70**.

134

Vous entrez le numéro dans la serrure qui déclenche l'ouverture de la mallette. À l'intérieur, vous découvrez un document minutieusement rangé. Votre curiosité étant plus forte que tout, vous vous emparez dudit document et vous parcourez ses lignes. En réalité, il s'agit tout simplement d'un ordre de mission sur lequel est marqué :

~Ordre de mission~ :

« Suite à l'échec de sa mise en quarantaine, l'Organisation a décidé d'utiliser une méthode drastique et de faire appel à ses services spéciaux. Veuillez à ce que tous les points ci-dessous soient menés à bien avant de vous rendre au point d'extraction.

- Investir la ville de Morat
- Localiser les survivants
- Récolter des données de combat entre les survivants et les contaminés
- Éliminer les survivants
- S'assurer qu'il n'y ait plus de témoins
- Mettre en déroute le reste des créatures types « Chasseur »
- Quitter la ville.

Vous avez jusqu'à la fin de la journée pour accomplir toutes vos missions. Nous comptons tous sur vous. »

Voici le message que vous lisez. Si vous êtes satisfait d'en savoir un peu plus à propos de ces hommes en noir, vous déplorez le fait qu'il n'y est mention d'aucune signature et d'aucun nom. Fort de ces informations, vous décidez de garder le document et de le ranger précieusement dans votre poche. Notez « L'ordre de Mission » sur votre *feuille d'aventure* dans la case « Fichiers » puis rendez-vous au **38**.

135

Vous faites un rapide tour de la pharmacie afin de localiser des médicaments hémostatiques. Malheureusement, les pillards ont porté leurs recherches en priorité sur ce type de médicament, il sera donc dur pour vous d'en trouver. Le seul moyen pour vous est de sacrifier un *point de votre total de départ de chance*. Si vous faites ainsi, vous parviendrez à mettre la main sur une fiole hémostatique, dans le cas contraire, vous rentrerez bredouille. Décidez de ce que vous allez faire puis choisissez votre prochaine destination. Vous pourrez soit fouiller la pharmacie (rendez-vous au **146**), soit visiter l'arrière salle (rendez-vous au **69**) soit quitter l'établissement (rendez-vous au **175**).

136

La personne que vous avez entendue crier sur votre droite semble plus proche de vous, aussi vous pensez avoir plus de chance de la sauver. Dégainant une arme, vous tournez les talons et vous courez à toute allure en direction de la ruelle d'où proviennent les hurlements, et dans laquelle vous vous engagez sans hésiter. Au bout de quelques mètres, vous apercevez le survivant : celui-ci, vêtu d'un jeans et d'une veste en cuir noir, est acculé contre un mur et tente de repousser une dizaine de zombies à l'aide d'un fusil à pompe. Le fusil tressaute dans ses mains à chaque fois qu'il tire avec. À ce rythme-là, il risque de laisser tomber son arme, vous en avez la certitude. L'homme vous aperçoit du coin de l'œil et vous interpelle aussitôt d'une voix suppliante :

- Venez m'aider !

Malheureusement, il a à peine fini sa phrase qu'un zombie le mord violemment à l'épaule. L'homme hurle de douleur mais parvient quand même à repousser le zombie d'un coup de crosse. Le survivant tire encore à trois reprises avant de tomber à genoux, à bout de forces. Vous bondissez à son secours, bien décidé à éliminer tous les zombies. Comme ces derniers ne vous ont pas encore vu, vous avez le temps d'effectuer six tirs de précision avant d'en découdre au corps à corps. Le blessé étant près des morts-vivants, il vous sera impossible de lancer une grenade. Combattez ensuite les zombies comme s'il s'agissait d'un seul et même adversaire.

Opération Survie ~ La Marche des Morts

ZOMBIES

Dextérité: 9

Force: 8

Points de vie: 43

L'homme ayant besoin de vous, vous décidez de ne pas vous enfuir et de mener ce combat à son terme. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **44** sans oublier de passer au **100** si vous avez été touché.

137

Vous continuez d'avancer le long de la même ruelle lorsque vous remarquez qu'elle se scinde en deux : d'un côté, une petite ruelle part sur la droite tandis que la rue principale continue tout droit. Sachant que le Centre-ville se trouve au-delà de votre position actuelle, vous décidez donc de laisser de côté le passage de droite pour poursuivre tout droit. En regardant autour de vous, vous constatez que les portes de la majorité des immeubles ont été condamnées et qu'il n'y a plus le moindre magasin en vue. De toute évidence, vous venez de quitter la zone commerçante. Pendant que vous avancez, vous sentez la solitude vous gagner. Certes, vous avez toujours été quelqu'un de solitaire, mais cela était votre choix, alors que dans le cas présent, si vous êtes seul, c'est uniquement parce qu'il n'y a plus d'habitants dans cette ville, ce qui n'est pas le même genre de solitude... Solitude ? Non, car non-loin de vous, vous percevez des aboiements qui se font de plus en plus forts à mesure que vous avancez. Tout à coup, émergeant d'une porte, deux chiens – des rottweilers – se dirigent dans votre direction avec la ferme intention de vous dévorer. Leur aspect horrible ne laisse voir que des chairs décomposées, des côtes saillantes et des yeux rouges sang. Leurs babines retroussées dévoilent des dents jaunies et pointues. Les deux chiens ne tardent pas à vous prendre en chasse, aussi vous n'attendez pas une minute de plus avant de détalier à toute vitesse. *Testez votre fuite* à deux reprises en ajoutant un point à chaque fois si vous n'avez pas de chaussures. Si vous réussissez les deux fois, rendez-vous au **22**, dans le cas contraire, allez au **96**.

138

Vous vous affairez sur le loquet que vous parvenez à déverrouiller après quelques essais. Ceci étant fait, vous ouvrez prudemment la porte puis vous entrez à l'intérieur de cette nouvelle pièce. En regardant autour de vous, vous constatez que vous venez de déboucher sur une salle de repos qu'utilisaient les ouvriers de maintenance du métro. Malheureusement, cette salle a été complètement dévastée par des combats, comme le prouve le cadavre d'un militaire qui git au milieu de corps d'ouvriers qui étaient sûrement tous des zombies. Les

tables, comme les chaises, ont volé en éclats et les différentes armoires, vides, ont été fracassées. Vous comptez cinq corps plus celui du militaire ; ce dernier ayant vendu chèrement sa peau. Néanmoins, la seule arme que vous trouvez est une solide hache (dégâts +6 puis +3) avec laquelle il a combattu, son Glock étant vide. Il n'y a nulle trace de munitions, par contre, vous découvrez un sérum et une grenade dans l'une des poches du militaire. Notez sur votre *feuille d'aventure* tout ce que vous prenez. Par curiosité, vous vous penchez au-dessus du corps du militaire, avisant son grade. Un Sergent. Sur le scratch nominal se trouvant gauche du torse, vous lisez le nom suivant : « J. Perey ».

- « Pauvre gars », pensez-vous en découvrant qu'il ne devait pas avoir plus de 20 ans.

Secouant la tête, vous vous approchez d'un distributeur automatique, lequel a été brisé. Son contenu, du moins, ce qu'il en reste, se trouvant désormais répandu sur le sol. Il y a là des boissons, de l'eau et des sodas, ainsi que des sachets de bonbons, des paquets de biscuits et autres chocolats. Une bonne partie de ces articles a été rendue immangeable car piétinée lors du combat. Toutefois, il y a assez de nourriture pour vous faire regagner 10 *points de vie*. Comme l'autre accès de la salle a été condamné, il ne vous reste plus qu'à ressortir par la même porte de laquelle vous êtes arrivé. Rendez-vous au **165**.

139

En quelques secondes, vous déverrouillez la porte et vous entrez dans la pièce. Vous vous tenez sur le seuil d'une remise qui a vu des jours meilleurs, celle-ci ressemblant désormais à un vrai capharnaüm. Comme la remise n'est pas très grande, il vous faut peu de temps pour la fouiller complètement, et au final, vous ne découvrez qu'une seule chose, mais pas des moindres: une petite tronçonneuse en parfait état et au réservoir plein. Vous pourrez l'utiliser à 8 reprises. La tronçonneuse étant assez maniable, vous ne subirez pas de perte de *dextérité* lorsque vous l'utiliserez durant les combats. Cette arme meurtrière inflige dix points de dégâts supplémentaires. Si vous désirez la garder, remplacez votre arme de corps à corps du moment par la tronçonneuse. En outre, vous dénicher, dans une boîte, une poignée de cartouches de calibre 12 (pour savoir combien il y en a, lancez 1D6 et ajoutez 2. Le résultat obtenu est le nombre de cartouches que vous trouvez). Vous gagnez un *point de chance* pour ces trouvailles. À présent, regagnez la porte d'entrée en vous rendant au **14**.

140

Il ne vous faut pas longtemps avant de gagner l'entrée du magasin. Néanmoins, il vous faut bien plusieurs secondes avant de détourner votre regard des ruines de la ville pour le porter

ensuite en direction de l'entrée de la boutique. La porte vitrée a été brisée par des jets de pierres, qui sont toujours visibles sur le présentoir, tandis que le loquet semble avoir été forcé. L'un des murs, qui était autrefois blanc, est noirci à certains endroits, comme si des flammes avaient attaqué la paroi. À n'en pas douter, ce magasin a été la cible de pillages. Après avoir jeté un dernier coup d'œil derrière vous, Vous ouvrez la porte, qui n'offre aucune résistance, et vous entrez à l'intérieur du magasin. À votre plus grand étonnement, la lumière est toujours allumée, mais ce qui vous interpelle le plus sont les vêtements qui sont éparpillés aux quatre coins de la vaste salle. Votre première impression a donc été la bonne, la boutique a bel et bien été pillée. Par le passé, il vous est déjà arrivé de voler deux ou trois petites choses, mais jamais des habits. Néanmoins, au vue des circonstances actuelles, le fait de prendre des vêtements sans les payer n'est certainement plus considéré comme du vol. Rapidement, vous faites le tour du magasin et vous essayez plusieurs habits que vous trouvez par terre au fur et à mesure de vos fouilles. Au final, après quelques minutes de recherches intensives, vous mettez la main sur des articles à votre taille et dans lesquels vous vous sentez à l'aise: un jeans large, un t-shirt blanc ainsi qu'une veste de training grise. Délaissant votre tenue d'hôpital, vous vous habillez avec vos nouveaux vêtements puis vous quittez le magasin. Dès maintenant, il vous sera permis de prendre des objets avec vous selon les limites indiquées sur votre *feuille d'aventure* pour chaque type d'article (Possessions, soins, munitions, etc.). La seule chose qui vous manque est une paire de chaussures. En effet, vous vous voyez mal déambuler en ville en étant pieds nus. Si vos vêtements vous conviennent, vous sortez du magasin pour vous rendre auprès de votre prochaine destination: le restaurant Maramix. Rendez-vous au **107**.

141

Comme vous n'avez qu'une envie, celle de quitter cette ville, vous décidez d'emprunter la voie la plus rapide. De plus, la fatigue commence à vous gagner et vous souhaitez pouvoir sortir de la ville avant la tombée de la nuit, qui ne va d'ailleurs plus tarder. Vous marchez en direction des voitures accidentées avant de les escalader. *Testez votre agilité*. Si vous réussissez, vous parvenez indemne de l'autre côté, dans le cas contraire, vous perdez 5 *points de vie* (si vos *points de vie* tombent à zéro, ramenez ce total à un). En regardant autour de vous, vous remarquez que vous venez d'atterrir sur une vaste place. Tout autour de celle-ci se dressent plusieurs statues aux effigies des personnages importantes liés à la ville de Morat depuis des générations. Malheureusement, cette magnifique place n'a pas échappé aux ravages perpétrés dans cette ville, car la plupart des statues ont été détruites ou incendiées, tous comme les bâtiments administratifs qui se situent dans les alentours. Le

sol est jonché de cadavres et vous mettriez votre main à couper que cette place a été le témoin de terribles affrontements. Prudemment, vous avancez droit devant vous, vous attendant à vous faire attaquer à tout instant. Rendez-vous au **188**.

142

Vous rejoignez l'extrémité du bord et vous vous penchez au-dessus vide : la benne se trouve pile juste au-dessous de vous, vous n'avez donc qu'à vous laisser simplement tomber. Vous espérez juste qu'il n'y ait pas d'objets qui puissent vous blesser. Au moment où vous vous apprêtez à sauter, des rafales de balles retentissent derrière vous. Sans plus hésiter, vous tombez dans le vide, atterrissant lourdement dans les poubelles. Soudain, une vive douleur vous envahit le bas de dos: vous venez d'heurter un objet métallique. Vous perdez 1D6+2 de *points de vie*. Grimaçant de douleur, vous baissez la tête et vous sortez des poubelles l'objet en question. Il s'agit d'une batterie utilisable pour les grosses machines d'entretien. Si vous le désirez, vous pouvez l'emporter avec vous, dans ce cas, notez-là sur votre *feuille d'aventure* dans la case des possessions. Au-dessus de vous, vous entendez les hommes vous injurier mais vous ne comprenez pas ce qu'ils vous disent. Comme ils ne paraissent pas vouloir vous suivre, vous en profitez pour sortir de la benne et vous reposer quelques instants. Une fois que vous êtes hors de danger, vous reprenez votre progression à travers la ville. Rendez-vous au **199**.

143

Sur votre gauche, quelque chose attire votre attention. En parcourant des yeux l'immeuble en question, vous remarquez que sa porte principale est entrouverte. Profitant de cette aubaine, vous vous en approchez et vous l'ouvrez complètement. L'intérieur est plongé dans le noir, même l'électricité fonctionne toujours. En regardant un peu plus loin, en face de vous, vous distinguez les contours d'une sortie de secours qui vous permettra certainement de rejoindre l'autre partie de la ruelle, au-delà de la barrière de feu. Sans hésiter, vous pénétrez à l'intérieur du bâtiment. Jetant un coup d'œil aux alentours, vous comptez plusieurs dizaines de bureaux agencés de la même manière, chacun se trouvant dans un petit box. Le sol est jonché de classeurs et de feuilles en tout genre. À n'en pas douter, vous venez d'atterrir dans un institut de journalisme ou de comptabilité. Si vous voulez prendre le temps de fouiller quelques bureaux, rendez-vous au **113**, dans le cas contraires, contentez-vous de traverser la salle puis rendez-vous au **192**.

144

À la lueur de la lumière vacillante, vous remarquez que le sol est taché de traces brunes. Vous frissonnez en songeant que cela peut être du sang séché. Il fait frais entre ces murs et vous regrettez maintenant de n'avoir pas mis des habits plus chauds, vous espérez donc que ce passage prenne rapidement fin. En dressant l'oreille, vous n'entendez aucun bruit, excepté celui de vos propres pas qui résonnent autour de vous. Plus vous avancez, plus vous avez l'impression que cet endroit lugubre est bel et bien abandonné. Quelques instants plus tard, vous passez devant un sas à double battants encastrée dans le mur de gauche. En vous approchant de plus près, vous remarquez que les deux battants ont été forcés et que, désormais, ils leur sont impossibles de se fermer correctement. Un interstice de quelques centimètres sépare les deux battants et, par curiosité, vous y jetez un œil ; malheureusement, vous ne parvenez pas à voir grand-chose. En collant votre oreille contre le battant métallique, vous percevez un grognement furtif puis plus rien. Vous patientez encore quelques instants mais le grognement ne se réitère pas. Finalement, cet endroit n'est peut-être pas si abandonné que ça... Si vous désirez ouvrir cette porte, rendez-vous au **154**, si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au **76**. Si vous n'avez pas envie d'aller plus loin, vous pouvez également rebrousser chemin jusqu'au à la bifurcation et emprunter le passage de gauche, rendez-vous alors au **33**.

145

La créature est plus agile que vous le pensiez, car elle parvient à éviter la plupart de vos coups de feu et se tient désormais face à vous. Vous n'avez même pas le temps de faire le moindre geste que déjà elle vous assène un violent coup. Le souffle coupé, vous vous étalez de tout votre long sur le sol quelques mètres plus loin, tandis que l'arme que vous tenez en mains voltige dans les airs. Vous perdez 1D6+6 de *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous reculez sur les coudes, cherchant un moyen de vous sortir de cette pénible situation. La créature s'approche de vous et, vous surplombant de toute sa hauteur, vous observe. À ce moment-là, vous distinguez deux lueurs rouges traverser les fentes de son masque au niveau des yeux. Lentement, votre adversaire lève son bras, prêt à vous embrocher. Vous fermez les yeux, attendant que le coup de grâce vienne vous ôter la vie... Toutefois, celui-ci tarde à venir, aussi vous entrouvrez un œil pour constater, avec bonheur, que la créature a retenu son coup et qu'elle semble, à présent, vous ignorer totalement. L'être au masque d'acier tourne la tête, comme si elle cherchait quelqu'un ou quelque chose. Puis, sans crier gare, elle tourne les talons et disparaît dans la nuit, vous laissant seul. Vous remerciez votre bonne étoile, ne réalisant que quelques secondes plus tard que vous êtes bel et bien sorti d'affaire. Finalement, vous vous remettez debout en poussant un

grognement de douleur, puis, en boitant, vous vous dirigez vers votre arme à feu et vous l'inspectez. *Testez son enrayage*. Si vous obtenez un résultat égal ou inférieur, l'arme sera toujours opérationnelle, dans le cas contraire, elle sera désormais inutilisable et vous devrez la jeter, rayez-là de votre *feuille d'aventure* sans oublier de récupérer les munitions qui se trouvent dans le chargeur. Profitant que la créature soit partie dans le sens opposé au vôtre, vous reprenez sans plus tarder votre marche le long du corridor. Rendez-vous au **16**.

146

Il ne reste plus grand chose qui pourrait vous être utile, toutefois, vous trouvez quand même une pilule médicale (-1 à votre *taux de contamination*), une trousse de 1^{er} secours (+10 *points de vie*), une trousse de soin moyenne (+20 *points de vie*), ainsi que des rations nutritives qui vous fera gagner chacune 5 *points de vie*. Pour savoir combien il y en a, lancez 1D6 et divisez le résultat par deux (arrondissez au chiffre supérieur). Vous gagnez un *point de chance*. Une fois que vous aurez inscrit vos trouvailles sur votre *feuille d'aventure*, vous aurez le choix entre visiter l'arrière salle (rendez-vous au **69**) ou quitter la pharmacie (rendez-vous au **175**).

147

- Bon, je crois qu'il est préférable de continuer à pieds, déclarez-vous. Il fait trop nuit et la route est trop encombrée pour que je puisse rouler avec seulement un phare.

- Tu as sans doute raison, dit Tiffany. Bien, gare-toi là, ensuite, nous traverserons la forêt à pieds. T'inquiète pas, je connais les lieux.

Vous la regardez pendant quelques instants puis vous hochez la tête en guise d'approbation. Vous arrêtez ensuite la voiture près du bois puis vous sortez avec hâte. Vous regardez tout autour de vous; ne voyant aucun danger immédiat, vous faites signe à la militaire de passer devant. Celle-ci s'exécute et vous mène en direction du bois. Quelques minutes plus tard, n'ayant pas de lampe de poche, vous vous retrouvez à déambuler à travers la forêt en avançant à tâtons. Des feuilles mortes et des branches d'arbre craquent sous vos pas, et vous avez peur que le bruit attire d'éventuels monstres, aussi vous décidez de presser le pas dès que vos yeux se seront habitués à l'obscurité. Tout à coup, vous entendez du bruit au-dessus de votre tête ; instinctivement, vous levez tous deux votre arme. Dans un premier temps, vous n'apercevez rien, mais lorsque le bruit se répète, vous comprenez que la menace provient des arbres... Brusquement, une dizaine de volatiles émergent des arbres et convergent dans votre direction en poussant des cris stridents.

- Cours ! Criez-vous à Gabber, cours!

Ni une ni deux, vous décampez à toute vitesse, tandis que les oiseaux contaminés vous pourchassent. Du coin de l'œil, vous distinguez, sur votre droite, une petite clairière dans laquelle se trouve un camping-car. Peut-être que vous pourrez vous y cacher... Si vous souhaitez faire ainsi, rendez-vous au **114**, dans le cas contraire, vous continuerez de courir droit devant vous, rendez-vous alors au **56**.

148

Sans plus attendre, vous vous jetez littéralement contre la porte qui s'ouvre à la volée. Dans votre élan, vous vous étalez de tout votre long sur le sol, sans gravité toutefois. Toujours couché, vous donnez un coup de pied contre le battant et celui-ci se referme brutalement. Vous reculez sur les coudes, vous éloignant ainsi de la porte. À l'extérieur, vous entendez les pas de vous poursuivants qui, heureusement, continuent tout droit. Content de vous, vous esquissez un large sourire puis vous rigolez un bon coup histoire de faire taire la tension qui s'est accaparé de votre corps. Soudain, une tête hideuse apparaît juste en-dessus de votre visage et vous poussez un cri de surprise: un zombie! Celui-ci vous attrape la tête de ses mains pourries et tente de vous mordre au cou. Rapidement, vous sortez une arme. Si vous utilisez un Glock, déduisez trois munitions. Si vous utilisez un fusil à pompe, déduisez une cartouche. Si vous n'avez pas d'armes à feu ou si vous en avez mais que vous ne possédez pas les munitions demandées, vous serez obligé d'utiliser une arme de corps à corps encore opérationnelle (c'est-à-dire qu'il doit rester au moins un coup). Dans ce cas-là, déduisez 4 coups portés (s'il vous reste moins que 4 coups, déduisez tous ceux qu'il vous reste. Modifiez ensuite votre *feuille d'aventure* en conséquence). Le boulanger, cette fois-ci mort pour de bon, s'écrase sur vous. Bandant vos muscles, vous rassemblez vos forces pour le dégager. Ceci étant fait, vous vous relevez, le cœur battant la chamade. Pour vous calmer, il vous faut bien plusieurs minutes durant lesquelles vous ne faites pas attention à ce qui se passe dehors, et d'un coup, la porte s'ouvre à nouveau à la volée et un des hommes en noir fait son apparition, Glock dans une main et une hache dans l'autre. Les cheveux de l'homme, qu'il a noués en queue de cheval, sont lisses et de couleur noire. L'étranger porte un costard noir sur une chemise blanche. Une cravate couleur grenat est nouée autour de son cou. Son visage semble dénué de sentiments et l'homme en noir se contente juste de vous observer de ses yeux froids. À ce moment-là, vous avez l'impression d'avoir un cyborg en face de vous. Prudemment, vous reculez et vous vous réfugiez derrière le comptoir. L'homme ricane avant d'ouvrir le feu à l'aide de son Glock. L'arme possède une précision de 6 et l'homme l'utilisera à quatre reprises (lancez les dés pour lui). Si vous possédez vous aussi une arme à feu, vous aurez également le droit d'effectuer des *tirs de précision* (au

Opération Survie ~ La Marche des Morts

nombre de quatre) que vous mènerez chacun votre tour. Vous perdrez 8 points de vie chaque fois que vous vous ferez blesser. Lorsque ce sera terminé, l'homme rengainera son arme à feu et utilisera sa hache pour se battre au corps à corps. Si vous êtes en possession d'une grenade, vous ne pourrez pas l'utiliser.

HOMME EN NOIR (avec hache)

Dextérité: 8 Force: 2+6 Points de vie: 26

Vous ne pourrez pas prendre la fuite. Si vous êtes vainqueur, vous vous emparez de son Glock (sauf si vous en avez déjà un), de sa hache (dégâts : +6 puis +3), et de ses munitions de 9mm. Pour savoir combien il y en a, lancez 1D6 et multipliez le résultat par 2 puis rajoutez 2. Vous fouillez ensuite le cadavre à la recherche d'indices concernant son identité mais vous ne trouvez rien du tout, pas même une carte d'identité. Avant de repartir, vous faites le tour de la boulangerie et vous mangez tout ce que vous trouvez de consommable. Vous regagnez en tout 10 *points de vie*. Si vous avez encore de la place dans votre inventaire, vous pouvez emporter avec vous quelques tranches de pain et de gâteaux (qui compte pour une ration) que vous rangerez dans du papier cellophane. Si c'est le cas, inscrivez-les sur votre *feuille d'aventure* dans la case des possessions. Vous pourrez les manger quand vous le voudrez, sauf pendant un combat. Elles vous feront regagner 5 *points de vie*. Comme il n'y a plus rien d'intéressant, vous quittez la boulangerie sans plus tarder. Une fois dehors, vous reprenez votre route. Rendez-vous au **199**.

149

Si l'extérieur du bâtiment vous semblait épargné, en revanche, vous ne pouvez pas en dire autant de l'intérieur du restaurant, et vous le découvrez vite à vos dépens. L'endroit a été saccagé par une quelconque bagarre, et partout où vous posez le regard, vous n'apercevez que des cadavres, dont certains ont des membres arrachés, ainsi que des flaques de sang séché. Du restaurant coquet, il n'en reste que des tables et du mobilier détruits. Les murs, quant à eux, sont maculés d'hémoglobine, recouvrant ainsi les belles tapisseries. La plupart des miroirs et des pots de fleurs, qui donnaient du charme au restaurant, ont été fracassés sans ménagement. Vous restez là, immobile, contemplant le carnage qui s'offre sous vos yeux. Il vous faut bien plusieurs minutes avant de pouvoir détacher votre regard des cadavres qui gisent sur le sol. Lorsque vous avez enfin surmonté votre peur, vous effectuez quelques pas en direction du centre du restaurant, avant de vous stopper. À présent, qu'allez-vous faire? Vous avez le choix entre fouiller le restaurant en quête d'indices

(Rendez-vous au **46**), visiter la cuisine (rendez-vous au **177**) ou examiner les cadavres (rendez-vous au **24**). Que décidez-vous?

150

Finalement vos efforts sont récompensés lorsque vous finissez par distancer la meute de chiens zombies. Néanmoins, l'un d'entre eux, un de ces petits chiens que vous détestez tant, se détache du reste du groupe et bondit sur vous. Par réflexe, vous levez une arme de corps à corps et vous le frappez avec (déduisez un coup porté à votre arme de corps à corps. Si vous n'en avez pas, faites comme si vous aviez frappé avec la crosse d'une arme à feu). Le coup est si puissant que vous entendez les os de votre agresseur se briser, avant que celui-ci ne s'étale sur sol, mort pour le compte. Durant cette altercation, les chiens en ont profité pour gagner du terrain et ne sont désormais plus qu'à quelques mètres de vous. La bataille s'annonce rude... Si vous avez le mot « sauvé » inscrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au 80. Sinon, lisez ce qui suit. Ne pouvant plus vous enfuir, les chiens étant désormais trop proches de vous pour que vous puissiez espérer les distancer, vous dégainez une arme, prêt à défendre votre vie. Vous avez le droit à quatre *tirs de précision*. Il vous est permis de lancer une grenade durant ces 4 assauts ; passé ce délai, vous devrez continuer le combat au corps à corps. Considérez les chiens comme un adversaire unique.

MEUTE DE CHIENS

Dextérité: 10 Force: 7 Points de vie: 41

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez désormais poursuivre votre route en toute tranquillité. Pour cela, rendez-vous au **11**. Mais avant tout, si vous avez été blessé au cours du combat, n'oubliez pas de vous rendre dans un premier temps au paragraphe **100**.

151

Maintenant que vous connaissez le chemin, vous parvenez facilement à éviter les quelques zombies errants ainsi que les chiens qui vagabondent, et il ne vous faut pas longtemps avant de regagner le domicile de Juan. Tout en montant les escaliers, vous espérez qu'il soit toujours en vie afin de n'avoir pas fait tout ça pour rien. En arrivant à son étage, votre cœur rate un battement en constatant que sa porte d'entrée a été défoncée. Sur le battant, vous remarquez plusieurs entailles, comme si une créature s'était acharnée dessus à coups de griffes. En principe, vous n'êtes pas du genre à vous soucier d'autrui, mais Juan est la seule personne en vie que vous avez croisée et vous êtes assez intelligent pour comprendre que toute aide vous serait la bienvenue pour sortir de cet Enfer. Prudemment, vous sortez une

arme et vous vous approchez de la porte. Dès que vous avez franchi le seuil, vous faites irruption dans le salon, là où vous aviez rencontré Juan pour la première fois. À l'approche du salon, vous entendez les clameurs d'une bataille. Arrivé dans la chambre à coucher, vous découvrez Juan aux prises avec une créature des plus étranges : mesurant un peu près 1m50, elle a la peau verdâtre et couverte d'écailles. Sa tête reptilienne, ressemblant à s'y méprendre à celle d'un lézard, est dotée de dents pointues entre lesquelles apparaît, de temps à autres, une langue fourchue. Ses deux pattes avant et arrière se terminent par des griffes mesurant environ 10 centimètres. Juan, malgré sa blessure, résiste tant bien que mal face à la créature. Il est debout sur son lit et frappe le monstre reptilien à coup de batte de baseball en aluminium. Sans perdre de temps, et voyant que le survivant est sur le point de s'essouffler, vous courez le rejoindre et vous bondissez sur la créature. Menez ce combat selon la règle du corps à corps.

MONSTRE REPTILIEN

Dextérité: 7

Force: 4

Points de vie: 20

Bien que gravement touchée, la bête reste néanmoins un adversaire de taille. Si vous êtes vainqueur, passé au **100** si vous avez été blessé puis rendez-vous au **184**.

152

Vous appuyez sur la pédale de frein ; aussitôt, les pneus crissent sur le sol et la voiture s'arrête. En ouvrant votre portière, vous ordonnez à Tiffany:

- Reste près de la voiture. En cas de grabuge, réfugie-toi à l'intérieur et va-t'en.

- Mais... Et toi?

- Ne t'inquiète pas pour moi, jusqu'à maintenant, je m'en suis toujours sorti par mes propres moyens, alors je ne vois pas pourquoi ce ne serait plus le cas.

Votre amie hoche la tête et vous sortez de la voiture. Vous dégainez une arme puis, prudemment, vous avancez en direction de la voiture accidentée. En jetant un regard derrière vous, vous constatez que Tiffany se tient à côté de votre véhicule, Fass 90 brandi. Au fur et à mesure que vous vous approchez de la voiture, vous entendez des gémissements: votre sauveur n'est pas mort! Sans hésiter, vous vous précipitez à sa rencontre et lorsque vous arrivez à la hauteur de l'automobile, vous avez la surprise d'y découvrir Juan! Avant de vous porter à son secours, vous regardez dans les alentours mais vous ne décelez aucune trace de la créature au masque d'acier. Toujours sur le qui-vive, vous ouvrez la portière de la voiture et Juan tombe dans vos bras, gravement blessé. Délicatement, vous le déposez sur

le sol en le plaçant sur le côté. En vous apercevant, il sourit, et après avoir toussé, déclare dans un murmure:

- Léonard... c'est... c'est bien toi?

- Oui, faites-vous d'une petite voix, attristé de voir votre compagnon d'infortune mourir dans vos bras.

- Est... est-ce que je l'ai eu?

- Oui, mentez-vous, tu l'as eu. Tu nous as sauvés la vie. Merci.

- Ce... ce n'est qu'à charge de revanche, vieux frère... En tout cas, je... je suis content de te savoir en... en vie. Au moins, mon sacrifice aura se... servi à quelque chose.

Juan vous adresse un dernier sourire, et tandis que sa respiration se fait de plus en plus lente, vous attrapez sa main et vous la serrez fraternellement. Juan vous observe une dernière fois et, finalement, ses yeux se referment, alors que sa tête roule sur ses épaules. Vous restez ainsi pendant quelques instants jusqu'à ce que Tiffany vous interpelle:

- Léonard, il faut y aller.

Sans rien dire, vous enlevez votre main de celle de votre défunt ami et vous vous remettez debout. Comme Juan n'en a plus besoin, vous pouvez prendre son Uzi si vous le désirez. S'il ne reste plus que 1D6+2 de balles dans le chargeur, en revanche, vous en trouvez d'autres dans la boîte à gants de la voiture. Pour savoir combien il y a de munitions de 9mm, lancez 2D6 et ajoutez 15 au résultat obtenu. Notez toutes vos acquisitions sur votre *feuille d'aventure* dans les cases correspondantes. Ne voulant pas vous attarder davantage, la créature blessée pourrait revenir à tout moment, vous tournez les talons et vous reprenez votre place derrière le volant. Voyant votre mine, Gabber vous demande:

- Est-ce que ça va? Tu le connaissais?

- Oui. Je l'ai rencontré en ville après m'être échappé d'un restaurant envahi par les zombies. Je suis tombé sur un immeuble dont l'une des fenêtres était allumée. Je suis allé jeter un coup d'œil à l'intérieur et c'est là que je l'ai rencontré. Il était déjà mal au point à ce moment-là mais j'ai réussi à l'aider. Il méritait de vivre, c'était un bon gars.

Vous poussez un profond soupir faisant comprendre à Tiffany qu'il ne sert plus à rien d'épiloguer là-dessus. Lorsque vous redémarrez la voiture, il fait désormais nuit et comme l'un de vos phares ne fonctionne plus, vous devez conduire prudemment. Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez d'arrêter la voiture et de gagner à pied le point de ralliement, rendez-vous au **147**, si vous préférez poursuivre par la route malgré l'état de votre voiture, rendez-vous au **68**.

Heureusement pour vous, la rue est quasiment déserte, et les rares morts-vivants que vous apercevez sont trop loin pour représenter une quelconque menace pour vous. Malgré tout, restez vigilant car les zombies peuvent surgir de n'importe où. L'angoisse vous gagne petit à petit, alors que vous avez l'impression d'évoluer dans un cauchemar. La vie autour de vous s'est complètement éteinte et vous avez peur que la civilisation disparaisse à son tour. Alors que vous êtes plongé dans vos pensées, vous sentez que la chaleur ne cesse d'augmenter à fur et à mesure que vous avancez. L'air devient lourd et vous vous surprenez à transpirer. En regardant devant vous, vous comprenez pourquoi : la rue que vous suivez est barrée par un mur de flammes qui s'étend sur toute sa largeur. Plusieurs voitures se sont encastrées les unes contre les autres, et vous pensez que l'essence qui s'est déversée a été la cause de cet incendie. Malheureusement pour vous, il n'existe pas d'autre chemin que celui que vous suivez pour aller de l'autre côté de ce mur de flammes. Comme il n'est pas question que vous fassiez demi-tour, vous devez trouver un moyen de franchir cette barrière de feu. *Tentez votre chance.* Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **143**, si vous êtes malchanceux, allez au **75**.

154

En vous aidant de votre pied droit, vous arrivez à écarter suffisamment l'un des battants pour pouvoir vous faufiler par l'ouverture. En regardant autour de vous, vous comptez plusieurs grandes armoires métalliques dans lesquelles il devait sans doute y avoir toutes sortes d'objets de maintenance. Cependant, après avoir jeté un rapide coup d'œil, vous avez l'impression qu'il ne reste plus grand-chose qui pourrait vous être utile. De toute façon, ce qui attire toute votre attention sont les trois cadavres décomposés pendus au milieu de la salle. Deux se sont fait pendre par le cou tandis que le troisième est retenu par les pieds, mais tous trois ont été horriblement mutilés. D'après leur état et l'odeur qu'ils dégagent, cela doit bien faire plusieurs jours qu'ils sont là. Cependant, la question reste la suivante : qui a bien pu émettre le grognement que vous avez entendu quelques instants auparavant ? *Tentez votre chance.* Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au **164**, si vous êtes chanceux, lisez ce qui suit. Par curiosité, vous faites les poches des cadavres pour y découvrir trois balles de calibre 12 ainsi qu'une pilule médicale qui enlèvera un point à votre *taux de contamination* lorsque vous la consommerez. Dans un coin de la pièce, vous apercevez une barre de fer que vous pouvez utiliser comme arme (pour voir ses caractéristiques, reportez-vous à la section des armes). Notez sur votre *feuille d'aventure* tout ce que vous prenez avec vous. À présent, comme il n'y a plus rien à voir ici, vous décidez de quitter la pièce. Si vous voulez poursuivre le long de ce passage, rendez-vous au **76**, si vous préférez

rebrousser chemin jusqu'au à la bifurcation et emprunter celui de gauche, rendez-vous au **33**.

155

Alors que la ville vous apparaît au loin, vous demeurez toujours aussi seul le long de cette route abandonnée. Partout où vous regardez, vous ne décelez aucun signe de vie, pas même une voiture laissée sur le bas-côté. En parlant de voiture, vous aimeriez bien retrouver votre voiture de livraison car vous y avez laissé plusieurs de vos affaires personnelles qui pourraient vous être utiles. Pendant que vous marchez, les branches des arbres tressaillent au gré du vent tandis que les feuilles mortes et les journaux qui jonchent le sol virevoltent autour de vous. Vous vous sentez vraiment démuni ainsi vêtu et vous donneriez n'importe quoi pour trouver des vêtements plus chauds et plus confortables. Et si, dans la foulée, vous pouviez manger un bon steak, vous seriez davantage comblé vu que vous avez l'estomac dans les talons. Quelques instants plus tard, vous arrivez en vue de la ville, mais en voyant des filets de fumées s'échapper de cette dernière, vous pressez le pas, paniqué. Et lorsque vous arrivez devant l'entrée de la ville, vous restez interdit.

- Oh non, murmurez-vous, plaintif.

Rendez-vous au **62**.

156

Vous n'avez pas tellement confiance en ce Dave qui semble être plus du genre à vouloir d'abord sauver sa vie avant celle des autres. En ce qui concerne Patrick, il est bien trop vieux pour pouvoir assurer la sécurité des survivants. D'un hochement de tête, vous faites comprendre à Nicholai que vous restez auprès des autres et celui-ci lève le bras en guise d'approbation. Tandis que vous rejoignez vos amis d'infortune, les premières détonations se font entendre.

- Mettez-vous à l'abri derrière le comptoir ! Ordonnez-vous alors que les balles fusent autour de vous.

Encouragés par Patrick, Dave et sa femme s'étant déjà mis à l'abri, le reste des survivants prennent place derrière le comptoir. Alors que vous avez le dos tourné, l'un des hommes en noir se détache de son groupe et se dirige dans votre direction en se faufilant de voitures en voitures. Finalement, après avoir trompé la vigilance de Nicholai et des trois autres, trop concentrés sur leurs adversaires, l'homme en noir fait irruption dans l'épicerie en brisant l'une des vitres. Alors qu'il n'est plus qu'à quelques mètres de vous, Barbara se lève et, tendant son bras dans votre direction, s'écrie :

Opération Survie ~ La Marche des Morts

- Léonard, attention, derrière toi !

Instinctivement, vous vous tournez et vous levez votre arme de corps à corps au moment où l'homme en noir vous assène un coup de couteau. Grâce à votre parade fulgurante, vous réussissez à détourner son attaque mais l'homme, bâti comme une armoire à glace, a tellement de force qu'il parvient à faire lâcher votre arme des mains. Dans le même élan, il vous expédie un coup de pied en plein dans l'estomac, ce qui vous propulse en arrière. Sous le coup, vous vous pliez de douleur, le souffle court. Vous perdez 1D6 *de points de vie* (moins les dégâts que confèrent votre protection si vous en avez une). Si vous êtes toujours en vie, vous vous tenez prêt à combattre votre ennemi. L'homme n'en a pas fini avec vous: il s'élançait à nouveau à l'attaque, couteau brandi. Soudain, Patrick vous interpelle :

- Tiens, attrape ça !

Et sans hésiter, il vous lance une batte de baseball en aluminium que vous attrapez d'une seule main alors que l'homme en noir est pratiquement sur vous. Dans un hurlement, votre assaillant engage le combat. Malheureusement pour vous, vous devrez mener ce combat seul car les autres survivants ne pourront pas utiliser leurs armes à feu, de peur de vous toucher. Combattez selon la règle du corps à corps, en prenant en compte que la batte inflige 5 dégâts supplémentaires. A noter qu'il vous sera impossible d'utiliser une grenade.

HOMME EN NOIR (avec couteau)

Dextérité: 10 Force: 5+3 Points de vie: 36

Votre fourbe adversaire porte une cuirasse renforcée, ce qui diminuera vos coups de 2 points à 6 reprises. Si vous êtes vainqueur, vous fouillez l'homme sans rien y trouver. Si vous le désirez, vous pouvez garder la batte de baseball, mais vous pouvez également prendre le couteau de votre défunt adversaire ou reprendre tout simplement votre arme de corps à corps d'origine, celle que vous aviez lâchée juste avant le combat. Dans tous les cas, notez l'arme que vous choisirez et inscrivez-la sur votre *feuille d'aventure* après avoir pris connaissance de ses caractéristiques. Vous pouvez également vous revêtir de sa cuirasse renforcée, à condition que celle-ci soit toujours utilisable. Pour le savoir, comptez le nombre de coups que vous lui avez infligés. Le nombre restant sera le nombre de fois où l'armure vous protégera encore. Ceci étant fait, vous pourrez vous rendre au **197**.

157

Rapide comme l'éclair, vous vous hissez sur le rebord au moment où le métro passe devant vous. Le métro va tellement vite que vous devez vous plaquer contre le mur pour éviter de vous faire happer par l'appel d'air qu'il provoque. Le bruit devient assourdissant et vous vous

surprenez à crier à tue-tête. Le métro, lancé à toute vitesse, file en direction du tunnel de droite. Quelques secondes après, vous entendez l'explosion d'un crash d'une violence inouïe qui se répercute dans tout le métro. Finalement, au bout de quelques secondes, le silence revient, mais vos oreilles continuent de bourdonner pendant encore un bon moment, tandis que votre cœur bat toujours la chamade dans votre poitrine. Finalement, vous arrivez à la hauteur de la bifurcation. Si vous voulez empruntez le passage de gauche, rendez-vous au **169**, si vous souhaitez prendre celui de droite, allez au **21**.

158

Après un examen attentif, vous vous êtes rendu compte que les zombies - vous ne voyez pas d'autres appellations pour désigner ces choses - se déplacent lentement, ce qui est une bonne chose pour vous. Rapidement, vous attrapez une chaise que vous utilisez pour frapper la créature la plus proche... sans lui causer le moindre mal.

- Merde, faites-vous en comprenant votre erreur.

En effet, si ces zombies sont plus lents que les êtres humains normaux, en revanche, ils sont bien plus résistants que ces derniers et supportent mieux les chocs. Malheureusement, vous ne comprenez ceci que trop tard, et au moment où vous vous apprêtez à faire demi-tour, l'une de ces choses vous attrape le pied et vous mord violemment. La douleur est telle que vous poussez un hurlement, ce dernier étant vite réduit au silence lorsqu'une seconde créature vous arrache la jugulaire en y plantant ses dents tranchantes comme des rasoirs. Quelques minutes plus tard, vous êtes mort et votre carcasse servira de repas aux zombies. Votre aventure se termine ici.

159

Aussi vite que vous le pouvez, vous vous ruez en direction de l'immeuble d'où provient le cri. Vous gravissez quelques escaliers puis vous ouvrez d'un bon coup d'épaule la porte entrouverte de l'immeuble. Une fois à l'intérieur, vous dressez l'oreille, cherchant à localiser les hurlements. Quand l'un d'entre eux retentit au deuxième étage, vous montez rapidement les marches pour atterrir devant une porte grande ouverte d'où résonnent des cris de terreurs. Dégainant une arme, vous entrez d'un pas enhardi dans l'appartement avant de vous figer aussitôt. En face de vous, qui vous tourne le dos, se tient une monstrueuse araignée géante. Devant elle, une femme entre deux âges et vêtue d'une robe de chambre, tente tant bien que mal de s'enfuir devant cette abomination mais n'y parvient pas. Et sous vos yeux ébahis, l'araignée prend appui sur ses pattes arrière et projette son fil de soie sur la femme avant de la transformer en cocon. Cette vision vous fait arracher une grimace de

dégoût, néanmoins, il vous faut prendre une décision rapidement. Si vous voulez attaquer l'araignée, rendez-vous au **71**, dans le cas contraire, vous pouvez aller soit aider la personne que vous avez entendue dans la petite ruelle (rendez-vous au **136**) soit poursuivre tout simplement votre périple à travers la ville, dans ce dernier cas, rendez-vous au **40**.

160

La pharmacie tant convoitée se tient en face de vous, juste à l'autre bout de la rue. Celle-ci arrive à point nommé car votre moral était au plus bas. En regardant aux alentours, vous remarquez que plusieurs zombies se trouvent dans les parages; heureusement, ils se tiennent tous loin de l'entrée de la pharmacie. À ses côtés, vous apercevez la rue qui vous mènera directement au Centre-ville. Mais dans l'immédiat, les morts approchent, ce qui ne vous laisse que très peu de temps pour agir. Vous pouvez vous rendre à la pharmacie, mais les zombies en profiteront sûrement pour converger dans votre direction et se masser devant la porte d'entrée. L'autre option qu'il vous reste est d'emprunter directement la ruelle qui mène au Centre-ville, si vous agissez ainsi, les zombies ne vous poseront pas de problème. Que décidez-vous ? Allez-vous vous rendre à la pharmacie (rendez-vous au **59**) ou préférez-vous rejoindre le Centre-ville sans plus tarder (rendez-vous au **117**) ?

161

Vous dépassez les escaliers de secours et vous courez aussi vite que vos jambes vous le permettent, les hommes toujours sur vos talons. Derrière vous, vous entendez vous poursuivants qui enclenchent leur MP5. Aussitôt, des détonations résonnent à travers la ville. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, aucune balle ne vous atteint, si vous êtes malchanceux, l'un des projectiles vous heurte l'épaule, ce qui vous fera perdre 8 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, le choc vous aura fait poser un genou sur le sol pendant une fraction de seconde, mais votre volonté de fer aura rapidement pris le dessus et vous vous relèverez d'un bond. Remerciant le ciel, vous continuez votre course sous la douleur. Juste à côté de vous, vous apercevez la porte entrouverte d'une boulangerie dans laquelle vous pouvez vous engouffrer (rendez-vous alors au **148**). Dans le cas contraire, vous pourrez poursuivre le long de la rue et emprunter la prochaine ruelle sur votre gauche. Pour cela, rendez-vous au **83**.

162

Malgré ses blessures, le prédateur au masque d'acier n'a pas dit son dernier mot, et à votre

plus grand malheur il continue la poursuite.

- On n'a pas le choix, déclare Tiffany, nous devons l'éliminer !

- Ah oui ? Et comment comptes-tu t'y prendre ? T'as vu comme cette chose court vite ???

Gabber se contente d'hausser les épaules, n'ayant pas de réponse, pendant que vous tentez d'accélérer afin d'être hors de portée de la créature. Tout à coup, derrière vous, une voiture blanche surgit de la nuit, le moteur vrombissant. Dans un premier temps, les phares du véhicule vous éblouissent, néanmoins, à travers la vitre du rétroviseur, vous comprenez que le nouveau venu est là pour vous aider car il talonne de près la créature. Toujours à travers votre rétroviseur, une scène irréaliste se déroule : le conducteur inconnu passe son bras à travers la fenêtre abaissée de la portière et le dirige en direction de la créature qui s'est désormais retournée vers son nouvel agresseur. Dans la main de votre sauveur, vous distinguez les contours d'une arme, d'un Uzi, pour être précis. Aussitôt, des détonations se font entendre dans la nuit tandis que des éclairs jaillissent du canon de l'arme.

- Il est en train de tirer sur la créature ! Applaudit Tiffany.

Effectivement, l'inconnu ouvre le feu sur le prédateur masqué, le prenant au dépourvu. Sous les rafales de balles, ce dernier n'a pas le temps de riposter en lançant ses disques tranchants. De votre côté, vous essayez de suivre l'altercation tout en faisant bien attention d'éviter les obstacles qui se trouvent sur la route. Les détonations continuent de résonner jusqu'à ce qu'un « click » se fasse entendre. Profitant que l'inconnu soit à court de munitions, la créature, dans une ultime attaque, s'élançe contre l'avant de la voiture, atterrissant sur le capot. Après avoir réussi à garder son équilibre, la voiture étant lancée à plus de 100 km/h, le monstre plonge ses griffes à travers le pare-brise. Du sang jaillit sur la créature à l'instant même où la voiture tourne violemment sur elle-même, fonçant en direction du fossé qui se situe en bordure de route. La voiture dévale la pente à toute allure avant de finir sa course contre un arbre. L'impact est terrible et la voiture se plie dans un terrible fracas de tôles froissées. Qu'allez-vous faire ? Allez-vous faire demi-tour et vérifier si la créature est toujours vivante (rendez-vous au **152**) où souhaitez-vous ne pas perdre davantage de temps et poursuivre votre route en direction du point d'extraction? Dans ce cas-là, vous pourrez soit continuer à pied (rendez-vous au **147**) soit poursuivre en voiture (rendez-vous au **68**). Que décidez-vous ?

163

Laissant l'hôpital derrière vous, vous longez la route en espérant pouvoir gagner la ville le plus rapidement possible. À chacun de vos pas, vous gardez une lueur d'espoir de rencontrer quelqu'un. Qu'arrivera-t-il si, une fois arrivé en ville, vous ne découvrez personne? Quel serait votre réaction? Honnêtement, vous n'en savez rien et vous ne préférez ne pas y penser. Vos membres tremblent sous l'effet de la bise qui vous heurte de plein fouet, et vous regrettez vraiment que les infirmiers ne vous aient pas laissé vos vêtements lorsqu'ils sont partis. Vous êtes tellement plongé dans vos pensées que vous ne remarquez pas que vous êtes déjà à mi-chemin de la ville. Comme vous avez bien marché, vous vous accordez une petite pause. Alors que vous vous emmitoufflez dans votre tenue, essayant de contenir les rafales de vent, vous apercevez, un peu en retrait de la route à l'opposé de l'endroit duquel vous vous tenez, un vélo couché dans l'herbe. Si vous désirez voir ça de plus près, rendez-vous au **198**, dans le cas contraire, vous poursuivez votre route en direction de la ville, rendez-vous au **155**.

164

Soudain, le cadavre pendu par les pieds se réveille et vous agrippe l'épaule. Spontanément, vous tentez de vous dégager de son étreinte, mais vous avez beau vous débattre, le zombie plonge ses dents dans votre épaule, ce qui vous fait perdre 1D6+2 de *points de vie* et augmente votre *taux de contamination* de deux points. Si vous êtes toujours en vie, vous attrapez la tête du cadavre ambulante et vous lui brisez la nuque. Votre cœur bat à cent à l'heure à cause de cette attaque soudaine, aussi vous vous autorisez quelques minutes pour vous calmer. Vous fouillez ensuite les poches des trois cadavres pour y découvrir trois balles de calibre 12 ainsi qu'une pilule médicale qui réduira d'un point votre *taux de contamination* lorsque vous la consommerez. Dans un recoin de la pièce, vous apercevez une barre de fer que vous pouvez utiliser comme arme (pour voir ses caractéristiques, reportez-vous à la section des armes). Malheureusement, vous avez beau regarder partout, vous ne découvrez aucune trace de fusil à pompe... Quoi qu'il en soit, inscrivez vos trouvailles sur votre *feuille d'aventure* dans les cases correspondante avant de reprendre votre chemin. Si vous voulez poursuivre le long de ce passage, rendez-vous au **76**, si vous préférez rebrousser chemin jusqu'au à la bifurcation et emprunter celui de gauche, rendez-vous au **33**.

165

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Au fur et à mesure que vous avancez le long du tunnel, vous avez la désagréable sensation de ne pas être seul. En dressant l'oreille, vous percevez des petits tintements, comme si quelque chose frottait contre le mur. Sur le qui-vive, vous sortez une arme et vous marchez aussi silencieusement que possible. Pourtant, le bruit continue de se faire entendre et semble même se rapprocher davantage. En regardant le mur de gauche, vos yeux, qui se sont enfin s'être accoutumés à l'obscurité, discernent les contours d'une créature possédant huit pattes...

- Non ! Vous écriez-vous, ce n'est pas possible !

Pourtant, c'est bel et bien une araignée géante qui, à présent, se dresse devant vous. L'immonde créature vous fait face et agite ses deux pattes avant qui vous frôlent. En sentant leur contact, un frisson de dégoût envahit votre corps. Si, à l'époque, vous n'aviez jamais eu la phobie des araignées, il y a de fortes chances pour que vous l'attrapiez maintenant. L'araignée géante, dont vous ignorez totalement de quelle sorte il s'agit car l'obscurité vous empêche de l'examiner correctement, file droit sur vous, ses longues pattes heurtant le sol. Si vous êtes en possession d'une arme à feu, vous avez assez de temps pour effectuer deux *tirs de précision*. Toutefois, à cause de l'obscurité, la *précision* de votre arme diminuera d'un point. Si vous êtes en possession d'une grenade, vous pourrez également en faire usage. Si vous la lancez lors du premier tir de précision, vous ne subirez aucun dommage car votre adversaire sera encore hors de portée, en revanche, si vous la jetez lors du second tir, le souffle vous fera perdre 8 *points de vie* car l'araignée ne sera plus qu'à quelques mètres de vous. Une fois que vous aurez mené ces deux assauts, préparez-vous à livrer un corps à corps terrible avec l'araignée géante.

ARAIGNÉE GÉANTE

Dextérité: 10

Force: 5

Points de vie: 35

Si la créature remporte trois assauts consécutifs, rendez-vous au **110**. Il vous sera possible de prendre la fuite à tout moment. Pour ce faire, procéder selon la manière habituelle en *testant votre fuite*. Si vous réussissez, vous pourrez vous rendre au **45** après être passé au **100** si vous avez été touché. Mais sachez que si vous échouez dans votre tentative de fuite, vous ne pourrez plus recommencer et vous devrez mener ce combat à son terme. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **45**. Si vous avez été blessé durant le combat, n'oubliez pas de vous rendre au **100**.

166

Une odeur abominable vous assaille les narines au moment où vous foncez contre un... zombie. Celui-ci est vêtu d'un t-shirt couleur olive maculé de sang et porte un treillis militaire. Une partie de son crâne a été fendue laissant entrevoir un cerveau dégoulinant de matière grise visqueuse. La peau du côté gauche de son visage a été arrachée et des impacts de balles sont visibles sur son torse. Pendu au harnais du défunt militaire, vous distinguez les contours d'un couteau de combat, arme qui vous serait d'une grande utilité entre vos mains. Comme le zombie est de la même taille que vous, vous pensez pouvoir vous en débarrasser rapidement en l'énuquant. Sans crier gare, vous vous ruez sur lui et vous lui attrapez la tête. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, l'opération se déroule correctement et vous l'énuquez dans un craquement sonore. Si vous êtes malchanceux, vous parvenez à le tuer mais le zombie en profitera pour vous blesser une dernière fois à l'aide de ses ongles sales, ce qui vous fera perdre 1D6 de *points de vie* et augmentera votre *taux de contamination* d'un point. Dans les deux cas, dès que la créature ne bouge plus, vous lui lâchez la tête et elle s'écroule lourdement sur le sol. Vous vous penchez ensuite au-dessus de son cadavre pour lui piquer son couteau de combat (Si vous le prenez, inscrivez-le dans la case « armes de corps à corps » de votre *feuille d'aventure*. Pour voir ses caractéristiques, reportez-vous à la rubrique « armes »). Comme il n'y a rien d'autre dans son harnais, vous laissez le cadavre de côté pour reprendre votre marche. Maintenant que vous possédez une arme que vous maîtrisez bien et que vous savez que vous pouvez tuer ces choses, vous demeurez plus confiant que jamais. Actuellement, votre but est de gagner le Centre-ville. À partir de là, vous aviserez la suite de votre itinéraire. Alors que vous marchez d'un bon pas, vous apercevez, sur votre droite, un immeuble dont l'une des fenêtres est éclairée alors que toutes les autres sont plongées dans le noir. Si vous désirez voir ça de plus près, rendez-vous au **57**, mais si vous ne souhaitez pas perdre davantage de temps, vous pouvez très bien poursuivre votre chemin sans vous arrêter, rendez-vous alors au **15**.

167

Derrière le comptoir, une toute petite armoire encastrée dans le mur attire votre regard. Celle-ci est verrouillée mais grâce à votre talent de crocheteur, la serrure ne vous résiste guère longtemps. En ouvrant l'armoire, vous avez l'agréable surprise d'y découvrir une grande trousse de soins ainsi qu'un sérum. La trousse vous rendra 40 *points de vie* et le sérum diminuera votre *taux de contamination* de deux points. Notez ces précieux objets sur votre *feuille d'aventure* puis regagnez un *point de chance*. Vous vous demandez pourquoi le

propriétaire n'a pas utilisé ces deux objets pour essayer de se soigner, mais d'un côté, vous êtes content qu'il ne l'ait pas fait car vous pouvez désormais en profiter vous-même. Ravi de ces trouvailles, vous sortez du snack bar et vous reprenez votre route. Rendez-vous au **25**.

168

- Je suis vraiment désolé pour vous, Juan, sincèrement... je voudrais vous aider mais je ne suis pas de cette ville et si je commence à chercher des médicaments, je risque d'y laisser ma peau et je dois à tout prix quitter cette ville de malheur pour aller chercher de l'aide et...

Juan vous coupe dans votre phrase et intervient à son tour :

- Pas besoin de vous justifier, Leonard, vous me paraissez jeune et je comprends que vous vouliez quitter cet Enfer. Partez sans plus attendre et essayez d'aller chercher de l'aide auprès des villes voisines. Sur ce, je vous souhaite bonne chance.

- Merci, à vous aussi. Et ne vous inquiétez pas, je viendrai le plus vite possible avec du secours.

Vous attendez quelques secondes mais comme Juan n'ajoute plus rien, vous lui adressez un signe de la main avant de quitter l'appartement, tête basse. Vous refermez le battant et, avisant un meuble à chaussures trainant dans l'un des coins du corridor, vous le placez devant la porte afin de la protéger des éventuels zombies. Sur le meuble, vous apercevez une paire de chaussures de sport qui vous irait et que vous pourrez prendre si vous n'en avez toujours pas. Tandis que vous dévalez les escaliers quatre à quatre, vous ne cessez de repenser au ton qu'a utilisé Juan lorsqu'il vous a parlé pour la dernière fois, une sorte d'amertume mélangé à de la rancœur. Vous n'avez pas été correct avec l'homme blessé et cet acte égoïste vous coûte un *point de chance*. Malgré tout, au vue de la situation actuelle, vous êtes obligé de penser d'abord à votre propre sécurité avant celle des autres si vous espérez pouvoir quitter en vie cette ville maudite. Quelques minutes plus tard, vous quittez l'immeuble et comme vous ne voyez aucun zombie et autre monstruosité aux alentours, vous reprenez rapidement votre route le long de la ruelle. Rendez-vous au **15**.

169

Au bout de plusieurs minutes, durant lesquelles vous n'avez cessé de vous retourner sans cesse afin d'être sûr que personne ne vous suit, vous apercevez, au loin, le quai que vous cherchiez. Après vous être assuré qu'il n'y a personne, excepté quelques cadavres, vous montez sur le quai et vous foncez fissa en direction des marches. Vous ne prenez même pas le temps d'observer les alentours car vous n'avez qu'une envie : sortir de ce métro lugubre. Une fois en haut des marches, vous découvrez que le soleil est haut dans le ciel. Vous en

déduisez donc qu'il doit être dans les alentours de 16h. En regardant autour de vous, vous vous rendez compte que vous vous tenez sur le seuil d'une vaste place qui devait, à l'époque, accueillir toutes les manifestations de la ville. Autrefois magnifique, cette place n'est désormais plus que ruines car tous les monuments historiques, ainsi que la totalité des statues qui s'y trouvaient, ont été détruits. Des voitures accidentées se trouvent éparpillées aux quatre coins de la place, ainsi que plusieurs cadavres. Sans perdre de temps, vous traversez la place en prenant toutefois bien soins d'éviter les corps, ne voulant pas que ceux-ci se réveillent au moment où vous passez à côté d'eux. Vous portez ensuite vos pas en direction de la rue au bout de laquelle vous espérez trouver la sortie de la ville. En chemin, vous passez à côté d'une grosse machine de chantier semblable à un élévateur. En vous en approchant d'un peu plus près, vous remarquez que l'élévateur se situe juste en dessous d'un immeuble en construction. En plissant les yeux, vous apercevez une silhouette allongée sur la première partie de l'échafaudage de l'immeuble. Elle semble tenir quelque chose dans sa main, malheureusement, la silhouette demeure hors de portée. En vous aidant de l'élévateur, peut-être que vous arriverez à sa hauteur. Cependant, en regardant la machine avec plus d'attention, vous notez qu'il manque une batterie. En avez-vous une en votre possession ? Si c'est le cas et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au **53**, dans le cas contraire, vous ne pourrez rien faire de plus et il ne vous restera plus qu'à reprendre votre chemin. Rendez-vous alors au **188**.

170

- Qui va-là !? S'exclame une voix rauque que vous reconnaissez comme étant celle de Virgil.

- C'est nous ! S'écrie Tiffany, ne tirez pas !

Une fois que vous êtes dans leur champ de vision, les autres survivants poussent des soupirs de soulagement. La lumière des lampes-torches qu'ils braquent sur vous vous fait mal aux yeux et vous devez placer vos bras devant votre visage. Heureusement, vos yeux s'habituent rapidement à la lumière.

- Vous voilà enfin, soupire Patrick, on commençait à s'inquiéter.

- Disons qu'on a eu quelques contretemps, les informez-vous. Sinon, nous serions là depuis longtemps.

- Je n'en doute pas... Où est Dave ?

- Ce salaud a pris la caisse et est parti sans nous, expliquez-vous. On a dû se débrouiller avec nos propres moyens.

- Et tu sais ce qu'il est devenu ? S'enquit Laura d'une voix tremblotante.

Alors que vous êtes sur le point de répondre, Tiffany vous coupe la parole et demande :

- Et sinon, comment va Raphael ?

- Pas très bien, répond Nicholai. Il faudrait se dépêcher de rejoindre la ferme si on veut avoir une chance de le sauver.

- C'est une bonne idée, dit Virgil, car j'ai comme l'impression que quelqu'un – ou quelque chose – nous épie et je n'aime pas ça.

Et comme pour confirmer ses dires, des rugissements retentissent tout autour de vous, vous faisant sursauter.

- C'est... C'était quoi, ça ? Bégaye Barbara.

- On... on dirait le hurlement d'un loup...

En entendant les paroles de Tiffany, Julien passe ses bras autour de sa mère tandis que les jumelles se pressent contre Patrick.

- Vite, courez ! Ordonne immédiatement Nicholai.

Réagissant aussitôt, les survivants tournent les talons et s'enfuient à travers la forêt. De votre côté, vous restez en arrière avec Tiffany qui ouvre déjà le feu sur des silhouettes furtives. Vous lui faites signe de vous suivre, ce qu'elle fait sans cesser de tirer. Vous déalez aussi vite que vous le pouvez tandis que résonnent tout autour de vous des grognements de mauvais augures. En quelques enjambées, vous rejoignez Patrick qui, à cause de son âge, n'a plus l'habitude de courir aussi vite. À ses côtés, les jumelles lui demandent de se dépêcher, ce qu'il essaye de faire. Les hurlements se rapprochent de plus en plus de vous et vous pouvez sentir des présences de parts et d'autres du sentier. Tout à coup, surgissant de l'ombre, une créature quadrupède fait son apparition et s'élance sur Patrick, le bousculant au passage. L'attaque soudaine de la bête vous prend au dépourvu, ce qui a pour effet que vous tardez à réagir. De ce fait, vous ne pouvez rien faire pour empêcher le monstre de s'acharner sur le pauvre Patrick.

- Aidez-moi ! Au... seco...

Patrick n'a pas le temps d'achever sa phrase car le loup contaminé, car s'en est bien un, lui a arraché la gorge et commence à se repaître de son cadavre. Le loup est si absorbé par son festin qu'il ne fait désormais plus attention à vous. Profitant de ce moment de répit, Tiffany vous prend par la manche et vous supplie de la suivre, ce que vous faites rapidement mais à contrecœur. Le fait d'abandonner un pauvre vieillard vous pèse sur la conscience, mais vous savez très bien que vous ne pouvez plus rien faire pour lui, sinon vous mettre vous-même en danger. Tandis que des rafales de balles retentissent dans la nuit, vous déalez aussi vite que vous en êtes capable puis vous rejoignez les autres survivants. Virgil soutient Raphael qui a de la peine à se mouvoir à cause de sa blessure et l'agent de sécurité vous demande de l'aider à porter le mécanicien. Hochant la tête et couvert par Tiffany qui ne quitte plus la détente de son Fass, vous passez le bras droit de Raphael derrière votre nuque puis vous

poursuivez votre cavalcade. Les coups de feu continuent leur concerto meurtrier pendant que vous tentez tant bien que mal de maintenir la cadence imposée par Virgil qui est bien plus grand et baraqué que vous. À intervalle régulier, vous entendez l'une des bêtes crier de douleur lorsqu'une balle se loge dans son corps, ce qui ne semble pas l'arrêter pour autant. Finalement, vous arrivez enfin en vue de la ferme et c'est en poussant un grand soupir de soulagement que vous vous y dirigez. Rendez-vous au **42**.

171

Prudemment, vous franchissez les derniers mètres qui vous séparent de la porte puis, d'une main fébrile, vous tournez la poignée. La porte s'est à peine entrouverte qu'une monstrueuse masse se jette sur vous. *Testez votre agilité*. Si vous réussissez, rendez-vous au **72**, dans le cas contraire, allez au **185**.

172

La lutte contre ces trois abominations a été dure, aussi vous devez prendre plusieurs minutes pour reprendre votre souffle. En examinant votre arme à feu (vous pouvez choisir laquelle), vous remarquez qu'elle a reçu un mauvais coup. *Testez son enrayage*. Si c'est positif, l'arme sera toujours opérationnelle, dans le cas contraire, vous devrez la jeter (rayez-là alors de votre *feuille d'aventure*), mais n'oubliez pas de garder les munitions qu'elle contient au cas où vous retrouverez la même arme. Vous regardez ensuite en direction des autres cuves mais les corps à l'intérieur demeurent immobiles. Poussant un soupir de soulagement, vous enjambez les cadavres des mutants, en prenant bien soins de ne pas les regarder, avant d'aviser le mort à moitié dévoré. Malgré votre révolusion que vous inspire le cadavre, vous l'examinez avec intention. Parmi les bouts de chairs sanguinolents, vous parvenez à distinguer les contours d'une blouse blanche, comme celle portée par les scientifiques dans les films. En voyant ce détail, vous restez perplexe. Un scientifique ? Qu'est-ce qu'un scientifique ferait ici ? Cet endroit serait-il, en fait, un centre de recherches ? Dans ce cas, quelles seraient ces recherches ? Malheureusement, dans l'immédiat, toutes vos questions restent sans réponse. Haussant les épaules, vous fouillez les poches du scientifique pour en extirper une carte rouge sur laquelle est marquée : « accès partie principale ». Si vous le désirez, vous pouvez prendre cette carte avec vous, dans ce cas, notez-là sur votre *feuille d'aventure* dans la case « possessions ». Comme vous n'avez guère envie de vous attarder plus longtemps dans cette antichambre de l'Enfer, vous quittez la pièce. Toutefois, et cela vous l'ignoriez, cette salle était hautement contaminée ce qui a eu pour effet d'augmenter votre *taux de contamination* d'un point. Si ce point ne vous est pas

fatal, vous pouvez quitter la pièce et réfléchir à votre prochaine destination. Si, à cause de cet endroit maléfique, vous n'avez plus envie de poursuivre vos recherches dans ce couloir, vous pouvez retourner à la bifurcation en vous rendant au **123**. En revanche, si vous vous sentez encore d'attaque pour explorer ce secteur, rendez-vous au **47** pour reprendre votre visite.

173

Le soleil est haut dans le ciel et à entendre les gargouillements de votre estomac, vous en déduisez qu'il doit être dans les environs de midi. Malheureusement, partout où vous posez le regard, vous n'apercevez aucun magasin alimentaire. Tout en marchant, vous passez votre main sur vos côtes : celles-ci vous font moins souffrir mais il serait préférable que vous puissiez prendre des antidouleurs. Les incendies se font de plus en plus rares, contrairement aux voitures accidentées qui sont toujours plus nombreuses. En vous penchant sur l'une d'entre elle, vous apercevez, un peu en retrait de la rue que vous suivez, un chantier de construction. En dressant l'oreille, vous percevez un bruit mécanique venant probablement de l'une des nombreuses machines de chantier que vous distinguez au loin. Cela pourrait-il être un survivant ? Si vous voulez tirer ça au clair, rendez-vous au **104**, dans le cas contraire, vous reprendrez votre route. Rendez-vous alors au **153**.

174

Les tirs continuent de pleuvoir tout autour de vous, mais comme vous vous y attendiez, vous parvenez à les éviter. Le cœur battant à toute allure, vous vous dirigez vers l'immeuble d'où proviennent les tirs. Vous en déduisez que le sniper a dû se réfugier au dernier étage. Vous entrez à l'intérieur de l'immeuble et vous montez les escaliers aussi vite que vous le pouvez. Heureusement, aucun zombie ne traîne dans les parages et toutes les portes des appartements ont été condamnées. Arrivé au dernier étage, vous vous arrêtez quelques instants, le temps de reprendre votre souffle, avant de vous ruer dans l'appartement grand ouvert dans lequel se tient probablement le tireur fou. Vous traversez le salon comme une flèche, ne prenant même pas la peine de regarder autour de vous, en vous orientant vers une chambre dont la fenêtre, selon vous, donne sur la rue. Effectivement, accoudé à la fenêtre, l'œil collé contre la lunette de son fusil, se tient le sniper. Celui-ci a le dos tourné et la première chose qui vous choc est sa longue chevelure rousse qui descend jusqu'en bas de son dos. En vous entendant arriver, le sniper fait volte-face et, à l'aide de son fusil, vous met en joue. Comme vous le pensiez, il s'agit d'une femme, une femme qui aurait pu être belle si elle n'avait pas ce regard de folie dans les yeux et si ses traits ne s'étaient pas étirés en une

sorte d'affreuse grimace. Vous avez beau lui parler, elle ne semble pas vous entendre. Soudain, elle arme son fusil avant d'appuyer sur la détente. Heureusement, mis à part un « click » rien ne sort de son arme. Hébétée, la fille, d'une trentaine d'année, observe son arme avant de la jeter machinalement par la fenêtre. Alors que vous pensiez pouvoir la calmer, la jeune femme tire une machette de sa ceinture et lorsque vous avisez le sang séché sur la lame, vous vous surprenez à frissonner.. La jeune femme s'avance ensuite vers vous, menaçante. À son expression, vous comprenez qu'il ne vous sera plus possible de la ramener à la raison. Si vous décidez de rester sur place et de faire face, rendez-vous au **36**. Si vous ne désirez pas combattre, il vous est possible de vous enfuir et de regagner la ruelle. À partir de là, vous pourrez vous rendre au **188** pour continuer votre chemin sans être inquiété car la femme ne vous poursuivra pas.

175

Vous ouvrez les portes de la pharmacie pour vous retrouver à nouveau à l'extérieur. Là, vous poussez un cri de surprise en constatant que les zombies, qui se trouvaient dans les environs lorsque vous êtes arrivés, se sont désormais amassés devant la pharmacie. Les créatures ne se trouvent plus qu'à quelques mètres de vous et si vous ne vous dépêchez pas, ils vous encercleront et vous n'aurez plus aucun moyen de vous échapper. *Testez votre fuite en ajoutant un point au résultat obtenu si vous vous déplacez sans chaussures.* Si vous êtes en possession d'une arme à feu, pour chaque coup que vous tirerez, vous pourrez déduire un point au résultat obtenu (dans ce cas-là, modifiez vos munitions en conséquence). Si vous réussissez votre *test de fuite*, rendez-vous au **117** pour aller au Centre-ville et au **151** si vous devez aller donner quelque chose à quelqu'un. Si vous échouez votre test, rendez-vous au **39**.

176

Le panneau de contrôle a été arraché et les battants métalliques ont été enfoncés. Lorsque vous êtes passé devant pour la première fois, vous aviez pensé pouvoir la réparer, mais maintenant que vous êtes en face, vous devez bien admettre qu'il vous sera impossible d'ouvrir ce sas, et cela même si vous possédez le talent de mécano. Derrière vous se trouve une grosse machine d'entretien munie d'une pelle mécanique. Si vous pouviez la faire démarrer, vous pourriez l'utiliser pour défoncer le sas. En observant la machine de plus près, vous remarquez qu'il lui manque une batterie. En avez-vous une en votre possession ? Si oui, rendez-vous au **89**, dans le cas contraire, il vous sera impossible de faire démarrer ce véhicule. Dans ce cas-là, vous pourrez vous diriger vers la sortie (rendez-vous au **30**) ou

vers l'entrepôt de stockage du matériel (rendez-vous au **58**).

177

Comme vous la faim vous tenaille depuis que vous avez émergé de votre coma, vous décidez de vous rendre immédiatement aux cuisines. Une fois à l'intérieur, vous poussez un juron en constatant qu'elle a été complètement saccagée. En y regardant de plus près, vous remarquez que la plupart des aliments ont été pillés. Il semblerait que les habitants se soient rués dans tous les magasins et dans tous les restaurants pour emporter avec eux un maximum de nourriture, comme s'ils avaient décidé de partir pour un long voyage ou de rester cloîtrer chez eux. Que voulaient-ils fuir et de quoi avaient-ils peur? Pour répondre à vos questions, il vous suffit juste de vous retourner et de contempler les corps gisant dans la salle principale pour comprendre que des tueurs ont sévi en ville pendant votre coma. Durant votre école de recrues, on vous a toujours enseigné qu'il fallait repérer un maximum de détails et d'indices qui vous permettraient de mieux analyser la situation dans laquelle vous vous trouvez, mais ce que vous vivez actuellement est tellement bizarre que vous perdez complètement votre esprit analytique. Dans tous les cas, le ou les responsables de ce massacre sont extrêmement dangereux, vous devez donc rester vigilant. Chassant ces pensées de votre esprit, vous fouillez rapidement la cuisine pour mettre la main sur du pain et des amuse-gueules. Comme ce ne sont pas des aliments transportables, vous décidez les manger sur place, ce qui vous fait regagner 5 *points de vie*. Maintenant que vous êtes quelque peu rassasié, vous quittez la cuisine pour aller voir ailleurs. Avant cela, vous cherchez des yeux un objet qui pourrait vous servir d'arme mais vous ne voyez rien qui puisse vous satisfaire, pas même un simple couteau de cuisine. Haussant les épaules, vous quittez la cuisine. Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez soit fouiller le restaurant (rendez-vous au **46**), soit examiner les corps (rendez-vous au **24**).

178

- Je vais mettre l'essence, l'informez-vous. Toi, si tu veux, tu peux aller à l'intérieur de la station-service, voir si tu peux mettre la main sur des armes ou de la nourriture.

Gabber hoche la tête, désactive la sécurité de son Fass 90, puis entre à l'intérieur de la bâtisse. De votre côté, vous prenez la pompe à essence et vous mettez l'embout dans le réservoir après avoir bataillé plusieurs secondes avec le couvercle qui ne voulait pas s'enlever.

- « J'espère que ce tas de ferrailles arrivera à nous amener jusqu'à notre destination »,

pensez-vous en avisant votre voiture.

Pour passer le temps, vous regardez autour de vous mais à cause de la nuit noire qui vous entoure, vous n'apercevez pas grand-chose, ce qui ne vous rassure pas car les zombies pourraient vous surprendre à tout moment. Heureusement pour vous, vous les entendez toujours avant de les voir. Pour le moment, les seules choses que vous distinguez sont les quelques voitures qui se trouvent éparpillées sur la route et qui restent immobiles, tels des fantômes. Une fois le plein terminé, vous mettez la pompe à sa place et alors que vous vous apprêtez à ouvrir la portière pour entrer à l'intérieur du véhicule, un hurlement terrifiant, à vous faire glacer les sangs, retentit depuis l'intérieur de la station-service. Ceux-ci sont bientôt suivis par des détonations de Fass 90.

- Merde, Tiffany !

Rapidement, vous dégainez une arme et vous courez en direction de la porte d'entrée. Soudain, celle-ci s'ouvre à la volée sur une Tiffany blanche de terreur.

- Ça va ? Lui demandez-vous. Que s'est-il passé ? C'était quoi ce hurlement ?!

Voyant qu'elle ne réagit pas à vos paroles, vous la secouez jusqu'à ce qu'elle tourne la tête dans votre direction, vous apercevant enfin.

- Il faut y aller, vous dit-elle. Cette chose, on ne peut pas la tuer !

- Quelle chose ?! L'interrogez-vous.

- Cette bête infernale ! Crie-t-elle. Elle ressemble à un loup gigantesque. Sa mâchoire est immense, et je ne te parle pas de ces crocs, tout aussi grand! Mais le plus horrible reste ses tentacules qui partent de son dos et qu'elle utilise pour se battre!

- Quoi ? C'est horrible !

- Oui, il faut partir ! Quand je me suis enfuie, son corps était en train de se restituer !

- Mais c'est impossible ! Faites-vous.

- Et pourtant, c'est vrai ! C'est pour ça que je te dis qu'il faut partir, et TOUT DE SUITE !

Hochant la tête, vous lui enjoignez de rejoindre le véhicule avant de lui emboîter le pas. Une fois que vous avez pris place derrière le volant, vous mettez la première vitesse et vous partez à toute vitesse, espérant mettre rapidement assez de distance entre vous et cette fameuse bête infernale. Rendez-vous au **91**.

179

Votre sixième sens, qui vous a tant aidé par le passé, vous avertit qu'un danger imminent est sur le point d'arriver. Instinctivement, vous faites un bond sur le côté au moment où une masse s'écroule sur le sol, à l'endroit exact où vous vous teniez quelques secondes auparavant. Votre cœur bat la chamade et il vous faut quelques instants avant de vous

calmer. Vous regardez ensuite en direction de la masse et vous poussez un cri de surprise lorsque vous constatez qu'il s'agit d'un corps! Ce dernier est celui d'un jeune homme d'une vingtaine d'année vêtu d'un blouson en cuir et d'un pantalon noir. Si ses habits sont en trop mauvais états, en revanche, ses chaussures montantes semblent avoir réchappé au massacre. En les examinant de plus près, vous constatez qu'il s'agit d'une marque de sport bien connue dont la pointure est presque identique à la vôtre, à quelques tailles près. Le cadavre n'en ayant plus besoin, vous les lui délestez et vous les chaussez. Elles sont un peu trop petites pour vous mais avec le temps, vous pensez qu'elles s'adapteront à votre taille. De toute façon, c'est tout ce que vous pouvez avoir pour le moment. En observant le cadavre, un frisson désagréable vous parcourt le corps en vous demandant ce qui a bien pu lui arriver. Cette ville ne tourne pas rond, et à présent, vous avez la conviction et la certitude qu'il s'y est passé quelque chose de très grave. Pendant un court instant, vous restez immobile, n'arrivant pas à arracher votre regard du corps du jeune homme. La peur commence gentiment à s'emparer de vous et vous devez respirer plusieurs fois de suite pour vous calmer. Finalement, ne voyant plus aucune trace de la silhouette que vous aviez aperçue, vous rebroussez chemin et vous regagnez la rue. Rendez-vous au **81**.

180

Le couloir que vous suivez fait un léger coude sur la droite avant de continuer à nouveau tout droit. À la lueur de la lumière vacillante, vous remarquez que le sol est taché de traces brunes. Vous frissonnez en songeant que cela peut être du sang séché. Il fait frais entre ces murs et vous regrettez maintenant de n'avoir pas mis des habits plus chauds, vous espérez donc que ce passage prenne rapidement fin. En dressant l'oreille, vous n'entendez aucun bruit, excepté celui de vos propres pas qui résonnent tout autour de vous. Plus vous avancez, plus vous avez l'impression que cet endroit lugubre est bel et bien abandonné. Quelques instants plus tard, vous passez devant une porte encastrée dans le mur de droite. En collant votre oreille contre le battant métallique, vous percevez de faibles grognements. Finalement, cet endroit n'est peut-être pas si abandonné que ça... Si vous désirez ouvrir cette porte, rendez-vous au **7**, si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au **47**. Si vous n'avez pas envie d'aller plus loin, vous pouvez également rebrousser chemin jusqu'au à la bifurcation et emprunter le passage de gauche, rendez-vous alors au **123**.

181

N'ayant pas d'armes à feu, vous attrapez votre arme de corps à corps et vous attendez votre adversaire de pied ferme. Lorsque celui-ci arrive à votre hauteur, vous parvenez à éviter les

lames de sa main gauche avant de parer, à l'aide de votre arme, celles de sa main droite. La créature virevolte dans tous les sens, pourtant, vous réussissez à contenir ses assauts. Après plusieurs minutes durant lesquelles vous vous battez avec acharnement, vous commencez à fatiguer tandis que la créature, elle, ne paraît pas du tout incommodée par la fatigue. De ce fait, vous avez de plus en plus de peine à parer tous ses coups et bientôt, vous baissez votre garde et la créature en profite pour plonger ses lames dans votre corps. Des filets de sang jaillissent de votre blessure puis la créature masquée vous soulève à bout de bras. Vos pieds battent dans le vide, et malgré la douleur, vous essayez de vous défaire de son étreinte. Cependant, vos forces déclinent rapidement et vous cessez bientôt de gesticuler. Lentement, vous glissez sur le sol jusqu'à ce qu'un voile noir, celui de la Mort, vous enveloppe. Malheureusement pour vous, vous êtes encore vivant lorsque la créature vous taillade en pièces avec ses griffes d'acier..

182

Ici, les zombies se font de plus en plus nombreux, mais ils sont toutefois assez dispersés pour que vous puissiez passer entre eux sans risquer de vous faire mordre. D'après vous, le Centre-ville ne doit plus se trouver bien loin et vous pensez pouvoir y être dans quelques minutes. Après avoir dépassé un groupe de zombies, qui n'ont même pas eu le temps de vous attraper tellement que vous avez couru vite, vous passez devant une petite ruelle qui part sur la gauche. En y jetant un coup d'œil, vous apercevez un corps gisant sur le sol, au milieu des débris. Il pourrait s'agir tout simplement d'un cadavre comme il pourrait s'agir d'un zombie qui attend patiemment qu'on vienne le déranger pour mieux attaquer. Si vous voulez quand même vérifier, rendez-vous au **51**, si vous préférez poursuivre le long de la ruelle, rendez-vous au **160**.

183

Vous savez que vos trois camarades ont besoin de votre aide mais vous ne pouvez pas laisser les autres sans défense. Finalement, après quelques secondes d'hésitation, vous grimpez les marches aussi vite que vous le pouvez et vous déboulez dans la chambre dans laquelle se sont abrités Raphael et les autres survivants. En arrivant sur le seuil, vous vous arrêtez net devant la vision cauchemardesque qui se déroule devant vos yeux: en face de vous, un loup contaminé est en train de dévorer les restes de Raphael qui gît toujours sur le lit. Dans un coin de la pièce, vous apercevez les cadavres des jumelles, de Julien, de Barbara et de Laura. Les corps ont été mis en pièces, à tel point que vous ne parvenez même plus à les reconnaître. Toute l'horreur de la scène qui se passe devant vous vous fait reculer. Par le

Opération Survie ~ La Marche des Morts

passé, vous aviez vu plusieurs choses choquantes, mais ce que vous avez devant vous dépasse tout ce que vous auriez pu imaginer d'horrible. Sentant enfin votre présence, le loup contaminé se tourne dans votre direction en lâchant le bras qu'il tenait dans la gueule, avant de se précipiter sur vous. Secouant la tête pour remettre de l'ordre dans vos idées, vous levez prestement votre arme et vous vous tenez prêt au combat. Vous avez le droit à 2 *tirs de précision* avant d'en venir au corps à corps. Vous ne pouvez pas lancer de grenades, par contre, si vous en avez encore une en stock dans vos affaires, vous pourrez l'utiliser pour achever votre adversaire lorsqu'il ne lui restera plus que 10 *points de vie* ou moins.

LOUP MUTANT

Dextérité: 8

Force: 8

Points de vie: 40

En cas de victoire, allez tout d'abord au **100** si vous avez été blessé avant de revenir à ce paragraphe. Avisant ce qui reste du loup contaminé, vous ne pouvez vous empêcher de ressentir un sentiment de désespoir mêlé à de la peur. Malgré le fait que votre esprit vous incite à faire le contraire, vous regardez une dernière fois les cadavres sanguinolents de vos malheureux compagnons. Ils ne méritaient pas de mourir si jeune, en fait, ils ne méritaient pas de mourir tout court. Soudain, un cri vous fait sortir de votre torpeur ; en dressant l'oreille, vous reconnaissez les cris de Tiffany. Sentant l'adrénaline monter en vous, vous poussez un hurlement avant de dévaler les escaliers quatre à quatre en direction du salon. Rendez-vous au **74**.

184

- Est-ce que ça va ? Demandez-vous au survivant.

- Oui, je crois que ça va aller, vous répond-t-il tout en s'asseyant sur son lit, le souffle court. Mais j'ai bien cru que j'allais y passer. Merci beaucoup.

- De rien, mec.

Sans plus tarder, vous sortez le médicament hémostatique et vous le tendez à Juan. Ce dernier, en apercevant le médicament, vous adresse un franc sourire.

- Je ne compte même plus le nombre de fois où je t'ai remercié, Leonard, pourtant, on ne s'est vu que deux fois.

Son changement d'attitude vous prend au dépourvu. Jusqu'à maintenant, il vous semblait toujours abattu, au bout du rouleau, et l'un, d'un seul coup, vous sentez qu'il reprend confiance en lui et paraît plus déterminé. De plus, il a pris un ton beaucoup plus amical en vous tutoyant.

- Pas de soucis, dites-vous tandis qu'il se soigne à l'aide du médicament. Ce n'est pas la

première fois que les gens me remercient. À l'époque, j'allais souvent au secours des gens, à ceci près qu'il s'agissait uniquement de mes proches amis et jamais de parfaits inconnus.

- Il faut croire que les temps changent, tout comme les gens. En tout cas, Léonard, grâce à toi, j'ai encore une chance de survie (après un bref silence, il reprend d'une petite voix :) Par contre, même si ce médicament va soulager ma douleur, je ne me sens pas encore prêt à affronter les dangers qui m'attendent dehors.

- Tu veux que je reste ici ?

Vous avez à peine achevé votre phrase que vous vous étonnez de vos propres paroles. Jamais vous ne vous êtes montré aussi aimable avec quelqu'un. Juan a sûrement raison, lorsque la fin de la civilisation est proche, les gens ont tendance à changer leur façon d'être.

- Non. Je ne veux pas te retenir. Tu en as fait suffisamment pour moi. De toute façon, ma blessure m'handicamera toujours et je ne veux pas être un fardeau pour toi et nuire au peu de chance que tu as pour sortir de cette ville. Non, vas-y seulement, je partirai à mon tour lorsque j'irai mieux. Tiens, avant de partir, prend ce qu'il y a dans le tiroir de ma table de nuit.

Tandis qu'il passe un bandage autour de son flanc, vous ouvrez le tiroir en question. À l'intérieur se trouvent des munitions pour arme à feu. Pour savoir lesquelles, lancez 1D6. Si vous obtenez un 1 ou un 2, vous trouvez 18 balles de 9mm. Si vous tirez un 3 ou 4, vous découvrez 10 balles de calibre 12. Pour terminer, si le nombre est un 5 ou un 6, ce sont 30 balles de 5.56m que vous obtenez. Modifiez votre *feuille d'aventure* selon vos trouvailles. Après avoir mis les munitions dans votre poche, vous rejoignez Juan qui s'est étendu sur son lit.

- Merci pour les munitions.

- De rien, c'est bien la moindre des choses que je puisse faire.

- Tu es sûr que tu veux rester ici tout seul ?

Juan émet un petit ricanement puis redevient sérieux.

- Dans l'immédiat, et après mon combat contre cette bête, je ne sais même pas si j'aurais assez de force pour me trainer jusqu'au salon, alors tu vois, je me vois mal déambuler dans une ville infestée de monstres.

- Comme tu veux (vous vous taisez quelques instants, observant le survivant. Finalement, vous reprenez :) Bien, je crois que le moment de se dire au revoir est arrivé.

- Je le crois aussi, confirme-t-il, d'une voix lasse.

À nouveau, le silence s'installe entre vous et lui, mais cette fois-ci, c'est Juan qui le brise :

- Je suis content d'avoir fait ta connaissance, Léonard. Je suis sûr que tu es un chic type, dommage qu'on ne s'est pas connu dans des jours meilleurs.

- Effectivement, c'est dommage. Je suis également ravi de t'avoir connu, admettez-vous. Je

n'ai jamais été doué pour les adieux, alors je crois que je vais en rester-là. Bonne chance. Vous vous approchez de lui et vous lui serrez la main. Enfin, vous tournez les talons et vous quittez la chambre. Alors que vous êtes sur le seuil de la porte, Juan vous interpelle :

- N'oublie pas que j'ai une dette envers toi.

Sans vous retourner, vous hochez la tête pour confirmer puis vous quittez l'appartement en prenant bien soin de fermer la porte d'entrée. Une fois dehors, vous jetez un dernier coup d'œil en direction de l'immeuble avant de reprendre votre chemin en direction du Centre-ville. Comme à l'aller, vous réussissez à éviter le gros des morts-vivants et vous arrivez bientôt à destination. Rapidement, vous dépassez la pharmacie, les zombies ayant déserté les lieux, puis vous portez vos pas en direction du Centre-ville. Inscrivez le mot « survivant » dans un coin de votre feuille d'aventure puis rendez-vous au **117**.

185

Vous n'avez même pas le temps de faire un pas de côté que la masse vous percute de plein fouet. Sous le coup, vous titubez puis vous vous affalez sur le sol, le souffle court. Vous perdez deux *points de vie*. Presque aussitôt, vous ressentez une douleur au niveau des côtes, vous faisant prendre conscience que celles-ci ne sont toujours pas guéries. Vous perdez encore deux autres *points de vie*. Vous vous remettez ensuite péniblement debout, et tandis vous reprenez vos esprits, vous faites face à votre agresseur. Là, vous lâchez un petit rire nerveux en découvrant qu'il ne s'agit que d'un chien, d'un Golden Retriever adulte pour être précis. Le quadrupède vous observe un instant, et à son expression, vous comprenez qu'il est complètement effrayé. Le chien tourne sur lui-même sans cesser d'aboyer, comme s'il était devenu fou. Vous le regardez faire pendant quelques instants, ne sachant pas quelle attitude adopter. D'un côté, vous êtes content de rencontrer quelqu'un, même si ne s'agit pas d'un être humain ; d'un autre côté, la frayeur du chien commence à vous contaminer. Qu'est-ce qui a bien pu le mettre dans cet état? Finalement, vous décidez d'effectuer quelques pas dans sa direction, mais à peine avez-vous mis un pied devant vous que le canidé aboie une dernière fois avant de faire demi-tour et de s'enfuir, vous laissant seul.

- Non, attends le chien, ne pars pas!!

Rien n'y fait, le meilleur ami de l'homme est bien décidé de vous laisser seul. Soupissant, vous détournez les yeux de l'endroit duquel le chien a disparu puis vous vous dirigez vers la cabane. Notez le mot « sauvé » dans un coin de votre *feuille d'aventure* puis rendez-vous au

132.

186

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Heureusement pour vous, Laura est infirmière et parvient à soigner la plupart de vos plaies pour ensuite vous donner de quoi manger. Vous regagnez 20 *points de vie* et votre *taux de contamination* diminue de deux points. Laura vous donne également des antidouleurs pour vos côtes souffrantes, ce qui atténue rapidement la douleur. Si vous n'avez toujours pas de chaussures, Raphael, le mécano, vous en donnera une paire. Finalement, vous vous allongez sur une couchette de fortune et vous dormez profondément pendant deux heures. Après avoir dormi, vous partagez un repas en compagnie des survivants avec lesquels vous discutez. La mère du petit garçon, une sympathique femme rondelette, s'appelle Barbara et vous apprenez que son fils se nomme Julien. Les jumelles, âgées en fait de 17 ans, s'appellent respectivement Sarah et Jessica. Elles se ressemblent tellement que si elles n'étaient pas habillées différemment, il vous serait impossible de les différencier. Le vieil homme, quant à lui, s'appelle Patrick. Vous apprenez également que ce dernier a recueilli les jumelles à la mort de leurs parents, survenue lors de la première apparition des zombies. Patrick, qui venait de voir mourir sa propre fille, décida de s'occuper des deux jumelles pour combler ce vide. En allant chercher à manger, ils tombèrent sur Nicholai et Virgil qui cherchaient activement des survivants. Plus tard, ils furent rejoints par Tiffany qui avait quitté sa caserne à Payerne pour effectuer une simulation de combat en compagnie de quelques autres militaires, désormais tous morts. Après plusieurs jours durant lesquels ils continuèrent de rechercher des survivants, ils croisèrent la route de Dave et de sa femme Laura qui venaient de réchapper à une horde de zombies. Dave et son épouse faisaient partie d'un autre groupe de survivants mais ceux-ci se firent mettre en pièces par les morts-vivants. Finalement, alors qu'ils s'apprêtèrent à abandonner toutes recherches, ils découvrirent Barbara et son fils dans un magasin de jouets. Barbara vous explique qu'à ce moment-là, Julien était sur le point de mourir car il n'avait plus bu et plus manger depuis plusieurs jours. À votre tour, vous narrez votre périple, racontant les rencontres que vous avez faites et tout ce que vous avez appris au cours de vos péripéties. Nicholai s'étonne que vous soyez en vie après tout ce que vous avez vécu et vous avoue qu'il est content d'être tombé sur quelqu'un d'aussi compétent que vous. Alors que vous vous apprêtez à lui répondre, Raphael, qui était resté près de la porte du magasin pour monter la garde, s'écrie :

- Au non, il ne manquait plus que ça !
- Quoi ? Que se passe-t-il encore ? S'écrie Dave tandis que sa femme se colle à lui.
- Du calme, dit Virgil d'une voix apaisante.

Ce dernier, en compagnie de D'Alessio, rejoint Raphael et à leur tour, ils poussent un soupir. Tapant contre la vitre, Nicholai déclare sobrement :

- Je crois que nous avons des problèmes...

Pour savoir de quoi il en retourne, rendez-vous au **78**.

187

Tout à coup, vous sentez une étrange sensation vous envahir qui, dans un premier temps, vous paralyse. Vos jambes ne vous soutiennent plus et vous vous écroulez sur le sol. Au début, cette sensation est douloureuse puis, peu à peu, elle devient plus agréable. Bizarrement, vous vous remettez debout non sans trop de difficulté, alors que votre vue commence à se troubler. Votre esprit quitte gentiment votre corps et vous sentez votre âme partir pour un monde meilleur, tandis que vous, vous restez ici, dans une sorte d'état second. Vous effectuez quelques pas, et même si ces derniers sont un peu chancelants, vous savez que vous n'allez pas tomber. Soudain, une faim que vous n'aviez jamais ressentie auparavant vous tenaille le ventre. Une faim avide de chairs humaines et de sang. Votre nouvel odorat, plus développé qu'à l'accoutumé, renifle de doux mets. Ce ne sont pas les mêmes doux mets que vous connaissiez lors de votre ancienne vie, non, d'autres mets, bien plus succulents encore. Désormais, une nouvelle vie s'offre à vous, une vie de prédateur. Il est temps pour vous de rejoindre vos semblables.

188

Au fur et à mesure que vous avancez, la place se rétrécit pour ne devenir qu'une ruelle encombrée de véhicules abandonnés qui semble mener en direction de la sortie. Mais ce qui vous surprend le plus est le nombre incalculable de cadavres qui se trouvent étendus par terre. Et, chose encore plus surprenante, la mort de ces zombies ne remonte pas à très longtemps. D'ailleurs, vous pouvez encore sentir l'odeur de la poudre qui flotte dans l'air. Alors que vous êtes penché au-dessus d'un des corps, vous percevez des bruits de pas derrière vous. Vous n'avez même pas le temps de tourner les talons qu'une voix forte vous somme:

- Plus un geste !

Cet ordre est suivi par le déclic d'un pistolet. Le cœur battant la chamade, vous vous immobilisez aussitôt avant de lever les bras. Rendez-vous au **95**.

189

La créature s'écroule lorsqu'elle subit votre dernière attaque ; aussitôt, le calme revient. Vous gagnez un *point de chance* pour avoir terrassé une telle créature. Vous patientez quelques instants, le temps de reprendre votre calme, avant de vous détourner de la bête et d'entreprendre une fouille de la station-service. Malheureusement, vous avez à peine tourné

les talons que vous entendez la créature se relever derrière vous. Faisant volte-face, vous braquez votre lampe de poche dans sa direction et vous poussez une exclamation de surprise lorsque vous apercevez que son corps est en train de se restituer. Sans plus attendre, vous détalez en direction de la sortie, un hurlement à vous faire glacer le sang vous accompagnant jusqu'à la porte. Lorsque vous ouvrez celle-ci, vous tombez nez à nez avec Tiffany. Celle-ci vous regarde, l'air abasourdi.

- Qu'est-ce qui t'arrive ? C'est quoi cette chose qui pousse ce hurlement ?? C'est horrible !!

- Il faut foutre le camp d'ici, vite !!!

Depuis qu'elle vous connaît, Gabber ne vous a jamais vu aussi apeuré, c'est pourquoi elle ne discute pas et va directement prendre place dans la voiture. Une fois que vous êtes assis derrière le volant, vous mettez la première et vous démarrez à toute vitesse, souhaitant mettre le plus de distance possible entre vous et cette maudite station. Pendant que vous conduisez, vous faites une rapide description de la créature à votre camarade. Celle-ci grimace de dégoût en vous écoutant et pousse profond un soupir de soulagement, ravie d'avoir évité cette fâcheuse rencontre. Rendez-vous au **91**.

190

Vous ouvrez le journal intime et vous lisez les quelques lignes qui se trouvent à l'intérieur :

5 août

Cher journal, j'ai l'impression que les choses vont mal depuis quelques temps. Lors du journal télévisé, j'ai appris que la situation était grave dans la ville voisine de Payerne. Selon les journalistes, plusieurs habitants se sont plaints d'être gravement malade. Et malgré leurs recherches, les médecins ne savent toujours pas de quoi souffrent leurs patients.

11 août

Plusieurs personnes meurent dans des conditions affreuses. Elles semblent avoir été dévorées. Cette histoire commence à me faire peur, j'espère que tout rentrera dans l'ordre.

12 août

Ce que je viens d'apprendre me tétanise d'horreur. Cette épidémie ne se contente pas de rendre malade les êtres humains, elle les transforme également en d'horribles monstres avides de chairs fraîches. Un quart de la population a été touchée par cette maladie et la répandent à tout allure. Rien ne va plus dans cette ville, d'ailleurs, la loi martiale a été déclarée. Les militaires et les représentants de l'ordre apportent leur aide et leur soutien aux personnes contaminées, cependant, l'épidémie continue de se propager à vitesse grand V.

13 août

Finally, rien n'est rentré dans l'ordre, bien au contraire, la situation semble s'aggraver d'heure en heure. D'après les médias, plus de la moitié de la population serait déjà anéantie à cause des meurtriers cannibales. Les militaires et les policiers subissent de lourdes pertes mais tentent tant bien que mal de maîtriser la situation.

16 août

Aux dernières nouvelles, l'armée et les forces de l'ordre auraient réussi à contenir l'épidémie à l'intérieur de la ville de Payerne et à éliminer tous les contaminés. C'est la première bonne nouvelle depuis plus de dix jours. Je commence enfin à être rassuré.

17 août

Selon la presse, il n'y aurait quasiment plus aucun être vivant dans la ville de Payerne. La ville est devenue une zone de quarantaine. Je n'en reviens pas, comment 9'000 personnes ont pu mourir de la sorte ? Au moins, nous ne risquons plus rien à présent...

25 août

Je me suis trompé. Par je ne sais quel miracle, le virus a réussi à faire son apparition dans notre belle ville et l'épidémie commence à se propager. Elle a déjà tué un tiers de la population. Ceci sera certainement mes dernières lignes. Je me suis caché dans la réserve au moment où l'un des clients s'est transformé en un de ces monstres cannibales. Il ne lui a pas fallu longtemps avant qu'il ne commence à décimer tous les autres clients. Et si ce n'était que ça... Toutes les personnes mordues se sont métamorphosées à leur tour en une de ces choses. Le carnage qui a suivi a été horrible. Cela s'est passé il y a trois jours, trois jours durant lesquels je ne suis pas sorti de ma cachette. À mon avis, la fin de la civilisation est proche. Puisse Dieu nous venir en aide.

Ce sont par ces paroles que le serveur conclue son journal. À présent, vous savez ce qui s'est passé ces derniers jours et un frisson d'effroi vous parcourt le corps. Le serveur a-t-il raison ? Est-ce la fin du monde ? Honnêtement, vous n'en savez rien. Dans l'immédiat, retournez au paragraphe que vous venez de quitter.

191

Vous épiez l'étrange apparition depuis votre cachette. La créature ne semble pas vouloir s'en aller, vous en profitez donc pour mieux l'examiner. Elle est de grande taille et porte un

Opération Survie ~ La Marche des Morts

manteau de couleur sombre. Dans l'immédiat, c'est tout ce que vous pouvez voir puisque son visage est caché derrière un masque en acier. Alors que l'étrange apparition est sur le point de s'en aller, votre pied heurte un gros caillou qui résonne comme un carillon à travers le couloir. Aussitôt, la créature se tourne dans votre direction et, sachant qu'elle vous a repéré, vous sortez de votre cachette, vous préparant au pire. En vous voyant, l'être penche en arrière puis pousse un hurlement terrifiant. De votre côté, vous sortez une arme, vous tenant prêt à combattre. Le monstre, après avoir poussé son affreux cri, vous observe quelques instants avant de s'élaner dans votre direction. Au fur et à mesure qu'elle s'approche de vous, des lames sortent de ses métacarpes. Comme vous vous attendiez à une agression de sa part, vous anticipez son attaque; cependant, votre adversaire fait aussitôt demi-tour et, après vous avoir observé une seconde fois, vous charge à nouveau en brandissant ses lames mortelles. Bien décidé à l'anéantir avant qu'elle ne soit sur vous, vous dégainez une arme à feu et vous effectuez *5 tirs de précision*.

Si vous touchez votre cible à :

- 4 ou 5 reprises, rendez-vous au **109**,
- 2 ou 3 reprises, rendez-vous au **73**,
- 0 ou 1 reprise, rendez-vous au **145**.

Si vous n'avez plus d'armes à feu ou si vous tombez à court de munitions, vous devrez lutter à l'arme blanche ou à mains nues, dans ce cas rendez-vous au **181**.

192

La sortie de secours est désormais toute proche de vous, plus que quelques mètres à franchir et vous y serez... du moins, s'il n'y avait pas eu les deux zombies qui viennent de vous prendre en chasse. Au vue de leur démarche assurée et plutôt rapide, vous déduisez que les deux employés de bureau viennent de se transformer récemment en zombie. Poussant un juron, vous vous précipitez vers la porte tandis que votre douleur aux côtes se réveille. *Testez votre fuite* en ajoutant 1 au résultat si vous n'avez pas de chaussures. Si vous réussissez, vous parvenez sans peine devant la porte de secours que vous ouvrez aussitôt, rendez-vous alors au **86**. Dans le cas contraire, vous n'aurez pas été assez rapide et les deux zombies vous auront rejoint et vous devrez vous en débarrasser pour pouvoir continuer plus loin. Affrontez-les l'un après l'autre au corps à corps.

1^{er} ZOMBIE

Dextérité: 9

Force: 2

Points de vie: 12

Opération Survie ~ La Marche des Morts

2^{ème} ZOMBIE

Dextérité: 7 Force: 4 Points de vie: 16

Lorsque vous aurez tué le premier zombie, vous pourrez essayer de vous enfuir, pour cela, *testez votre fuite*. Si vous réussissez, vous aurez réussi à fausser compagnie au second zombie et vous pourrez vous rendre au **86** (après être passé au paragraphe **100** en cas de blessures). Si vous échouez, le zombie vous infligera 4 *points de dommage* et vous devrez continuer le combat jusqu'à ce que mort s'ensuive. En cas de victoire sur ce dernier adversaire, rendez-vous au **86** en passant par le **100** si vous avez été touché.

193

Sentant une montée d'adrénaline vous envahir le corps, vous poussez un hurlement avant de fondre sur la créature. Menez ce combat selon les règles du corps à corps.

MONSTRE REPTILIEN

Dextérité: 9 Force: 7 Points de vie: 38

Vous devrez mener ce combat jusqu'à mort s'ensuive car la créature ne vous laissera pas le temps de vous enfuir. Si vous réussissez à terrasser le monstre reptilien, vous pourrez reprendre votre route le long du passage en vous rendant au **2**. Mais avant cela, n'oubliez pas de vous rendre au **100** si vous avez été blessé.

194

Vous prenez appuis sur vos jambes et vous vous propulsez contre les zombies les plus proches. Malheureusement, vous avez mal jugé vos mouvements car au lieu d'heurter comme prévu les deux zombies de tête, vous n'en bousculez qu'un seul. Malgré tout, celui-ci passe par-dessus la balustrade et va s'écraser, trois étages plus bas, sur le sol du hall d'entrée. Néanmoins, vous ne criez pas victoire car il vous reste encore à affronter les deux derniers zombies. L'un d'entre eux est une femme qui émet des grognements répétés en malgré sa mâchoire à moitié disloquée. Le second est un homme trapu vêtu d'un bas de pyjama et portant un débardeur gris qui devait être, autrefois, de couleur blanche. L'un de ses avant-bras se termine par un moignon et il semble avoir de la peine à mouvoir sa jambe droite qui traîne sur le sol. Menez ce combat en utilisant les règles du corps à corps. Vous affronterez les zombies l'un après l'autre.

HOMME ZOMBIE

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Dextérité: 6 Force: 3 Points de vie: 14

FEMME ZOMBIE

Dextérité: 7 Force: 2 Points de vie: 11

Si vous êtes vainqueur sans avoir été blessé, rendez-vous au **49**. Si vous avez été blessé durant le combat, rendez-vous au **100** avant de vous rendre au paragraphe **49**.

195

Le passage menant à l'ascenseur vous paraît interminable car vous vous attendez à vous faire attaquer à tout moment. Au bout du compte, vous parvenez sans problème en face de l'ascenseur, constatant avec joie qu'il commence à descendre quand vous appuyez sur le bouton. Dès que la porte s'ouvre, vous vous engagez à l'intérieur. Sur le panneau, vous n'apercevez que deux boutons, l'un avec une flèche dirigée vers le bas et l'autre vers le haut. N'ayant pas le choix, vous appuyez sur ce dernier; aussitôt, l'ascenseur se met en branle et commence à monter. Quelques secondes plus tard, les portes s'ouvrent et vous sortez de l'ascenseur. L'endroit dans lequel vous venez d'atterrir est plongé dans le noir. N'ayant rien pour vous éclairer, vous avancez à tâtons jusqu'à ce que vos mains rencontrent une poignée de porte. Sans hésiter, vous la tournez et vous franchissez la porte pour vous retrouver... à l'air libre. Effectivement, vous vous tenez dans une petite ruelle abandonnée où trainent des détritrus. En regardant le bâtiment dans lequel vous venez de sortir, vous remarquez qu'il s'agit d'un immeuble désaffecté. L'endroit idéal pour cacher l'entrée secrète d'un laboratoire. Par contre, ce qui vous étonne, c'est que la porte n'était pas fermée, comme si d'autres personnes avant vous avaient emprunté cette voie et avaient oublié de la verrouiller. Quoi qu'il en soit, vous voilà enfin de retour en ville. Vous gagnez un *point de chance* pour avoir survécu au laboratoire. Le soleil est toujours haut dans le ciel et vous vous demandez pendant combien de temps vous avez été sous terre. Finalement, après avoir vérifié qu'il n'y a pas de zombies dans les alentours, vous reprenez votre chemin en direction de la sortie la plus proche. Vous quittez la ruelle avec hâte pour déboucher sur une vaste place. Rendez-vous au **188**.

196

Prenant votre courage à deux mains, vous ouvrez la portière de la cabine... et sans crier gare, le zombie se réveille et plonge sur vous ! Vite, *testez votre agilité* ! Si vous réussissez, vous arrivez à faire un pas en arrière et le zombie s'écrase à vos pieds, dans le cas contraire, le mort-vivant aura réussi à vous attraper et vous mordra cruellement à la gorge, ce qui vous

Opération Survie ~ La Marche des Morts

fera perdre 8 *points de vie* et augmentera votre *taux de contamination* de deux points. Si vous êtes toujours en vie ou si vous l'avez évité, vous pourrez faire demi-tour et quitter le chantier sans vous inquiéter du zombie qui sera de toute façon trop lent pour vous poursuivre. Si vous décidez de faire ainsi, rendez-vous au **153**, dans le cas où vous voudriez faire face à votre adversaire, menez le combat sans plus tarder dans un duel au corps à corps. Si vous possédez une grenade, vous pourrez achever votre adversaire lorsqu'il lui restera 10 *points de vie* ou moins.

ZOMBIE OUVRIER

Dextérité: 8 Force: 3 Points de vie: 17

À n'importe quel moment, vous pourrez prendre la fuite en vous rendant au **153** (sans oublié de passer au **100** en cas de blessures reçues). Pour cela, *testez votre agilité*. Si vous réussissez, vous parviendrez à vous enfuir sans encombre, si vous loupez, le zombie en profitera pour vous porter un dernier coup, ce qui vous fera perdre 3 *points de vie*. Si vous êtes vainqueur rendez-vous au **90** après être passé au **100** pour calculer vos dégâts.

197

- C'est bon, ils sont tous morts, annonce Virgil.

En entendant ça, vous poussez un soupir de soulagement. Vous tournez ensuite la tête pour examiner vos compagnons : en dehors de Raphael qui a reçu une balle, et qui est déjà en train d'être soigné par Laura, vous ne déplorez aucun autre blessé. En observant Nicholai, une question vous brûle la langue et vous ne pouvez pas attendre plus longtemps avant de la lui poser :

- Qui sont ces gens ?

- Ah ça, fait-il, nous aimerions bien le savoir. Ce n'est pas la première fois qu'on les rencontre. D'après moi, ils sont là pour éliminer tous les survivants de cette ville afin qu'il n'y ait plus de témoins pour raconter ce qui s'est passé ici.

- Le Gouvernement serait derrière tout ça ?

- Nous n'en savons rien, intervient Dave, mais une chose est sûre : désormais, ils ne viendront plus nous embêter !

Une fois sa phrase achevée, Dave part dans un fou rire sinistre avant de rejoindre son épouse, toujours en train de prodiguer les premiers soins à Raphael. Tandis que Tiffany s'occupe du reste des survivants, vous vous dirigez, en compagnie de Nicholai, vers Laura.

Le pompier lui demande :

- Est-ce qu'il va bien ?

- Pour le moment, oui (l'infirmière vous regarde tous les deux avant de baisser la voix et d'ajouter :) Mais il faut vraiment l'emmener dans un lieu sûr, dans le cas contraire, je ne sais pas s'il survivra à sa blessure.

- Bien, conclue Nicholai, je crois qu'il est temps de nous tirer d'ici. Il va faire nuit dans moins d'une heure. Je propose qu'on prenne les deux voitures et qu'on se casse d'ici au plus vite.

Laura hoche la tête et fait signe à son mari de l'aider à relever Raphael. Pendant ce temps-là, Nicholai, en compagnie de Tiffany et de Virgil, commence les préparatifs de départ. De votre côté, vous vous dirigez vers les voitures des hommes en noir et vous constatez que celles-ci ne fonctionnent qu'avec l'aide d'une boîte vocal dont vous ignorez le mot de passe. Néanmoins, par curiosité, vous fouillez les quelques véhicules. Au bout du compte, vous ne découvrez qu'une toute petite mallette fermée par un cadenas numérique. Si vous connaissez le code permettant d'ouvrir la mallette, rendez-vous au paragraphe portant ce numéro, dans le cas contraire, il ne vous sera pas possible de l'ouvrir car la mallette est fabriquée à l'aide d'un alliage spéciale qui résiste à toutes sortes de choc, ce qui fait qu'il ne vous restera plus qu'à vous rendre au **38**. Mais avant cela, vous pouvez prendre le gilet pare-balles de l'un des hommes en noir. Le gilet pare-balles peut encaisser en tout 8 coups avant d'être détruit. Lorsque vous vous ferez toucher, vous pourrez diminuer de 3 points les dégâts infligés par un ennemi.

198

Sous vos pas, l'herbe tendre caresse la plante de vos pieds qui commençait à souffrir à force de marcher sur de l'asphalte. Peu à peu, vous quittez la route pour vous diriger vers le vélo que vous aviez aperçu un peu plus tôt. Celui-ci se trouve à la lisière d'un petit bois qui borde toute la route que vous suivez. Prudemment, vous avancez en direction du V.T.T., et lorsque vous arrivez à proximité, vous laissez échapper un cri de stupeur: affalé à côté du vélo accidenté, dont la roue avant est complètement tordue, se trouve le corps d'un adolescent. Ce qui vous surprend le plus n'est pas le corps en lui-même, mais l'état dans lequel il se trouve. Le crâne du jeune homme a été complètement défoncé, d'ailleurs, vous pouvez apercevoir une partie de son cerveau. Sa tête est pliée selon un angle impossible ; de toute évidence, l'adolescent a dû se cogner la tête contre l'arbre qui se trouve à ses côtés. En découvrant le reste de son corps, vous constatez avec terreur que son ventre a été comme dévoré. Juste à côté, vous apercevez ses viscères ainsi que ses boyaux et ses intestins. L'odeur pestilentielle qui se dégage du cadavre vous donne un haut-le-cœur. *Tentez votre chance*, si vous êtes chanceux, vous parvenez à vous retenir, dans le cas contraire, vous ne pouvez pas vous empêcher de vomir. Lancez 1D6 et divisez le résultat par deux en

arrondissant au chiffre supérieur. Le résultat obtenu est le nombre de *points de vie* que vous perdez. Après vous être remis de vos émotions, vous observez à nouveau le cadavre. Quel être humain aurait pu faire ce genre d'atrocités? Aucun, assurément, pourtant, le jeune homme qui est allongé à vos pieds a bel et bien été dévoré, quelqu'un a donc bien dû faire ça. Un animal? Non, même un animal affamé ne ferait pas ça et les seuls qui pourraient attaquer l'homme sont le loup et l'ours, or, il n'y en a pas dans votre région. Finalement, après avoir réussi à arracher votre regard de la triste dépouille, vous rebroussez chemin jusqu'à la route. Là, vous reprenez la direction de la ville. Rendez-vous au **155**.

199

Vous regardez tout autour de vous constatant avec joie qu'il n'y a plus de traces des hommes en noir. Vous gagnez un *point de chance*. Vous poussez un soupir de soulagement en vous demandant qui sont ces gens et qu'est-ce qu'ils peuvent bien vous vouloir. Dans l'immédiat, les zombies sont tout autour de vous; malgré tout vous pensez pouvoir avancer sans vous faire remarquer en restant accroupi et en vous collant contre les voitures accidentées qui bloquent la route. Malheureusement pour vous, vous vous êtes éloigné de votre point d'origine, le Centre-ville, et vous devez à présent choisir une nouvelle destination car il serait trop dangereux d'y retourner, les hommes en noir pourraient vous y attendre. Alors que vous vous plaquez de voiture en voiture, vous dépassez la bouche d'un métro souterrain. En l'observant, une idée germe dans votre esprit: pourquoi ne pas utiliser le métro pour rejoindre l'une des sorties de la ville? D'un autre côté, le souterrain doit sûrement regorger de zombies, sans compter les autres monstruosité que peut vous réserver cette ville. Vous pouvez également rejoindre la sortie la plus proche en traversant la ville, au moins de cette manière vous aurez sûrement la possibilité d'acquérir davantage d'équipements, comme des armes ou de la nourriture. Au final, par où allez-vous passer? Par le métro (rendez-vous au **61**) ou par la ville (rendez-vous au **119**) ?

200

Votre dernière attaque arrache un grand cri à la bête infernale. Ses tentacules s'agitent dans tous les sens tandis que son corps s'affaisse sur le sol, pris de spasmes. Finalement, le loup mutant rend l'âme et vous poussez un soupir de soulagement. Le calme est revenu dans la ferme ; désormais, le seul bruit perceptible est celui de votre respiration. Vous êtes éreinté, alors tout votre corps est meurtri. Votre douleur aux côtes, quant à elle, s'est réveillée. Malgré tout ça, vous êtes bel et bien vivant. À côté de vous, vous apercevez Elodie qui vous sourit. Celle-ci est sur le point de mourir, vous le savez. Pris de compassion, vous vous

traînez vers elle et vous la prenez dans vos bras. Elodie se laisse faire, heureuse de mourir dans les bras d'une personne bien vivante. Votre amie pousse un soupir puis vous contemple de ses grands yeux, tandis qu'un large sourire se dessine sur son visage. Vous lui souriez à votre tour, écartant une mèche de cheveux qui lui tombe devant les yeux. Vous avez été en sa compagnie pendant plusieurs heures, mais ce n'est que maintenant que vous remarquez ses magnifiques yeux bleus. Pendant que vous l'observez, sa respiration faiblit de plus en plus, alors qu'elle semble avoir de la peine à garder les yeux ouverts. Toute vie est en train de quitter son corps, néanmoins, elle parvient quand même à vous chuchoter un « merci » dans le creux de l'oreille. Vous lui caressez le visage puis, sans réfléchir, vous l'embrassez tendrement. Depuis votre réveil à l'hôpital, ceci est votre premier moment de tendresse et vous déplorez le fait que ce soit avec une fille sur le point de mourir. Effectivement, quelques minutes plus tard, Elodie meurt. Étouffant un sanglot, vous la déposez par terre aux côtés de Virgil et de Nicholai, avant de prendre son pistolet. Après les avoir regardés une dernière fois, vous tournez les talons et vous quittez le salon. Si cela n'est pas déjà fait, vous allez à l'étage supérieur pour découvrir que Raphael et les autres sont également morts. Ne sachant pas où aller, vous vous dirigez vers la cuisine. Là, quelle n'est pas votre surprise en découvrant une radio en état de marche qui plus est. Machinalement, vous essayez de capter un canal en priant pour que la contamination n'ait pas franchi la ville. Finalement, vous trouvez un canal qui n'est pas brouillé. Le son ne donnant pas très bien, vous devez tendre l'oreille pour comprendre ce que dit la personne. Il s'agit d'un journaliste qui tente d'expliquer quelque chose, mais à cause de la friture et des personnes hurlant à la mort derrière lui, vous n'entendez pas très bien, mais en dressant l'oreille, vous percevez les mots suivants :

- ... sont... partout ! C'est... véritable... boucherie ! Forces... police... n'existent plus... L'armée... débordée... horrible ! ... Des zombies... tout le pays... la fin !

Soudain, des hurlements terrifiants se font entendre, rapidement suivis par des cris de douleur, puis plus rien. Vous avez beau essayé de changer de canal, vous n'entendez plus que des grésillements. Ainsi, le virus s'est propagé au-delà de la ville de Morat, les zombies sont donc partout. Vous avez survécu à cette ville maudite pour ensuite plonger droit en Enfer. Tous vos efforts ont été vains et tous les survivants ont péri pour rien. À quoi bon continuer ? La vie qui était la vôtre n'est plus, celle-ci étant définitivement terminée. Constatant que vous tenez toujours le pistolet dans votre main, vous appuyez son canon contre votre tempe. Par le passé, vous avez toujours été quelqu'un de combatif, mais vous avez tant donné ces dernières heures que vous ne vous sentez plus capable de survivre plus longtemps. Fermant les yeux, vous songez aux moments que vous avez passés en

Opération Survie ~ La Marche des Morts

compagnie des gens que vous aimez, avant d'appuyer finalement sur la détente. Vous voici enfin libéré de ce mal.

BONUS

Si vous avez réussi à trouver les quatre documents éparpillés dans la ville, vous aurez le droit à un bonus lorsque vous rejouerez cette aventure. Pour voir de quoi il s'agit, rendez-vous directement au **124** lorsque vous serez au 1^{er} paragraphe.

EN ROUTE POUR LA DEUXIÈME PARTIE

Maintenant que vous avez terminé avec succès la première partie de l'aventure, vous pouvez débiter la seconde partie que vous trouverez à la page suivante.

DEUXIÈME PARTIE

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

Vous êtes Alex Thomas, jeune homme de 22 ans, qui tente de survivre après qu'une épidémie a transformé en zombie une grande partie de la population du pays. Au fil des saisons, arriverez-vous à survivre et à protéger les gens que vous aimez face aux hordes de zombies et aux bandits ?

COMMENT COMBATTRE VOS ENNEMIS ?

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Pour débiter cette aventure, vous disposez d'un total de points à distribuer minutieusement entre vos différentes aptitudes que sont votre Chance, votre Agilité et votre Dextérité. En page 151, vous trouverez une Feuille d'aventure que vous pourrez utiliser pour noter les détails de l'aventure.

Fiche du personnage

Nom et prénom du personnage: Alex Thomas

Âge: 22 ans

Nationalité: Français d'origine suisse

État civil: Célibataire

Profession: Étudiant

Description apparence:

1m75, mince, cheveux blonds coiffés en brosse, yeux bruns, nez aquilin.

Signes distinctifs:

Toujours le mot pour rire, présent pour les autres, inséparable de son arbalète, porte une casquette militaire au début de l'aventure

FEUILLE D'AVENTURE

Aptitudes

(28 points à distribuer entre les 3 aptitudes. Maximum 12)

Chance : Agilité : Dextérité : Force : 2

Taux de contamination (max 10 → §225) :

Points de vie: 60

Possessions (max. 6 objets)

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Soins + Rations (max. 4 soins)

- 1.

- 2.

- 3.

Protection (max. 1 protection + habits)

- Habits standards (inscrire ce qui convient)

- 1.

Armes à feu (max. 3 armes)

1. (arme de base)
2. (1ère arme principale)
2. (2ème arme principale)

Armes de corps à corps (max. 1 arme)

- 1.

DESCRIPTION DES APTITUDES

La chance indique si vous êtes de nature chanceuse ou malchanceuse. Plus vos points sont hauts, plus vous avez de chance de vous sortir vivant des périlleux dangers qui se dresseront sur votre route. Votre chance peut s'élever au-delà de son total de départ jusqu'à un maximum de 12. A chaque fois que vous tenterez votre chance, retranchez 1 de votre total. Pour être chanceux, vous devez, en lançant deux dés, obtenir un résultat égal ou inférieur à votre total actuel.

L'agilité représente votre habileté et fluidité à mouvoir votre corps pour échapper à une quelconque attaque ou à différents dangers. Votre total d'agilité peut s'élever au-delà de son total de départ jusqu'à un maximum de 12. Pour réussir votre test d'agilité vous devez, en lançant deux dés, obtenir un résultat égal ou inférieur à votre total actuel.

La dextérité détermine votre adresse au combat avec les armes de corps à corps et les armes à feu. Votre dextérité peut aller au-dessus de son total de départ. Pour réussir votre test de dextérité, vous devez, en lançant deux dés, obtenir un résultat égal ou inférieur à votre total actuel.

La force définit votre puissance naturelle lorsque vous vous battez au corps à corps. La force de départ est différente pour chaque personnage et elle peut s'élever jusqu'à un maximum de 6. Pour réussir votre test de force, vous devez, en lançant un dé, obtenir un résultat égal ou inférieur à votre total actuel.

Vos points de vie reflètent la capacité à encaisser les coups en tout genre (armes tranchantes, coups de poings, projectiles, etc.) Vous commencez avec un total de départ de 60 qui ne pourra jamais être dépassé, sauf indications précises.

La contamination vous est transmise par les différentes créatures qui hantent la ville. Vos points de contamination augmenteront en fonction du nombre de morsures que vous aurez reçues au cours d'un combat. À ce moment-là, le texte vous indiquera quel est le taux de contamination que vous avez contracté lors de vos blessures. Si vous atteignez le montant maximal de votre personnage, rendez-vous au paragraphe **187**.

BATAILLE

Durant les combats, vous pourrez choisir d'utiliser que votre arme à feu, qu'une arme de corps à corps, ou bien d'alterner entre les deux. En dernier recours, vous pouvez toujours utiliser la crosse de vos armes à feu (+1 de dégât ajouté à votre force).

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points de dextérité au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.

2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points de dextérité. Ce total représente votre *Fore d'Attaque*.

3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de l'adversaire, c'est vous qui portez le coup et vous pouvez passer à l'étape 4. En revanche, si c'est la *Force d'Attaque* de l'adversaire qui est la plus élevée, il évite votre coup et vous devez passer à l'étape 5. Après chaque tir, qu'il soit réussi ou non, n'oubliez pas de déduire les munitions selon l'arme employée. Pour les armes de corps à corps, déduisez un coup uniquement si vous touchez l'adversaire. Si vous et votre adversaire avez la même *Force d'Attaque*, retournez à l'étape 1.

4. Déduisez les points de vie de votre adversaire selon les dégâts de votre arme, sans oublier de tenir compte d'une éventuelle protection dont est doté l'adversaire en question. Si vous attaquez avec une arme de corps à corps, les blessures infligées seront le total entre votre force actuelle et les dégâts de l'arme. N'oubliez pas qu'après 10 coups portés, votre arme de corps à corps sera moins efficace. En outre, si vous gaspillez plus de munitions que vous en avez dans le chargeur, ramenez ce dernier à zéro et déduisez les balles manquantes du nouveau chargeur. Reprenez ensuite depuis l'étape n°1 jusqu'à la mort de votre adversaire.

5. L'ennemi vous inflige une blessure selon sa force (celle-ci sera toujours précisée), moins votre protection si vous en avez une à ce moment-là. Il se peut qu'une créature possède un bonus de dégâts qui sera précisé à chaque fois dans le texte. Si vous êtes toujours en vie, reprenez depuis l'étape n°1.

RECHARGEMENT

Si au cours d'un combat vous tombez à court de munitions, vous devrez recharger pendant tout l'assaut suivant, ce qui vous empêchera d'attaquer et de riposter. Durant cet assaut, la créature vous touchera automatiquement. La seule façon de pouvoir esquiver l'attaque est de *tester votre agilité*. En cas de réussite, vous éviterez le coup, tandis qu'en cas d'échec, vous perdrez autant de points de vie que la force de votre ennemi.

TIR DE PRÉCISION

À plusieurs reprises, vous aurez la possibilité d'éliminer vos ennemis depuis une certaine distance en effectuant des "tirs de précision". Quand le texte vous le proposera, il faudra lancer deux dés, si vous obtenez un nombre inférieur ou égal au taux de précision de l'arme que vous avez en mains, vous aurez réussi votre tir. En revanche, si vous obtenez un résultat supérieur au taux de précision de l'arme en question, vous aurez manqué votre tir et vous aurez gaspillé des munitions pour rien. En cas de réussite, les dégâts seront ceux de l'arme utilisée, exception faite pour les fusils à pompe où les dégâts seront divisés par deux. Pour chaque tir de précision effectué, déduisez une balle de votre stock de munitions que ce soit pour le pistolet, le fusil à pompe, le fusil de chasse et l'arbalète.

NOTE : la règle de l'enrayage ne s'applique pas pour cette partie de l'aventure.

FUITE

À quelques reprises, il vous sera proposé de fuir pendant un combat. Reportez-vous à ce moment-là aux indications données dans le paragraphe en question.

SOINS

Vous pouvez utiliser une trousse de soin quand vous le désirez, sauf pendant un combat. Il ne vous sera jamais précisé dans le texte de faire usage d'un soin, c'est à vous de les utiliser quand bon vous semble. Voici une liste des soins disponibles au cours de l'aventure, ainsi que leur valeur en points de vie:

- Ration de survie (biscuits militaires, conserves, etc.): +5 pv
- Petite trousse de soin: +10 pv
- Trousse de soin moyenne: +20 pv
- Grande trousse de soin: +40 pv

DESCRIPTION DES ARMES, DES MUNITIONS ET DES OBJETS

QUELQUES ARMES DE CORPS À CORPS

Couteau de combat



Couteau en alliage qu'utilisent principalement les militaires. Il est plus utile au corps à corps que le cutter mais reste quand même limité au niveau des dégâts.

Dégâts: +3 puis +1 après 10 coups portés.

Particularité: Aucune

Hache de bûcheron



Instrument tranchant à forte lame, servant à fendre. D'une grande puissance, mais à cause de son poids, le maniement est plus difficile.

Dégâts: +6 puis +3 après 10 coups portés.

Particularité: Chaque fois que vous utiliserez la hache, vous devrez soustraire votre dextérité d'un point.

Batte de base-ball



La batte de baseball est une batte utilisée principalement au sport de baseball. Elles sont également parfois utilisées comme gourdins pour faire des actes violents.

Dégâts: +5 puis +2 après 10 coups portés.

Particularité: Au cours d'un assaut, si vous tirez un double 6 quand vous calculez votre *Force d'Attaque*, votre coup sera si puissant qu'il énuquera votre ennemi le tuant sur le coup, mais uniquement s'il s'agit d'un adversaire unique (chien ou humain).

Barre métallique



Cette arme a une bonne portée d'attaque et une bonne maniabilité même si elle n'est pas très puissante. C'est une barre de fer torsadée qui fait environ 1 mètre de long.

Dégâts: +2 puis +1 après 10 coups portés.

Particularité: Aucune

Matraque



La matraque, arme traditionnelle des policiers, est un bâton généralement moins long qu'un bras, fait de bois, caoutchouc, métal ou de plastique. Il faut cependant une bonne formation pour utiliser au mieux ses capacités.

Dégâts: +6 puis +4 après 10 coups portés.

Particularité: A moins de posséder la compétence Tacticien, vous devrez diminuer votre *force d'attaque* d'un point lorsque vous utiliserez la matraque au combat.

Pied de biche



Le pied-de-biche est un levier métallique ayant une extrémité recourbée (crosse) en arc de cercle servant de point d'appui et se finissant par un aplati fendu, permettant d'arracher des clous. Polyvalent et robuste par sa conception, traditionnellement de taille très maniable, il est très apprécié et répandu parmi les survivants car il s'agit de l'arme la plus utile contre les zombies.

Dégâts: +6 puis +4 après 10 coups portés.

Particularité: Du fait de sa bonne maniabilité, vous pouvez ajouter un point à votre *force d'attaque* chaque que vous l'utiliserez au combat. De plus, au cours d'un combat, si vous perdez un assaut mais que vous tirez n'importe quel double en calculant votre *force d'attaque*, vous infligerez quand même vos points de dégâts (c'est-à-dire 6 ou 4).

QUELQUES ARMES À FEU

Pistolet Beretta (valeur : 7)



Pistolet classique très répandu que bon nombre d'organismes gouvernementaux et forces armées apprécient pour sa fiabilité. Le Beretta est l'une des rares armes de poing encore en service actuellement. Le Beretta s'avère utile au début contre les ennemis de base, mais devient moins efficace contre des créatures plus puissantes. Arme de base.

Capacité de chargeur: 15 balles

Perte de munitions par tir: 1 balle

Dégâts: +9

Précision: 6

Particularité: Aucune.

Fusil à pompe



Le fusil à pompe est une arme équipée d'un canon à âme lisse ou rayée et d'un magasin tubulaire où les têtes des cartouches plates et molles, ne risquent pas de percuter. La répétition s'opère en imprimant un mouvement de va-et-vient à la garde avant de l'arme, placée sur un rail monté sous le canon constitué par le chargeur tubulaire. Arme principale.

Capacité de chargeur : 6 cartouches

Perte de munitions par tir : 1 cartouche

Dégâts: +12

Précision: 4

Particularité: La crosse de cette arme est plus puissante que celles des autres armes. Si vous l'utilisez pour vous battre au corps à corps, vous bénéficierez d'un bonus de +2 aux dégâts que vous infligerez au lieu du +1 habituel.

Fusil de chasse



Le fusil de chasse est un type d'arme à feu pourvu d'un canon long, généralement à âme lisse, et d'une crosse d'épaule 1, 2. La taille de cette crosse est facilement ajustable à l'aide d'un sabot de crosse. Arme principale.

Capacité de chargeur: 8 cartouches

Perte de munitions par tir: 1 cartouche

Dégâts: +10

Précision: 9

Particularité: Du fait de sa bonne maniabilité, vous pourrez majorer d'un point votre *force d'attaque* à

chaque fois que vous utiliserez le fusil de chasse durant un combat.

Arbalète



Ancienne arme de trait. C'est une sorte d'arc d'acier monté sur un fût et dont la corde se tend avec un ressort. Celle-ci a été remise au goût du jour par les chasseurs de l'île qui s'en servaient pour traquer le gros gibier, en lui donnant la possibilité de tirer trois carreaux en même temps pour plus de dégâts. Arme principale

Capacité de chargeur: 1 carreau

Perte de munitions par tir: 1 carreau

Dégâts: +7

Précision: 8

Particularité: L'arbalète n'est pas infectée par le rechargement. De plus, si vous remportez un assaut en tirant un double, vous infligerez 21 points de dégâts à votre adversaire. À la fin de chaque combat, vous pourrez récupérer vos carreaux (mais cela ne sera pas toujours mentionné dans le texte), sauf indication contraire.

Fusil à double canons superposés (fusil de Danny)



Fusil possédant deux canons superposés pour deux fois plus de dégâts. C'est une arme destructrice mise au point par le lieutenant Danny Meier durant ses années de service militaire. Arme principale.

Capacité de chargeur : 2 cartouches

Perte de munitions par tir : 1 ou 2 cartouches.

Dégâts: +10 ou +20

Précision: 6

Particularité: Vous pouvez tirer les deux cartouches en même temps pour faire 20 points de dégâts. Si vous tirez au coup par coup, chacun d'entre eux fera perdre 10 points de vie à l'adversaire.

MUNITIONS

Balles 9mm



Balle de calibre 9mm utilisable avec plusieurs sortes d'arme de poing et pour le Uzi.

Cartouches calibre 12



Cartouches de calibre 12 dispersant chacune 8 plombs en éventail. Utilisable avec le fusil à pompe.

Carreaux



Tiges métalliques d'environ 3 centimètres pouvant perforer certaines surfaces solides. Utilisables pour l'arbalète.

PROTECTIONS

Cuirasse renforcée



Légère cuirasse que portent tous les membres des groupes d'intervention sur leur uniforme.

Caractéristiques: Cette cuirasse peut encaisser en tout 6 coups avant d'être détruite. Lorsque vous vous ferez toucher, vous pourrez diminuer de 2 points les dégâts infligés par une créature.

Gilet pare-balles



Le gilet pare-balles est un équipement principalement destiné à protéger le thorax. Ces gilets sont généralement constitués de couches de kevlar. Le gilet pare-balle empêche la pénétration des projectiles, mais des lésions internes restent possibles suite au choc.

Caractéristiques: Ce gilet peut encaisser en tout 8 coups avant d'être détruit. Lorsque vous vous ferez toucher, vous pourrez diminuer de 3 points les dégâts infligés par une créature.

AUTRES OBJETS

Pilule médicale



Cette pilule contient un remède de faible puissance, mais vous pourrez vous en procurer facilement en ville.

Caractéristique: Si vous utilisez une pilule médicale, vous pourrez réduire votre taux de contamination de 1 point.

Sérum



Les sérums sont plus rares que les pilules mais vous pourrez en trouver facilement dans les milieux hospitaliers.

Caractéristique: Si vous utilisez un sérum, vous pourrez atténuer votre taux de contamination de 2 points.

Anti-virus



Cette fiole comprend un puissant remède, capable d'atténuer une bonne partie de votre taux de contamination. L'anti-virus est plutôt rare, et si ce n'est dans un hôpital, vous n'en trouverez que très peu en ville.

Caractéristique: Si vous utilisez anti-virus, vous pourrez diminuer votre taux de contamination de 3 points.

ÉQUIPEMENTS

Votre équipement vous sera indiqué lors des premiers paragraphes. Quand vous trouverez un objet, inscrivez-le dans votre case d'équipements, sans toutefois dépasser le nombre maximal autorisé. De même, dès que vous utiliserez un objet, rayez-le de votre *feuille d'aventure*.

RAPPEL: Chaque article compte pour un objet, ceci même si vous possédez plusieurs fois le même article (par exemple, si vous possédez plusieurs rations, chacune d'entre elle comptera pour un objet). Une exception est faite pour les munitions où c'est chaque genre de munitions qui est comptabilisé comme un seul objet (si vous trouvez des balles de 9mm, rajoutez-les à celles que vous avez déjà, inutile d'utiliser une nouvelle case).

LE CAUCHEMAR CONTINUE

Une année s'écoula

Voici déjà une année que les zombies ont fait leur apparition. Une année que la civilisation sombre à petit feu. Une année que vous luttez chaque jour pour votre survie. Vous vous appelez Alex Thomas, vous avez 21 ans, et il n'y a pas si longtemps, vous n'étiez encore qu'un lycéen parmi tant d'autres. Vous étiez bon élève sans être un génie, vous étiez sportif même si vous ne faisiez pas partie d'un club de sport. Vous aviez des amis sans être toutefois le garçon le plus populaire. Vous plaisiez aux filles même si vous n'étiez pas la coqueluche du lycée. En bref, vous étiez un garçon tout ce qu'il y avait de plus normal, sauf que votre instinct de survie était plus développé que les autres. C'est pourquoi vous fûtes le seul survivant lors de la Grande Invasion, vos amis et votre famille ayant tous été tués à ce moment-là.

La Grande Invasion, c'est ainsi que vous nommez le jour où les zombies sont apparus. Le jour où votre vie a changé à tout jamais. Lorsque votre meilleur ami mourut à son tour – il était le seul de vos proches à avoir survécu aux premiers jours qui suivirent la Grande Invasion – vous aviez rejoint un groupe de survivants qui tentait de fuir votre ville natale. N'étant pas du tout préparé à faire face aux dangers que représentaient les morts-vivants, mais aussi les humains dont les événements avaient fait ressortir toute la noirceur de leur personnalité, les survivants de votre groupe périrent à leur tour. À nouveau, vous étiez le seul rescapé. A partir de ce moment-là, vous décidâtes d'évoluer seul, ne souhaitant plus intégrer un quelconque groupe de survivants, de peur de souffrir à nouveau de la mort de gens qui vous étaient proches. Depuis cette décision, la mort vous guetta sans relâche, réussissant presque à vous emporter plus d'une fois. Un jour, un groupe de bandits vous laissa pour mort; seule l'intervention de Danny Meier, un ancien militaire de l'armée suisse, vous sauva la vie. Votre sauveur était ensuite parti à la recherche des bandits qu'il tua un à un, avant de vous ramener à son campement que lui et les siens avaient installé dans un ancien motel, en bordure de forêt. N'ayant que très peu de médicaments à sa disposition, le médecin avait eu toutes les peines du monde à vous maintenir en vie. Ce fut une fois de plus grâce à Danny, qui brava les dangers pour vous trouver des antibiotiques, que votre mort fut à nouveau reportée. Depuis ce jour, vous vous êtes promis de l'aider à nourrir et à s'occuper de tous les membres de son groupe.

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Les premières neiges firent leur apparition, annonçant un hiver très rude. Et il l'avait été. Plusieurs enfants et personnes âgées étaient morts de faim ou de froid. De plus, les animaux qui se raréfiaient avaient la raison du rationnement très stricte du peu de nourriture, celle-ci ayant été distribuée du mieux possible. À la suite de cette décision, certaines personnes du camp se révoltèrent et décidèrent de tenter leur chance seules de leur côté. C'est ainsi que votre groupe passa de 53 personnes en hiver à 36 au printemps suivant. Danny avaient ensuite passé une partie du printemps à vous enseigner les rudiments de la chasse et à vous entraîner au tir à l'arbalète, domaine dans lequel vous avez fini par exceller. Quand Danny partait plusieurs jours dans les villes voisines pour y chercher des vivres ou de l'essence, c'était vous qui deviez partir chasser dans les forêts avoisinantes.

Le printemps ne fut également pas de tout repos pour vous, puisqu'en plus de devoir lutter contre les zombies, vous aviez dû, à plusieurs reprises, repousser des bandits qui voulaient s'approprier votre campement. Durant ces assauts, 7 nouvelles personnes périrent, dont Lorenzo Angorini, leader charismatique de votre Communauté. À la fin du printemps, votre groupe ne compta plus que 29 âmes. Heureusement, le calme et la tranquillité arrivèrent en même temps que l'été.

Rendez-vous à présent au **201**.

201

Été

Un tout petit lièvre, voici votre seule récolte de la journée que vous accrochez à votre ceinture. Caché derrière un gros buisson, attendant une nouvelle proie qui tarde à arriver, vous pestez contre votre manque d'habileté et d'adresse. Danny, lui, aurait réussi à abattre beaucoup plus d'animaux. Pour votre défense, vous n'êtes pas vraiment aidé par la chaleur qui vous fait tourner la tête. Ajoutez à cela le manque d'eau qui vous déshydrate peu à peu et vous obtenez une bonne raison de ne pas être au meilleur de votre forme. Même pour un jour d'été, il fait chaud, très chaud, trop chaud. De plus, votre corps porte encore les stigmates des blessures et de la fatigue accumulées lors de vos entraînements à la chasse et au maniement de l'arbalète au printemps dernier, sans compter les nombreux exercices physiques que vous avez dus faire pour garder la forme afin de pouvoir endurer ces journées entières de traques et de chasses. Mais les habitants du motel comptent sur vous, tout comme Arisa, une jolie Japonaise de quelques années votre aînée que vous essayez d'impressionner tant bien que mal. Parmi les survivants qui vivent au motel, Arisa est la seule fille d'à peu près votre âge qui est encore célibataire. Et comme l'idée de vivre seul dans un tel monde ne vous plaît pas tellement, vous faites des pieds et des mains pour l'impressionner afin qu'elle tombe amoureuse de vous. Malheureusement, ce n'est pas avec un maigre lièvre que vous risquez de la faire tomber à vos pieds. Dans l'immédiat, vous vous tenez toujours en embuscade dans cette forêt épaisse que vous commencez à connaître parfaitement. Vous ne craignez plus d'être attaqué par des zombies puisque tous ceux qui se trouvaient aux alentours ont été purement et simplement exterminés par Danny et les autres chasseurs. Aussi, quand un bruit retentit non loin de vous, vous avez la certitude qu'il s'agit d'un animal, mais pas l'un de ces oiseaux qui piaillent sans cesse autour de vous. Mais avant d'entreprendre quoi que ce soit, vous faites rapidement l'inventaire de votre équipement : vous avez sur vous une arbalète, six carreaux rangés dans le carquois attaché à votre dos, un pistolet Beretta avec 7 balles qui se trouve dans le holster ajusté à votre jambe droite, et un couteau de combat glissé à votre ceinture (notez vos armes et leurs munitions respectives dans les bonnes cases de votre *feuille d'aventure*). A présent qu'allez-vous faire ? Allez-vous sortir de votre cachette et partir en direction du bruit (rendez-vous au **213**) ou préférez-vous rester derrière le buisson à attendre le nouvel arrivant (rendez-vous au **237**)?

Arisa se tient un peu en retrait du groupe, préférant certainement fuir toute cette agitation afin que Noah, qui lui tient la main, ne prenne pas peur en écoutant les paroles de Danny. Quand elle vous voit, votre proche amie vous adresse un grand sourire puis, d'un geste de la main, vous invite à la retrouver, ce que vous faites aussitôt. Une fois à ses côtés, Arisa n'a même pas le temps de prendre de vos nouvelles que déjà Noah vous demande :

- Tu as trouvé mon doudou, tonton Alex?

- Oui.

Vous sortez l'ours en peluche de votre poche (rayez-le de votre *feuille d'aventure*) et vous le tendez au petit garçon.

- Tiens, voilà ton ours.

Le visage de Noah s'illumine en vous voyant sortir son précieux doudou qu'il s'empresse de serrer contre lui après vous l'avoir presque arraché des mains.

- Nounours! Tu m'avais tellement manqué! Merci tonton Alex!

Le garçonnet aux boucles blondes vous prend dans ses bras avant de vous un petit bisou humide sur la joue, tout ça sous le regard attendri et amusé d'Arisa. Cette dernière s'avance vers vous et pose sa main sur votre bras.

- Merci, Alex, dit-elle en vous embrassant, c'est vraiment gentil de ta part d'y avoir pensé.

- De... de rien, bégayez-vous, encore surpris par son baiser.

- Tiens, prends ça, dit-elle en ôtant le collier qu'elle portait autour du cou. C'est mon collier porte-bonheur.

- C'est gentil, mais... il n'y a pas besoin, tu sais.

- J'insiste, dit-elle en nouant le collier autour de votre cou. Avec ça, la chance sera toujours de ton côté.

Notez le collier sur votre *feuille d'aventure*. Tant que vous le porterez, vous pourrez retrancher un point au total obtenu chaque fois que vous *tenterez votre chance*.

- Merci... merci du fond du cœur, rajoutez-vous.

Voilà bien longtemps que vous n'avez plus reçu de cadeau de la part d'une fille. La dernière fois c'était... et bien vous ne vous en rappelez plus. Prenant le collier, vous l'examinez avec plus d'attention.

- Que veut dire ce signe? L'interrogez-vous.

- Ça se dit: 幸福, ce qui veut dire Bonheur. Ce sont mes parents qui me l'ont donné avant mon départ du Japon pour la Suisse.

- Et tu me le donnes quand même? Vous étonnez-vous. Ce collier doit avoir une grande valeur sentimentale.

- C'est pour cela que je t'en fais cadeau, déclare-t-elle en joignant ses paroles avec un grand sourire.

Pendant quelques instants, vous vous observez mutuellement, souriant tous deux à plusieurs reprises, tandis que vos mains se cherchent timidement.

- Alex? Fait-elle soudainement.

- Oui?

- Est-ce que tu feras le nécessaire pour nous protéger, Noah et moi, si jamais les zombies nous attaquent?

- Bien sûr, je te le promets, déclarez-vous en affichant le sourire le plus rassurant que vous puissiez faire.

Apparemment, votre réponse enchante la jeune femme car celle-ci sourit de plus belle.

- J'ai faim, Arisa, dit tout à coup Noah que vous aviez complètement oublié durant un instant. Quand tu auras fini de faire des bisous à tonton Alex, est-ce que tu pourras me donner à manger?

Le garçonnet tire ensuite sur la manche de sa mère de substitution pour l'encourager à se dépêcher.

- Allez, j'ai faim, je vais mourir! Se lamente-t-il de manière exagérée, ce qui vous fait rire Arisa et vous.

- Je dois m'occuper de Noah, dit-elle, sinon il risque d'être de mauvaise humeur tout le reste de la journée. Et tu sais comment il est quand il est grinche (vous hochez la tête) Alors à tout à l'heure, Alex.

La jolie Japonaise glisse rapidement sa main dans la vôtre avant de la retirer et de faire demi-tour. La tournure que prend votre relation avec Arisa vous trouble. En temps normal, c'est-à-dire dans un monde sans zombie, une fille comme Arisa, belle et plus âgée que vous, ne vous aurait probablement jamais parlé. Alors que depuis l'apparition des zombies, c'est tout le contraire, vous avez l'impression d'avoir une cote d'enfer avec les filles; pourtant, vous êtes toujours le même. C'est sur cette dernière pensée que vous vous rendez au **239**.

203

Danny, aux côtés de Russo et Billy, a regroupé tous les rescapés autour de lui, luttant contre les vagues incessantes de zombies. Une demi-douzaine de vos amis a déjà péri sous les assauts furieux des Coureurs. Lorsqu'il ne tire pas avec son arme à feu, Danny utilise sa machette électrique pour hacher menu tous ses adversaires. Rapidement, une odeur de chair brûlée vous parvient aux narines. Malgré le sang qui recouvre son visage, les gestes de Danny demeurent toujours aussi fluides et précis, ce qui vous impressionne vraiment. Russo,

lui, est beaucoup moins subtile puisqu'il use de ses poings pour repousser l'ennemi, n'ayant apparemment plus de munitions dans son Colt Python. Après avoir éliminé un mort-vivant, Billy tourne la tête dans votre direction, et quand il croise votre regard, il vocifère:

- Alex, quand tu auras fini de ne rien foutre, tu pourrais peut-être venir nous aider, non?

Pendant une fraction de seconde, vous restez paralysé devant la horde de morts-vivants qui arrive; cependant vous revenez rapidement à la réalité quand vous entendez les grognements de vos assaillants et les cris de détresse de vos amis. Vous avez le droit à quatre *tirs de précision*. Vous affronterez ensuite les zombies comme un ennemi unique.

ZOMBIES COUREURS

Dextérité: 10

Force: 8

Points de vie: 48

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **205** si vous avez été touché avant de revenir à ce paragraphe. Vous n'avez pas le temps de souffler que déjà d'autres zombies sont en train de pénétrer inlassablement dans le camp. L'un d'autre eux bondit sur vous mais se fait faucher au passage par un tir porté par Benji qui, depuis le deuxième étage, veille sur vous. D'un hochement de tête, vous le remerciez en silence avant de vous rendre rapidement auprès de Danny. Rendez-vous au **219**.

204

Vous vous tenez les cinq à la lisière de la forêt, dressant l'oreille, à l'affût du moindre bruit suspect.

- Ça a l'air calme, dit Lauren, une mère de famille d'une quarantaine d'année et mesurant près d'un mètre quatre-vingts.

A ces côtés, vous paraissez petit du haut de votre mètre septante-trois. Depuis que vous la connaissez, cette femme vous a toujours impressionné, non seulement en raison de sa taille, mais aussi en raison de son tempérament et son fort caractère. Même si elle possède une petite fille, elle n'hésite pas à aller sur le terrain, soit pour chasser, soit pour éliminer quelques zombies.

- De nos jours, le calme est souvent synonyme de danger, commente Christoph.

Comme à l'accoutumée, vous n'avez compris que la moitié de sa phrase à cause de son accent suisse-allemand prononcé. Dans ses mains calleuses, il tient fermement une hache recouverte de sang séché. L'ayant déjà vu à l'œuvre, vous savez que Christoph sait s'en servir. Bon nombre de zombies ont déjà fait connaissance avec le tranchant affûté de l'arme. Christoph, malgré son embonpoint, a la force de deux hommes et possède une excellente santé, fruit de ses dures journées de labeur en tant qu'un ancien agriculteur.

- Je suis d'accord avec toi, approuve Danny, joignant à ses paroles un hochement de tête.

- Au fait, Danny, tu as trouvé de la nourriture en ville?

- Il a tout donné à Emma quand il est arrivé au motel, intervient sèchement Billy, le Caractériel. Alex, tu devrais plutôt te concentrer sur notre mission actuelle!

- "Ça te ferait chier de me le dire gentiment?"

C'est ce que vous auriez voulu lui répondre, mais votre gentillesse naturelle prenant le dessus, vous vous contentez juste de lui répondre par un acquiescement de la tête. Danny prend ensuite la tête de votre groupe; et ensemble, vous pénétrez dans la forêt. Mis à part le piaillage habituel des oiseaux, la forêt est plongée dans le silence.

- Alex, vous appelle Danny, amène-nous à l'endroit où tu as combattu ce soi-disant zombie coureur.

En silence, vous guidez vos compagnons à travers la forêt jusqu'au lieu de votre rencontre avec le zombie. Arrivés sur place, vous remarquez que si les traces de votre terriblement affrontement sont toujours visibles, en revanche, le cadavre a disparu.

- Je... je ne comprends pas, il devrait être ici!

- Tu es sûr que tu l'avais bien tué? Vous interroge Lauren, les bras croisés.

- J'en suis sûr! Rétorquez-vous en faisant le tour de l'endroit de votre précédent affrontement.

- Hahaha, raille Billy, ce pauvre Alex n'est même pas foutu de savoir s'il a tué un zombie ou non. Pitoyable.

- Silence! Tonne Danny. Ce n'est pas le moment de faire des reproches. Des gens ont besoin de nous, et plus nous perdrons de temps en de vaines discussions, plus ils risquent d'avoir des ennuis.

- Que faisons-nous, alors? Le questionne Christoph.

- Il y a deux endroits possibles où peuvent se trouver Sophie, Ralf et Nicolas, explique-t-il. Dans la veille cabane qui se trouve un peu plus loin ou près des véhicules abandonnés. Je suggère donc qu'on fasse deux groupes afin de couvrir le plus de terrain possible. Je sais que ce n'est pas une bonne idée de se séparer, mais nous n'avons pas vraiment le choix. Billy, Lauren et Christoph, vous irez ensemble, moi, j'irai avec Alex (puis il se tourne vers vous) Comme c'est toi qui est la source de tout ce grabuge, c'est à toi de décider où tu veux aller. Danny darde sur vous son regard aux yeux perçants, attendant en silence votre réponse. Alors, par où souhaitez-vous débiter vos recherches? Par la cabane (rendez-vous au **227**) pour par la route (rendez-vous au **215**)?

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Vous avez été contaminé par la créature. Pour savoir de combien votre taux de contamination augmente, reportez-vous à la liste ci-dessous:

1 blessure: +1 point de contamination

2 à 3 blessures: +2 points de contamination

4 à 5 blessures: +3 points de contamination

6 à 7 blessures: +4 points de contamination

8 à 9 blessures: +5 points de contamination

10 à 11 blessures : +6 points de contamination

+ de 11 blessures : mort instantanée (rendez-vous dans ce cas au **225**)

Revenez maintenant au paragraphe que vous venez de quitter.

206

Contre toute attente, vous ne recevez que très peu de blessures durant votre traversée, réussissant à repousser la plupart des zombies qui se dressent devant vous. Vous ne perdez que 5 *points de vie* tandis que votre *taux de contamination* n'augmente que d'un point. Si vous êtes toujours en vie, vous parvenez enfin devant la camionnette tant convoitée. En regardant par la vitre, vous découvrez que, par chance, la clé est toujours au contact. Sur votre gauche, un zombie fait son apparition; au moment où il s'élançait sur vous, vous ouvrez rapidement la portière qui le heurte de plein fouet, l'arrêtant net. Un bruit d'os brisé vous fait comprendre que le coup lui a brisé les cervicales. Avec hâte, vous vous installez sur le siège passager, soudain, une main se pose sur votre épaule, ce qui vous fait sursauter.

- " Merde, un zombie, je suis foutu! ".

En tournant la tête, vous tombez nez à nez avec... Danny! Celui-ci souffle comme un beauf, a le visage taché de sang, mais est bel et bien vivant.

- Danny! Faites-vous, incrédule.

- Bien sûr que c'est moi, tu croyais quoi? Vous demande-t-il, sourire aux lèvres.

- Je... je croyais qu'ils t'avaient eu... je... je t'ai vu disparaître... Comment tu as pu t'échapper?

- Trop long à t'expliquer maintenant, dit-il, ce n'est pas le moment. Les zombies sont partout, alors démarre, il faut partir d'ici le plus vite possible!

- Je dois d'abord aller chercher Benji et Arisa!

D'un signe de tête, vous désignez le second étage où vos deux amis sont en train de repousser vaillamment leurs adversaires. Voyant l'urgence de la situation, Danny approuve d'un signe de tête avant de s'asseoir rapidement sur le siège à côté de vous. Vous démarrez

au quart de tour puis vous vous dirigez vers vos amis, écrasant quelques zombies au passage.

- Vite, sautez sur la camionnette! Criez-vous à l'attention des deux jeunes gens.

La plupart des Coureurs étant restés dans la cour, Arisa et Benji profitent de cet instant de répit pour ouvrir la porte blindée et faire sortir Edna et les enfants. Noah va se réfugier directement dans les bras d'Arisa mais Benji le repousse immédiatement. Devant ce geste brusque, Noah se met à pleurer, ce qui attire l'attention des zombies. À présent, ceux-ci filent en direction des escaliers, poussant des hurlements terrifiants.

- Et merde, il ne manquait plus que ça! Entendez-vous dire Benji.

- Vite, dépêchez-vous! Les encouragez-vous pendant que Danny sort du véhicule pour tenter d'abattre un maximum de zombies.

Avec hâte, Benji aide Arisa à descendre sur le toit de la camionnette, malgré ses protestations.

- Et Noah? Et les autres enfants? Implore-t-elle.

- Je m'en occupe, ne t'inquiète pas! Lui promet Benji. Mais je t'en supplie, va dans la camionnette!

En rechignant, la Japonaise s'engouffre dans le véhicule, pestant contre votre meilleur ami.

- Il est fou, il va se faire tuer, et les enfants avec!

- Mais non, la rassurez-vous, Benji sait ce qu'il fait! Fais-lui confiance!

D'ailleurs celui-ci est en train d'aider Noah, qui pleure toujours autant, à descendre sur le toit de la camionnette. Derechef, Arisa aide son petit protégé à entrer à son tour dans le véhicule. Lorsque Benji s'apprête à descendre un autre enfant, les zombies, malgré les tirs de Danny, finissent par prendre pied sur le deuxième étage. Attirés par l'odeur de la viande fraîche, ils s'engouffrent directement dans la chambre fortifiée dans laquelle se trouvent toujours Edna et les enfants. En quelques secondes, les Coureurs passent de vie à trépas tous les occupants de la pièce, les réduisant en charpies. Devant ce spectacle horrible, et ne pouvant rien faire, Benji n'a pas d'autre choix que de sauter à son tour sur le toit de la camionnette. N'ayant pas eu le temps de jauger correctement son saut, il se réceptionne mal sur sa jambe déjà blessée et hurle de douleur. Pourtant, il arrive tout de même à descendre du toit et à entrer dans le véhicule, à l'instant même au Danny vous rejoint également.

- Fonce Alex, fonce! Vous ordonne-t-il lorsque qu'il s'assied à vos côtés. Derrière vous, vous entendez Noah pleurer, Arisa se lamenter sur le sort des pauvres enfants et Benji grogner de douleur. Ni une ni deux, vous prenez la direction de la sortie du motel jusqu'à ce qu'une voix se fasse attendre:

- Hey, ne partez pas, attendez-moi!

En regardant dans votre rétroviseur, vous constatez qu'il s'agit de... Billy! Une dizaine de zombies l'a pris en chasse. Sans votre intervention, il risque d'y laisser la vie. D'un autre côté, vous ne pouvez pas vous permettre de mettre en danger vos amis proches qui se trouvent avec vous dans la camionnette. Qu'allez-vous faire? Allez-vous vous arrêter pour attendre Billy (rendez-vous au **238**) ou préférez-vous quitter le motel sans plus tarder (rendez-vous au **210**)?

207

Peu importe si votre course effrénée s'entend dans toute la forêt, vous devez retourner au campement le plus rapidement possible. Le lapin, que vous aviez complètement oublié, heurte votre cuisse à chaque foulée. Avec le recul, vous auriez bien voulu que ce lapin soit votre seule rencontre de la journée. Vous émergez finalement de la forêt, apercevant de l'autre côté de la route le motel dans lequel votre camp de base a été établi. L'entrée est bloquée par deux énormes containers métalliques remplis de gros cailloux, alors que le sommet des murs se termine par des barbelés. L'un des hommes du camp, en l'occurrence Billy dans le cas présent, monte la garde depuis le deuxième étage du motel.

- Qui va là? S'écrie Billy en levant sa carabine.

- C'est moi, Alex. Vite, ouvrez-moi!

Arrivé devant l'entrée, deux paires de bras déplacent les containers pour vous laisser entrer. Vous êtes accueillis par Russo, le chef des gardes, et par le jeune Nelson. Russo est un grand black au crâne rasé dont le visage est parcouru de cicatrices qu'il a récoltées durant ces années en tant que videur de boîtes nuit. Nelson, quant à lui, est un jeune homme de 18 ans dont la famille a péri durant le dernier hiver. Il porte encore sur lui les stigmates de la souffrance engendrée par la perte de ses proches: des yeux vides de tous sentiments, un début de barbe rousse clairsemée sur son visage fatigué, des cheveux, roux également, qu'il n'a plus coupés et qui lui arrivent désormais pêle-mêle à hauteur des épaules. Comme vous êtes de nature joviale et gentille, vous avez essayé plusieurs fois de vous lier d'amitié avec lui, sans succès toutefois puisque Nelson refuse toute compagnie.

- Danny est là? Danny est rentré? Demandez-vous sans prendre le temps de respirer.

- Non. Répond Russo en remettant les containers à leurs places. Mais il ne devrait plus tarder, je pense. Pourquoi, que se passe-t-il?

En vous voyant aussi agité, alors que d'habitude vous vous montrez plutôt calme, les survivants se regroupent autour de vous, curieux de connaître la nature de votre comportement.

- Il se passe que nous allons au-devant de grands ennuis! Il faut que je parle à Danny!

- Je t'ai dit que Danny n'est pas là, s'énerve Russo. Vas-tu nous dire ce qu'il se passe? Tu es en train de faire peur à tout le monde!

Constatant que tous les membres de votre groupe vous regardent d'un air perplexe ou, pour certains, d'un regard apeuré, vous reprenez votre calme avant d'expliquer:

- J'ai... (Les mots ont de la peine à sortir de votre gorge) j'ai croisé... je me suis battu contre un zombie.

- Oui, et alors? Vous coupez le chef des gardes, nous ne sommes pas loin d'une ville, ça peut arriver que des zombies viennent jusqu'ici, même si on en a éliminé une bonne partie.

- Attends, laisse-moi finir, rétorquez-vous. Ce zombie, il courait...

Personne n'émet le moindre commentaire suite à cette révélation. Pour beaucoup, ce que vous venez de dire n'a pas de sens. Les gens commencent à murmurer entre deux, des murmures à la fois incrédule ou teintés de peur.

- Des zombies qui courent? Répète Russo. Allons bon, et pourquoi pas des zombies qui sautent ou qui nagent?

Les discussions reprennent de plus belle, chacun exposant ses propres points de vue. Avant que les choses ne s'enveniment, Russo se tourne vers le groupe et prend la parole d'une voix qui se veut rassurante:

- Allons allons, vous n'allez pas croire tout ce que dit Alex? Je peux vous affirmer qu'il n'existe pas de zombies qui courent. J'ai parcouru une bonne partie du pays et je n'ai rien vu de tel. Il s'agissait tout simplement d'un homme un peu mal au point, voilà tout. À cause de cette chaleur qui fait tourner les têtes, Alex a dû prendre cet homme pour un zombie, voilà tout. Et avec un peu de chance, il s'agissait peut-être même d'un bandit.

- Et si c'était vrai? S'interroge une femme entre deux âges appelée Edna.

- Ne t'inquiète pas, Edna, rassure Russo, ça n'existe pas. Dès que Danny sera de retour, nous irons faire une battue dans la forêt et nous vous prouverons qu'Alex avait tort.

Il n'en faut pas plus aux survivants pour croire aux paroles de Russo qui, avec son monologue, a fini par décrédibiliser tout ce que vous venez de dire. D'ailleurs, plusieurs personnes commencent à rire devant l'absurdité de votre histoire, alors que d'autres vous lancent quelques jurons pour avoir ainsi semé la panique pour rien au sein du groupe. Peu à peu, tout le monde s'éloigne de vous, vous laissant seul avec pour seule compagnie votre frustration. Tout à coup, quelqu'un vous bouscule. Rendez-vous au **224**.

208

Tardant à réagir, vous ne pouvez empêcher le drame: le zombie agrippe une petite fille qu'il mord profondément au bras. Du sang coule abondamment de la blessure, ce qui excite encore

plus le zombie qui grogne de plus belle. De son côté, la petite fille hurle de douleur, pendant que ses camarades crient à leur tour devant cette vision cauchemardesque. Malheureusement, la petite fille succombe rapidement à sa blessure, ayant perdu trop de sang d'un coup (vous perdez un *point de chance* pour n'avoir pas su réagir à temps). Horrifiés, le reste des enfants pleurent sans discontinuité malgré les gestes de réconforts apportés par Edna. Le danger représenté par le zombie étant toujours présent, Arisa prend les devants: d'un geste circulaire avec son katana, elle décapite le mort-vivant, envoyant sa tête à plusieurs mètres. Tout s'est déroulé si rapidement que vous n'êtes pas sûr d'avoir tout bien compris ce qu'il s'est passé. Hélas, vous n'avez pas le temps de réfléchir davantage puisque vous devez encore vous débarrasser des deux derniers zombies qui ne sont désormais plus qu'à quelques mètres de vous. Arisa se tient prête à vos côtés, brandissant fermement son katana dont la lame ensanglantée donne un aspect assez terrifiant à votre amie. L'ayant déjà vue à l'œuvre, vous venez d'ailleurs d'en voir un aperçu, vous savez que la Japonaise excelle parfaitement dans la maîtrise de cette arme, aussi vous ne vous faites aucun souci pour elle. Derrière vous, Edna rassemble les enfants autour d'elle afin de vous laisser assez d'espace pour combattre. Lorsque le premier zombie arrive à votre hauteur, Arisa passe derechef à l'attaque; de votre côté, vous levez votre arbalète, attendant de pied ferme le second assaillant. Vous avez le droit à deux *tirs de précision* avant de continuer ce combat au corps à corps.

ZOMBIE COUREUR

Dextérité: 8

Force: 6

Points de vie: 34

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **232**. Si vous avez été blessé durant l'affrontement, rendez-vous d'abord au **205**.

209

Vous n'avez aucun mal à trouver Arisa puisque celle-ci, comme à son habitude, est près de l'aire de jeu à surveiller les enfants. L'aire de jeu consiste juste à quelques balançoires et à un toboggan créé à partir de ferrailles. Malgré tout, les enfants semblent s'amuser comme s'il s'agissait d'une vraie aire de jeu. Arisa est assise sur un banc de fortune, conçu à partir d'une planche en bois posée sur deux gros cailloux, et discute avec Noah, un petit garçon orphelin de 6 ans qu'elle a pris sous son aile. Depuis la mort de ses parents, le petit garçon aux cheveux bouclés et au visage angélique a beaucoup maigri du fait qu'il ne mange que rarement. À ce rythme-là, vous savez qu'il risque de mourir, et si cela devait arriver, Arisa, se sentant responsable, sera complètement dévastée. Vous secouez la tête, chassant cette

sombre pensée de votre esprit. Vous regardez ensuite en direction de votre amie: celle-ci a séparé ses cheveux bruns en deux nattes, ce qui lui donne un air plus jeune. Vous avez beau lui expliquer que ses cheveux longs peuvent être dangereux, les zombies pouvant facilement les attraper, mais Arisa ne veut rien savoir: jamais elle ne les coupera. En vous voyant arriver, Arisa vous adresse un petit signe de la main, un sourire illuminant son joli minois aux yeux bridés, tandis que Noah accourt dans votre direction, se jetant dans vos bras.

- Alex! S'exclame-t-il de sa petite voix.

- Salut bonhomme, comment ça va? Lui demandez-vous en lui tapotant la tête.

- Ça va, répond-t-il, mais je suis triste.

- Oh, qu'est-ce qui se passe?

Vous lui prenez la main puis, ensemble, vous rejoignez Arisa qui vous regarde en souriant. Sachant que votre amie aime Noah comme s'il s'agissait de son propre fils, vous faites tout pour vous montrer le plus gentil possible avec lui. Ainsi, vous espérez obtenir plus facilement les faveurs de la belle asiatique.

- Salut Alex, vous lance Arisa qui vous invite à s'asseoir à côté d'elle.

En silence, vous prenez place à côté d'elle, Noah s'installant sur vos genoux, avant de prendre la parole.

- Tu vas bien?

- On fait aller. Mais Noah, lui, ne va pas bien.

- Ah bon? Vous étonnez-vous en regard le petit garçon. Qu'est-ce qui se passe, bonhomme?

- J'ai perdu mon doudou.

A ces mots, des larmes naissent au coin des yeux de Noah et vous vous empressez de le réconforter avant qu'il ne pleure complètement.

- Il ressemble déjà à quoi? C'est un nounours, c'est ça? (Il hoche la tête). Oh, je vois. Comment l'as-tu perdu?

- Le vent l'a emporté hier lors de la terrible tempête. On l'a vu disparaître près de la route, vers les voitures abandonnées, vous explique Arisa.

- Tonton Alex, est-ce que tu pourras aller chercher mon doudou? Vous supplie Noah de ses grands yeux humides.

Ne pouvant pas dire non, vous promettez au garçonnet que vous irez le chercher la prochaine fois que vous sortirez.

- Tu serais vraiment gentil, ajoute Arisa en posant sa main sur votre bras, ce qui vous fait presque rougir.

Devant votre gêne, la jeune femme préfère retirer sa main avant que vous ne soyez trop embarrassé. Finalement elle se lève et déclare:

- Je dois aller ramener les enfants auprès de leurs parents. On se voit plus tard, d'accord, Alex?

- Bien sûr. Je vais en profiter pour piquer un petit somme.

- Très bien, alors à tout à l'heure (puis elle prend la main à Noah) allez, viens, on va raccompagner les autres enfants.

Vous observez un instant votre amie qui rassemble les enfants avant de quitter l'aire de jeu et de vous diriger vers votre chambre. Si pour une raison ou pour une autre vous serez amené à vous rendre près de la route, vous devrez rajouter 10 au paragraphe dans lequel vous vous trouverez à ce moment-là. Le texte vous indiquera quand vous devrez le faire. Dans l'immédiat, rendez-vous au **233**.

210

En plus de n'avoir jamais rien fait pour vous, Billy ne vous a jamais montré le moindre respect. Pourtant, dans un premier temps, vous êtes sur le point de vous arrêter. Après tout, personne, même quelqu'un que vous détestez, ne mérite de finir ainsi. Cependant, les protestations de vos amis finissent par prendre le dessus sur votre raison, aussi vous poursuivez votre route, laissant Billy derrière vous.

- Alex, connard, ne pars pas! L'entendez-vous dire.

Il continue de vous insulter jusqu'à ce que des zombies lui barrent le chemin; aussitôt des coups de feu se font entendre.

- Ne l'écoute pas, dit Arisa. Il n'a jamais rien fait pour nous. Tu te souviens quand Noah était en danger, le printemps passé? Et bien Billy, qui était tout près de lui, n'avait même pas levé le petit doigt pour l'aider. C'est toi qui avais dû risquer ta vie.

- Elle a raison, continue Benji. Et quand vous partiez chasser et qu'il restait au camp, il me parlait toujours sur un ton supérieur à cause de ma jambe blessée. Il ne prenait jamais au sérieux. Non, le monde se portera mieux sans ce mec.

- OK, faites-vous, alors allons-y.

Depuis que les zombies sont apparus, c'est la première fois que vous abandonnez quelqu'un en danger volontairement. A ce moment-là, vous ressentez une drôle de sensation, comme un pincement au cœur. Néanmoins, comme toutes les personnes qui vous sont chères sont avec vous en ce moment dans la camionnette, vous quittez le motel sans rechigner. Derrière vous, Billy finit par disparaître, après avoir tiré quelques coups de feu, sous la masse grouillante d'ennemis. Lorsque les zombies se tournent enfin dans votre direction, Danny déclare:

- Je crois qu'on ferait mieux d'y aller. On ne peut plus rien faire pour lui.

Résigné, vous poussez un profond soupir avant de quitter définitivement le motel, devenu depuis le théâtre d'un véritable massacre. Rendez-vous au **228**.

211

Avant de rendre l'âme, le second zombie, Sophie, lance une ultime attaque: rassemblant ses dernières forces, elle se jette sur vous, toutes griffes dehors. Alors qu'elle est sur le point de vous atteindre, elle se fait faucher par une décharge de chevrotine. Du sang gicle sur vous alors que son corps va s'écraser violemment contre la cuisinière. Non loin de vous, sur le seuil de la cuisine, se tient Danny, les canons de son fusil encore fumants.

- Alex, tu vas bien?

- Oui... oui, bégayez-vous tout en ôtant le sang qui vous recouvre. Tu es arrivé au bon moment...

- Comme toujours, fait-il en vous adressant un clin d'œil. En tout cas, je suis content que tu n'aies rien. Désolé, j'aurais dû rester avec toi, mais il me tardait de retrouver nos trois disparus.

Constatant que vous ne répondez pas, votre ami vous lance un regard inquiet. N'arrivant pas à trouver les mots qu'il faut, vous lui désignez en silence les deux zombies.

- Oh, non... se lamente Danny lorsqu'il pose le regard sur les deux cadavres. Sophie et Nicolas, c'est... c'est impossible... Comment ont-ils pu?

Sous le choc de cette triste nouvelle, Danny ne parvient pas à finir sa phrase. Vous le rejoignez, en silence, puis vous observez le corps de vos deux amis jusqu'à ce que vous repreniez la parole:

- Co... comment des gens aussi expérimentés qu'eux ont pu se faire avoir? J'veux dire, on sait tous que cette maison est dangereuse et que les zombies peuvent être partout. Je... je n'arrive pas à comprendre...

- Moi non plus, avoue l'ancien militaire d'une petite voix. Comme toi, je ne comprends pas.

La mort et la transformation de vos deux compagnons vous choquent beaucoup, car si des personnes aussi compétentes que vos deux amis se sont laissé surprendre, c'est qu'il y a effectivement quelque chose qui ne tourne pas rond. Vous poussez un profond soupir avant de demander à Danny:

- Sinon, tu as retrouvé Ralph?

- Non. J'ai fouillé les étages, mais aucune trace de lui.

- On fait quoi alors, on retourne au point de rendez-vous?

- Oui, soupire-t-il, on n'a pas le choix. On reviendra plus tard récupérer les corps de Nicolas et de Sophie pour leur donner une sépulture décente. Allez, viens Alex, ne traînons pas. Il peut encore rester des zombies dans les parages, ou pire.

Fait-il allusion à votre histoire de zombie qui court? Dans tous les cas, Danny quitte déjà la ferme. Avant de le suivre, peut-être recherchez-vous un objet en particulier qui se trouverait ici? Si c'est le cas, vous savez ce qu'il vous reste à faire, rendez-vous alors au paragraphe correspondant. Sinon, rendez-vous au **231**.

212

Vous vous rhabillez en vitesse, vous attrapez votre arbalète, puis vous sortez de votre chambre. Dehors, vous êtes immédiatement accueilli par une petite brise fraîche qui vous fait le plus grand bien. Vous regardez autour de vous: en dehors des gardes en faction, il n'y a personne de visible dans la cour. Au second étage, vous distinguez la silhouette de votre ami Benji. Celui-ci reste sur le qui-vive et lève sa carabine dès qu'il entend un bruit suspect. Soudain, des bruits de voix retentissent dans la pièce jouxtant votre chambre. Il y a quelqu'un dans le bureau de Danny. Poussé par la curiosité, vous vous dirigez vers les voix. La porte de l'accueil est légèrement entrouverte, aussi vous vous jetez un œil par l'embrasement pour y découvrir Danny, revêtu d'un gilet pare-balles, Russo, Lauren, Christoph et, à votre plus grande surprise, Billy. En écoutant attentivement, vous vous rendez compte que Danny est en train de mettre au point un plan de fuite au cas où les zombies attaqueraient le motel. Soudain, votre pied heurte une pierre qui stoppe net les discussions. Attiré par le bruit, l'ancien militaire tourne la tête dans votre direction. Vous vous cachez aussitôt; hélas, pas assez vite car Danny vous aperçoit.

- Alex? Vous hèle-t-il.

- Qu'est-ce qu'il fout là? S'énerve Billy mais Lauren l'interrompt aussitôt d'un geste.

- Attendez-moi, je reviens, déclare Danny au trois autres.

Quand Danny referme derrière lui la porte de son bureau, il vous prend à part avant de vous expliquer:

- Désolé de ne pas t'avoir invité à venir nous rejoindre, mais avec tout ce que tu as enduré ces derniers jours, je me suis dit que tu voudrais rester tranquille. D'autant plus que j'ai remarqué que tu t'es pas mal rapproché d'Arissa, du coup j'ai aussi pensé que tu voudrais passer plus de temps avec elle. Si ce n'est pas le cas, je te prie de m'excuser.

Danny a toujours été franc avec vous depuis que vous le connaissiez, et il ne vous aurait en tout cas pas sauvé la vie si c'était pour ensuite vous mentir, aussi vous acceptez volontiers ses explications qui, en fait, vous touchent beaucoup.

- Ne t'inquiète pas, l'assurez-vous, je ne t'en veux pas. Et si je peux t'être utile à quelque chose, dis-le-moi.

Pour toute réponse, votre ami ôte son gilet pare-balles qu'il vous tend:

- Tiens, Alex, prends ça. Porte-le en permanence, on ne sait pas ce qu'il peut arriver ces prochains jours, et je n'ai pas envie qu'il arrive quelque chose à l'un des meilleurs chasseurs du camp.

À nouveau, ses paroles vous vont droit au cœur, et vous le remerciez d'un "simple" merci, ne sachant pas quoi dire d'autre (notez le gilet pare-balles sur votre *feuille d'aventure*). Danny prend ensuite congé de vous et vous décidez de retourner dans votre chambre. Allongé sur votre lit, vous fixez le plafond pendant plusieurs heures, incapable de retrouver le sommeil, jusqu'à ce qu'une voix apeurée s'écrie:

- Nous sommes attaqués!

Ni une ni deux, vous revêtez le gilet pare-balle, vous attrapez votre arbalète puis vous quitter votre chambre pour la deuxième fois de la nuit. Rendez-vous au **234**.

213

Comme vous n'avez pas envie de rater une nouvelle proie, vous sortez de votre cachette afin de vous rapprocher au maximum de votre cible. Cette fois-ci, vous ne la raterez pas! Vous avancez lentement, plaçant un pied devant l'autre en silence, puis vous vous rapprochez de la source du bruit. Heureusement, le piaillage des oiseaux s'est tu, ce qui vous permet de mieux localiser la source des bruits. Soudain, vous entendez des bruits de pas précipités qui arrivent dans votre direction. Quelques instants plus tard, un homme déguenillé émerge des fourrés en courant. Il regarde autour de lui, tournant brusquement la tête en reniflant l'air. Son visage est sale, alors que du sang macule sa bouche. Quand l'homme vous remarque enfin, il darde sur vous un regard plein de folie. Devant l'agitation de l'homme, vous reculez de quelques pas sans toutefois brandir votre arbalète pour autant.

- Monsieur, est-ce que ça va? Osez-vous demander.

Pour toute réponse, l'inconnu émet des grognements rauques. De la bave coule de sa bouche dans laquelle vous entrevoyez des dents pointues comme des poignards. Ce n'est pas un humain, c'est un zombie!

- Et merde! Maugréz-vous lorsque vous comprenez à qui vous avez affaire.

Ni une ni deux, le zombie s'élançe à toute vitesse dans votre direction ; pris au dépourvu, vous tardez à réagir : la créature vous heurte de plein fouet. Vous chutez tous deux lourdement sur le sol. Pendant un court instant, vous tentez de vous défaire de son étreinte, mais sans succès. Vous roulez sur le sol, faisant voler des feuilles mortes autour de vous. Le

silence de la forêt est bientôt remplacé par les bruits de votre altercation et par les grognements de votre agresseur. Dans la mêlée, vos carreaux d'arbalète qui se trouvaient dans le carquois glissé à votre dos s'échappent et vont s'étaler par terre, non loin de vous. Lorsque le zombie vous plaque au sol, vous tendez la main, cherchant l'un des traits d'argent. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **229**, si vous êtes malchanceux, rendez-vous plutôt au **244**.

214

Le résultat que vous avez obtenu est le nombre de *points de vie* que vous avez perdus dans l'accident. Si vous êtes toujours en vie, vous parvenez à vous extirper hors de la camionnette. A moitié groggy, des points blancs dansant devant vos yeux, il vous faut bien plusieurs secondes avant de recouvrir pleinement vos esprits.

- Est-ce... est-ce que tout le monde va bien? Demandez-vous à mes amis.
 - J'ai connu des jours meilleurs, ronchonnes Benji, mais ça va. Mais qu'est-ce qui s'est passé, bordel?
 - Je... je ne sais pas. Quelqu'un a surgi d'un coup au milieu de la route et j'ai voulu l'éviter.
 - Je te reconnais bien là, grommelle Benji. Et où il est, ton type? Moi j'ai vu que dalle.
- En voilà une bonne question. Partout où vous regardez, vous n'apercevez nulle trace de la silhouette à la veste rouge. Découragé, vous poussez un profond soupir avant de reprendre la parole en cherchant des yeux votre amie:
- Et toi, Arisa, ça va?
 - Ça va, ça va, ne t'inquiète pas. Noah va bien, aussi, il y a eu plus de peur que de mal.
 - Tant mieux, soupirez-vous. Oh, et toi, Danny? Danny? Répétez-vous, inquiet.
 - Je suis là, je suis là.

À son tour, il se glisse hors de la camionnette et vient vous rejoindre en clopinant. Sa jambe est ornée d'une vilaine blessure qui vous inquiète, ce qui n'échappe pas à Danny. Celui-ci est d'ailleurs en train de nouer un bout de tissu autour de sa plaie.

- Ça va aller, ne t'inquiète pas, vous reconforte-t-il lorsqu'il s'aperçoit que vous observez sa jambe blessée, j'ai connu pire.

Les hurlements des zombies, que vous aviez oubliés pendant un instant, vous parviennent aux oreilles, vous faisant prendre conscience du danger qui vous guette.

- Je crois qu'il vaudrait mieux se casser d'ici au plus vite, commente Benji, ce que vous confirmez par un hochement de la tête.

Mais alors que vous êtes sur le point de partir, Danny vous attrape par la manche, ce qui vous prend au dépourvu.

- Partez d'ici, je vais faire diversion.
- Pardon? Vous étonnez-vous. Mais tu es fou? Tu n'es pas en état!
- Fais ce que je te dis, Alex! C'est de ma faute si nous en sommes là, c'est moi qui t'ai demandé d'accélérer!
- Mais je...
- Écoute-moi! Vous coupez l'ancien militaire. Il faut que tu mettes Benji, Arisa et Noah hors de danger, tu me dois bien ça, non?
- Oui, c'est vrai, murmurez-vous, un pincement au cœur.
- Alors je compte sur toi. Tiens, prends mon fusil, tu en auras besoin.
- Comment ça? Je... je ne peux pas accepter, il est à toi.

Danny ôte l'arme de son dos avant de poser une main fraternelle sur votre épaule.

- Je ne t'ai jamais dit que je te le donnais, c'est juste un prêt, tu me le rendras quand on se reverra, déclare-t-il en vous adressant un clin d'œil.

Déterminé, et rempli d'une certaine fierté devant la confiance que Danny vous porte, vous prenez le holster que vous placez à votre tour dans votre dos. Inscrivez le fusil à double canons superposés sur votre *feuille d'aventure* ainsi que 8 cartouches de calibre 12 (pour en connaître ses caractéristiques, reportez à la section des armes à feu).

Danny sort ensuite sa machette modifiée avant de courir en direction des zombies.

- Hey, saletés, je suis là, venez me chercher!
- Mais qu'est-ce qu'il fait? Vous interrogez Arisa, déconcertée devant le geste de Danny.
- Ce qu'il fait? Il nous sauve la vie... Allez, venez, suivez-moi, il ne faut pas que son sacrifice soit vain.

Prenant la tête du groupe, vos amis sur vos talons, vous réfléchissez à votre destination. Vous avez le choix entre vous engouffrer dans la forêt ou continuer le long de la route jusqu'au pont que vous apercevez au loin. Tandis que vous posez le pour et le contre de chaque option, la silhouette à la veste rouge refait son apparition. Elle se tient au milieu de la route, non-loin du pont.

- Hé, vous, là, attendez!

Constatant que vous l'interpellez, la silhouette se rue en direction du pont où vous le perdez rapidement de vue.

- Suivez-moi, vous autres! Lancez-vous à vos amis.

Derrière vous, des clameurs retentissent. A n'en pas douter, Danny est en train de vendre chèrement sa peau. Vous remerciez le destin de vous avoir fait rencontrer un si grand homme. Néanmoins, le chagrin ne tarde pas à vous gagner peu à peu. En effet, s'il s'agissait vraiment de la dernière fois où vous le voyiez, vous auriez voulu lui dire autre chose. Vous auriez voulu le remercier pour tout ce qu'il a fait pour vous. Hélas, vous avez manqué

l'occasion. Le cœur lourd, vous prenez la direction du pont en essayant de l'atteindre le plus vite possible, mais entre la jambe blessée de Benji et Arisa qui doit porter Noah, vous prenez plus de temps que prévu; de ce fait, certains Coureurs, qui n'ont pas suivi Danny, vous prennent désormais pour cible.

- On ne va jamais y arriver! Se lamente Arisa qui porte Noah sur son dos. On va tous mourir! À côté d'elle, Benji arme sa carabine et déverse une pluie de plombs sur vos assaillants, mais pour un qui tombe, un autre prend la relève. Vous atteignez finalement le pont sur lequel bon nombre de voitures se sont encastrées les unes contre les autres. En avisant les véhicules abandonnés, une idée germe dans votre esprit.

- Montez sur les voitures, vite!

Si Arisa et Noah ont pu monter sur le toit d'une des voitures, en revanche, Benji, gêné par sa jambe, n'a pas pu en faire autant et se retrouve, dès lors, encerclé par les zombies. Tout à coup, vous entendez un hurlement provenant du véhicule sur lequel se trouve Arisa. En regardant dans cette direction, vous lâchez un cri d'horreur lorsque vous voyez la jeune Japonaise tomber de la voiture et dégringoler en bas du pont. Alors que vous vous attendiez au pire, votre amie réussit à attraper la rambarde mais, à bout de force et blessée, ses mains commencent à glisser inlassablement.

- Alex, au secours! Crie-t-elle.

- Lâchez-moi, connards! Hurlé Benji sur votre gauche, en mauvaise posture face aux zombies.

Votre cœur bat à cent à l'heure, tandis que tout votre corps est pris de spasmes. Vos deux amis ont besoin de vous! Vous voici face au dilemme le plus dur de votre existence. Qui allez-vous aider? Benji (rendez-vous au **249**) ou Arisa (rendez-vous au **250**)?

215

- Allons voir près de la route, annoncez-vous.

- OK, très bien. Lauren, prends la tête du groupe et va voir dans la cabane. On se retrouve au même endroit dans quinze minutes, compris?

- Compris, fait-elle.

- Quoi? S'exclame Billy. Tu nommes Lauren comme chef? Mais, c'est une femme!

S'il voulait offenser Lauren avec ses paroles, il n'en est rien, car la femme reste complètement stoïque. Au contraire, elle répond à la provocation de la plus simple des manières:

Opération Survie ~ La Marche des Morts

- Petit, commence-t-elle, tu n'étais pas encore dans le ventre de ta mère que déjà je me traînais dans la boue durant mon service militaire et que je dégommais une cible à 300 mètres. Alors tes commentaires, tu peux te les carrer où je pense.

Billy est sur le point de répliquer mais Danny le coupe sèchement:

- La ferme, Billy! Ce n'est pas le moment de faire preuve de sexisme!

- Ok ok, maugréé-t-il, ne souhaitant pas énerver davantage Danny.

- Bien, dans ce cas, ne perdons pas de temps.

Pendant que les autres chasseurs se dirigent vers la cabane, Danny sort son arme de son holster dorsal, un fusil à double canons superposés aussi rare que puissant. En plus de son holster, Danny possède un second étui, également accroché à son dos, dans lequel est glissée sa fameuse machette électrique de son invention. Entre son puissant attirail et ses compétences militaires, vous tenez là le tueur de zombies le plus efficace du pays. Danny se tourne ensuite vers vous:

- Tu es prêt? (vous hochez la tête) alors allons-y!

Votre mentor prend la direction de la route et vous lui emboîtez le pas, essayant de suivre sa cadence; malgré tout, vous le perdez rapidement de vue.

- Danny, attends-moi!

Peut-être que vous n'avez pas crié assez fort, toujours est-il qu'il ne vous a pas entendu et qu'il disparaît de votre champ de vision.

- " Bah, il va sûrement m'attendre ", pensez-vous.

A votre tour, vous sortez enfin de la forêt, débouchant près de la longue route occupée par des dizaines de véhicules abandonnés. Malheureusement, vous tombez également nez à nez avec deux chiens errants en train de festoyer autour d'un cadavre ensanglanté. En sentant votre présence, les deux canidés pivotent dans votre direction en poussant d'affreux grognements. Ravis de ce met de choix qui se présente à eux, les chiens délaissent la carcasse et s'avancent vers vous, prêts à bondir. Sachant que vous n'aurez aucune chance à les distancer, vous vous préparez au combat. Vous avez le temps d'effectuer deux *tirs de précision* avant d'en découdre au corps à corps. Affrontez-les l'un après l'autre.

CHIEN ERRANT

Dextérité: 7 Force: 5 Points de vie: 38

CHIEN ERRANT

Dextérité: 8 Force: 4 Points de vie: 33

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **236**. Pas besoin de passer au **205** en cas de blessure car les chiens errants ne sont pas infectés par le virus.

216

Dehors, c'est la débandade: les survivants courent partout en poussant des cris et des hurlements. Au milieu, Danny, en compagnie de Russo, essayent tant bien que mal de calmer les esprits et d'établir un semblant d'ordre:

- Emmenez les enfants à l'étage! Ordonne-t-il d'une voix forte. Tous les autres, prenez une arme et venez près de l'entrée!

Alors que vous vous apprêtez à poser la question, des hurlements que vous reconnaissez que trop bien viennent vous répondre: ce sont des zombies qui vous attaquent, et pas n'importe lesquels!

- Des zombies coureurs! S'écrie Benji, toujours en poste au second étage. Il en vient de partout! Vite, protégez l'entrée!

Aussitôt, les premiers coups de feu retentissent; tel un signal d'alarme, Benji ouvre le feu à son tour depuis son perchoir. Trois personnes se ruent ensuite en direction des véhicules. Il s'agit de Billy, Christoph et Lauren. Chacun d'entre eux entrant dans une voiture qu'il démarre en trombe pour les placer devant l'entrée, juste derrière les containers, érigeant ainsi une barricade plus solide, du moins, l'espérez-vous. Quelques instants après, des silhouettes viennent heurter violemment les containers, tandis que les tirs redoublent. Non loin de vous, vous remarquez qu'Edna rencontre des problèmes à rassembler les enfants et à les amener au second étage. Parmi eux, vous reconnaissez Noah qui pleure à chaudes larmes.

- Noah! L'appelle Arisa d'une voix tremblante. Alex, que faisons-nous?

Si vous voulez aider Edna, rendez-vous au **230**, si vous préférez prêter main forte aux survivants qui se trouvent près de l'entrée, rendez-vous au **235**.

217

Votre discussion avec Benji vous a laissé sur votre faim, aussi vous prenez le chemin de l'escalier menant au second étage pour rejoindre votre ami. Celui-ci, une carabine en bandoulière, est en train de surveiller le périmètre à l'aide d'une grosse paire de jumelles.

- Tu vois quelque chose? Lui demandez-vous.

- Non, rien du tout, répond-t-il sans se retourner. En tout cas, pas de zombies coureurs, si c'est ça que tu veux savoir.

- Merci pour ton soutien, Benji, ça fait vraiment plaisir.

Benji laisse pendre ses jumelles à son cou avant d'attraper sa carabine. Enfin, il se retourne, vous faisant face.

- Désolé, amigo, mais j'ai vraiment de la peine à te croire. Depuis le temps, tu as appris à me connaître et tu sais ce que je dis toujours.

- Oui, soupirez-vous, que tu ne crois que ce que tu vois.

- Exactement, donc ne soit pas étonné si je n'approuve pas ton histoire.

Voyant votre mine renfrognée et le long soupir que vous poussez, Benji quitte momentanément sa position pour venir à votre hauteur, posant une main fraternelle sur votre épaule.

- Allez, ne fais pas la gueule. Je te promets que si je vois un zombie coureur, je prendrai aussitôt ton parti.

- Merci, c'est sympa, répliquez-vous sans vraiment savoir si Benji est sérieux ou non.

Ce dernier s'écarte ensuite de vous pour reprendre sa place.

- Ah oui, encore une chose avant que tu ne partes. Si tu retournes dans la forêt est que tu repasses devant cette vieille bicoque qu'on avait déjà visitée toi et moi, est-ce que tu pourrais me ramener ce couteau au manche d'ivoire que j'aimais bien mais que je n'avais pas eu le temps de prendre? J'y serai bien allé moi mais...

Au lieu de finir sa phrase, il vous désigne sa jambe blessée. Même si Benji ne vous a pas soutenu tout à l'heure, il reste quand même votre meilleur ami. D'autant plus qu'il vous a sauvé la vie le printemps dernier, et que vous avez désormais une dette envers lui, aussi vous acceptez sa requête.

- OK, pas de soucis, je te ramènerai ça dès que je le pourrai.

- Merci, amigo, c'est sympa. Bon, ce n'est pas que je ne veux plus te parler, mais si Russo me surprend en train de taper la causette, c'est sur moi qu'il risque de taper. Alors à plus tard, mon pote.

Pour toute réponse, vous hochez la tête pour montrer que vous avez compris. Vous descendez ensuite l'escalier avant de prendre la direction de votre chambre. Si pour une raison ou pour une autre vous serez amené à visiter cette fameuse maison, vous devrez rajouter 10 au paragraphe dans lequel vous vous trouverez à ce moment-là. Le texte vous indiquera quand vous devrez le faire. Dans l'immédiat, rendez-vous au **233**.

218

La journée est déjà bien avancée lorsque vous arrivez au camp. Il fait cependant toujours aussi chaud, aussi vous vous réjouissez de retrouver la fraîcheur de votre chambre.

- Ils sont de retour! S'écrie Nelson du haut du second étage du motel lorsqu'il vous aperçoit. Une fois que vous avez franchi l'entrée, vous êtes aussitôt accueillis par tous les membres de votre groupe qui vous assaille de questions auxquelles Danny tente de répondre du

mieux qu'il peut. Quand les survivants apprennent le triste sort des trois chasseurs, une vague de terreur commence à s'emparer d'eux. Danny essaye tant bien que mal de calmer ses gens, mais c'est peine perdu.

- On va mourir! Lance une des survivantes dont vous avez oublié le nom.

- Qu'est-ce qu'on va faire? Renchérit Edna.

- Ça suffit! Tonne Russo. Laissez Danny parler.

Pendant que Danny explique la situation, vous cherchez Arisa et Benji des yeux. Si vous avez un couteau au manche d'ivoire en votre possession, rendez-vous au **222**, si c'est un ours en peluche que vous avez, rendez-vous au **202**. Si vous ne possédez ni l'un ni l'autre, allez au **239**.

219

Le motel est définitivement perdu: les zombies coureurs ont pris possession des lieux, traquant et dévorant tous les survivants qui n'ont pas pu s'échapper à temps. Danny, en compagnie d'une poignée d'hommes et de femmes, tente de résister, en vain. Malgré les tirs de son super fusil qui fauchent littéralement ses assaillants, il finit par être submergé par ses ennemis, disparaissant de votre vue.

- Danny, l'appellez-vous!

Cependant, vous n'avez pas le temps de vous apitoyer sur son sort car votre regard est aussitôt attiré par une scène qui se déroule au-dessus de vous: au deuxième étage, Benji est en train de repousser les zombies à coup de carabine, aidé par Arisa qui les taille en pièces avec son katana. Si pour le moment ils tiennent bon, vous savez qu'à ce rythme-là vos amis ne tiendront pas longtemps, et Arisa la bien comprit.

- Alex, aide-nous! Vous supplie-t-elle.

Le cœur battant la chamade, le hurlement de douleur des survivants résonnant dans vos oreilles, vous regardez autour de vous, cherchant un moyen de vous enfuir. Lorsque vos yeux se posent sur la camionnette, une idée vous vient en tête. Voilà votre ticket de sortie! Toutefois, pour y parvenir, vous devrez vous frayer un chemin parmi la masse grouillante de zombies. *Tentez votre chance en déduisant d'un point le résultat obtenu pour chaque carreau d'arbalète que vous tirerez* (à noter que vous ne pourrez pas les récupérer). Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **206**, si vous êtes malchanceux, rendez-vous plus tôt au **242**.

220

Vous ajustez mal votre tir : le carreau d'arbalète effleure la tête du zombie et va se perdre dans les méandres de la forêt (enlevez un carreau de votre stock de munitions). Vous n'avez

pas le temps de recharger que déjà le zombie bondit sur vous, vous plaquant au sol. Dans la chute, vous laissez tomber votre arme qui se trouve désormais hors de portée. Le zombie, en sentant l'agréable odeur de viande fraîche qui émane de votre corps, est pris de frénésie et vous mord à l'épaule. Vous perdez 1D6+3 *points de vie*, tandis que votre *taux de contamination* augmente d'un point. Bien heureusement, vous n'avez pas survécu aux dangers de ces derniers mois pour mourir maintenant, aussi vous attrapez la tête du zombie que vous tournez violemment d'un geste rageur, l'énuquant dans un bruit d'os brisé. Poussant un soupir de soulagement, vous ôtez le cadavre de l'homme d'un bon coup de pied avant de reprendre votre souffle. Le cœur battant la chamade, vous repensez à ce qu'il vient de se passer.

- " Ce n'est pas possible", pensez-vous. "Les zombies ne courent pas, les zombies ne doivent pas courir!".

Poussé par la curiosité, vous vous penchez au-dessus de son cadavre que vous inspectez avec attention après avoir repris votre arbalète. À première vue, il n'y a rien qui le différencie des zombies qui marchent – les Rôleurs, comme vous les appelez. Sauf qu'il paraît plus propre, moins amoché, comme s'il venait de se changer récemment. Vous priez pour qu'il ne s'agisse que d'un cas isolé, car si désormais les zombies se mettent à courir, vous risquerez d'avoir de gros problèmes à l'avenir. Rien qu'à cette pensée, votre corps est pris de tremblements, tandis que votre cœur bat fort dans votre poitrine. À tout hasard, vous faites les poches de l'homme sans rien y découvrir toutefois. Ceci étant, vous vous ruez ensuite en direction de votre campement, délaissant complètement votre partie de chasse.

- Je dois prévenir les autres sans plus attendre!

Rendez-vous au **207**.

221

Heureusement, le couteau est toujours là où vous l'aviez vu pour la dernière fois, c'est-à-dire dans le tiroir d'un meuble près de l'entrée. Sans hésiter, vous vous en emparez et vous le glissez à votre ceinture (notez le couteau au manche d'ivoire sur votre *feuille d'aventure*). Ceci étant fait, vous quittez ensuite la ferme en vous promettant de ne plus jamais y remettre les pieds. Dehors, tout est calme, mais vous savez pertinemment que cela ne veut rien dire. Depuis que les morts se sont relevés, le danger peut arriver à tout moment. Rapidement, vous partez en direction du point de rendez-vous. Rendez-vous au **231**.

222

Vous apercevez Benji un peu en retrait du groupe. Carabine posée nonchalamment sur son épaule, il observe en silence Danny. Lorsque le jeune homme croise votre regard, il vous fait signe de le rejoindre.

- Quelle histoire, dit-il lorsque vous arrivez à sa hauteur.

- Ne m'en parle pas... C'est un vrai cauchemar.. Je préférerais encore me battre contre des bandits.

- Moi pas, rétorque Benji. J'ai déjà donné contre eux.

D'un air las, il vous désigne sa jambe blessée.

- Désolé, vous empressez-vous d'ajouter.

- Pas de problème, vieux frère. Je fais avec, je n'ai pas le choix.

S'ensuit un bref silence que vous brisez rapidement:

- Au fait, voilà le couteau que tu voulais.

À sa vue, le visage de votre ami s'illumine, ce qui a le don de vous réchauffer le cœur après toutes les horreurs que vous avez vécues ces derniers temps (rayez le couteau de combat votre *feuille d'aventure*).

- Tu l'as trouvé? S'enthousiasme-t-il en prenant le couteau qu'il tourne ensuite dans ses mains. Putain, Alex, t'est génial, merci beaucoup!

Il ponctue sa phrase par une frappe amicale sur votre épaule. La joie de votre ami fait plaisir à voir, c'est pourquoi vous souriez à votre tour.

- Tiens, prends cet anti-virus, amigo. Comme je ne vais plus sur le terrain, ça te sera sûrement plus utile à toi qu'à moi.

Vous prenez l'anti-virus puis vous le remerciez chaleureusement à votre tour (notez l'anti-virus sur *votre feuille d'aventure*). Benji incite ensuite à ce que vous lui racontiez ce que vous avez vu. En quelques mots, vous résumez les événements depuis votre départ avec Danny. Quand vous décrivez la mort des trois chasseurs, votre ami fronce les sourcils.

- J'espère ne pas être le suivant. En tout cas, si ces zombies qui courent pointent le bout de leur nez, je les recevrai avec ça! Déclare-t-il en levant sa carabine.

Tandis que vous approuvez d'un signe de tête, vous examinez votre ami Benji: celui-ci est du genre à ne jamais vraiment dévoiler ses sentiments et à dire ce qu'il ressent; pourtant, en cet instant précis, vous savez très bien il n'en mène pas large. Préférant le laisser cogiter seul pour le moment, vous prenez congé de lui. Rendez-vous au **239**.

Du coin de l'œil, vous remarquez qu'Edna et Arisa ont rassemblé les enfants et qu'elles maîtrisent la situation. Ensemble, elles partent en direction des escaliers menant au second étage.

- " Elles sont sûrement se réfugier dans la chambre fortifiée par Danny ", pensez-vous.

Malheureusement, lorsqu'ils arrivent à mi-chemin, vous entendez une voix crier:

- Les zombies! Les zombies sont entrés dans le camp!

Est-ce la voix de Nelson? Quoi qu'il en soit, des détonations retentissent aussitôt dans le camp, ponctuées à plusieurs reprises par des cris de douleur et des grognements inhumains. Soudain, quatre zombies convergent dans votre direction, et si l'un d'entre eux fonce sur vous, le reste prend pour cible Arisa et les enfants!

- Arisa, attention!

Vous êtes sur le point de vous lancer à sa poursuite, mais le zombie, une femme défigurée, vous agrippe par l'épaule; derechef, vous vous dégagez de son étreinte d'un coup d'épaule avant de lever votre arbalète. Vous avez le droit à un *tir de précision*, passé ce délai, vous devrez terminer ce combat au corps à corps.

ZOMBIE COUREUR

Dextérité: 7

Force: 3

Points de vie: 37

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **226**. Si vous avez été blessé durant le combat, rendez-vous d'abord au **205**.

224

- Haaaa! Criez-vous, croyant votre dernière heure arrivée.

- Hahaha, je t'ai eu!

Cette voix et ce rire ne peuvent appartenir qu'à une seule personne: Benjamin, votre meilleur ami. Le cœur battant la chamade, vous vous tournez vers lui avant de lui balancer un coup de poing dans l'épaule.

- Putain Benji, t'es con, j'ai failli avoir une crise cardiaque!

- Tu croyais que c'était ton zombie qui court? Hahaha.

- Ne rigole pas avec ça, répliquez-vous d'une voix ferme, alors que votre cœur continue de tambouriner dans votre poitrine.

Devant votre mine sombre, Benji cesse aussitôt de rigoler. Comme tous les autres, il a l'habitude de vous voir toujours souriant et de bonne humeur. Dès lors, quand vous demeurez sérieux, c'est que quelque chose de grave est arrivé ou est sur le point d'arriver. Benji a le même âge que vous mais est un peu plus grand et plus musclé. Ses cheveux clairs

coupés très courts contrastent avec ses épais sourcils et ses yeux sombres. Il arbore un tatouage sur son épaule gauche. Benji faisait partie des meilleurs chasseurs du camp, mais lors d'une attaque des bandits, il contracta une grave blessure à la jambe qui le condamna à rester au camp. Il prit ce handicap comme un véritable fardeau, imaginant qu'il était devenu un boulet pour la communauté. Grâce à vos paroles apaisantes et réconfortantes, il accepta son état et participa ensuite activement à la sécurité du groupe. Pour vous remercier de votre aide et de votre réconfort, il promit de ne pas courtiser Arisa durant vos absences. Heureusement, car avec son assurance retrouvée et son sourire charmeur, vous n'auriez eu aucune chance face à lui. Un ami s'il y en est.

- T'as vraiment vu un zombie qui court? S'étonne Benji.

- Pourquoi ça vous paraît à tous si invraisemblable? Dites-vous en croisant les bras.

- Je ne sais pas, avoue votre ami. Ça paraît si... improbable.

- Et l'évolution, alors? Faites-vous en agitant votre doigt sous le nez de votre ami.

- L'évolution? Quelle évolution? S'exclame-t-il en saisissant le bout de votre doigt afin de l'écartier de son visage.

Vous soupirez: êtes-vous le seul être humain qui se pose des questions sur l'existence et l'évolution des zombies?

- Réfléchis juste une seconde. Il n'y a personne d'autre que nous à des kilomètres à la ronde. Les humains se font rare, ici, tout comme les zombies.

- Oui, et alors? Où est-ce que tu veux en venir?

Benji a toujours plus brillé par ses compétences de garde que par son intelligence, aussi vous tentez de lui expliquer le fond de votre pensée avec des mots simples:

- Il faut croire qu'une personne infectée par le virus, qui se trouve à ce moment-là dans un endroit reculé ou dépeuplé d'êtres humains, se transforme en un zombie coureur afin d'avoir plus de chance d'attraper ses proies ou ses victimes.

Aux vu des sourcils froncés de votre ami, vous en déduisez qu'il doit être plongé dans une profonde réflexion. Il reste silencieux jusqu'à ce qu'il dise:

- Et comment en es-tu arrivé à une telle conclusion?

Vous haussez les épaules:

- J'ai toujours été très fort en biologie et en sciences.

Benji secoue la tête.

- Tu es fou, Alex... mais c'est pour ça que t'es mon pote, ajoute-t-il en vous adressant un clin d'œil. Écoute, on en reparlera un peu plus tard, là je dois aller relever Billy à la surveillance du camp. J'ai déjà plusieurs minutes de retard et tu sais qu'il n'aime pas attendre. On ne l'appelle pas "Le Caractériel" pour rien.

- Mais...

- Allez, a plus, Alex! Vous coupe-t-il. Et profites-en pour aller discuter avec Arisa!

Vous observez votre ami se diriger, en boitant, en direction des escaliers. Dès qu'il arrive au second étage du motel, vous tournez les talons. Les événements de ces dernières minutes vous ont épuisé, aussi vous prenez la décision de regagner votre chambre pour y prendre un peu de repos. Avant cela, vous pouvez aller dire bonjour à Arisa comme l'a suggéré votre ami (rendez-vous au **209**) ou retourner auprès de Benji pour mettre les choses au clair avec lui (rendez-vous au **217**). Vous pouvez aussi très bien regagner directement votre chambre, dans ce cas-là, rendez-vous au **233**.

225

Tout à coup, vous sentez une étrange sensation vous envahir qui, dans un premier temps, vous paralyse. Vos jambes ne vous soutiennent plus et vous vous écroulez sur le sol. Au début, cette sensation est douloureuse puis, peu à peu, elle devient plus agréable. Bizarrement, vous vous remettez debout non sans trop de difficulté, alors que votre vue commence à se troubler. Votre esprit quitte gentiment votre corps et vous sentez votre âme partir pour un monde meilleur, tandis que vous, vous restez ici, dans une sorte d'état second. Vous effectuez quelques pas, et même si ces derniers sont un peu chancelants, vous savez que vous n'allez pas tomber. Soudain, une faim que vous n'aviez jamais ressentie auparavant vous tenaille le ventre. Une faim avide de chairs humaines et de sang. Votre nouvel odorat, plus développé qu'à l'accoutumé, renifle de doux mets. Ce ne sont pas les mêmes doux mets que vous connaissiez lors de votre ancienne vie, non, d'autres mets, bien plus succulents encore. Désormais, une nouvelle vie s'offre à vous, une vie de prédateur. Il est temps pour vous de rejoindre vos semblables.

226

Quand le zombie tombe à terre, vous vous tournez vers Arisa, prêt à l'aider, mais quelle n'est pas votre surprise en constatant que votre amie s'est également défaite de ses assaillants. La lame de son katana est tâchée de sang, tandis que les trois zombies gisent à ses pieds. En croisant votre regard, Arisa, le souffle court, lève son pouce pour montrer que tout va avant de reprendre sa course vers l'escalier. De votre côté, vous regardez autour de vous: les survivants, ceux qui ne possèdent pas d'arme à feu, continuent leur lutte contre les zombies, utilisant comme arme tout ce qui leur tombe sous la main. Danny dirige les opérations en compagnie de Russo. Armé de son fusil à double canons, l'ancien militaire érige à lui tout seul un véritable mur défensif contre lequel les zombies trébuchent. Le Colt Python, qui tressaute dans les mains de Russo, décime lui aussi les rangs des morts-vivants,

de même que les décharges du fusil de chasse de Billy. Malheureusement, c'est une véritable horde de zombies à qui vous avez affaire; pour chaque créature tombée, une autre prend la relève. Les survivants près l'entrée, dirigés par Lauren et Christoph, sont complètement débordés. Dès lors, deux choix s'offrent à vous: soit vous aider Lauren et Christoph (rendez-vous au **241**) soit vous aider Danny, Russo et Billy (rendez-vous au **203**). Que choisissiez-vous?

227

- Allons vérifier dans la cabane, annoncez-vous.

- OK, très bien. Lauren, prends la tête du groupe et va voir près de la route. On se retrouve au même endroit dans quinze minutes, compris?

- Compris, fait-elle.

- Quoi? S'exclame Billy. Tu nommes Lauren comme chef? Mais, c'est une femme!

S'il voulait offenser Lauren avec ses paroles, il n'en est rien, car la femme reste complètement stoïque. Au contraire, elle répond à la provocation de la plus simple des manières:

- Petit, commence-t-elle, tu n'étais pas encore dans le ventre de ta mère que déjà je me traînais dans la boue durant mon service militaire et que je dégommais une cible à 300 mètres. Alors tes commentaires, tu peux te les carrer où je pense.

Billy est sur le point de répliquer mais Danny le coupe sèchement:

- La ferme, Billy! Ce n'est pas le moment de faire preuve de sexisme!

- Ok ok, maugréé-t-il, ne souhaitant pas énerver davantage Danny.

- Bien, dans ce cas, ne perdons pas de temps.

Pendant que les autres chasseurs se dirigent vers la route, Danny sort son arme de son holster dorsal, un fusil à double canons superposés aussi rare que puissant. En plus de son holster, Danny possède un second étui, également accroché à son dos, dans lequel est glissée sa fameuse machette électrique de son invention. Entre son puissant attirail et ses compétences militaires, vous tenez là le tueur de zombies le plus efficace du pays. Danny se tourne ensuite vers vous:

- Tu es prêt? (vous hochez la tête) alors allons-y!

Votre mentor prend la direction de la cabane et vous lui emboîtez le pas, essayant de suivre sa cadence; malgré tout, vous le perdez rapidement de vue.

- Danny, attends-moi!

Peut-être que vous n'avez pas crié assez fort, toujours est-il qu'il ne vous a pas entendu et qu'il disparaît de votre champ de vision.

- " Bah, il va sûrement m'attendre ", pensez-vous.

Vous arrivez finalement en vue de la clairière au centre de laquelle se dresse la vieille bicoque. Au fil du temps, celle-ci est devenue de plus en plus délabrée, et vous doutez qu'elle puisse tenir un hiver de plus. Par le passé, vous étiez souvent venus ici dans l'espoir de trouver des choses utiles qui auraient réchappé aux bandits, hélas, ils n'avaient pas laissé grand-chose. Vous avancez en direction de la cabane, qui était autrefois une vieille ferme, en cherchant des Danny des yeux qui reste toujours introuvable. Une fois sous le perron, vous ouvrez la porte principale. Une seconde porte se trouve à droite du perron mais a été condamnée depuis quelques temps déjà. La porte s'ouvre sur un vestibule tout en longueur et plongé dans le noir, dont la seule source lumière sont les rayons de soleil qui traversent une fenêtre aux carreaux brisés. Après vous être assuré qu'aucun zombie ne traîne dans les parages, vous refermez doucement la porte. En face de vous se tient le salon, alors que sur votre droite, à mi-chemin entre le salon et la porte d'entrée, s'élève un escalier menant à l'étage supérieur. À gauche comme à droite, vous apercevez des étagères et des commodes qui étaient, à l'époque, remplies d'objets en tout genre. Aujourd'hui, seule la poussière subsiste. Vous dressez l'oreille à la recherche du moindre bruit, mais la ferme demeure toujours aussi silencieuse. Par mesure de sécurité, vous dégainez votre arbalète. Vos pas vous mènent ensuite en direction de la cuisine. Pour y arriver, vous traversez le salon dans lequel vous comptez plusieurs cadavres en putréfaction d'animaux et d'humains. Dans la cuisine, un autre cadavre, qui devait appartenir à un jeune d'homme d'à peu près votre âge, se tient allongé près d'une vieille radio, un vieux pistolet rouillé posé à ses côtés.

- " En voilà un qui n'a pas supporté et qui a préféré en finir ", commentez-vous pour vous-même.

Soudain, vous apercevez un bruit provenant du salon, ce qui a pour effet de vous faire sursauter. Les nerfs à vif, vous agrippez fermement votre arbalète au point de vous en faire blêmir les mains.

- Danny, c'est toi? Risquez-vous de demander.

Pour toute réponse, vous entendez des grognements qui s'amplifient à mesure que les secondes passent, et pour cause: deux zombies, que vous n'aviez pas aperçus en entrant dans la maison, font irruption dans la cuisine, bras tendus. Pris au piège, les zombies bloquant la seule issue possible, vous n'avez pas d'autre choix que de vous battre. Mais si ce n'était que ça: sous les traits ensanglantés et mutilés des zombies, vous reconnaissez Sophie et Nicolas! Le fait de voir vos amis réduits à l'état de mort-vivant vous paralyse complètement, à la fois d'horreur et de consternation. Dès lors, vous tardez à réagir: l'une des créatures, Nicolas, vous saisit le bras et s'apprête à vous mordre. *Testez votre agilité en ajoutant un au résultat obtenu.* Si vous êtes agile, vous retirerez votre bras juste à temps,

Opération Survie ~ La Marche des Morts

sinon la morsure vous fera perdre 1D6 de *points de vie* et augmentera votre *taux de contamination* d'un point. Dans les deux cas, cette soudaine attaque vous sort complètement de votre torpeur et vous repoussez violemment votre agresseur. Effectuez un *tir de précision* avant de vous tenir prêt pour le combat au corps à corps.

NICOLAS ZOMBIFIÉ

Dextérité: 6 Force: 6 Points de vie: 43

SOPHIE ZOMBIFIÉE

Dextérité: 7 Force: 4 Points de vie: 31

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **211** après être passé au **205** si vous avez été blessé durant le combat.

228

Vous voilà enfin sortis du motel! Vous gagnez un *point de chance*. Laisant loin derrière vous votre campement, vous prenez la route de droite, celle qui longe la forêt que vous connaissez que trop bien pour y avoir chassé durant tous ces derniers mois. Malgré tout, vous n'êtes toujours pas sortis d'affaire puisque les Coureurs vous ont pris en chasse. Malheureusement, vous ne parvenez pas à les distancer, car les carcasses des voitures qui bordent la route vous obligent à zigzaguer, ce qui ralenti considérablement votre avancée. A vos côtés, Danny commence à s'agiter, se retournant plusieurs fois pour évaluer la progression des zombies.

- Alex, je ne veux pas être méchant, mais faudrait vraiment songer à aller plus vite!

- Je ne peux pas! Protestez-vous. Les voitures m'en empêchent!

- Alors fais un effort! Déclare sèchement Benji.

Remarquant le ton qu'il a utilisé, votre ami ajoute rapidement:

- Désolé, amigo. C'est juste que t'es le seul qui puisse nous tirer de là.

- Je... je fais de mon mieux. Arisa?

- Ou... oui? Fait-elle, des sanglots dans la voix.

- S'il te plaît, essaye de faire taire Noah, je n'arrive pas à me concentrer!

- Il est traumatisé, que veux-tu que je fasse? Réplique-t-elle en prenant le petit garçon dans ses bras, le rassurant comme elle le peut.

Vous êtes bien trop concentré sur la route pour répondre, aussi vous vous contentez de demeurer silencieux. Lorsque les chaussées deviennent moins encombrées, vous appuyez sur la pédale des gaz sur ordre de Danny. Soudain, surgissant de la forêt sur votre gauche,

une silhouette, vêtue d'une veste rouge, fait irruption au milieu de la route. Instinctivement vous braquez violemment le volant sur la droite.

- Freine, freine! S'écrie Danny.

Hélas, vous ne pouvez rien faire pour éviter la glissière de sécurité; et le choc ne se fait pas attendre. Lancez 3D6 et ajoutez 5 au résultat obtenu puis rendez-vous au **214**.

229

Par miracle, vos doigts touchent l'un des carreaux; derechef vous l'agrippez avant d'enfoncer la pointe dans l'œil de votre agresseur qui cesse aussitôt de bouger. Poussant un soupir de soulagement, vous ôtez le cadavre de l'homme d'un bon coup de pied avant de récupérer votre arbalète et le reste des carreaux. Le cœur battant la chamade, vous repensez à ce qu'il vient de se passer.

- " Ce n'est pas possible", pensez-vous. "Les zombies ne courent pas, les zombies ne doivent pas courir!".

Vous reprenez le projectile qui est toujours fiché dans l'œil du zombie puis vous inspectez son cadavre. À première vue, il n'y a rien qui le différencie des zombies qui marchent – les Rôdeurs, comme vous les appelez. Sauf qu'il paraît plus propre, moins amoché, comme s'il venait de se changer récemment. Vous priez pour qu'il ne s'agisse que d'un cas isolé, car si désormais les zombies se mettent à courir, vous risquerez d'avoir de gros problèmes à l'avenir. Rien qu'à cette pensée, votre corps est pris de tremblements, tandis que votre cœur bat fort dans votre poitrine. À tout hasard, vous faites les poches de l'homme sans rien y découvrir toutefois. Ceci étant, vous vous ruez ensuite en direction de votre campement, délaissant complètement votre partie de chasse.

- Je dois prévenir les autres sans plus attendre!

Rendez-vous au **207**.

230

- Vite, allons aider Edna! Criez-vous à l'attention d'Arise qui approuve d'un signe de tête.

Tous deux, vous partez en direction de la vieille femme et des enfants. En vous apercevant, Noah se rue vers votre amie, tandis que les autres enfants se pressent autour d'une Edna dépassée par les événements.

- Arise! S'exclame-t-il en se jetant dans les bras de sa mère de substitution. Qu'est-ce qu'on va faire?

- On va aller se cacher dans la pièce que Danny à consolider, au deuxième étage, explique votre amie à son jeune protégé d'une voix qui se veut rassurante. Tu te rappelles? Tu l'avais aidé à fixer les serrures sur la porte.

A ces souvenirs, Noah redevient plus calme, se remémorant la pièce avec la lourde porte de fer munie de plusieurs serrures qui l'avait beaucoup impressionné.

- Oui, je me souviens, dit-il, un peu plus rassuré.

- Alors allons-y sans plus tarder! Ordonnez-vous après vous être rendu compte que des zombies ont réussi à franchir la porte d'entrée en escaladant les containers puis les véhicules.

- Les zombies! Les zombies sont entrés dans le camp! Hurle une voix – celle de Nelson? - non-loin de vous.

Ni une ni deux, vous regroupez les enfants autour de vous avant de prendre la direction des escaliers menant au second étage. Pendant votre avancée, des détonations retentissent dans le camp, ponctuées à plusieurs reprises par des cris de douleur et des grognements inhumains. Lorsque vous arrivez à mi-chemin de l'escalier, des zombies convergent dans votre direction. L'un d'entre eux, un homme imposant vêtu d'un pantalon et d'une chemise verte, se détache du reste du groupe et bondit sur le groupe d'enfants. Vite, vous devez agir avant qu'il ne soit trop tard! *Testez votre agilité*. Si vous réussissez, rendez-vous **243**, dans le cas contraire, rendez-vous au **208**.

231

Quand vous arrivez au point de rendez-vous, Danny et les autres sont déjà là. Ils sont en train d'entretenir une discussion animée.

- Je n'en reviens pas! S'exclame Danny. Sophie, Ralph et Nicolas sont tous morts, c'est impensable! Comment des zombies ou de simples chiens errants auraient pu tuer trois chasseurs expérimentés?

En apprenant la mort des trois chasseurs, votre cœur se serre tandis que la peur commence à vous gagner. Il se passe vraiment quelque chose d'étrange dans cette forêt.

- Peut-être qu'ils sont tombés sur les fameux zombies d'Alex, avance Lauren au moment où vous rejoignez le groupe.

À ses mots, plus personne ne parle, comme si l'évidence leur avait sauté en plein sur la figure.

- Je crois qu'il est peut-être temps de retourner au motel, conclue Danny.

Ni une ni deux, vous tournez tous les talons avant de prendre la direction du camp. Rendez-vous au **218**.

232

Une fois débarrassés de vos adversaires, vous prenez la tête de votre groupe, Arisa fermant la marche, que vous menez vers les escaliers. Tout autour de vous, les survivants, ceux qui ne possèdent pas d'arme à feu, continuent leur lutte contre les zombies, utilisant comme arme tout ce qui leur tombe sous la main. Derrière vous, Arisa se sert de son katana pour repousser les assauts des zombies; levant les yeux, vous remerciez le ciel de vous avoir adjoint une camarade aussi douée. Du coin de l'œil, vous apercevez un zombie en train de dévorer un corps dont les cheveux roux et le gabarit vous rappelle quelqu'un:

- "Nelson, je suis désolé...", chuchotez-vous.

Enfin vous atteignez les escaliers que vous gravissez quatre à quatre, suivis de près par Arisa, Edna et les enfants. En vous approchant de la fameuse porte, votre amie vous dépasse et s'empresse de l'ouvrir, pendant que vous ordonnez à Edna de s'enfermer à l'intérieur avec les enfants. Benji, qui se tient non-loin, quitte sa position et vient vous retrouver.

- Merde! Peste-t-il, je n'ai plus de munitions!

- OK, alors reste avec Arisa, Edna et les enfants et enfermez-vous dans la chambre fortifiée.

- Mais je veux me battre! Lance la jeune Japonaise. Tu auras besoin de mon aide!

- Oui, mais Edna et les enfants aussi! Et Benji n'a plus de munitions et ne peut plus se battre comme il faut avec sa jambe (à ces mots, votre meilleur ami baisse la tête, penaud). Ils ont plus besoin de toi que moi!

Devant vos arguments, Arisa ne peut qu'approuver. Résignée, votre amie fait signe à Edna et aux enfants d'entrer à l'intérieur de la pièce fortifiée, tandis qu'elle et Benji monteront la garde devant la porte. Vous êtes sur le point de protester mais Arisa vous coupe aussitôt la parole:

- C'est ça ou alors je viens avec toi!

- Tu ferais mieux de ne pas discuter, Alex, renchérit Benji, ce n'est pas le meilleur moment pour ça.

Ne pouvant pas lutter contre vos deux amis, vous vous avouez finalement vaincu.

- OK, restez-là et essayez de ne pas vous faire voir. Je vais retourner en bas aider Danny et les autres. Si les choses tournent mal, je vais essayer de démarrer une voiture et on fichera le cas d'ici, alors tenez-vous prêts, OK?

- OK, répond-t-ils en chœur.

- On se retrouve après, déclarez-vous afin de leur donner espoir.

Finalement, vous prenez congé de vos deux amis. Dévalant les escaliers, vous partez rejoindre Danny. Rendez-vous au **219**.

En ce moment, vous n'avez envie que d'une chose: vous allonger. C'est pourquoi vous n'avez pas pris la peine de parler à tout le monde, préférant remettre ces discussions à plus tard. Avant de gagner votre chambre, vous faites un rapide crochet par la cuisine pour donner votre lièvre à Emma, la cuisinière attirée du camp. Emma s'est montrée déçue lorsque vous lui avez annoncée que le lièvre a été le seul animal que vous avez pu chasser de toute la matinée. Mais comme vous êtes encore bouleversé par votre rencontre avec le zombie coureur, vous avez rapidement mis un terme à cette discussion, en lui promettant néanmoins de faire mieux la prochaine fois. Vous sortez ensuite de la cuisine pour prendre la direction de votre chambre qui se situe près de l'accueil, devenu depuis le bureau de Danny. Le motel a été construit sur deux étages, contenant chacun une vingtaine de chambres, bien assez pour héberger tous les membres de votre groupe. Les murs du bâtiment, autrefois blancs, ont viré au gris à cause des intempéries des saisons passées. La cour principale, qui contient également le parking, est devenue le lieu de rassemblement de tous les survivants. Trois véhicules encore en état de marche, une Jeep, une camionnette et un break, sont garés dans un coin du parking mais sont rarement utilisés en raison de la rareté de l'essence. Danny avait bien dépêché plusieurs groupes pour aller siphonner l'essence des véhicules abandonnés sur la route, mais les réservoirs avaient déjà été vidés par les bandits. Le motel, quant à lui, est un endroit plutôt sécurisé qui vous a permis de rester à l'abri des dangers depuis pas mal de temps, mais qui ne pourra sûrement pas vous protéger en cas d'attaques de zombies coureurs. Vous avez mal à la tête à force de trop penser, c'est pourquoi vous essayez de mettre cette histoire de mort-vivant qui court dans un coin de votre tête, ceci afin de profiter un maximum de votre repos. Une fois que vous êtes dans votre chambre, composée d'une grande chambre avec un lit doubles et d'une pièce plus petite servant de salle de bain, vous déposez votre arbalète et votre carquois sur un meuble près de la tv, hors d'usage depuis un moment, avant de vous jeter sur votre lit. Avant toute chose, vous mangez le contenu d'une boîte de fruits en conserve avant de vous allonger. Les bras croisés derrière la tête, le visage fixant le ventilateur accroché au plafond, vous repensez aux événements de la journée. Peu à peu, vos paupières se ferment et vous finissez par sombrer dans un profond sommeil. Rendez-vous au **240**.

234

Dehors, c'est la débandade: les survivants courent partout en poussant des cris et des hurlements. Au milieu, Danny, en compagnie de Russo, essayent tant bien que mal de calmer les esprits et d'établir un semblant d'ordre:

- Emmenez les enfants à l'étage! Ordonne-t-il d'une voix forte. Tous les autres, prenez une

arme et venez près de l'entrée!

Alors que vous vous apprêtez à poser la question, des hurlements que vous reconnaissez que trop bien viennent vous répondre: ce sont des zombies qui vous attaquent, et pas n'importe lesquels!

- Des zombies coureurs! S'écrie Benji, toujours en poste au second étage. Il en vient de partout! Vite, protégez l'entrée!

Aussitôt, les premiers coups de feu retentissent; tel un signal d'alarme, Benji ouvre le feu à son tour depuis son perchoir. Trois personnes se ruent ensuite en direction des véhicules. Il s'agit de Billy, Christoph et Lauren. Chacun d'entre eux entrant dans une voiture qu'il démarre en trombe pour les placer devant l'entrée, juste derrière les containers, érigeant ainsi une barricade plus solide, du moins, l'espérez-vous. Quelques instants après, des silhouettes viennent heurter violemment les containers, tandis que les tirs redoublent. Non loin de vous, vous remarquez qu'Edna, près de laquelle se tient Arisa, rencontre des problèmes à rassembler les enfants et à les amener au second étage. Parmi eux, vous reconnaissez Noah qui pleure à chaudes larmes.

- Noah, Arisa! Les appelez-vous.

Si vous voulez aider Edna et Arisa, rendez-vous au **247**, si vous préférez prêter main forte aux survivants qui se trouvent près de l'entrée, rendez-vous au **223**.

235

Vous tournant vers Arisa, vous lui exposez votre plan:

- Arisa, écoute-moi. Je veux que tu ailles aider Edna à prendre en charge les enfants et à les amener dans la chambre fortifiée.

- Oui mais... et toi?

- Moi? Je serai beaucoup plus utile à aider Danny, Russo et les autres. Danny m'a sauvé plusieurs fois la vie, et c'est à mon tour de lui rendre la pareille.

- Mais... commence votre amie que vous interrompez aussitôt.

- Il n'y a pas de mais. Je sais que tu sais te battre, mais les enfants ont besoin de toi. Pense à Noah, tu es tout pour lui. Qu'est-ce qu'il deviendrait s'il t'arrivait quelque chose?

Devant de tels arguments, Arisa ne peut que s'avouer vaincu.

- OK, dit-elle d'une petite voix. Compte sur moi. Mais fais attention à toi. On se voit plus tard, d'accord? ajoute-t-elle afin de vous donner du courage.

Après l'avoir embrassée, vous observez votre amie en train de rassembler les enfants et de partir, en compagnie d'Edna, en direction des escaliers menant au second étage. Malheureusement, lorsqu'ils arrivent à mi-chemin, vous entendez une voix crier:

- Les zombies! Les zombies sont entrés dans le camp!

Est-ce la voix de Nelson? Quoi qu'il en soit, des détonations retentissent aussitôt dans le camp, ponctuées à plusieurs reprises par des cris de douleur et des grognements inhumains. Soudain, quatre zombies convergent dans votre direction, et si l'un d'entre eux fonce sur vous, le reste prend pour cible Arisa et les enfants!

- Arisa, attention!

Vous êtes sur le point de vous lancer à sa poursuite, mais le zombie, une femme défigurée, vous agrippe par l'épaule; derechef, vous vous dégagez de son étreinte d'un coup d'épaule avant de lever votre arbalète. Vous avez le droit à un *tir de précision*, passé ce délai, vous devrez terminer ce combat au corps à corps.

ZOMBIE COUREUR

Dextérité: 7

Force: 3

Points de vie: 37

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **226**. Si vous avez été blessé durant le combat, rendez-vous d'abord au **205**.

236

Avant de rendre l'âme, le second chien lance une ultime attaque: rassemblant ses dernières forces, il bondit sur vous. Alors qu'il est sur le point de vous atteindre, il se fait faucher par une décharge de chevrotine. Du sang gicle sur vous alors que le cadavre du chien va s'écraser violemment contre le véhicule le plus proche. Non loin de vous se tient Danny, les canons de son fusil encore fumants.

- Alex, tu vas bien?

- Oui... oui, bégayez-vous tout en ôtant le sang qui vous recouvre. Tu es arrivé au bon moment...

- Comme toujours, fait-il en vous adressant un clin d'œil. En tout cas, je suis content que tu n'aies rien. Désolé, j'aurais dû rester avec toi, mais il me tardait de retrouver nos trois disparus.

- Pas de soucis, j'ai vu pire.

Évidemment, vous faites allusion de manière indirecte à votre confrontation de ce matin avec le zombie. Pendant que vous finissez de vous nettoyer et de vous calmer, Danny s'approche du cadavre que dévoraient les chiens avant votre intrusion.

- Ah, merde...

- Que se passe-t-il? L'interrogez-vous lorsque vous l'entendez pousser un juron.

- C'est Ralph...

- Quoi? Vous exclamez-vous en vous portant à sa hauteur.

Effectivement, malgré le piteux état du cadavre, vous reconnaissez encore Ralph par sa casquette qu'il portait sans arrêt.

- Comment quelqu'un d'aussi expérimenté que lui a pu se faire tuer par deux chiens? Vous étonnez-vous.

- Aucune idée, réplique l'ancien militaire en secouant la tête. Comme toi, je ne comprends pas.

Vous n'avez jamais été très proche de Ralph qui était une personne plutôt taciturne et souvent de mauvaise humeur, mais sa mort vous choque néanmoins, puisque si une personne d'aussi compétente que lui s'est laissé surprendre, c'est qu'il y a effectivement quelque chose qui ne tourne pas rond. Vous poussez un profond soupir avant de reprendre la conversation:

- Sinon, tu as retrouvé Sophie et Nicolas?

- Non, rien du tout. Pourtant, j'ai parcouru une bonne partie de la route mais aucune trace d'eux.

- On fait quoi alors, on retourne au point de rendez-vous?

- Oui, soupire-t-il, on n'a pas le choix. Allez, viens Alex, ne traînons pas. Il peut encore rester des chiens errants dans les parages, ou pire.

Fait-il allusion à votre histoire de zombie qui court? Dans tous les cas, Danny s'engouffre déjà dans la forêt. Avant de le suivre, peut-être recherchez-vous un objet en particulier qui se trouverait ici? Si c'est le cas, vous savez ce qu'il vous reste à faire, rendez-vous alors au paragraphe correspondant. Sinon, rendez-vous au **231**.

237

Si les zombies des alentours sont tous morts, il se pourrait toutefois que des bandits puissent encore se trouver dans les parages malgré leur défaite la saison passée, c'est pourquoi vous préférez rester caché. Heureusement, le piaillage des oiseaux s'est tu, ce qui vous permet de mieux localiser la source des bruits. Soudain, vous distinguez des bruits de pas précipités qui arrivent non loin de votre position. Quelques instants plus tard, un homme déguenillé émerge des fourrés en courant. Il regarde autour de lui, tournant brusquement la tête en reniflant l'air. L'ombre des arbres vous empêche d'identifier correctement le nouveau venu, mais à voir ses gestes rapides, vous savez qu'il ne peut s'agir que d'un homme et non d'un zombie. Par mesure de sécurité, vous placez un carreau sur votre arbalète avant de sortir de votre cachette. Ne souhaitant pas vous montrer trop hostile envers l'homme, de peur de l'effrayer, vous vous contentez de lever votre arme à mi-

hauteur. Vous effectuez ensuite quelques pas en silence jusqu'à ce qu'une brindille craque sous vos pieds, alertant ainsi le nouveau venu qui se tourne aussitôt dans votre direction. Le visage de l'homme est sale, alors que du sang macule sa bouche. L'homme ne vous quitte pas des yeux, bien au contraire, il darde sur vous un regard plein de folie.

- Monsieur, est-ce que ça va? Osez-vous demander.

Pour toute réponse, l'inconnu émet des grognements rauques. De la bave coule de sa bouche dans laquelle vous entrevoyez des dents pointues comme des poignards. Ce n'est pas un humain, c'est un zombie!

- Et merde! Maugréz-vous lorsque vous comprenez à qui vous avez affaire.

Ni une ni deux, le zombie s'élance à toute vitesse dans votre direction ; heureusement, comme vous vous trouvez encore à bonne distance, vous avez tout juste assez de temps pour effectuer un *tir de précision* avant qu'il ne soit sur vous. Si vous réussissez votre tir, rendez-vous au **248**, dans le cas contraire, allez au **220**.

238

Sous les protestations de vos amis, qui n'ont sans doute jamais porté Billy dans leur cœur, vous stoppez le véhicule. Vous passez ensuite rapidement la tête à travers la fenêtre et vous criez à l'attention de Billy:

- Allez, vite, dépêche-toi!

- Alex! Vous appelle-t-il lorsqu'il vous voit.

- Putain, Alex, bouge! S'énerve Benji. Tu ne vois pas que tu nous mets tous en danger?

- On ne peut pas le laisser! Tonnez-vous.

- Je croyais que tu ne l'aimais pas? Intervient Arisa.

- Ce n'est pas une raison, rétorquez-vous.

Danny, plongé dans ses pensées, ne dit rien, préférant observer la suite des événements en silence.

- Allez, Billy, dépêchez-toi! L'encouragez-vous.

Malheureusement, alors qu'il n'a plus que quelques mètres à combler, des Coureurs lui barrent le chemin, lui coupant toute retraite.

- Merde, merde! L'entendez-vous crier.

Par chance, les zombies ne vous ont toujours pas pris pour cible, étant trop concentrés sur la proie facile que représente Billy. Celui-ci, après avoir tiré quelques coups de feu, disparaît sous la masse grouillante d'ennemis. Lorsque les zombies se tournent enfin dans votre direction, Danny déclare:

- Je crois qu'on ferait mieux d'y aller. On ne peut plus rien faire pour lui.

Résigné, vous poussez un profond soupir avant de redémarrer et de quitter définitivement le motel, devenu depuis le théâtre d'un véritable massacre. Rendez-vous au **228**.

239

Après avoir pris un repas en compagnie de la plupart des survivants, vous restez ensuite quelques heures à discuter avec eux, essayant de ne plus repenser à cette triste journée de deuil. Vous regagnez dix *points de vie*. Il est déjà tard lorsque vous réalisez que vous tombez de fatigue, aussi vous décidez d'aller vous coucher, les autres faisant de même de leur côté. Malheureusement, une fois dans votre lit, le sommeil ne vient pas. Des images de la mort de vos compagnons vous apparaissent sans cesse, ce qui vous empêche de dormir.

- "Quelle merde... Si seulement on pouvait effacer tous nos souvenirs d'un claquement de doigts, les choses seraient tellement plus simples."

L'idée de faire une petite balade nocturne vous vient soudain à l'esprit, mais votre côté rationnel vous crie de rester dans votre lit. Qu'allez-vous faire? Si vous souhaitez rester dans votre chambre à essayer de dormir, rendez-vous au **245**, si vous préférez plutôt prendre l'air, rendez-vous au **212**.

240

- Danny est de retour, Danny est de retour!

Cette phrase lancée à tue-tête par un survivant – Billy? – vous réveille en sursaut. Dans un premier temps, vous paniquez mais vous retrouvez rapidement votre calme quand vous vous rendez compte que vous êtes tout simplement à l'abri dans votre chambre. Cette petite sieste vous a fait du bien, aussi, si vous aviez perdu des *points de vie* en début de cette aventure, vous retrouvez votre total de départ. Malgré vos yeux encore fatigués, vous attrapez sans plus tarder votre arbalète et votre carquois avant de quitter précipitamment votre chambre. Dehors, vous êtes aussitôt accueilli par les puissants rayons du soleil de l'après-midi. En regardant votre montre, vous constatez que vous avez dormi presque quatre heures puisqu'il était midi lorsque vous vous êtes couché.

- Benji, qu'est-ce qui se passe? Lui demandez-vous quand votre ami passe à côté de vous.

- Danny est de retour! Il est en train de passer un savon à Russo car ce con a envoyé trois de nos chasseurs dans la forêt et aucun n'est revenu depuis!

- Et merde, maugréez-vous.

Ni une ni deux vous emboîtez le pas à votre ami jusqu'à ce que vous atteigniez l'entrée du motel près de laquelle sont rassemblés les survivants. Au centre du groupe, vous entendez la grosse voix de Danny et celle de Russo qui se confond en excuses. Danny est un ancien

Lieutenant professionnel de l'armée suisse. Après la mort de Lorenzo, Danny est devenu naturellement le nouveau leader de votre communauté, autant pour son expérience militaire que pour ses compétences sur le terrain en matière de survie. Il est droit, loyal, compréhensif et fait toujours passer les autres avant lui. Bref, un chef parfait. Entre autre, sa forte carrure et son mètre nonante suffisent en général à calmer toutes les personnes qui oseraient se rebeller contre lui. Contrairement à la plupart des militaires, Danny ne s'est pas rasé le crâne, bien au contraire. Il a laissé pousser ses cheveux noirs qu'il a ensuite rabattu en arrière, ceux-ci atteignant désormais sa nuque, alors que ses tempes ont été coupés très courts; chacune d'entre elle étant tracée par deux lignes. Ses yeux verts, pétillants d'intelligence, finissent de lui conférer son statut de leader incontesté. En vous approchant, vous entendez Danny crier:

- Pourquoi tu les as envoyés là-bas?

- Je... je voulais vérifier si ce qu'avait dit Alex était juste.

- Ah oui, c'est juste, cette histoire de zombies coureurs. Tiens, en parlant du loup, dit Danny en vous apercevant. Alex, content de te revoir. Alors, c'est quoi cette histoire?

Vous racontez à Danny exactement la même histoire que vous avez narrée à Russo quelques heures plus tôt. Le militaire est resté silencieux tout le temps que vous avez parlé. Lorsque vous avez fini, il s'exclame:

- Si Alex dit vrai, nous devons aller vérifier!

- C'est pour ça que j'ai envoyé Sophie, Ralph et Nicolas, je voulais en avoir le cœur net.

- Putain, quel faux-jeton, murmurez-vous. C'est pas ce que tu m'as dit avant, connard.

Benji, qui se trouve à vos côtés, a entendu ce que vous avez dit et vous donne un coup de coude pour que vous vous taisiez, ceci afin d'éviter d'envenimer les choses.

- Là n'est pas la question! S'énerve Danny. Avant d'envoyer trois des nôtres, il fallait m'attendre! Je t'ai en plus dit que je reviendrai aujourd'hui!

- Je... je suis désolé, Danny.

Devant un Danny énervé, mieux vaut s'excuser rapidement et ne pas discuter.

- Ce qui est fait est fait. Bien, reprend votre chef, on va aller les chercher. Je prends Billy, Lauren et Christoph avec moi. Et Alex, aussi, puisqu'il est la principale cause de cette panique. Toi, Russo, tu restes ici. Benji t'aidera à la surveillance du camp.

Russo acquiesce en silence, tandis que Benji répond par un "oui" tonitruant, toujours heureux lorsqu'on lui assigne des missions.

- Bien, alors les autres, avec moi!

Un à un, les personnes qui vous accompagnent quittent le motel ; alors que vous êtes sur le point de les suivre, Arisa vous apostrophe:

- Alex, attends!

Aussitôt vous vous immobilisez, attendant que la jeune femme arrive à votre hauteur.

- Tiens, prends cette petite trousse de soin. On ne sait jamais... J'espère juste que tu n'en auras pas besoin...

Vous prenez la trousse que vous rangez directement dans votre sac (inscrivez-là sur votre *feuille d'aventure*).

- Merci, tu es gentille.

- Fais attention à toi, aussi...

A ce moment-là, vous ne savez pas ce qu'il vous arrive. Est-ce parce que vous sentez que cette mission de sauvetage risque d'être dangereuse? Est-ce parce que vous pensez que vous ne reverrez plus Arisa? Est-ce parce que vous pensez que c'est tout simplement le meilleur moment pour le faire? Quoi qu'il en soit, vous vous penchez vers Arisa et vous l'embrassez, la prenant au dépourvu. Au début, vous craignez qu'elle vous repousse, mais il en est rien, au contraire, elle répond à votre baiser. Vous profitez de ces quelques instants de bonheur pour oublier tout ce qui vous entoure; finalement vous l'écartez tendrement.

- Ne t'inquiète pas, je reviendrai, répondez-vous finalement.

Avant de filer à la suite de Danny et des autres, vous prenez le temps de lui adresser un petit signe de la main. Rendez-vous à présent au **204**.

241

Vous rejoignez rapidement vos deux amis qui viennent de repousser une poignée de zombies. Ceux-ci déferlent dans le camp en passant par-dessus les containers et les véhicules. Vous comptez déjà quatre cadavres appartenant à des gens de votre groupe. Quand Lauren vous voit, elle pousse un soupir de soulagement.

- Alex, je suis heureuse de te voir! Viens nous aider, vite!

À côté d'elle, Christoph enfonce sa hache dans la tête d'un vieillard décharné vêtu d'un pyjama, mais déjà d'autres zombies arrivent. Pendant une fraction de seconde, vous restez paralysé devant la horde de morts-vivants qui arrive; cependant vous revenez rapidement à la réalité quand vous entendez les grognements de vos assaillants et les cris de détresse de vos amis. Vous avez le droit à quatre *tirs de précision*. Vous affronterez les zombies comme un ennemi unique.

ZOMBIES COUREURS

Dextérité: 9

Force: 7

Points de vie: 43

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **205** si vous avez été touché avant de revenir à ce paragraphe. Pendant le combat, vous aviez vu Lauren et Christoph en mauvaise posture, et

lorsque vous venez enfin à bout de vos assaillants, vous découvrez avec effroi que vos deux amis ont succombé! Des zombies sont déjà en train de se repaître de leurs cadavres, alors que d'autres ennemis arrivent inlassablement dans le camp. L'un d'autre eux bondit sur vous mais se fait faucher au passage par un tir porté par Benji qui, depuis le deuxième étage, veille sur vous. D'un hochement de tête, vous le remerciez en silence avant de vous rendre rapidement auprès de Danny. Rendez-vous au **219**.

242

Votre traversée ne se fait pas sans mal, car si vous parvenez à vous défaire de la majorité des zombies qui se dressent sur votre passage, ceux-ci ont quand même pu vous infliger plusieurs blessures. Lancez 2D6+6, le résultat obtenu est à déduire de vos *points de vie*. En outre, votre *taux de contamination* augmente de deux points. Si vous êtes toujours en vie, vous parvenez enfin devant la camionnette tant convoitée. En regardant par la vitre, vous découvrez que, par chance, la clé est toujours au contact. Sur votre gauche, un zombie fait son apparition; au moment où il s'élanche sur vous, vous ouvrez rapidement la portière qui le heurte de plein fouet, l'arrêtant net. Un bruit d'os brisé vous fait comprendre que le coup lui a brisé les cervicales. Avec hâte, vous vous installez sur le siège passager, soudain, une main se pose sur votre épaule, ce qui vous fait sursauter.

- " Merde, un zombie, je suis foutu! "

En tournant la tête, vous tombez nez à nez avec... Danny! Celui-ci souffle comme un beauf, a le visage taché de sang, mais est bel et bien vivant.

- Danny! Faites-vous, incrédule.

- Bien sûr que c'est moi, tu croyais quoi? Vous demande-t-il, sourire aux lèvres.

- Je... je croyais qu'ils t'avaient eu... je... je t'ai vu disparaître... Comment tu as pu t'échapper?

- Trop long à t'expliquer maintenant, dit-il, ce n'est pas le moment. Les zombies sont partout, alors démarre, il faut partir d'ici le plus vite possible!

- Je dois d'abord aller chercher Benji et Arisa!

D'un signe de tête, vous désignez le second étage où vos deux amis sont en train de repousser vaillamment leurs adversaires. Voyant l'urgence de la situation, Danny approuve d'un signe de tête avant de s'asseoir rapidement sur le siège à côté de vous. Vous démarrez au quart de tour puis vous vous dirigez vers vos amis, écrasant quelques zombies au passage.

- Vite, sautez sur la camionnette! Criez-vous à l'attention des deux jeunes gens.

La plupart des Coureurs étant restés dans la cour, Arisa et Benji profitent de cet instant de répit pour ouvrir la porte blindée et faire sortir Edna et les enfants. Noah va se réfugier

directement dans les bras d'Arisa mais Benji le repousse immédiatement. Devant ce geste brusque, Noah se met à pleurer, ce qui attire l'attention des zombies. À présent, ceux-ci filent en direction des escaliers, poussant des hurlements terrifiants.

- Et merde, il ne manquait plus que ça! Entendez-vous dire Benji.

- Vite, dépêchez-vous! Les encouragez-vous pendant que Danny sort du véhicule pour tenter d'abattre un maximum de zombies.

Avec hâte, Benji aide Arisa à descendre sur le toit de la camionnette, malgré ses protestations.

- Et Noah? Et les autres enfants? Implore-t-elle.

- Je m'en occupe, ne t'inquiète pas! Lui promet Benji. Mais je t'en supplie, va dans la camionnette!

En rechignant, la Japonaise s'engouffre dans le véhicule, pestant contre votre meilleur ami.

- Il est fou, il va se faire tuer, et les enfants avec!

- Mais non, la rassurez-vous, Benji sait ce qu'il fait! Fais-lui confiance!

D'ailleurs celui-ci est en train d'aider Noah, qui pleure toujours autant, à descendre sur le toit de la camionnette. Derechef, Arisa aide son petit protégé à entrer à son tour dans le véhicule. Lorsque Benji s'apprête à descendre un autre enfant, les zombies, malgré les tirs de Danny, finissent par prendre pied sur le deuxième étage. Attirés par l'odeur de la viande fraîche, ils s'engouffrent directement dans la chambre fortifiée dans laquelle se trouvent toujours Edna et les enfants. En quelques secondes, les Coureurs passent de vie à trépas tous les occupants de la pièce, les réduisant en charpies. Devant ce spectacle horrible, et ne pouvant rien faire, Benji n'a pas d'autre choix que de sauter à son tour sur le toit de la camionnette. N'ayant pas eu le temps de jauger correctement son saut, il se réceptionne mal sur sa jambe déjà blessée et hurle de douleur. Pourtant, il arrive tout de même à descendre du toit et à entrer dans le véhicule, à l'instant même au Danny vous rejoint également.

- Fonce Alex, fonce! Vous ordonne-t-il lorsque qu'il s'assied à vos côtés. Derrière vous, vous entendez Noah pleurer, Arisa se lamenter sur le sort des pauvres enfants et Benji grogner de douleur. Ni une ni deux, vous prenez la direction de la sortie du motel jusqu'à ce qu'une voix se fasse entendre:

- Hey, ne partez pas, attendez-moi!

En regardant dans votre rétroviseur, vous constatez qu'il s'agit de... Billy! Une dizaine de zombies l'a pris en chasse. Sans votre intervention, il risque d'y laisser la vie. D'un autre côté, vous ne pouvez pas vous permettre de mettre en danger vos amis proches qui se trouvent avec vous dans la camionnette. Qu'allez-vous faire? Allez-vous vous arrêter pour

attendre Billy (rendez-vous au **238**) ou préférez-vous quitter le motel sans plus tarder (rendez-vous au **210**)?

243

Réagissant à la vitesse de l'éclair, vous vous interposez entre l'enfant et le zombie: saisissant votre couteau de combat, vous plantez la lame dans le crâne du mort-vivant qui meurt aussitôt (déduisez un coup porté). Malheureusement, vous devez encore vous débarrasser des deux derniers qui ne sont désormais plus qu'à quelques mètres de vous. Arisa se tient prête à vos côtés, tirant lentement son katana de son étui qui est attaché dans son dos. L'ayant déjà vue à l'œuvre, vous savez que la Japonaise excelle parfaitement dans la maîtrise de cette arme, aussi vous ne vous faites aucun souci pour elle. Derrière vous, Edna rassemble les enfants autour d'elle afin de vous laisser assez d'espace pour combattre. Lorsque le premier zombie arrive à votre hauteur, Arisa passe derechef à l'attaque; de votre côté, vous levez votre arbalète, attendant de pied ferme le second assaillant. Vous avez le droit à deux *tirs de précision* avant de continuer ce combat au corps à corps.

ZOMBIE COUREUR

Dextérité: 8 Force: 6 Points de vie: 34

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **232**. Si vous avez été blessé durant l'affrontement, rendez-vous d'abord au **205**.

244

N'arrivant pas à mettre la main sur l'un de vos carreaux, le zombie en profite pour vous mordre cruellement à l'épaule. Pour connaître le nombre de *points de vie* que vous avez perdus, lancez 1D6 et ajoutez 2 au résultat obtenu. Votre *taux de contamination* augmente en outre d'un point. La douleur vous fait grimacer, mais vous n'avez pas survécu aux dangers des saisons passées pour mourir maintenant, c'est pourquoi vous attrapez la tête de votre agresseur et vous lui brisez les cervicales d'un coup sec. Poussant un soupir de soulagement, vous ôtez le cadavre de l'homme d'un bon coup de pied avant de reprendre votre souffle. Le cœur battant la chamade, vous repensez à ce qu'il vient de se passer.
- " Ce n'est pas possible", pensez-vous. "Les zombies ne courent pas, les zombies ne doivent pas courir!".

Vous reprenez le projectile qui est toujours fiché dans l'œil du zombie puis vous inspectez son cadavre. À première vue, il n'y a rien qui le différencie des zombies qui marchent – les Rôdeurs, comme vous les appelez. Sauf qu'il paraît plus propre, moins amoché, comme s'il

venait de se changer récemment. Vous priez pour qu'il ne s'agisse que d'un cas isolé, car si désormais les zombies se mettent à courir, vous risquerez à l'avenir d'avoir de gros problèmes. Rien qu'à cette pensée, votre corps est pris de tremblements, tandis que votre cœur bat fort dans votre poitrine. À tout hasard, vous faites les poches de l'homme sans rien y découvrir toutefois. Ceci étant, vous vous ruez ensuite en direction de votre campement, délaissant complètement votre partie de chasse.

- Je dois prévenir les autres sans plus attendre!

Rendez-vous au **207**.

245

Vous vous tournez dans tous les sens dans votre lit, cherchant la position la plus confortable pour dormir. Soudain, vous entendez la poignée de la porte de votre chambre s'abaisser. Pris de panique, votre cœur se met à battre la chamade. D'une petite voix, vous demandez:

- Qui... qui est là?

À votre plus grande surprise, la porte s'ouvre, laissant apparaître une silhouette de taille moyenne et portant de longs cheveux.

- "Un zombie coureur!" hurlez-vous dans votre tête.

Votre arbalète est bien trop loin pour que vous puissiez la saisir rapidement, aussi vous vous préparez mentalement au pire.

- Alex, tu es réveillé? Vous demande une voix de femme que vous reconnaîtrez entre mille.

- Arisa, c'est toi?

- Oui. Qui veux-tu que ce soit d'autre?

Soulagé, vous sortez votre tête du duvet dans lequel vous l'aviez emmitouflée avant de lui demander en retour:

- Comment es-tu rentrée? La porte était fermée à clé!

- Tu as oublié que tu m'avais donné un double de tes clés au cas où j'aurais un souci?

Répond-t-elle en montrant la fameuse clé.

En plus de la clé, vous remarquez qu'elle a également emmené avec elle son katana qu'elle a glissée dans son dos.

- Ah... ah oui, c'est juste, bredouillez-vous en vous passant vos mains sur votre visage. Désolé, j'suis un peu perdu. Cette foutue journée m'a mis dans tous mes états.

- Je comprends, dit-elle dans un souffle.

- Mais au fait, Arisa, que fais-tu ici? Et pourquoi tu as pris avec toi ton Katana?

- Je me sentais seule dans ma chambre. Et concernant ton autre question, tu m'as toujours dit qu'il ne fallait pas que je me promène sans arme la nuit tombée.

- C'est juste. Décidément, je n'ai plus toute ma tête (vous la regardez un instant avant de l'interroger:) Où est Noah, alors?

- Il dort dans la chambre d'Edna avec les autres enfants, vous explique-t-elle tandis qu'elle s'assied sur le bord de votre lit

- Oh, je vois, faites-vous sur un ton soudain plus gêné.

- Du coup, j'ai toute la nuit devant moi, ajoute-t-elle après un bref silence.

Et avant que vous puissiez répondre quoi que ce soit, la jeune femme plaque ses lèvres contre les vôtres. Sans réfléchir, vous la prenez dans vos bras avant de la faire rouler sur votre lit. Pendant les heures qui suivent, les étreintes s'enchaînent au rythme des baisers et des caresses torrides. Après 21 ans, vous tenez enfin votre nuit de rêve. Lorsque la fatigue vous gagne tous les deux, vous prenez Arisa dans votre bras avant de plonger dans un sommeil sans rêve... mais aussi sans cauchemar. Soudain, une voix apeurée s'exclame:

- Nous sommes attaqués!

Cette annonce a l'effet d'une bombe: immédiatement, vous sortez tous deux du lit, vous vous rhabillez avant d'empoigner vos armes et de quitter précipitamment votre chambre. Rendez-vous au **216**.

246

La vision de toutes ces voitures laissées à l'abandon vous procure à chaque fois un pincement au cœur, car elle vous rappelle sans cesse que le monde que vous aviez connu n'est plus. Vous imaginez encore sans peine les conducteurs et leur famille quitter précipitamment leur véhicule à la vue des zombies, ainsi que le massacre qui a suivi. D'ailleurs, le sang séché qui imprègne le bitume est le témoin de tous les morts qu'il y a eus ici. Il y a à peine quelques temps en arrière, se trouvaient encore toutes les affaires laissées par les propriétaires des véhicules, mais depuis, tout a disparu. Si quelques objets ont été ramassés par les membres de votre groupe, les bandits ont pris la majorité des affaires, ainsi que toutes les batteries et les câbles électriques des véhicules. Cet endroit est devenu une sorte de cimetières pour automobiles. À présent, mis à part quelques chiens errants et deux ou trois zombies marchant le long de la route, il n'y a plus rien ici. Après plusieurs minutes de recherches, sans qu'aucun autre chien ne fasse son apparition, vous finissez par mettre la main sur le nounours de Noah qui s'était glissé sous une camionnette.

- Te voilà, toi, murmurez-vous en enlevant la poussière qui recouvre la peluche. C'est Noah qui va être content de te revoir.

Inscrivez le nounours sur votre *feuille d'aventure* dans la case des possessions puis rendez-vous au **231** pour retrouver Danny et les autres.

247

Arisa étant devenue votre raison de vivre, vous ne perdez pas une seule seconde avant de lui venir en aide. Sans plus tarder, vous courez dans sa direction, l'appelant plusieurs fois. En entendant son nom, votre amie lève la tête puis se jette dans vos bras quand elle vous aperçoit.

- Alex! S'exclame-t-elle. Je suis si contente de te voir!

- Moi aussi, avouez-vous. Ça va, tu n'as rien?

- Moi ça va, répond-t-elle, le souffle court, mais il faut aller mettre immédiatement les enfants en sécurité dans la pièce fortifiée par Danny, au deuxième étage!

- Tu as raison, c'est le meilleur endroit. Alors ne perdons pas de temps, rassemble vite les enfants, je vais vous accompagner là-bas.

Acquiesçant d'un signe de tête, Arisa ordonne ensuite à Edna de rassembler les enfants, ce qu'elle s'empresse à faire. Noah recommence à pleurer, et ni les mots apaisants d'Arisa et ni ceux d'Edna ne parviennent à le calmer.

- Allez, il faut partir maintenant! Ordonnez-vous après vous être rendu compte que des zombies ont réussi à franchir la porte d'entrée en escaladant les containers puis les véhicules.

- Les zombies! Les zombies sont entrés dans le camp! Hurlé une voix – celle de Nelson? - non-loin de vous.

Ni une ni deux, vous regroupez les enfants autour de vous avant de prendre la direction des escaliers menant au second étage. Pendant votre avancée, des détonations retentissent dans le camp, ponctuées à plusieurs reprises par des cris de douleur et des grognements inhumains. Lorsque vous arrivez à mi-chemin de l'escalier, des zombies convergent dans votre direction. L'un d'entre eux, un homme imposant vêtu d'un pantalon et d'une chemise verte, se détache du reste du groupe et bondit sur le groupe d'enfants. Vite, vous devez agir avant qu'il ne soit trop tard! *Testez votre agilité*. Si vous réussissez, rendez-vous **243**, dans le cas contraire, rendez-vous au **208**.

248

Votre tir est parfaitement ajusté: le carreau d'arbalète va se ficher en plein dans le front du zombie, ce qui le fait chuter violemment sur le sol et le tue sur le coup. Poussant un soupir de soulagement, vous vous dirigez vers l'homme duquel vous retirez votre trait d'argent. Le cœur battant la chamade, vous repensez à ce qu'il vient de se passer.

- " Ce n'est pas possible", pensez-vous. "Les zombies ne courent pas, les zombies ne doivent pas courir!".

Poussé par la curiosité, vous vous penchez au-dessus de son cadavre que vous inspectez avec attention. À première vue, il n'y a rien qui le différencie des zombies qui marchent – les Rôdeurs, comme vous les appelez. Sauf qu'il paraît plus propre, moins amoché, comme s'il venait de se changer récemment. Vous priez pour qu'il ne s'agisse que d'un cas isolé, car si désormais les zombies se mettent à courir, vous risquerez d'avoir de gros problèmes à l'avenir. Rien qu'à cette pensée, votre corps est pris de tremblements, tandis que votre cœur bat fort dans votre poitrine. À tout hasard, vous faites les poches de l'homme sans rien y découvrir toutefois. Ceci étant, vous vous ruez ensuite en direction de votre campement, délaissant complètement votre partie de chasse.

- Je dois prévenir les autres sans plus attendre!

Rendez-vous au **207**.

249

N'écoutez que votre profonde amitié que vous avez pour Benji, vous vous élancez dans sa direction. Votre ami est en bien mauvaise posture, heureusement, vous intervenez au bon moment. Poussé par l'adrénaline qui coule en ce moment dans vos veines, vous attrapez le fusil de Danny par le bout du canon puis vous assénez de terribles coups de crosses sur les zombies, leur éclatant le crâne. Le visage recouvert de sang, vous frappez les zombies avec une force telle que vous n'auriez jamais pensé posséder. Bientôt, la dernière créature tombe à vos pieds.

- Putain, merci, Alex, dit Benji, entre deux souffles. Tu m'as sauvé la vie.

Craignant le pire pour Arisa, vous quittez aussitôt votre ami pour bondir en direction d'Arisa. Noah, en pleurs, ne cesse de répéter le prénom de sa mère de substitution.

- Arisa, tiens bon! Criez-vous à son attention.

Malheureusement, votre amie lâche prise lorsque vous arrivez.

- Arisa, noooooon!!!

Devant vos yeux horrifiés, vous la regardez chuter plusieurs mètres plus bas. Ne pouvant en supporter davantage, vous détournez les yeux au moment où elle va s'écraser. Prenant votre tête entre vos mains, vous tombez à genoux, maudissant ce monde horrible qui vous arrache toutes les personnes qui vous sont chères. Compatissant, Benji pose une main sur votre épaule et pleure avec vous, tout comme Noah dont les gros sanglots se transforment bientôt en hoquets.

- Non.. je... ce n'est pas possible...

Après un bref silence, vous ajoutez dans un murmure:

- Arisa...

Benji vous laisse plusieurs secondes pour faire votre deuil. Après quelques minutes, il dit:

- Tu n'as rien à te reprocher. Tu as fait de ton mieux. Tu l'as aidée jusqu'au bout.

Justement non, vous ne l'avez pas aidée jusqu'au bout puisque vous n'êtes pas venu à son secours. Ce qu'il dit est donc faux. Néanmoins, connaissant Benji, vous savez pertinemment qu'il cherche juste à vous soulager de votre douleur. Plusieurs longues minutes passent, durant lesquelles vous vous êtes senti atrocement seul et vulnérable, avant que vous vous décidiez à vous relever, séchant vos larmes d'un revers de manche.

- Nous pouvons y aller maintenant, annoncez-vous sombrement en prenant la main de Noah. Celui-ci demeure toujours aussi inconsolable; heureusement, il ne vous pose aucune question sur ce qui s'est passé, ce qui vous arrange puisque, dans le cas présent, vous serez incapable de lui répondre.

- Elle va me manquer à moi aussi, déclare Benji en s'apercevant à quel point vous êtes dévasté par la mort de la jeune femme.

Tandis que vous marchez le long du pont en silence, vous repensez à la promesse que vous avez faite à Danny, celle de veiller sur vos amis.

- Je veillerai sur eux et je me montrerai digne de toi, je te le promets, Danny.

Rendez-vous au **251**.

250

N'écoutez que votre cœur, vous vous ruez en direction d'Arisa. Noah, en larmes sur le toit de la voiture, ne cesse d'appeler la jeune femme qui est en train de lâcher prise. Heureusement, vous intervenez au bon moment: vous attrapez le bras de votre amie au moment où celle-ci était sur le point de tomber.

- C'est bon, je t'ai! Lancez-vous à la jeune femme.

- Je t'en supplie, Alex, remonte-moi!

Malheureusement, la hisser jusqu'à vous est plus dur que prévu en raison de votre état de fatigue et de vos blessures, aussi il vous faut bien plusieurs minutes pour la ramener sur la terre ferme. Derrière vous, les zombies sont toujours sur Benji que vous n'entendez presque plus. Craignant le pire pour lui, vous vous hâtez d'aider Arisa à prendre pied sur le pont; aussitôt, Noah saute dans les bras de la jeune femme. Regardant à nouveau en direction de Benji, vous remarquez que les zombies se sont déjà attroupés autour de son cadavre pour le dévorer. Voyant que vous vous apprêtez à vous lever, Arisa vous attrape par le bras et vous ramène vers elle, derrière l'une des voitures.

- On ne peut plus rien faire pour lui, dit-elle, ses yeux embués de larmes, c'est trop tard.

- Non.. je... ce n'est pas possible...

Après un bref silence, vous ajoutez dans un murmure:

- Benji...

Prenant votre tête entre vos mains, vous vous agenouillez avant de maudire ce monde horrible qui vous arrache toutes les personnes qui vous sont chères. Compatissante, Arisa pose une main sur votre épaule et pleure avec vous. Noah, quant à lui, reste silencieux. Quelques instants plus tard, les zombies, qui vous ont complètement oubliés, disparaissent de votre champ de vision. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous vous autorisez à sortir de votre cachette. Dans un premier temps, vous avez dans l'idée d'aller vous recueillir auprès du corps de Benji, mais après discussions, Arisa finit par vous en dissuader, prétextant que ça risque d'être trop dur pour vous. Préférant garder en mémoire le visage radieux de votre ami et non celui d'un corps mutilé, vous prenez la main d'Arisa et de Noah avant de reprendre votre marche le long du pont.

- Il va me manquer à moi aussi, déclare Arisa en s'apercevant à quel point vous êtes dévasté par la mort du jeune homme.

Tandis que vous marchez, vous repensez à la promesse que vous avez faite à Danny, celle de veiller sur vos amis.

- Je veillerai sur eux et je me montrerai digne de toi, je te le promets, Danny.

Rendez-vous au **252**.

251

Automne

Pour la deuxième fois de la journée, vous finissez de faire le tour de la propriété de la ferme dans laquelle vous avez trouvé refuge. L'un des fils barbelés de la clôture a été arraché durant l'attaque des Coureurs de la nuit passée. Heureusement, grâce aux pièges que vous avez posés et aux talents de tireur de Benji, vous avez pu les repousser. Regardant vos mains ensanglantées qui ont souffert des barbelés, que vous avez néanmoins pu remettre en place, vous repensez à tout ce que vous avez traversé l'été dernier. Après la fuite du motel, durant laquelle votre amour Arisa a perdu la vie, vous avez erré, en compagnie de Benji et de Noah, à travers les forêts et la campagne, cherchant un endroit où vous abriter, tout en essayant de vous cacher des bandits et des zombies. Ce n'est qu'au moment où l'été toucha à sa fin que vous avez pu trouver cette ferme qui était, à ce moment-là, habitée par un fermier et sa famille. Celle-ci périt lors d'une attaque de Coureurs et le paysan, Isaac, seul survivant du massacre, mourut à son tour de manière naturelle quelques temps après. Avant cela, il vous a fait promettre de vous occuper de sa ferme. Depuis ce jour, vous tentez tant bien que mal à maintenir les bandits et les morts-vivants hors de la propriété. La première partie de l'automne a été très dur pour vous. Toujours sur le qui-vive, vous avez

dû passer des nuits et des journées entières à surveiller le périmètre, à éliminer les zombies qui s'approchaient trop près de la ferme, à chasser, à installer les pièges, et à réparer les clôtures. En outre, la mort d'Arise vous a hanté presque chaque nuit, et encore quelque fois maintenant, vous empêchant de dormir convenablement. Parallèlement à ça, vous avez dû également vous occuper de Noah, mais aussi de Benji qui, depuis votre fuite éperdue du motel, a vu sa blessure à la jambe s'aggraver. A cause de toutes ces tâches, votre état physique a un peu changé. *Votre total de départ de points de vie a diminué de dix points de façon permanente, en revanche, votre musculature s'est quelque peu développée, aussi votre total de départ de force s'est vu accru d'un point de manière permanente.*

Vous revenez finalement à la réalité. Il est quatorze heures à votre montre. Le temps s'est un peu rafraîchi, mais il fait encore bon pour la saison.

- "Je vais en profiter pour retourner au village voisin", parlez-vous à voix basse.

En effet, votre dernière visite remonte à un mois déjà, et vos vivres commencent à diminuer dangereusement, ainsi que vos médicaments. Quelques jours après le décès d'Isaac, Noah est tombé gravement malade, épuisant ainsi la majorité de votre stock de médicaments, aussi vous avez dû parcourir toutes les pharmacies du coin pour en trouver d'autres. En entrant dans la ferme, vous entendez votre meilleur ami s'affairer dans la cuisine. Heureusement pour vous, malgré sa blessure, Benji a su se montrer utile en cuisinant, en nettoyant la ferme ou en coupant du bois. Vous savez pertinemment que Benji déteste faire ça, préférant aller chasser ou vous accompagner lors de vos sorties en ville. À cause de ça, il est devenu assez irritable, en plus d'être de mauvaise humeur en permanence. Heureusement, par amitié pour vous et par respect pour tout ce que vous avez fait pour lui, il essaye de se montrer toujours sympathique avec vous, mettant son aigreur de côté.

- Alex, dit-il tout simplement quand vous faites irruption dans la cuisine.

Votre ami est en train de faire la vaisselle, ce qui explique les ronchonnements que vous avez entendus en entrant.

- Encore merci pour le repas, c'était très bon, le complimentez-vous.

- Ce n'était que des pâtes, soupire-t-il. Alors, quoi de neuf?

- Un des fils barbelés a été arraché durant l'attaque, mais j'ai pu le réparer.

Pour joindre le geste à la parole, vous montrez vos mains ensanglantées à votre ami.

- Dans le tiroir du corridor, y'a une trousse de soin. Tu pourras te faire un bandage. Il y aussi un tube de Merfen pour ta blessure.

- OK, ça marche, merci. Et comment va Noah? Il dort toujours?

- C'était le cas il y a dix minutes quand je suis allé le voir.

Vous acquiescez d'un signe de tête pour lui montrer que vous avez noté son information, puis vous vous dirigez vers le tiroir.

- "Il n'a même pas demandé comment j'allais", remarquez-vous.

Haussant les épaules, vous prenez la fameuse trousse de soin et vous vous empressiez de soigner votre blessure. Ceci étant fait, rendez-vous au **275**.

252

Automne

Pour la deuxième fois de la journée, vous finissez de faire le tour de la propriété de la ferme dans laquelle vous avez trouvé refuge. L'un des fils barbelés de la clôture a été arraché durant l'attaque des Coureurs de la nuit passée. Heureusement, grâce aux pièges que vous avez posés et aux talents à l'arme blanche d'Arisa, vous avez pu les repousser. Regardant vos mains ensanglantées qui ont souffert des barbelés, que vous avez néanmoins pu remettre en place, vous repensez à tout ce que vous avez traversé l'été dernier. Après la fuite du motel, durant laquelle votre meilleur ami Benji a perdu la vie, vous avez erré, en compagnie d'Arisa et de Noah, à travers les forêts et la campagne, cherchant un endroit où vous abriter, tout en essayant de vous cacher des bandits et des zombies. Ce n'est qu'au moment où l'été toucha à sa fin que vous avez pu trouver cette ferme qui était, à ce moment-là, habitée par un fermier et sa famille. Celle-ci périt lors d'une attaque de Coureurs et le paysan, Isaac, seul survivant du massacre, mourut à son tour de manière naturelle quelques temps après. Avant cela, il vous a fait promettre de vous occuper de sa ferme. Depuis ce jour, vous tentez tant bien que mal à maintenir les bandits et les morts-vivants hors de la propriété. La première partie de l'automne a été très dur pour vous. Toujours sur le qui-vive, vous avez dû passer des nuits et des journées entières à surveiller le périmètre, à éliminer les zombies qui s'approchaient trop près de la ferme, à chasser, à installer les pièges, et à réparer les clôtures. En outre, la mort de Benji vous a hanté presque chaque nuit, et encore quelque fois maintenant, vous empêchant de dormir convenablement. Heureusement, Arisa a pu s'occuper de Noah, ce qui vous a beaucoup aidé. Toutefois, à cause de toutes ces tâches, votre état physique a un peu changé. *Votre total de départ de points de vie a diminué de dix points de façon permanente, en revanche, votre musculature s'est quelque peu développée, aussi votre total de départ de force s'est vu accru d'un point de manière permanente.*

Vous revenez finalement à la réalité. Il est quatorze heures à votre montre. Le temps s'est un peu rafraîchi, mais il fait encore bon pour la saison.

- "Je vais en profiter pour retourner au village voisin", parlez-vous à voix basse.

En effet, votre dernière visite remonte à un mois déjà, et vos vivres commencent à diminuer dangereusement, ainsi que vos médicaments. Quelques jours après le décès d'Isaac, Noah

est tombé gravement malade, épuisant ainsi la majorité de votre stock de médicaments, aussi vous avez dû parcourir toutes les pharmacies du coin pour en trouver d'autres. En entrant dans la ferme, vous entendez votre amie s'affairer dans la cuisine. Heureusement pour vous, malgré les heures sombres que vous avez traversées ces derniers temps, Arisa a pu faire le vide dans son esprit en s'occupant de l'entretien de la maison. Néanmoins, depuis la mort de Benji, vous avez remarqué que la Japonaise est devenue plus distante avec vous. Pourtant, vous ne pouvez pas lui en vouloir. Après tout, plus on se rapproche des gens, plus on souffre quand ceux-ci disparaissent...

- Alex, te voilà enfin! S'exclame-t-elle en s'approchant de vous, effleurant ses lèvres contre les vôtres.

Votre amie était en train de faire la vaisselle, comme à son habitude à la même heure.

- Je t'ai manqué? Lui demandez-vous, esquissant un petit sourire.

- Je n'aime pas me retrouver seule dans cette grande maison, avoue-t-elle d'une petite voix.

- Noah est là, lui faites-vous remarquer.

- Il ne quitte jamais sa chambre et reste dans son lit la plupart du temps.

Arisa a raison: Noah, profondément troublé par les récents incidents, ne quitte quasiment plus sa chambre, préférant rester dans son lit à attendre que les jours passent. Plusieurs fois, vous avez essayé de le faire sortir, sans vraiment de succès. Ne voulant pas rendre la situation encore plus délicate, vous changez rapidement de sujet.

- Encore merci pour le repas, c'était très bon, la complimentez-vous.

- Ce n'était que des pâtes, tu sais, vous dit-elle tout en écartant une mèche de ses cheveux. Sinon, cette barrière? Vous demande-t-elle brusquement.

- Un des fils barbelés a été arraché durant l'attaque, mais j'ai pu le réparer.

Pour joindre le geste à la parole, vous montrez vos mains ensanglantées à votre amie.

- Oh mon dieu, Alex! S'écrie-t-elle, de l'inquiétude dans la voix. Il faut vite soigner ça!

- Ne t'inquiète pas, ça va aller, la rassurez-vous. Dis-moi juste où je peux trouver une trousse de soin.

- Tu es sûr? (Devant votre sourire rassurant, Arisa se détend) D'accord. Il y en a une dans le tiroir du corridor. A l'intérieur, je crois qu'il y a une bande et un tube de Merfen.

- OK, ça marche. Merci Arisa (devant son mutisme, vous enchaînez:). Et comment va Noah? Il dort toujours?

- C'était le cas il y a dix minutes quand je suis allée le voir.

Vous acquiescez d'un signe de tête pour lui montrer que vous avez noté son information, puis vous vous dirigez vers le tiroir. Même si vous êtes content de voir à quel point Arisa s'inquiète pour vous, vous ne pouvez vous empêcher de penser que sa réaction était peut-

être un peu trop exagérée. La raison est peut-être qu'elle a vraiment peur de vous perdre et de se retrouver seule à s'occuper de Noah.

Haussant les épaules, vous prenez la fameuse trousse de soin et vous vous empressiez de soigner votre blessure. Ceci étant fait, rendez-vous au **286**.

253

- Désolé, murmurez-vous à l'attention de la jeune femme même si vous savez qu'elle ne peut pas vous entendre. Mais je ne peux pas prendre de risque, trop de gens dépendent de moi...

Le cœur lourd, vous vous retournez rapidement, ne préférant pas assister à la scène de massacre qui va suivre. Délaissant les hurlements de douleur de la pauvre jeune femme, vous reprenez votre route en direction de la pharmacie sans regarder une seule fois derrière vous. Rendez-vous au **285**.

254

Lorsque le zombie s'écroule sous vos assauts répétés, vous reprenez quelques bouffées d'air, autant pour reprendre votre calme suite au combat que vous venez de livrer que pour chasser le goût abjecte qui s'est logé dans votre gorge à cause de l'odeur dégagée par les cadavres lors de votre séjour dans la paroisse. Une fois que votre cœur a repris un rythme plus régulier, vous fouillez les poches du cadavre sans rien y découvrir. À présent, s'il vous reste encore un lieu à visiter, vous pouvez:

- Fouiller la supérette (rendez-vous au **260**)
- Jeter un coup d'œil à l'intérieur du poste de police (rendez-vous au **290**)

Si la paroisse était votre seconde destination, rendez-vous directement au **284**.

255

Passant une manche sous votre nez, vous ouvrez la porte et vous pénétrez à l'intérieur de la chapelle qui est plongée dans le noir. L'odeur abominable qui règne en ces lieux commencent à vous faire tourner la tête, aussi vous perdez 3 *points de vie* alors que votre *taux de contamination* augmente d'un point. Ce n'est que lorsque vous arrivez à la fin du vestibule et que vous débouchez sur la salle principale que vous comprenez d'où provient cette horrible odeur: au fond de la salle, près de l'autel, sont entassés des dizaines et des dizaines, voire une centaine, de corps. En outre, des bras et des jambes, arrachés de leurs corps, se trouvent disséminés un peu partout, alors que du sang macule le sol tout comme les murs.

- "Mais merde, c'est quoi ce bordel!", lâchez-vous sans vraiment vous en rendre compte.

Quoi qu'il en soit, ne voulant pas vous attarder davantage dans ce lieu sinistre qui ressemble plus à un cimetière qu'à un lieu de culte, vous décidez d'effectuer une rapide fouille des lieux, puisque vous êtes là, avant de partir. Mais pour cela, *tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **296**, si vous êtes malchanceux, allez au **263**.

256

Malheureusement, un groupe de Coureurs s'est détourné de sa course pour se diriger dans votre direction. Même si votre véhicule va plus vite qu'eux, ceux-ci font preuve d'une vitesse surprenante. En effet, en bondissant, la plupart parviennent à s'agripper à votre véhicule. L'un d'entre eux arrive même à grimper sur le capot, vous empêchant ainsi de voir la route. Pour couronner le tout, il frappe de toutes ses forces la vitre qui commence à former une étoile. De votre côté, vous tentez tant bien que mal de faire des embardées afin de faire chuter le zombie, en vain. Lorsque votre agresseur brise violemment le pare-brise, vous recevez plusieurs morceaux de verre qui se fichent dans votre visage, ainsi que dans votre œil droit. Criant de douleur, vous lâchez le volant, perdant ainsi le contrôle de la Jeep. Dès lors, celle-ci fait un écart sur la gauche et fonce droite sur un énorme tronc d'arbre. Le choc est violent. Le zombie est projeté dans les airs. N'ayant pas attaché votre ceinture, vous êtes à votre tour projeté de la voiture, mais votre course se finit rapidement lorsque votre tête heurte violemment le tronc d'arbre. Inutile de préciser que vous mourez sur le coup et que votre aventure s'achève ici.

257

Les rayons du soleil vous accueillent lorsque vous posez pieds sur le perron. Il fait bon pour la saison, même si le temps s'est un peu rafraîchi. Ajustant vos lunettes de soleil, vous passez ensuite la capuche de votre pull sur votre tête avant de vous mettre en route. Avec hâte, vous traversez le vaste jardin qui jouxte la ferme, passant devant les corps encore fumants des zombies que vous avez brûlés tôt ce matin. La campagne autour de vous est complètement déserte, pas l'ombre d'un Rôdeur ou d'un humain, et encore moins d'animaux, ceux-ci ayant probablement déserté les lieux depuis longtemps. Ça et là, vous apercevez les carcasses de voitures laissées à l'abandon. Les arbres, quant à eux, sont à votre image: dépouillés de leur feuillage tout comme vous êtes dépouillé de ce qui faisait votre personnalité, votre côté bon vivant et humoristique. Avant l'apparition de l'épidémie qui a transformé une partie de la population du pays en zombie, vous étiez une personne pour qui l'humour passait avant tout. Au sein de votre école, vous étiez même considéré comme l'un

des lycéens les plus drôles. Hélas, tout ça est loin derrière vous. A présent, votre visage est désormais caché derrière un masque imperturbable, dénué d'humour et de joie. Serrant les poings, vous tentez d'oublier cette époque passée afin de vous consacrer sur l'instant présent. Vous vous installez derrière le volant de la Jeep Cherokee, la voiture de feu Isaac, puis vous partez sans plus attendre pour Mariez. A l'époque, ce village était habité par quelque 600 âmes, disparus depuis le temps. Lors de votre dernier passage, vous aviez aperçu une pharmacie ainsi qu'une supérette.

- " En espérant qu'elles n'aient pas été dévalisées ", maugréez-vous.

Le paysage – une vaste campagne sur la gauche et une épaisse forêt sur la droite -, défile à toute vitesse autour de vous. A plusieurs reprises, vous devez ralentir pour éviter les voitures abandonnées qui se trouvent encore sur la route. Si quelqu'un était avec vous en ce moment-même, celui-ci penserait que vous faites tout pour vous tuer ce qui, inconsciemment, est peut-être le cas... Mettez ces sombres pensées de côté, vous avisez le panneau sur lequel est marqué: Meyriez/Merlach, Merlach étant le nom en allemand du village.

- Alex, bienvenu à Meyriez, village de rêve dans ce monde apocalyptique! Lancez-vous pour vous-même, votre humour ne vous ayant pas complètement abandonné.

Vous stoppez la Jeep à l'entrée du village inhabité, vérifiant les alentours. Comme vous n'apercevez nulle trace d'une quelconque présence, vous garez votre véhicule dans un parking au milieu d'autres voitures. Ainsi, elle passera inaperçue aux yeux des éventuels visiteurs qui, comme vous, viendraient séjourner dans ce charmant village. Par chance, vous mettez la main sur un plan du village, ce qui vous fera gagner de précieuses minutes. En effet, même si vous aviez pu localiser la pharmacie et la supérette lors de votre dernier passage, vous ne vous rappelez plus exactement de leur emplacement. Aussi, grâce au plan, vous déterminez rapidement l'endroit où se situent la pharmacie, la supérette et même le bâtiment de la police locale. Si la supérette et la police locale se tiennent non-loin de vous, la pharmacie se trouve en revanche bien plus loin, au-delà de la paroisse que vous distinguez au loin. Dès lors vous pouvez:

- Fouiller la supérette (rendez-vous au **260**)
- Jeter un coup d'œil à l'intérieur du poste de police (rendez-vous au **290**)
- Vous dirigez vers la Paroisse (rendez-vous au **271**).

Cependant, comme le temps presse, vous ne pourrez fouiller que deux des trois endroits cités dans la liste ci-dessus. Dès que ce sera fait vous devrez vous rendre au **284**.

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Vous vous engouffrez dans la première rue que vous croisez. Ne connaissant pas du tout le village, vous avancez au petit bonheur la chance. Votre principal objectif est de retourner en arrière, vers l'entrée du village, là où vous avez garé votre véhicule. Malheureusement, tant que la horde sera à vos trousses, vous ne pourrez pas rebroussez chemin. Dans l'immédiat, vous vous tenez au milieu un croisement. N'ayant aucune idée du chemin à emprunter, vous commencez à jurer entre vos dents jusqu'à ce qu'une silhouette vêtue de rouge apparaisse dans la ruelle de droite pour disparaître ensuite dans une autre ruelle qui part également sur la droite.

- Hey, l'appellez-vous, attendez!

Ni une ni deux, vous partez à la suite de la silhouette habillée de rouge que vous juriez avoir déjà vue. Mais quand?

- L'été passé, j'en suis sûr, vous souvenez-vous. C'était juste avant notre accident de voiture et la mort de...

Vous frissonnez en repensant à ce tragique accident, aussi vous décidez de le chasser rapidement d'un revers de la main. Derrière vous, vous entendez les zombies hurler et grogner, ce qui vous incite à presser le pas. Quand vous pénétrez à votre tour dans la ruelle c'est pour constater qu'il y a nulle trace de la silhouette.

- Bon sang, mais où a-t-elle bien pu passer? Je n'ai quand même pas halluciné, non?

Toutefois, vous ne pouvez pas aller plus loin dans vos réflexions car la horde approche de plus en plus. Pour votre plus grand malheur, la ruelle se termine sur une impasse, avec aucune issue visible, si ce n'est quelques containers dans lesquels vous pourrez vous cacher. Rapidement, vous vous ruez en direction de l'un des containers que vous ouvrez; aussitôt, une odeur épouvantable envahit les lieux, et pour cause: il y a un cadavre à l'intérieur! N'ayant pas d'autre choix, votre vie étant en jeu, vous vous glissez à l'intérieur et vous prenez place à côté du corps. L'odeur est si insoutenable que vous ne tardez pas à avoir la tête qui tourne; de ce fait, votre *taux de contamination* augmente d'un point. Si cela ne vous est pas fatal, vous retenez votre respiration et vous priez pour que les zombies ne vous trouvent pas. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **272**, si vous êtes malchanceux, rendez-vous au **261**.

259

Vous n'êtes pas assez rapide; de ce fait, vous ne pouvez rien faire lorsque le zombie plonge ses dents dans votre mollet. Vous perdez 1D6+2 de *points de vie* alors que votre *taux de contamination* augmente d'un point. Vous perdez en outre un *point de chance* pour vous être fait surprendre aussi bêtement. La douleur causée par la morsure vous arrache un petit cri,

mais vous devez vous ressaisir rapidement puisque vous devez encore éliminer ce zombie avant qu'il ne fasse plus de dégâts. Entamez ce combat directement au corps à corps.

RÔDEUR

Dextérité: 6 Force: 3 Points de vie: 27

Si vous êtes vainqueur mais que vous avez été blessé, rendez-vous au **205**, sinon lisez ce qui suit. Votre dernier coup est si puissant qu'il envoie la tête du zombie contre un grillage, alors que le reste du corps s'affaisse sur le sol dans un bruit spongieux. Après tout ce que vous avez traversé, vous réussissez encore à vous faire surprendre par un simple Rôdeur. Vous vous promettez que cela n'arrivera plus. Dans l'immédiat, comme la visite du poste de police n'est plus au goût du jour, vous décidez de quitter la ruelle et de prendre une nouvelle destination. S'il vous reste encore un lieu à visiter vous pouvez:

- Fouiller la supérette (rendez-vous au **260**)
- Vous diriger vers la paroisse (rendez-vous au **271**)

Si le poste de police était votre seconde destination, rendez-vous directement au **284**.

260

La porte de la supérette est fermée par d'épaisses planches que vous parvenez néanmoins à ôter après plusieurs tentatives. Vous écopez toutefois d'une perte de 3 *points de vie* à cause d'une éraflure sur votre main provoquée par l'un des rebords pointus d'une des planches. Lorsque vous poussez la porte, vous n'êtes pas surpris d'atterrir dans une pièce plongée dans le noir, éclairée uniquement par les rayons de soleil qui filtrent à travers la porte. Des râles sur votre gauche attirent aussitôt votre attention; instinctivement, vous vous collez contre l'un des étalages. Pendant un bref moment, vous faites le vide dans votre esprit avec pour unique but d'évaluer le nombre d'infectés qui se trouvent à l'intérieur avec vous. Au final, vous ne comptez que deux cadences de pas différents, ce que vous confirme le rapide coup d'œil que vous jetez en direction des bruits. Si vous souhaitez chercher à manger, vous n'aurez pas d'autres choix que de vous défaire des deux Rôdeurs. Fort heureusement, grâce à l'obscurité et au fait que les zombies ne vous aient toujours pas vu, vous pourrez les éliminer de manière furtivement grâce à votre arbalète. Si vous pensez que le jeu en vaut la chandelle, *testez votre précision* à deux reprises en ajoutant cependant un point à chaque résultat obtenu en raison de l'obscurité. Comptez ensuite le nombre de tirs réussis puis rendez-vous au **295**. Si vous pensez que ça ne vaut pas le coup de risquer votre vie, vous

Opération Survie ~ La Marche des Morts

pouvez très bien sortir de la supérette et choisir un nouveau lieu à visiter parmi la liste ci-dessous.

- Le poste de police (rendez-vous au **290**)
- La Paroisse (rendez-vous au **271**).

Si la supérette est le deuxième lieu que vous avez visité, rendez-vous directement au **284**.

261

Les secondes passent tandis que les grognements des zombies s'éloignent de plus en plus. Lorsque vous ne les entendez plus, vous poussez un soupir de soulagement. Alors que vous êtes sur le point de sortir de votre cachette nauséabonde, le container s'ouvre sur un zombie! Moins stupide que les autres, celui-ci, malgré l'odeur dégagée par le cadavre, a dû sentir votre odeur de chair fraîche et ne s'est pas laissé berné. Il vous agrippe de ses deux mains et tente de vous mordre. *Testez votre agilité*. Si vous êtes agile, vous parvenez à vous dégager et à énuquer votre agresseur. Si vous êtes malhabile, vous réussissez également à éliminer le zombie mais seulement après qu'il vous a mordu à l'épaule, ce qui vous fait perdre 5 *points de vie* et augmente votre *taux de contamination* d'un point. Si vous êtes toujours en vie, votre cœur bat si vite dans votre poitrine qu'il vous faut bien plusieurs minutes pour vous calmer. Une fois que c'est fait, vous rebroussez chemin jusqu'à la hauteur de la supérette et du poste de police. Malheureusement, vous qui pensiez être tiré d'affaire, vos ennuis ne font en fait que commencer. En effet, les Rôdeurs se dirigent désormais tout droit en direction... de la ferme dans laquelle vous habitez! Et nulle doute que les Coureurs qui faisaient partie de la horde soient déjà à mi-chemin. Horrifié, vous entrez à toute vitesse dans votre véhicule que vous démarrez au quart de tour. Sans perdre de temps, vous quittez le village pour vous rendre auprès de la ferme, tout en prenant bien soin d'écraser quelques zombies au passage. Rendez-vous au **268**.

262

Dégainant une arme par mesure de sécurité, vous avancez ensuite en direction de la pièce fermée par une porte en bois munie d'une vitre contre laquelle vous collez votre oreille. Retenant votre souffle, vous tentez de capter le moindre bruit suspect. Au bout de quelques instants, vous percevez à nouveau un râle rauque. Il y a quelqu'un derrière cette porte, cela ne fait aucun doute. Poussé par la plus curiosité, vous décidez d'ouvrir la porte. Puisque vous êtes là, autant en avoir le cœur net! Prudemment, vous ouvrez la porte d'une main, brandissant votre arme dans l'autre. Avec aisance, vous vous glissez dans la pièce en faisant

le moins de bruit possible. Le bureau dans lequel vous vous tenez est plongé dans l'obscurité, comme tout le reste, ce qui vous empêche de voir correctement. Votre nuque commence à vous piquer, votre instinct de survie vous avertissant que vous n'êtes pas seul. Alors que vous faites volte-face, une silhouette émerge de derrière la porte et vous saute dessus! Comme vous vous attendiez à une attaque, vous vous trouvez déjà hors de portée de votre agresseur; hélas celui-ci arrive néanmoins à vous attraper l'un de vos bras et à y plonger ses dents. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **292**, si vous êtes malchanceux, rendez-vous au **270**.

263

En inspectant la grande salle, vous faites malencontreusement tomber un pot de fleurs qui va s'écraser bruyamment sur le sol, le bruit se répercutant dans toute la salle. Craignant que le vacarme n'attire des infectés, vous retenez votre souffle. Une longue minute passe sans que rien n'arrive; alors que vous êtes sur le point de pousser un soupir de soulagement, un grognement se fait entendre, suivi d'un deuxième puis d'un troisième une poignée de secondes plus tard. Trois infectés – des Coureurs à en juger par leur vivacité – émergent du tas de cadavres sous vos yeux horrifiés. En vous apercevant, ils poussent d'affreux hurlements avant de sprinter dans votre direction.

- "Et merde!"

Le cœur battant la chamade, vous faites aussitôt volte-face en direction de la sortie vers laquelle vous vous précipitez, les trois Coureurs vous talonnant de près. Si vous pensez pouvoir sortir de la chapelle avant eux, en revanche vous doutez fortement de pouvoir refermer la porte à temps. Qu'avez-vous comme arme de corps à corps? Si vous possédez une matraque ou une arme de même longueur (barre de fer, hache, etc.), rendez-vous au **289**. Si vous possédez plutôt un couteau ou une arme de la même taille, *testez votre agilité* puis rendez-vous au **278** en cas de réussite ou au **269** en cas d'échec.

264

Reconnaissant les cris d'Arisa, vous vous dépêchez d'entrer dans la ferme. La bataille qui se déroule à l'intérieur est si violente que vous pourriez presque entendre le son de son katana en train de fendre l'air.

- Arisa! L'appellez-vous.

Deux zombies, dont les têtes ont été tranchées, obstruent la porte d'entrée. Sautant par-dessus, vous traversez rapidement le vestibule, prenant la direction du salon d'où proviennent les bruits de bataille. A plusieurs reprises, vous croisez le cadavre de zombies

Opération Survie ~ La Marche des Morts

ayant fait connaissance avec l'arme blanche de votre amie. Soudain, vous entendez un puissant grondement venant du salon, suivi par un hurlement de douleur – celui d'Arisa. En débouchant à votre tour dans le salon, vous comprenez pourquoi: un immense zombie se tient au milieu de la pièce dévastée. Sa stature est beaucoup plus imposante que celle des zombies; pire même, il semble grandir à vue d'œil. Aussitôt, vous le reconnaissez: c'est le zombie que vous aviez vu dans la horde qui a attaqué la pauvre jeune femme! Près du monstre, vous apercevez la jeune femme, le visage rongé par la terreur et la douleur. Son katana gît à ses pieds, alors qu'elle tient dans sa main droite son bras gauche maculé de sang. S'apercevant enfin de votre présence, la survivante tourne la tête dans votre direction.

- Alex, c'est toi? S'il... s'il te plaît, viens m'aider!

Malheureusement, vos jambes refusent de bouger, tandis que vous contemplez l'imposant zombie qui ne cesse de grandir pour atteindre les deux mètres, un son guttural sortant de sa bouche difforme. Malgré la peur qui envahie votre corps, vous rejoignez Arisa au moment où celle-ci s'écroule sur le sol, le teint livide.

- Arisa, est-ce que ça va? Lui demandez-vous, le cœur serré.

- J'ai... j'ai été mordu, pleure-t-elle. Alex... je ne sais pas quoi faire!

- Chut, ne t'inquiète pas, ça va aller, lui dites-vous pour la calmer alors que vous savez pertinemment que ce n'est pas le cas.

Sa peau est devenue extrêmement pâle. En cas de morsure, il faut bien quelques heures au minimum avant que la personne ne se transforme en zombie. Or cela ne fait que deux minutes que votre amie a été mordue et déjà elle présente les mêmes symptômes. Comment est-ce possible? Vous tentez de rassurer la jeune japonaise du mieux que vous le pouvez; néanmoins, devant le corps de votre amante sur le point de mourir vous avez toutes les peines du monde à ne pas fondre en larmes. Pendant ce temps, l'immense zombie s'est rapproché de votre position, désirant faire de vous sa prochaine victime. Comment une telle créature a-t-elle pu voir le jour? En voilà une bonne question, mais dans l'immédiat, il y a plus urgent, vous devez mettre cette abomination hors d'état de nuire. Pas question de laisser un tel monstre dans la nature. Vous armant de courage, malgré votre état au bord de la crise de nerf, vous dégainez une arme avant d'ouvrir le feu. Vous avez le droit à deux *tirs de précision* avant de poursuivre au corps à corps.

ZOMBIE ÉGORGEUR

Dextérité: 8

Force: 7

Points de vie: 56

Pas question de fuir puisque Noah est encore dans la maison, du moins, l'espérez-vous... Si vous triomphez de ce redoutable adversaire, rendez-vous au **299** après être passé au **205** si

vous avez été touché.

265

Avant de partir, vous décidez de parler un petit coup avec Benji, histoire d'avoir la conscience tranquille pour le reste de la journée. Vous le découvrez dans la cuisine, assis sur chaise, faisant face à la fenêtre, aussi silencieux qu'à son habitude. Lorsque vous vous approchez de lui, il ne daigne même pas tourner la tête dans votre direction. Ce manque d'attention de sa part vous blesse quelque peu. Il n'y a pas si longtemps, Benji et vous étiez comme les deux doigts de la main. Vous prenez une chaise que vous tournez à l'envers, avant de vous installer en face de Benji, bras croisés sur le dossier.

- Parle-moi un peu, Benji. Depuis que sommes dans cette ferme, nous n'avons plus eu une seule discussion. Que se passe-t-il? Dis-le-moi, je m'inquiète pour toi, amigo.

Dans un premier temps, votre ami ne dit pas un mot, n'émettant qu'un léger soupir. Finalement, il détourne son regard de la fenêtre pour vous regarder droit dans les yeux.

- Pourquoi m'avoir sauvé moi au lieu d'Arisa? Vous demande-t-il brusquement.

Pris au dépourvu, vous demeurez silencieux, ne sachant pas quoi lui répondre. Lui répondre quoi, de toute façon? Même vous, vous ne savez pas pourquoi vous avez préféré sauver Benji qu'Arisa.

- Tu m'en veux de t'avoir sauvé? Vous étonnez-vous mais Benji secoue la tête.

- Non, ce n'est pas ça. Je... jamais je ne pourrai assez te remercier, mais comprends-moi, tu aimais Arisa plus que tout, et même si toi et moi sommes amis, il faut bien avouer que je suis plus un fardeau pour toi qu'autre chose. Alors qu'Arisa aurait pu mieux t'aider dans tes tâches, comme en allant en ville à ta place ou en sécurisant le périmètre, etc.

Vous secouez la tête en entendant les paroles de Benji, comme pour lui montrer qu'elles sont fausses.

- Je n'ai pas vraiment réfléchi, admettez-vous. J'ai agis sur le moment. Peut-être qu'au fond de moi, et malgré l'amour que je portais pour Arisa, j'ai préféré privilégier l'amitié que l'amour. Si j'avais sauvé Arisa, peut-être qu'elle m'aurait quitté pour aller avec quelqu'un d'autre, et je ne te cache pas qu'une rupture dans un monde post-apocalyptique serait sûrement une épreuve difficile à supporter. Alors que toi, tu ne me quitteras jamais pour aller avec quelqu'un d'autres, lui dites-vous en lui adressant un clin d'œil, ce qui fait rire votre ami – un rire chaleureux.

- C'est vrai, finit-il par dire. Je suis d'accord avec toi.

- Et tu n'es pas un fardeau, loin de là, le réconfortez-vous. J'ai peut-être choisi de m'occuper de tout ce qui touche à la chasse, à la défense de la ferme et aux surveillances, mais par

contre, j'ai besoin de quelqu'un pour surveiller mes arrières et sur qui me reposer en cas de coup dur. Sans toi, je suis perdu, ajoutez-vous après un bref silence.

Vos paroles ont l'effet escompté: aussitôt, le visage de Benji s'illumine d'un franc sourire, comme ceux qu'il arborait autrefois.

- Merci pour tes paroles, Alex, je me sens mieux à présent.

- Mais de rien, commentez-vous, les amis sont là pour ça.

Vous posez ensuite fraternellement votre main sur l'épaule de votre ami avant de vous lever de votre chaise.

- Je pars faire un tour à Meyriez, annoncez-vous. La dernière fois que j'y suis allé, il y avait encore des vivres et des médicaments, et comme les bandits se font rares dans les parages, on peut espérer que rien n'a été touché.

- Très bien, acquiesce Benji. Je m'occupe de surveiller le périmètre.

- Et veille aussi sur Noah. Il ne va pas très bien depuis qu'Arise n'est plus là.

- Compte sur moi, mon pote. Allez, vas-y, mais t'as intérêt à revenir en un seul morceau!

Hochant la tête, vous rassurez votre ami. Ceci étant fait, vous lui faites quelques recommandations avant de prendre la direction de la sortie. Rendez-vous à présent au **257**.

266

Vous avez bien fait de ne pas vous décourager, car au final, vous avez trouvé une bonne dizaine de médicaments, parmi lesquels des antibiotiques, des aspirines et de la pommade cicatrisante. En revanche, vous ne découvrez rien d'autre qui puisse vous être utile, excepté une pilule médicale oubliée. Exceptionnellement, toutes ces médicaments (excepté le sérum) ne comptent que pour un seul objet et sont à inscrire dans la case des possessions. Le sérum, quant à lui, prend une place normale sur votre *feuille d'aventure*. N'ayant plus rien à faire dans cette pharmacie, il est temps pour vous de regagner votre véhicule et de quitter ce village. Mais avant cela, avez-vous achevé la jeune femme? Si oui, rendez-vous au **287**, sinon allez au **276**.

267

Vous seriez sûrement plus tranquille si vous alliez voir Noah avant de partir, aussi vous montez les escaliers en prenant la direction de sa chambre qui était autrefois celle du fils cadet d'Isaac. En ouvrant la porte, vous découvrez le garçonnet assis sur son lit, faisant face à la fenêtre dont les volets ont été tirés. Sa silhouette est illuminée par les rayons puissants du soleil. Si Noah a entendu votre arrivée, il ne le montre pas, même quand vous refermez la porte.

- Noah, est-ce que ça va?

Constatant que le petit garçon ne bouge toujours pas, vous le rejoignez près du lit après avoir traversé toute la pièce remplie de jouets éparpillés.

- Est-ce que ça va? Répétez-vous à nouveau tout en vous asseyant à ses côtés.

- Ça va. Je suis triste que David ne soit plus là.

David était le fils cadet d'Isaac, avec qui Noah s'était lié d'amitié.

- Je suis désolé, avouez-vous, les choses ne devaient pas se passer comme ça.

- Je sais bien, dit Noah d'une voix à peine audible. Tous les gens meurent autour de nous.

- C'est vrai, affirmez-vous, mais Arisa et moi sommes là. Nous sommes une famille, et nous ferons tout pour rester en vie aussi longtemps qu'il le faudra.

- Tu... tu le promets?

- Bien sûr, bonhomme, répondez-vous en lui adressant un grand sourire. Je ferai tout pour te protéger (après une brève pause, vous ajoutez:). Tu sais, t'es un peu comme le petit frère que je n'ai jamais eu et que j'aurais toujours voulu avoir.

- Ta famille te manque? Vous demande-t-il innocemment, sans penser à la douleur permanente que vous inflige la disparition de votre famille.

- Oui, beaucoup, mais je n'essaye de ne pas y penser. Même si la douleur est toujours présente, il faut aller de l'avant. Maintenant, ma famille c'est toi et Arisa.

Noah paraît satisfait par vos paroles, car il retrouve peu à peu le sourire.

- Et Benji, il te manque?

D'abord surpris par cette question personnelle si brusque, vous avez un mouvement de recul.

Ah, les enfants et leurs fameuses questions!

- Oh, désolé, dit en remarquant votre réaction, je ne voulais pas te blesser.

Des larmes commencent à naître au coin de ses yeux; rapidement, vous passez un bras autour de ses frêles épaules.

- T'inquiète pas, bonhomme, ta question ne me dérange pas. C'est juste que c'est encore trop frais et que j'ai encore de la peine à en parler. Mais oui, il me manque beaucoup. C'était mon ami. Le meilleur ami que j'ai eu depuis la Grande Invasion.

Noah se détend quand vous lui annoncez que vous ne lui en voulez pas, et pour éviter qu'il se sente encore coupable, vous déclarez rapidement:

- Écoute, je dois aller en ville, mais si je le peux, je te ramène une peluche pour tenir compagnie à Nounours, d'accord?

À ces mots, le visage de Noah s'illumine puis celui-ci se jette dans vos bras.

- Merci tonton Alex!

- Hahaha, je suis content de te retrouver. Bon, terminez-vous en écartant gentiment le garçonnet, je dois y aller, donc je te dis à tout à l'heure.

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Tandis que vous vous levez et que vous vous dirigez vers la porte, Noah vous adresse un signe de la main.

- Fais attention à toi, tonton Alex.

- Promis, faites-vous en lui adressant un clin d'œil complice.

Avant de quitter la chambre, vous manquez de trébucher sur des billes qui traînaient par terre. Pensant que cela pourrait vous être utile, vous rangez les billes dans leur bocal avant de le ranger dans votre sac à dos (inscrivez le bocal à billes sur votre *feuille d'aventure*, ainsi que le mot "jouet"). Redescendant les escaliers, vous avertissez Arisa, toujours dans la cuisine, que vous partez faire un tour en ville. Guère ravie de votre départ dans un premier temps, elle finit par accepter. Après vous avoir fait quelques recommandations, vous avoir souhaité bonne chance et vous avoir embrassé, vous sortez de la ferme. Rendez-vous au **257**.

268

À mesure que vous approchez de la ferme, l'appréhension vous gagne. À plusieurs reprises, vous dépassez des Coureurs qui filent tous dans la même direction. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **291**. Si vous êtes malchanceux, *testez ensuite votre agilité*. Si vous réussissez, vous pourrez vous rendre également au **291**, sinon vous devrez aller au **256**.

269

Dès que vous franchissez la porte à doubles battants, vous la refermez précipitamment sur vos poursuivants; hélas, vous tardez à réagir car le zombie de tête, suivi de près par les deux autres, parvient à repousser le battant. Pris dans votre élan, vous trébuchez, vous retrouvant face contre terre. Profitant de cette situation, les Coureurs sautent sur vous; heureusement, grâce à vos réflexes affûtés, vous parvenez à vous lever d'un bond, prêt à recevoir vos adversaires comme il se doit. Instinctivement, vous reculez de quelques pas, suffisamment pour vous permettre d'effectuer deux *tirs de précision*. Passé ce délai, vous devrez poursuivre ce combat au corps à corps. A noter que vous ne pourrez pas fuir car les Coureurs vous poursuivront où que vous irez.

1^{er} COUREUR

Dextérité: 8 Force: 4 Points de vie: 32

2^{ème} COUREUR

Dextérité: 6 Force: 5 Points de vie: 27

Opération Survie ~ La Marche des Morts

1^{er} COUREUR

Dextérité: 7

Force: 3

Points de vie: 38

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **298**. En revanche, si vous avez été blessé durant cet âpre combat, rendez-vous d'abord au **205**.

270

Malheureusement, le zombie vous mord le bras droit, celui que vous utilisez toujours pour vous battre; de ce fait, en plus de perdre 1D6+2 de *points de vie* et de voir votre *taux de contamination* augmenter d'un point, votre *dextérité* diminue d'un point de manière permanente. Malgré cette mauvaise nouvelle, vous devez toujours éliminer le zombie qui agrippe votre bras. Pour se faire, vous pouvez embrocher son crâne à l'aide de votre couteau auquel il faudra déduire un coup porté. Si vous n'avez pas de couteau en votre possession, vous devrez utiliser l'un de vos carreaux d'arbalète (exceptionnellement, vous ne pourrez pas le récupérer). Dans les deux cas, modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Lorsque vous plantez votre arme dans la tête du zombie, celui-ci émet un gargouillis étouffé avant de rendre l'âme définitivement. Une fois que vous vous êtes assuré qu'il n'y a plus de danger, vous effectuez une rapide fouille des lieux. L'obscurité qui règne dans le bureau vous empêche de le fouiller convenablement, toutefois vous mettez quand même la main sur une batte de base-ball qui semble, à priori, en excellent état. Cette arme inflige 5 points de dégâts puis 2 seulement après 10 coups portés. Cependant, si au cours d'un assaut vous tirez un double 6 au moment de calculer votre *Force d'Attaque*, votre coup sera si puissant qu'il énuquera votre ennemi, le tuant sur le coup, mais uniquement s'il s'agit d'un adversaire unique (chien ou humain). À vous de décider si vous souhaitez conserver cette arme ou non (si vous l'emportez avec vous, notez la batte de base-ball sur votre *feuille d'aventure*). Une fois que vous aurez fait votre choix, vous prendrez la direction de la sortie, rendez-vous alors au **280**.

271

Vous prenez sans plus attendre la direction de la Paroisse, traversant les rues désertes du village. A intervalles irréguliers, le vent soulève des feuilles mortes, ainsi que toutes sortes de journaux qui traînaient çà et là. L'absence totale de bruits et d'habitants vous met mal à l'aise, vous attendant à tout instant à entendre un hurlement annonçant l'arrivée de contaminés. Frémissant à cette idée, vous pressez le pas, ne souhaitant pas être la cible d'un quelconque zombie. Soudain, l'un des journaux voit sa course s'arrêter quand il heurte votre jambe. Par curiosité, vous le prenez et vous lisez ses gros titres: "Les Morts

Marchent!". La date du journal correspond au jour où les premiers zombies ont fait leur apparition. De rage, vous chiffonnez le journal que vous jetez par terre, avant de reprendre votre route, traversant un petit jardin au centre duquel se dresse la paroisse du village. Si à l'époque le jardin était bien entretenu, il a désormais perdu aujourd'hui toute sa splendeur. La plupart des haies et des buissons ne sont plus que des maigres squelettes brunâtres, tandis que l'herbe a été retournée et écrasée, comme si de violents combats avaient eu lieu ici-même. La paroisse est composée d'un bâtiment principal surmonté d'un clocher dont le bout se termine par une croix. En vous approchant de la porte d'entrée à double-battants, qui se trouve sous un vieux toit en bois, vous constatez que celle-ci est entrouverte. Vous poussez légèrement le battant, juste assez pour pouvoir passer la tête, mais une épouvantable odeur de chairs pourries, qui vous assaillent les narines, a tôt fait de vous faire reculer précipitamment de la porte. Si vous souhaitez vraiment savoir ce qu'il y a à l'intérieur, prenez votre courage à deux mains et rendez-vous au **255**. Dans le cas contraire, s'il vous est encore possible de visiter un lieu, vous pouvez :

- Fouiller la supérette (rendez-vous au **260**)
- Jeter un coup d'œil à l'intérieur du poste de police (rendez-vous au **290**)

Si la paroisse était votre seconde destination, rendez-vous directement au **284**.

272

Vous entendez les zombies passer non loin de votre cachette. Par chance, aucun d'entre eux ne vous découvre, sûrement à cause de votre odeur qui est masquée par celle du macchabée en décomposition à côté de vous. Avant de sortir de votre cachette, vous patientez encore quelques minutes, le temps d'être sûr que les zombies soient bien loin. C'est finalement avec joie que vous émergez de votre cachette pestilentielle. Après avoir pris quelques bouffées d'air, vous rebroussez chemin jusqu'à la hauteur de la supérette et du poste de police. Malheureusement, vous qui pensiez être tiré d'affaire, vos ennuis ne font en fait que commencer. En effet, les Rôdeurs se dirigent désormais tout droit en direction... de la ferme dans laquelle vous avez trouvé refuge! Et nulle doute que les Coureurs qui faisaient partie de la horde soient déjà à mi-chemin. Horrifié, vous entrez à toute vitesse dans votre véhicule que vous démarrez au quart de tour. Sans perdre de temps, vous quittez le village pour vous rendre auprès de la ferme, tout en prenant bien soin d'écraser quelques zombies au passage. Rendez-vous au **268**.

273

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Maintenant que vous êtes débarrassé de vos ennemis, vous fouillez les étalages sans plus attendre. Même si la supérette a été le théâtre de pillages, il reste néanmoins largement assez de nourriture sur les différents étalages. Vous remplissez votre sac de conserves et de tout ce qui n'est pas encore périmé jusqu'à ce qu'il soit quasiment plein. Devant toute cette nourriture qui vous tend les bras, vous vous promettez de revenir en emmenant cette fois-ci la personne qui est avec vous à la ferme. Exceptionnellement, toutes ces conserves ne comptent que pour un seul objet et sont à inscrire dans la case possession et non dans la case des soins et des rations (modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence). Alors que vous êtes sur le point de quitter la supérette, un bruit provenant d'une pièce dans le mur du fond attire votre attention. Si vous décidez de voir de quoi il en retourne, rendez-vous au **262**, si vous préférez quitter la supérette sans plus attendre, rendez-vous au **280**.

274

Vous levez votre arbalète, prêt à tirer. Lorsque le premier zombie est sur le point de bondir sur sa proie, vous décochez le trait meurtrier qui va se fiché dans la tempe de la jeune femme, la tuant sur le coup (Rayez un carreau de votre *feuille d'aventure*). En mourant, la femme entraîne avec elle dans sa chute quelques zombies; cependant d'autres, des Rôleurs, uniquement, ont déjà la tête tournée dans votre direction. Ainsi repéré, vous n'avez plus d'autre choix que de prendre la poudre d'escampette. Ni une ni deux, vous tournez les talons avant de détalé en direction de la pharmacie. Rendez-vous au **285**.

275

Préférant revenir avant la tombée de la nuit, vous rassemblez rapidement vos affaires. Vous glissez le fusil de Danny dans le holster qui se trouve dans votre dos avant d'empoigner votre arbalète que vous mettez en bandoulière grâce à une attache que vous avez fixée à l'arme. Comme arme de corps à corps, vous avez le choix entre un couteau de combat (10x+3) ou une matraque (10x+6 mais réduit la *force d'attaque* d'un point au combat), les deux armes se fixant à votre ceinture. Dans votre sac à dos, qui heureusement, n'entrave pas trop vos mouvements et ne vous gêne pas pour prendre le fusil, se trouve une trousse de soins moyenne (+20 *points de vie*), une bouteille d'eau (4 doses rendant chacune 3 *points de vie*), une ration de survie (+5 *points de vie*), un sérum, ainsi que tous les autres objets que vous pourrez découvrir. En outre, l'une de vos poches cargo contient 1D6+6 cartouches de calibre 12. Du côté opposé de l'endroit où vous avez accroché votre arme de corps à corps, un petit carquois, contenant 8 carreaux d'arbalète, est suspendu à votre ceinture. Ainsi équipé, vous êtes prêt pour votre excursion en ville. Avant cela vous pouvez,

si vous le souhaitez, parler à Benji (rendez-vous au **265**) ou voir comment va Noah (rendez-vous au **293**). Mais si vous décidez de partir sans plus attendre, rendez-vous au **257**.

276

En sortant, vous êtes accueillis par les rayons de soleil, ainsi que par une petite bise qui vient de se lever. Votre regard est aussitôt attiré par la horde de zombies qui converge dans votre direction; le cadavre de la jeune femme n'ayant pas réussi à les rassasier entièrement. Ni une ni deux, vous tournez les talons et vous prenez vos jambes à votre cou. Rendez-vous au **258**.

277

Il vous faut un certain temps pour ôter toutes les planches. Pendant que vous vous affairez, vous entendez à plusieurs reprises des grognements de mauvais augures, ce qui fait naître en vous une certaine anxiété. Lorsque vous retirez la dernière planche, vous hésitez quelques instants avant d'ouvrir la porte, ce que vous faites finalement une poignée de secondes plus tard. Mal vous en a pris car sitôt la double portes ouverte, une légion de Rôdeurs et de Coureurs émergent du bâtiment. Pris au dépourvu, vous tardez à réagir; de ce fait, vous disparaissiez sous la masse grouillante d'ennemis, périssant sous les dents et les griffes des zombies. Votre aventure est terminée.

278

Dès que vous franchissez la porte à doubles battants, vous la refermez précipitamment sur vos poursuivants; hélas, l'un d'entre eux parvient à se glisser *in extremis* par l'ouverture avant que vous ne refermiez complètement le battant. Pris dans votre élan, vous trébuchez, vous retrouvant face contre terre. Profitant de cette situation, le Coureur s'élanche sur vous; heureusement, grâce à vos réflexes affûtés, vous parvenez à vous lever d'un bond, prêt à recevoir votre adversaire comme il se doit. Vous n'avez le droit à aucun tir de précision, aussi il vous faudra débiter ce combat directement au corps à corps. A noter que vous ne pourrez pas fuir car le Coureur vous poursuivra partout.

COUREUR

Dextérité: 8

Force: 4

Points de vie: 32

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **254**. En cas de blessures reçues durant le combat, rendez-vous d'abord au **205** avant de revenir à ce paragraphe.

279

Lorsque vous arrivez en vue de la ferme, votre cœur se serre: les zombies ont arraché la clôture, et même si certains d'entre eux se trouvent emberlificotés dans les fils barbelés, une poignée a réussi à entrer dans la ferme en défonçant la porte. Comment les zombies ont pu savoir que vous amis étaient à l'intérieur? Ni une ni deux, vous stoppez votre véhicule avant d'enjamber à votre tour ce qu'il reste de la clôture, les zombies qui y sont prisonniers essayant de vous attraper, sans succès. En vous approchant de l'entrée, vous percevez des clameurs. Qui se trouve dans la ferme en ce moment? Arisa (rendez-vous au **264**) ou Benji (rendez-vous au **283**)?

280

Vous êtes de retour dans la ruelle où rien n'a changé, celle-ci demeurant toujours aussi silencieuse. À présent, il vous faut choisir une nouvelle destination. Pour le poste de police, rendez-vous au **290**. Pour la Paroisse, rendez-vous au **271**. Si la supérette est le deuxième lieu que vous visitez, rendez-vous directement au **284**.

281

Avant de partir, vous décidez de parler un petit coup avec Arisa, histoire d'avoir la conscience tranquille pour le reste de la journée. Vous la trouvez dans la cuisine en train de faire la vaisselle. En silence, vous l'enlacez tendrement par la taille avant de poser votre tête sur son épaule. Arisa esquisse un faible sourire, mais alors que vous êtes sur le point de l'embrasser, elle retire sa tête.

- Que se passe-t-il? Demandez-vous, inquiet. J'ai... j'ai fait quelque chose de mal?

Devant son mutisme, vous la pressez de répondre, ce qu'elle fait quelques instants plus tard, une fois qu'elle s'est installée sur une chaise.

- J'aimerais qu'on parle de quelque chose, vous dit-elle d'une voix douce en vous faisant signe de vous asseoir près d'elle, ce que vous vous empressez de faire.

- J'ai fait quelque chose de mal? Lui demandez-vous, le cœur battant la chamade.

Vous vous attendez à ce qu'elle dise qu'elle ne vous aime plus et qu'elle ne veut plus continuer avec vous, aussi vous êtes surpris lorsqu'elle vous pose cette question:

- Pourquoi m'avoir sauvé moi et pas Benji?

Pris au dépourvu, vous bégayez quelques mots sans toutefois construire une phrase intelligible. Après tout, que pouvez-vous bien lui répondre?

- Je sais qu'il était ton meilleur ami, reprend-t-elle, et tu sais aussi bien que moi que l'amitié est l'une des choses les plus précieuses en ce moment.

Arisa darde sur vous un regard intense, un regard où se mêlent amour, compassion et incompréhension.

- Je... je n'en sais rien, admettez-vous. J'ai agis sur le moment, par instinct. J'ai écouté mon cœur et celui-ci m'a dit de te sauver.

Arisa ne dit rien, se contentant juste de croiser les bras sur sa poitrine. Vous enchaînez rapidement:

- Je suis sûr que Benji aurait voulu que je te sauve toi, et non lui (vous prenez votre respiration avant de continuer :) Quelques jours auparavant, j'en avais parlé avec lui de cette éventualité, et il m'avait avoué que si cela devait arriver il préférerait que je te privilégie toi.

- Mais... pourquoi? S'étonne-t-elle.

- Il ne me l'a pas explicitement dit, mais à mon avis c'est à cause de sa jambe. Il s'est toujours senti diminué à cause de ça. A mon avis, soupirez-vous, il ne se sentait plus apte à vivre dans ce monde, et ça le hantait.

- C'est... c'est triste, murmure Arisa, au bord des larmes, tandis que vous la prenez dans vos bras pour la réconforter.

- Il ne faut pas dire ça. Tu sais, Benji t'appréciait beaucoup. Il était heureux qu'on se soit rapproché toi et moi. Il voulait qu'on vive et qu'on construise quelque chose ensemble. Le fait de s'être sacrifié est en sorte son cadeau d'adieu.

Devant de telles révélations, Arisa est incapable de dire un mot. Quand elle essaye, seuls des sanglots sortent de sa gorge. Pendant quelques instants, vous restez tous deux silencieux dans les bras l'un de l'autre, jusqu'à ce qu'elle dise:

- C'était quelqu'un de bien. Il... il me manque.

- A moi aussi, chuchotez-vous, à moi aussi.

Pendant les minutes qui suivent, vous observez votre tendre amie, séchant les quelques larmes qui perlent le long de ses joues.

- Est-ce que ça va mieux? Lui demandez-vous en écartant une mèche de devant ses yeux.

- Oui, répond-t-elle en séchant ses larmes d'un revers de manche. Merci pour tes paroles, Alex, je me sens mieux à présent.

- Mais de rien, c'est normal, la rassurez-vous avant de l'embrasser tendrement, Arisa prolongeant votre baiser pendant plusieurs longues secondes.

Quand le baiser prend fin, vous vous écarterez gentiment d'elle avant.

- Je pars faire un tour à Meyriez, déclarez-vous. La dernière fois que j'y suis allé, il y avait encore des vivres et des médicaments, et comme les bandits se font rares dans les parages, on peut espérer que rien n'a été touché.

- D'accord, acquiesce Arisa. De mon côté, je m'occupe de veiller sur la ferme et sur Noah. Mais tu as intérêt à revenir! Vous lance-t-elle, sérieuse.

- Même une bande de bandits ou une horde de zombies ne pourraient pas m'empêcher de revenir vers toi, répliquez-vous pour le plus grand bonheur de la jeune Japonaise.

Lorsque vous avez fini de lui prodiguer quelques dernières recommandations, vous prenez ensuite la direction de la sortie. Rendez-vous à présent au **257**.

282

Vous retirez votre pied juste à temps; dans le même élan, vous lui écrasez votre chaussure contre sa face à moitié décomposée. Pour faire bonne mesure, vous lui assénez en plus un coup à l'aide de votre arme de corps à corps (déduisez un coup porté). Votre coup est si puissant qu'il envoie la tête du zombie contre un grillage, alors que le reste du corps s'affaisse sur le sol dans un bruit spongieux. Après tout ce que vous avez traversé, vous réussissez encore à vous faire surprendre par un simple Rôdeur. Vous devez vraiment vous ressaisir. Dans l'immédiat, comme la visite du poste de police n'est plus au goût du jour, vous décidez de quitter la ruelle et de prendre une nouvelle destination. S'il vous reste encore un lieu à visiter vous pouvez:

- Fouiller la supérette (rendez-vous au **260**)

- Vous diriger vers la paroisse (rendez-vous au **271**)

Si le poste de police était votre seconde destination, rendez-vous directement au **284**.

283

Vous entendez le bruit caractéristique du fusil de Benji. Chaque coup de feu retentit comme un coup de tonnerre, pour vous.

- Benji! L'appellez-vous.

Deux zombies, dont les têtes ont été pulvérisées à coups de chevrotine, obstruent la porte d'entrée. Sautant par-dessus, vous traversez rapidement le vestibule, prenant la direction du salon d'où proviennent les détonations. A plusieurs reprises, vous croisez le cadavre de zombies ayant fait connaissance avec l'arme de votre ami. Soudain, vous entendez un puissant grondement venant du salon, suivi par un hurlement de terreur – celui de Benji. En débouchant à votre tour dans le salon, vous comprenez pourquoi: un immense zombie se tient au milieu de la pièce dévastée. Sa stature est beaucoup plus imposante que celle des zombies; pire même, il semble grandir à vue d'œil. Aussitôt, vous le reconnaissez: c'est le zombie que vous aviez vu dans la horde qui a attaqué la pauvre jeune femme! Près du

monstre, vous apercevez votre ami Benji, le visage rongé par la terreur. Il tente de tirer avec son arme, mais seul un "tic-tic" lui répond, annonçant que le chargeur est vide. S'apercevant enfin de votre présence, le survivant tourne la tête, du soulagement ayant remplacé la terreur sur son visage.

- Alex! Viens m'aider, vite!

Malheureusement, vos jambes refusent de bouger, tandis que vous contemplez l'imposant zombie qui ne cesse de grandir pour atteindre les deux mètres, un son guttural sortant de sa bouche difforme. La scène qui suit la transformation du zombie semble se dérouler au ralenti: d'un revers de la main, qui se termine par des ongles démesurés, le monstre frappe Benji au niveau du cou, l'égorgeant. Du sang gicle de sa blessure, tandis que Benji s'écroule en poussant un râle, tentant de contenir de ses mains les flots de sang qui se déversent. Horrifié, vous reculez de quelques pas, contemplant avec tristesse votre ami dont la vie est sur le point de le quitter. Pendant ce temps, l'immense zombie s'est rapproché de votre position, désirant faire de vous sa prochaine victime. Comment une telle créature a-t-elle pu voir le jour? En voilà une bonne question, mais dans l'immédiat, il y a plus urgent, vous devez mettre cette abomination hors d'état de nuire. Pas question de laisser un tel monstre dans la nature. Vous armant de courage, malgré votre état au bord de la crise de nerf, vous dégainez une arme avant d'ouvrir le feu. Vous avez le droit à deux *tirs de précision* avant de poursuivre au corps à corps.

ZOMBIE ÉGORGEUR

Dextérité: 8

Force: 7

Points de vie: 56

Pas question de fuir puisque Noah est encore dans la maison, du moins, l'espérez-vous... Si vous triomphez de ce redoutable adversaire, rendez-vous au **299**, mais rendez-vous d'abord au **205** si vous avez été touché durant ce combat.

284

Vous prenez finalement la direction de la pharmacie, qui est quand même la principale raison de votre venue ici, à Meyriez. Vous passez devant le poste de police, la superette, avant de dépasser la paroisse. Là, vous débouchez sur une nouvelle rue qui vous mène directement à la pharmacie dont vous apercevez l'enseigne lumineuse de couleur verte. Vous voilà bientôt arrivé. La rue est pour le moment dégagée. Partout où vous regardez, il n'y a aucun signe de zombie à l'horizon, aussi vous en profitez pour presser le pas. Autour de vous, la plupart des maisons ont été condamnées, alors que d'autres ont leur porte d'entrée qui claque au

gré du vent. Alors que vous n'êtes plus qu'à mi-chemin de votre destination, la porte d'une des maisons derrière vous s'ouvre à la volée. Aussitôt, vous entendez des hurlements féminins suivis très rapidement par des râles que vous connaissez que trop bien. En vous retournant, vous découvrez une jeune femme aux prises avec une demi-douzaine de Rôdeurs et de Coureurs, dont un énorme zombie plus gros que les autres.

- Allez-vous-en! S'écrie vainement la jeune femme.

La jeune femme est couverte de sang des pieds à la tête, ainsi que sur ses vêtements. Son chemiser, autrefois blanc, a viré au rouge, tout comme sa jupe. Elle tient dans sa main un couteau de cuisine qu'elle tournoie devant elle, espérant ainsi tenir à distance ses agresseurs. Bien entendu, vous savez qu'elle n'aura aucune chance face à ceux. Lui venir en aide serait beaucoup trop dangereux, vous chassez d'ailleurs aussitôt cette idée de votre esprit. Ce n'est pas par couardise ou par manque de courage que vous agissez ainsi, mais après tout ce que vous avez traversé depuis le début de l'année, vous savez reconnaître quand une situation est désespérée. Si vous ne deviez pas vous occuper de Noah, peut-être que vous auriez agi différemment. Quoi qu'il en soit, il vous faut prendre une décision. Les zombies ne vous ont pas encore vu, aussi vous pourrez très bien reprendre votre route incognito. Cependant, cela condamnera la jeune femme à une mort certaine et très douloureuse. A contrario, vous pourrez tout aussi bien achever la jeune femme à l'aide de votre arbalète, mais cela alertera à coup sûr les zombies qui remarqueront votre présence et vous pourchasseront à travers tout le village. Qu'allez-vous faire? Allez-vous profiter de la diversion faite par la jeune femme pour vous éclipser (rendez-vous au **253**) ou préférez-vous l'abattre afin de lui éviter une mort horrible (rendez-vous au **274**)?

285

Vous voici enfin arrivé devant le bâtiment qui abrite la pharmacie. Sans vraiment savoir pourquoi, l'enseigne lumineuse de la pharmacie vous procure un sentiment de bien-être, peut-être est-ce parce qu'il s'agit là de la seule source lumineuse du village. Saisissant la poignée, vous poussez le battant qui, ô surprise, reste clos.

- "Ç'aurait trop simple", grommelez-vous.

Pour déverrouiller la porte, vous avez le choix entre deux options: utiliser votre arme de corps à corps ou faire usage de votre force. Si vous décidez d'utiliser votre arme de mêlées, déduisez juste un coup porté (dans ce cas modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence). Si vous préférez user de votre force, *testez-là*. Si vous réussissez, vous ouvrirez la porte sans problème. En revanche, si vous ratez, vous vous blesserez en fracturant la porte, ce qui vous fera perdre 4 *points de vie*. Une fois la porte déverrouillée, vous vous glissez à

l'intérieur de la pharmacie en prenant bien soin de refermer le battant derrière vous. Bien entendu, l'endroit a été pillé, comme en attestent les présentoirs et les rayons vides. Même les grandes armoires métalliques qui se trouvent derrière les caisses enregistreuses ont été entièrement vidées de leur contenu, à quelques exceptions près. Découragé, vous vous asseyez sur une petite table, vous prenant la tête entre les mains. S'il n'y a plus de médicaments, s'en est fini pour Noah. Non, ce n'est pas possible, il doit bien rester quelque chose. C'est sur cette pensée positive que vous commencez vos recherches. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **294**, si vous êtes malchanceux, rendez-vous au **266**.

286

Préférant revenir avant la tombée de la nuit, vous rassemblez rapidement vos affaires. Vous glissez le fusil de Danny dans le holster qui se trouve dans votre dos avant d'empoigner votre arbalète que vous mettez en bandoulière grâce à une attache que vous avez fixée à l'arme. Comme arme de corps à corps, vous avez le choix entre un couteau de combat (10x+3) ou une matraque (10x+6 mais réduit la *force d'attaque* d'un point au combat), les deux armes se fixant à votre ceinture. Dans votre sac à dos, qui heureusement, n'entrave pas trop vos mouvements et ne vous gêne pas pour prendre le fusil, se trouve une trousse de soins moyenne (+20 *points de vie*), une bouteille d'eau (4 doses rendant chacune 3 *points de vie*), une ration de survie (+5 *points de vie*), un sérum, ainsi que tous les autres objets que vous pourrez découvrir. En outre, l'une de vos poches cargo contient 1D6+6 cartouches de calibre 12. Du côté opposé de l'endroit où vous avez accroché votre arme de corps à corps, un petit carquois, contenant 8 carreaux d'arbalète, est suspendu à votre ceinture. Ainsi équipé, vous êtes prêt pour votre excursion en ville. Avant cela vous pouvez, si vous le souhaitez, parler à Arisa (rendez-vous au **281**) ou voir comment va Noah (rendez-vous au **267**). Mais si vous décidez de partir sans plus attendre, rendez-vous au **257**.

287

En sortant de la pharmacie, vous êtes à la fois accueilli par les rayons de soleil et par.. un Coureur! Instinctivement, vous faites un pas en arrière, mais le zombie, un homme d'une trentaine d'année récemment transformé, parvient à vous agripper l'épaule, cherchant à vous mordre. Derrière lui, le reste de la horde qui poursuivait la jeune femme est sur le point de vous rejoindre. *Testez votre agilité*. Si vous êtes agile, vous arriverez à vous débarrasser du zombie d'un puissant coup de pied et vous pourrez vous rendre au **258**; à

Opération Survie ~ La Marche des Morts

contrario, si vous êtes malhabile, le Coureur vous mordra à l'épaule, ce qui vous fera perdre 5 *points de vie* et augmentera votre *taux de contamination* d'un point. Vous devrez dès lors combattre votre ennemi. Dans ce cas-là, vous aurez le droit à *un tir de précision* avant de poursuivre au corps à corps. A noter que vous serez obligé de vous défaire de votre ennemi en 4 assauts ou moins, passé ce délai, vous devrez vous rendre immédiatement au **297**.

COUREUR

Dextérité: 9 Force: 6 Points de vie: 39

Vous pourrez tenter de fuir à partir du 2^{ème} assaut. Pour ce faire, *testez votre agilité*. Vous ne pourrez vous enfuir que si vous réussissez votre test, dans le cas contraire, votre tentative se soldera par un échec et vous ne pourrez plus fuir le reste du combat que vous devrez mener à son terme. Si vous êtes vainqueur en 4 assauts ou moins, rendez-vous au **258**, sinon allez au **297**. Mais avant cela, n'oubliez pas de vous rendre au **205** si vous avez été blessé.

288

Délaissant la porte d'entrée, vous effectuez le tour du bâtiment. Après tout, si la porte est barricadée, c'est bien pour une raison et vous ne souhaitez pas la connaître. Vous vous engouffrez dans une petite ruelle qui jouxte le poste de police, prenant bien soin de rester le plus silencieux possible. Dans cette petite ruelle, vous apercevez un gros container posé contre le mur du bâtiment, juste en dessous d'une lucarne. Grâce à elle, vous pourrez voir à l'intérieur du poste. Après vous être assuré qu'il n'y a aucun zombie dans les alentours, vous grimpez sur le container puis vous regardez à travers la lucarne. Ce que vous découvrez de l'autre côté vous glace le sang: le poste de police est rempli d'une masse grouillante de contaminés! Et dire que vous hésitez à passer par la porte principale, dieu sait ce qu'il vous serait arrivé si vous l'aviez fait! Chassant ces pensées d'un revers de la main, vous reportez votre attention sur la horde de zombies qui erre de pièces en pièces. Tous les bureaux que vous apercevez sont sens dessus-dessous, des feuilles volantes sont éparpillées aux quatre coins de la pièce, tandis que les chaises et le mobilier ont été retournés, comme si les policiers étaient partis précipitamment. Vous ne comptez même plus les innombrables taches de sang qui maculent le sol et les murs. Alors que vous êtes plongé dans cette vision cauchemardesque, il vous semble discerner de plus en plus distinctement des grognements. Dans un premier temps, vous pensez que ces grognements proviennent des zombies à l'intérieur du bâtiment, mais votre sixième sens vous avertit que le danger est bien plus proche de vous, à l'extérieur. Baissant la tête, vous avez la désagréable surprise de vous

retrouver nez à nez avec un zombie qui essaye de vous attraper la jambe! Pestant contre vous-même et contre votre manque de concentration, vous tentez de retirer votre pied. *Testez votre agilité.* Si vous êtes agile, rendez-vous au **282**, dans le cas contraire, allez au **259**.

289

Dès que vous franchissez la porte à doubles battants, vous la refermez précipitamment avant d'en bloquer l'accès à l'aide de votre arme que vous passez en travers de chacune des poignées de porte. Pendant plusieurs instants, les Coureurs frappent avec acharnement contre le battant en bois. Durant un instant, vous craignez que celui-ci ne cède; heureusement, les coups cessent subitement et bientôt le calme revient. Après avoir poussé un profond soupir de soulagement, vous attendez que votre cœur reprenne un rythme normal avant de vous écarter de cette maudite paroisse. Il va s'en dire que vous laissez votre arme là où elle est (*rayez-là de votre feuille d'aventure*) Prenant une bonne bouffée d'air pour chasser les relents épouvantables qui se sont logés dans votre gorge, vous décidez ensuite de la prochaine marche à suivre. S'il vous reste encore un lieu à visiter vous pouvez:

- Fouiller la supérette (rendez-vous au **260**)
- Jeter un coup d'œil à l'intérieur du poste de police (rendez-vous au **290**)

Si la paroisse était votre seconde destination, rendez-vous directement au **284**.

290

La première chose que vous constatez est que l'imposant poste de police dépasse tous les autres bâtiments du village. Cette constatation faite, vous prenez ensuite la direction du commissariat, traversant une rue aussi silencieuse qu'une tombe, jusqu'à ce que vous arriviez devant un escalier qui débouche sur la porte d'entrée. Sans attendre, vous grimpez les quelques marches pour tomber sur une porte condamnée par de grosses planches en bois fixées par d'énormes clous. Au-dessus de la porte, une inscription, que vous n'aviez pas vue, est visible "Ne pas ouvrir: morts à l'intérieur". Voilà ce qui est rassurant... Des morts? S'agit-il de morts ou de morts-vivants? Pour en avoir le cœur net, vous collez votre oreille contre un pan du battant qui n'est pas recouvert par une planche et vous écoutez attentivement. Rien. Pas un bruit. Pas un râle.

- "Me voilà pas plus avancé", maugrérez-vous.

Qu'allez-vous faire? Allez-vous retirer les planches et entrer par l'entrée principale (rendez-vous au **277**) ou préférez-vous faire le tour du bâtiment afin de localiser une autre issue (rendez-vous au **288**)? Si aucune de ces options ne vous tente, vous pouvez rebrousser chemin et vous diriger soit vers la supérette (rendez-vous au **260**) soit vers la paroisse (rendez-vous au **271**). En revanche, si le poste de police est le deuxième lieu que vous avez visité, rendez-vous sans plus tarder au **284**.

291

Par chance, la majorité des zombies ne font pas attention à vous, et les rares qui le font, vous parvenez à les éviter facilement avant qu'ils ne s'agrippent à votre véhicule. Poussant un soupir de soulagement, vous continuez votre route à plein gaz. Rendez-vous au **279**.

292

Par chance, le zombie vous mord le bras gauche (vous êtes droitier). Si la morsure vous fait quand même perdre 1D6+2 de *points de vie* et augmente votre *taux de contamination* d'un point, en revanche vous ne perdez aucun point de *dextérité*. Malgré cette bonne nouvelle, vous devez toujours éliminer le zombie qui agrippe votre bras. Pour se faire, vous pouvez embrocher son crâne à l'aide de votre couteau auquel il faudra déduire un coup porté. Si vous n'avez pas de couteau en votre possession, vous devrez utiliser l'un de vos carreaux d'arbalète (exceptionnellement, vous ne pourrez pas le récupérer). Dans les deux cas, modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Lorsque vous plantez votre arme dans la tête du zombie, celui-ci émet un gargouillis étouffé avant de rendre l'âme définitivement. Une fois que vous vous êtes assuré qu'il n'y a plus de danger, vous effectuez une rapide fouille des lieux. L'obscurité qui règne dans le bureau vous empêche de le fouiller convenablement, toutefois vous mettez quand même la main sur une batte de base-ball qui semble, à priori, en excellent état. Cette arme inflige 5 points de dégâts puis 2 seulement après 6 coups portés. Cependant, si au cours d'un assaut vous tirez un double 6 au moment de calculer votre *Force d'Attaque*, votre coup sera si puissant qu'il énuquera votre ennemi, le tuant sur le coup, mais uniquement s'il s'agit d'un adversaire unique (chien ou humain). À vous de décider si vous souhaitez conserver cette arme ou non (si vous l'emportez avec vous, notez la batte de base-ball sur votre *feuille d'aventure*). Une fois que vous aurez fait votre choix, vous prendrez la direction de la sortie, rendez-vous alors au **280**.

293

Vous seriez sûrement plus tranquille si vous alliez voir Noah avant de partir, aussi vous montez les escaliers en prenant la direction de sa chambre qui était autrefois celle du fils cadet d'Isaac. En ouvrant la porte, vous découvrez le garçonnet assis sur son lit, faisant face à la fenêtre dont les volets ont été tirés. Sa silhouette est illuminée par les rayons puissants du soleil. Si Noah a entendu votre arrivée, il ne le montre pas, même quand vous refermez la porte.

- Noah, est-ce que ça va?

Constatant que le petit garçon ne bouge toujours pas, vous le rejoignez près du lit après avoir traversé toute la pièce remplie de jouets éparpillés.

- Est-ce que ça va? Répétez-vous à nouveau tout en vous asseyant à ses côtés.

- Arisa est morte, dit-il tout simplement de sa petite voix à peine audible.

En entendant le nom de votre défunt amour, votre cœur se resserre, c'est pourquoi vous vous contentez de répondre:

- Je le sais.

Cependant, après un bref silence, vous ajoutez:

- Tu sais, elle me manque à moi aussi.

Comme vous le pensiez, cette phrase fait sortir Noah de sa torpeur.

- Mais moi, c'était comme ma maman. C'est elle qui s'occupait de moi, qui me protégeait, qui veillait sur moi quand je n'arrivais pas dormir, qui...

Le reste de sa phrase se mue en un gros sanglot. Prenant Noah dans vos bras, vous tentez de le calmer. N'ayant jamais eu de petits frères ou même de petites sœurs, vous ne savez pas trop comment vous y prendre pour le réconforter. Heureusement, il s'arrête de pleurer au bout de quelques instants. Pendant que vous lui séchez ses larmes, vous lui expliquez:

- Tu sais, tu n'es pas tout seul, je suis là, moi, et Benji aussi est là.

- Oui, mais Benji est toujours de mauvaise humeur et il n'est pas toujours gentil.

- Oui, tu as raison, soupirez-vous. Mais ce n'est pas contre toi, c'est juste qu'il aimerait nous aider plus mais qu'il ne peut pas à cause de sa jambe. Cela ne l'empêchera pas de te protéger quoi qu'il arrive, sache-le.

Noah hoche lentement la tête, retrouvant peu à peu le sourire.

- Écoute, je dois aller en ville, mais si je le peux, je te ramène une peluche pour tenir compagnie à Nounours, d'accord?

À ces mots, le visage de Noah s'illumine puis celui-ci se jette dans vos bras.

- Merci tonton Alex!

- Hahaha, je suis content de te retrouver. Bon, terminez-vous en écartant gentiment le garçonnet, je dois y aller, donc je te dis à tout à l'heure.

Tandis que vous vous levez et que vous vous dirigez vers la porte, Noah vous adresse un signe de la main.

- Fais attention à toi, tonton Alex.

- Promis, faites-vous en lui adressant un clin d'œil complice.

Avant de quitter la chambre, vous manquez de trébucher sur des billes qui traînaient par terre. Pensant que cela pourrait vous être utile, vous rangez les billes dans leur bocal avant de le ranger dans votre sac à dos (inscrivez le bocal à billes sur votre *feuille d'aventure*, ainsi que le mot "jouet"). Redescendant les escaliers, vous avertissez Benji, toujours dans la cuisine, que vous partez faire un tour en ville. Après vous avoir souhaité bonne chance, vous sortez de la ferme. Rendez-vous au **257**.

294

Vous avez bien fait de ne pas vous décourager, car au final, vous avez trouvé une bonne dizaine de médicaments, parmi lesquels des antibiotiques, des aspirines et de la pommade cicatrisante. En outre, vous avez déniché également un sérum qui avait roulé derrière l'un des présentoirs. Exceptionnellement, toutes ces médicaments (excepté le sérum) ne comptent que pour un seul objet et sont à inscrire dans la case des possessions. Le sérum, quant à lui, prend une place normale sur votre *feuille d'aventure*. N'ayant plus rien à faire dans cette pharmacie, il est temps pour vous de regagner votre véhicule et de quitter ce village. Mais avant cela, avez-vous achevé la jeune femme? Si oui, rendez-vous au **287**, sinon allez au **276**.

295

Pour chaque tir que vous avez réussi un zombie meurt, un carreau d'arbalète planté dans le crâne. Si vous avez éliminé les deux ennemis, rendez-vous tout de suite au **273**. En revanche, si vous avez raté un tir, ou les deux, vous serez obligés de vous battre contre le(s) Rôdeur(s) encore en vie. Dans ce cas-là, reportez-vous ci-dessous pour connaître les aptitudes de votre(vos) adversaire(s). A noter que vous aurez encore le droit à deux *tirs de précision* avant d'en découdre au corps à corps.

1^{er} RÔDEUR

Dextérité: 6 Force: 6 Points de vie: 45

2^{ème} RÔDEUR

Dextérité: 7 Force: 5 Points de vie: 38

Lorsque vous aurez triomphé, rendez-vous au **273** en vous rendant au préalable au **205** en cas de blessures reçues.

296

Il n'y a rien de bien intéressant dans la chapelle, hormis le tas de cadavres et l'odeur nauséabonde qui vous pique les yeux. Vous mettez toutefois la main sur un registre sur lequel plein de noms ont été rayés au stylo. Serait-ce la liste des gens qui se sont réfugiés dans la chapelle? Ne sachant pas quoi répondre à cette question, vous remettez le registre à sa place avant de prendre la direction de la sortie. Une fois dehors, vous prenez plusieurs bouffées afin de chasser les relents pestilentiels qui se sont logés dans votre gorge. Maintenant que votre visite de la chapelle est faite, par où allez-vous porter vos pas? Si vous n'avez visité qu'un lieu vous pouvez:

- Fouiller la supérette (rendez-vous au **260**)
- Jeter un coup d'œil à l'intérieur du poste de police (rendez-vous au **290**)

Si la paroisse était votre seconde destination, rendez-vous directement au **284**.

297

Le Coureur est plus coriace que prévu; malgré toutes vos tentatives, vous n'arrivez pas à vous en débarrasser avant l'arrivée du reste de la horde. Tandis que le Coureur contre qui vous vous battez vous maintient le bras, trois autres zombies se détachent de la horde et se portent à votre hauteur. Face à quatre Coureurs déchaînés, vos chances de triompher tombent désormais à zéro. Même si vous parvenez à en éliminer un, les trois autres prennent rapidement le dessus sur vous. Acculé de toutes parts, vous finissez par vous fatiguer, n'arrivant plus à trouver la force nécessaire pour combattre vos ennemis. Lorsqu'un des zombies vous arrache la moitié de la gorge, vous savez que s'en est fini de vous. Quelques instants plus tard, vous finissez par être dévoré, mettant ainsi un terme à votre aventure.

298

Lorsque le dernier zombie s'écroule sous vos assauts répétés, vous reprenez quelques bouffées d'air, autant pour reprendre votre calme suite au combat que vous venez de livrer que pour chasser le goût abjecte qui s'est logé dans votre gorge à cause de l'odeur dégagée par les cadavres lors de votre séjour dans la paroisse. Une fois que votre cœur a repris un

rythme plus régulier, vous fouillez les poches des cadavres sans rien y découvrir. À présent, s'il vous reste encore un lieu à visiter, vous pouvez:

- Fouiller la supérette (rendez-vous au **260**)
- Jeter un coup d'œil à l'intérieur du poste de police (rendez-vous au **290**)

Si la paroisse était votre seconde destination, rendez-vous directement au **284**.

299

Quand vous portez le coup fatal à votre adversaire, celui-ci chancelle un instant avant de s'effondrer dans un bruit sourd. Hors d'haleine après ce rude combat, vous reprenez rapidement votre souffle avant de vous rendre immédiatement auprès de votre meilleur ami. Malheureusement, il est trop tard, votre ami est déjà mort. N'ayant plus de larmes à verser, vous avez déjà assez pleuré la mort d'Arisa, vous vous contentez de prendre, en silence, votre ami dans vos bras. De toute façon, votre douleur est telle que vous n'arrivez même plus à émettre le moindre sanglot. Benji était votre frère, peut-être pas de sang, mais vous le considérez comme tel. Vous ne savez pas pendant combien de temps vous restez ainsi prostré, mais cela n'a aucune importance. Vous percevez soudain des bruits de pas légers provenant des escaliers, bientôt suivis par une voix:

- Est-ce que les monstres sont tous partis?

Noah. Avec toute cette agitation, vous l'aviez presque oublié.

- Oui, ils sont tous partis, répondez-vous sans tourner la tête dans sa direction. Tu peux venir me rejoindre.

Même si vous ne le faites pas paraître, vous êtes sérieusement heureux et soulagé de savoir Noah en vie.

- Qu'est-ce qui est arrivé à Benji? Vous demande le petit garçon.
- Il est parti. Un zombie l'a eu, dites-vous simplement.

Comprenant la situation, Noah enlace à son tour le cadavre de Benji, les premiers sanglots ne se faisant pas attendre. Afin de reconforter le garçonnet, vous passez un bras protecteur autour de ses épaules. Après tout, il ne vous reste plus que lui.

- Adieu, mon frère, murmurez-vous.

Rendez-vous au **301**.

300

Quand vous portez le coup fatal à votre adversaire, celui-ci chancelle un instant avant de s'effondrer dans un bruit sourd. Hors d'haleine après ce rude combat, vous reprenez

rapidement votre souffle avant de vous rendre immédiatement auprès de petite amie. Cependant, en vous retournant, vous avez la drôle de surprise de vous retrouver nez à nez avec Arisa... transformée en zombie.

- Non... ce... ce n'est pas possible, pas toi, Arisa, murmurez-vous, tandis que des larmes commencent à naître au coin de vos yeux.

Contre toute attente, cette dernière ne vous attaque pas. Au contraire, elle semble vous observer, tournant la tête de manière presque obscène. De la bave s'écoule de sa bouche, tandis que ses yeux en amande sont devenus injectés de sang. Finalement, Arisa grogne et se jette sur vous; heureusement, vous vous y attendiez: de ce fait vous parvenez à éviter sa charge en la maintenant hors de portée en plaçant votre bras sous son cou. Votre amie tente alors de vous griffer, en vain. Les yeux embués de larmes, vous vous baissez, attrapant le katana qui est posé à côté de vous. Ce que vous envisagez de faire vous répugne, mais vous n'avez pas le choix. Vous savez également qu'il ne sert à rien d'essayer de résonner votre ancienne amante, celle-ci n'étant plus de ce monde. Aussi, vous n'hésitez pas une seconde avant de plonger la lame du katana dans sa tempe. Aussitôt, Arisa cesse de se débattre. Tandis qu'elle tombe, vous la gardez dans vos bras pendant sa chute, avant de l'enlacer. Même dans la mort et transformée en zombie, elle reste belle avec ses magnifiques traits asiatiques que vous aimiez tant. Même si vous n'aviez pas passé énormément de temps avec elle, quelques mois tout au plus, elle vous avait fait connaître l'amour. L'amour profond et sincère, et rien que pour ça, vous ne pouvez que la remercier. Néanmoins, en ce moment, vous avez l'impression que tout l'univers s'écroule autour de vous. Vous aviez tout fait pour que votre amie puisse vivre dans les meilleures conditions possibles, et voilà que votre raison de vivre vient de s'éteindre à l'instant. Vous ne savez pas pendant combien de temps vous restez ainsi prostré, mais cela n'a aucune importance. Vous percevez soudain des bruits de pas légers provenant des escaliers, bientôt suivis par une voix:

- Est-ce que les monstres sont tous partis?

Noah. Avec toute cette agitation, vous l'aviez presque oublié.

- Oui, ils sont tous partis, répondez-vous sans tourner la tête dans sa direction. Tu peux venir me rejoindre.

Même si vous ne le faites pas paraître, vous êtes sérieusement heureux et soulagé de savoir Noah en vie.

- Qu'est-ce qui est arrivé à Maman? Vous demande le petit garçon.

Ne pouvant répondre à cette question, vous vous contentez de secouer la tête. Comprenant la situation, Noah enlace à son tour le cadavre d'Arisa, les premiers sanglots ne se faisant pas attendre.

- Maman... maman... maman, répète-t-il sans cesse.

Afin de réconforter le garçonnet, vous passez un bras protecteur autour de ses épaules. Après tout, il ne vous reste plus que lui.

- Adieu, mon amour, murmurez-vous.

Rendez-vous au **302**.

301

Hiver

- Te voilà, toi, tu croyais pouvoir m'échapper?

En face de vous, à quelques mètres, se trouve le chevreuil que vous poursuivez depuis le début de la matinée. Le pauvre animal affamé, tout comme vous, est en train de chercher de la nourriture qui aurait réchappé à la neige. Silencieusement, vous levez votre arbalète que vous braquez ensuite en direction de l'animal. De la buée s'échappe de votre bouche lorsque vous respirez, alors que votre corps est pris de tremblements à cause du froid hivernal. Malgré l'attaque des zombies qui a causé la mort de Benji, vous êtes restés, vous et Noah, à la ferme. Bien heureusement, mis à part quelques zombies égarés que vous avez éliminés, l'autonome s'est passé sans incident notable. En revanche, les vivres ont commencé à manquer dès le mois d'octobre, et seuls les raids dans les villages voisins ont pu vous faire tenir jusqu'à maintenant. Néanmoins, avec l'apparition de la neige à la mi-décembre, vous avez dû abandonner vos excursions dans les villages, devenus trop peuplés par les zombies qui s'y sont retranchés, privilégiant la chasse, même si le 2 novembre, jour de vos 22 ans, vous avez pris le risque de vous aventurer dans l'un des patelins afin de trouver de quoi faire un joli festin pour fêter votre anniversaire avec Noah. Ce fut d'ailleurs la seule fois où le petit garçon sembla oublier l'espace d'un instant la tristesse causée par la mort d'Arisa et de Benji. Pour la nouvelle année, vous avez débouché une bouteille de champagne que vous avez bu tout seul jusqu'à tard le soir, assis sur une chaise devant la fenêtre, observant la nuit étoilée et repensant à vos parents, à vos amis, à Danny, à Benji et à Arisa, pendant que Noah dormait dans son lit, à côté de vous. Les parties de chasses n'ont pas été de tout repos; sans la formation donnée par Danny, vous n'auriez jamais pu ramener assez de gibier pour survivre. Cependant, à force de passer des journées et des nuits entières à traquer vos proies dans le froid, votre condition physique s'est quelque peu détériorée, aussi *vosre total de départ de points de vie a diminué de cinq points de façon permanente*, en revanche, à force de chasser, votre agilité s'est accrue, de ce fait *vosre total de départ d'agilité augmente d'un point de manière permanente*. Toujours silencieux, vous observez le chevreuil, cherchant le meilleur angle de tir. Soudain, un bruissement se fait entendre non-loin de vous, ce qui a pour effet de faire fuir l'animal.

- Et merde! Vous emportez-vous.

Et pour cause, vous avez eu toutes les peines du monde à pister votre proie. Après vous être rapidement calmé, vous vous cachez derrière un gros rocher, en position accroupie, avant de scruter la forêt à la recherche de la source du bruit. Au fur et à mesure de vos observations, vous ressentez comme des picotements derrière la nuque. Quelqu'un ou quelque chose vous espionne. Depuis l'apparition des zombies, votre sixième sens s'est affiné au fil des mois, pourtant, dans l'immédiat, rien ne vient vous attaquer, aussi vous vous permettez de relâcher un peu votre garde et de reprendre votre traque avant que le chevreuil ne soit hors de portée, rendez-vous alors au **315**. Vous pouvez tout aussi bien laisser tomber votre proie pour fouiller à nouveau les environs afin de localiser la source du bruit. Dans ce cas-là, rendez-vous au **327**.

302

Hiver

- Te voilà, toi, tu croyais pouvoir m'échapper?

En face de vous, à quelques mètres, se trouve le chevreuil que vous poursuivez depuis le début de la matinée. Le pauvre animal affamé, tout comme vous, est en train de chercher de la nourriture qui aurait réchappé à la neige. Silencieusement, vous levez votre arbalète que vous braquez ensuite en direction de l'animal. De la buée s'échappe de votre bouche lorsque vous respirez, alors que votre corps est pris de tremblements à cause du froid hivernal. Malgré l'attaque des zombies qui a causé la mort d'Arisa, vous êtes restés, vous et Noah, à la ferme. Bien heureusement, mis à part quelques zombies égarés que vous avez éliminés, l'autonome s'est passé sans incident notable. En revanche, les vivres ont commencé à manquer dès le mois d'octobre, et seuls les raids dans les villages voisins ont pu vous faire tenir jusqu'à maintenant. Néanmoins, avec l'apparition de la neige à la mi-décembre, vous avez dû abandonner vos excursions dans les villages, devenus trop peuplés par les zombies qui s'y sont retranchés, privilégiant la chasse, même si le 2 novembre, jour de vos 22 ans, vous avez pris le risque de vous aventurer dans l'un des patelins afin de trouver de quoi faire un joli festin pour fêter votre anniversaire avec Noah. Ce fut d'ailleurs la seule fois où le petit garçon sembla oublier l'espace d'un instant la tristesse causée par la mort d'Arisa et de Benji. Pour la nouvelle année, vous avez débouché une bouteille de champagne que vous avez bu tout seul jusqu'à tard le soir, assis sur une chaise devant la fenêtre, observant la nuit étoilée et repensant à vos parents, à vos amis, à Danny, à Benji et à Arisa, pendant que Noah dormait dans son lit, à côté de vous. Les parties de chasses n'ont pas été de tout repos; sans la formation donnée par Danny, vous n'auriez jamais pu ramener

assez de gibier pour survivre. Cependant, à force de passer des journées et des nuits entières à traquer vos proies dans le froid, votre condition physique s'est quelque peu détériorée, aussi *vosre total de départ de points de vie* a diminué de *cinq points de façon permanente*, en revanche, à force de chasser, votre agilité s'est accrue, de ce fait *vosre total de départ d'agilité augmente d'un point de manière permanente*. Toujours silencieux, vous observez le chevreuil, cherchant le meilleur angle de tir. Soudain, un bruissement se fait entendre non-loin de vous, ce qui a pour effet de faire fuir l'animal.

- Et merde! Vous emportez-vous.

Et pour cause, vous avez eu toutes les peines du monde à pister votre proie. Après vous être rapidement calmé, vous vous cachez derrière un gros rocher, en position accroupie, avant de scruter la forêt à la recherche de la source du bruit. Au fur et à mesure de vos observations, vous ressentez comme des picotements derrière la nuque. Quelqu'un ou quelque chose vous espionne. Depuis l'apparition des zombies, votre sixième sens s'est affiné au fil des mois, pourtant, dans l'immédiat, rien ne vient vous attaquer, aussi vous vous permettez de relâcher un peu votre garde et de reprendre votre traque avant que le chevreuil ne soit hors de portée, rendez-vous alors au **315**. Vous pouvez tout aussi bien laisser tomber votre proie pour fouiller à nouveau les environs afin de localiser la source du bruit. Dans ce cas-là, rendez-vous au **327**.

303

- Bien, tu peux partir, déclarez-vous à la plus grande joie de Sofia.

Celle-ci se confond en remerciements, à tel point qu'elle finit par s'agripper à votre jambe, pleurant à chaudes larmes.

- Merci, merci mille fois, répète-t-elle sans arrêt.

- C'est bon, pas besoin de perdre toute dignité. Mais tu dois me promettre une chose. Je veux une garantie en gage de ta libération.

- Tout ce que tu veux.

- Je veux que tu me promettes de ne plus jamais rejoindre un groupe de bandits. Au contraire, tu devras aider toutes les personnes que tu rencontreras et qui seront dans le besoin.

- Je... je te le promets, sur ma vie, jure-t-elle, sincère.

Satisfait de cette réponse, vous hochez la tête avant de l'aider à se relever. Pendant la demi-heure qui suit, vous la soignez à l'aide de la dernière trousse de soin qui se trouvait dans la ferme. Vous lui remettez ensuite son arbalète ainsi que 5 carreaux, les trois autres étant pour votre réserve personnelle (notez-les sur votre *feuille d'aventure*). Après lui avoir fait

promettre à nouveau d'aider les gens qu'elle croisera, Sofia prend congé de vous en vous remerciant une dernière fois. Vous retournez ensuite auprès du cadavre de l'homme. En lui faisant les poches, vous découvrez deux boissons énergisantes, un paquet de biscuits militaires et une pilule médicale. Pour ce qui est de ses armes, il n'y a rien d'autre que son Beretta et 1D6+1 de balles de 9mm. Comme vous avez déjà un Beretta, vous pouvez soit le mettre dans votre sac à dos soit le laisser ici et ne prendre que les balles. Si vous désirez récupérer des *points de vie*, les biscuits vous rendront 8 *points de vie* (mais vous pouvez tout aussi bien les mettre directement dans votre sac à dos pour les consommer plus tard). Concernant les deux boissons énergisantes, celles-ci arrivent à point nommé. Fatigué et à bout de force, mais ne pouvant pas vous reposer dans l'immédiat, celles-ci vous donneront l'énergie nécessaire pour rester éveiller encore un moment. Sans plus tarder, vous les buvez toutes les deux, ce qui vous fait regagner 15 *points de vie*. Tandis que vous jetez les canettes vides par terre, vous songez à ce qu'aurait dit votre mère en vous voyant boire des boissons aussi sucrées sans vous laver les dents ensuite.

- Elle serait en train de me faire la morale, murmurez-vous à vous-même.

Vous esquissez un petit sourire en repensant à votre tendre et chère mère, agitant son doigt sous votre nez, prenant un air sérieux. Néanmoins, votre cœur se serre en vous rappelant cette scène qui fait désormais partie du passé. Secouant la tête pour faire de l'ordre dans votre esprit, vous faites le tri dans ce que vous allez emporter avec vous. Si vous voulez emporter avec vous le fusil de Danny, glissez-le dans son étui qui se trouve derrière votre dos et notez-le sur votre *feuille d'aventure* avec tout le reste du matériel. Mais attention, si vous possédez déjà un fusil de chasse, vous devrez faire votre choix et laisser une des deux armes sur place, à moins d'abandonner votre arbalète si vous l'avez encore. Alors choisissez avec discernement. Comme il n'y a plus rien d'autre à prendre dans la ferme, vous décidez de partir sur-le-champ pour le camp des bandits. N'ayant pas de véhicule à votre disposition, vous devrez faire le trajet à pieds. Rendez-vous au **307**.

304

Le Coureur gît désormais sans vie à vos pieds (n'oubliez pas de récupérer tous les carreaux d'arbalète que vous auriez utilisés durant l'affrontement). En tournant la tête, vous constatez que Duncan s'est également défait de son adversaire, ce qui est plutôt une bonne chose car vous aurez besoin d'aide dans les prochaines secondes à venir.

- C'est bien, l'encouragez-vous un peu, mais ce n'est pas terminé, d'autres encore vont arriver. Je sais qu'on est partis du mauvais pied, mais il faut qu'on se serre les coudes si on veut avoir une chance de s'en sortir, OK?

Opération Survie ~ La Marche des Morts

- Ok, répond Moreau au bout de quelques secondes, une fois qu'il a réussi à reprendre son souffle, mais n'oublie pas que tu es mon prisonnier.

- On verra ça, mais pour le moment, il y a plus urgent!

Effectivement, les hurlements se rapprochent: les zombies ne sont pas loin! Vous vous tenez au centre de la pièce, au milieu des scies-circulaires et des tapis roulants, dos à dos avec Duncan, surveillant toutes les fenêtres. Finalement, une horde de Coureurs pénètre dans le bâtiment en passant par les fenêtres brisées, les seules issues possibles. L'adrénaline coulant dans vos veines, vous levez votre arme, prêt à en découdre avec ces zombies, tandis que, derrière vous, vous entendez Duncan récitant une courte prière. Armez-vous de courage, vous en aurez besoin! De là où vous êtes, vous avez le droit à trois *tirs de précision* avant d'en venir au corps à corps. Grâce à la présence de Duncan, votre *dextérité* et vos dégâts augmentent respectivement de 3 et 8 points jusqu'à la fin des combats qui vont suivre.

HORDE DE COUREURS

Dextérité: 13 Force: 8 Points de vie: 70

Lorsque les *points de vie* de vos adversaires tomberont au-dessous de 20, leur *dextérité* et leur *force* baisseront respectivement de 6 et 4 points. Si vous êtes vainqueurs, vous n'aurez pas le temps de souffler car déjà d'autres zombies, des Rôdeurs, font irruption dans la pièce. Vous pouvez récupérer vos carreaux d'arbalète, mais uniquement ceux qui ont fait mouche, c'est-à-dire ceux qui ont touché vos adversaires (modifiez rapidement votre *feuille d'aventure*). À côté de vous, Duncan, ses habits recouverts du sang des zombies qu'il vient d'éliminer, souffle comme un bœuf, étant à deux doigts de tourner de l'œil.

- Prépare-toi, ce n'est pas fini, déclarez-vous.

- J'les tuerai jusqu'au dernier s'il le faut, mais ils ne m'auront pas! S'écrie-t-il tout en levant son fusil devant lui.

Acquiesçant d'un signe de tête pour montrer que vous êtes d'accord avec lui, vous reportez ensuite votre attention sur les Rôdeurs. Heureusement, ces derniers se déplacent beaucoup plus lentement que les Coureurs, aussi vous aurez le temps d'effectuer 5 *tirs de précision*. Avant de poursuivre ce combat dans un terrible corps à corps, n'oubliez pas de prendre en compte les bonus conférés par la présence de Duncan.

HORDE DE RÔDEURS

Dextérité: 8 Force: 14 Points de vie: 80

Lorsque les *points de vie* de vos adversaires tomberont au-dessous de 40, leur *dextérité* et

leur *force* baisseront respectivement de 4 et 7 points. Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au **328**. Mais avant tout, passez d'abord au **205** pour évaluer vos dégâts suite à vos deux combats consécutifs.

305

Vous attrapez votre arme; malheureusement, vous n'êtes pas assez rapide car Duncan vous devance. Celui-ci, affichant un rictus mauvais sur ses lèvres, lève son fusil de chasse et ouvre le feu sur vous. À cette distance, seul un miracle pourra vous sortir de là. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **339**, si vous êtes malchanceux, rendez-vous au **314**.

306

Le trait d'argent file droit en direction du chevreuil pour finir sa course dans le flanc de l'animal. Celui-ci émet une sorte d'aboiement de douleur avant de détalier à toute vitesse sans demander son reste (*Rayez un carreau d'arbalète de votre stock*).

- Tu ne vas pas m'échapper longtemps, murmurez-vous entre vos dos.

Les traînées de sang laissées par l'animal vous mèneront sans autre vers lui, aussi vous vous hâtez de les suivre d'un bon pas afin de laisser le moins de distance entre vous et votre proie. Le chemin que vous suivez serpente à travers la forêt hivernale sur environ quatre cents mètres avant de déboucher sur une vaste clairière. Rendez-vous au **318**.

307

Malgré le froid, le vent et la neige, vous marchez sans broncher. A plusieurs reprises, vous vous affalez dans la neige à cause de la fatigue, du froid et de la faim, et plus d'une fois, vous croyez ne pas pouvoir vous relever. Seuls les souvenirs de votre famille, d'Arise et de Benji vous poussent à continuer. En cours de route, vous apercevez des Rôdeurs que vous pouvez, heureusement, éviter. Comme quoi, les tempêtes de neige peuvent avoir leurs utilités. Lorsque vous dépassez le village de Meyriez, la nuit est déjà tombée depuis un moment. Étant à bout de force, vous décidez de vous arrêter dans une maison située non loin du village. Durant l'autonome passé, vous aviez souvent fait halte dans cette bâtisse, autant pour vous reposer que pour y déposer du matériel, celui-ci ayant disparu au fil du temps. Vous vous trouvez présentement au centre du salon, dont le dernier meuble encore debout est un vétuste canapé, le reste du mobilier ayant été volé ou détruit. Mis à part le feu que vous venez d'allumer dans la cheminée grâce aux petits bois que vous aviez laissés lors de votre dernière visite, il n'y a aucune autre source de lumière. Si seulement vous

aviez une lampe de poche! Rapidement, vous inspectez les pièces du rez-de-chaussée, sans rien y trouver. A première vue, personne d'autre que vous n'est venu ici, ni bandit, ni zombie. Vous passez ensuite en revue les chambres à l'étage, mais à cause de l'obscurité ambiante, vous ne voyez pas grand-chose, aussi vous devez attendre que vos yeux s'y habituent. Dressant l'oreille, attentif au moindre bruit, vous allez de pièce en pièce, gardant votre arme pointée devant vous. Il n'y a aucun bruit, hormis celui du vieux bois qui craque sous vos pas. Personne ici non plus.

- "Ouf", soupirez-vous. "Me voilà au moins tranquille pour la nuit".

Mais avant de pouvoir vous reposer une bonne fois pour tout, vous prenez bien soin de condamner toutes les fenêtres ainsi que la porte d'entrée. Ce n'est qu'une fois cette tâche accomplie que vous vous permettez de vous reposer sur le canapé, vos affaires et vos armes posées à côté de vous. Fermant les yeux, vous vous laissez bercer par le crépitement des flammes, tandis que votre corps s'imprègne de la chaleur dégagée par le feu. Quelques minutes plus tard, vous vous endormez. Rendez-vous au **343**.

308

Vous êtes parfaitement dissimulé dans le blizzard, c'est pourquoi le garde ne vous voit pas venir. Arrivé auprès de lui, vous le mettez rapidement hors d'état de nuire d'un bon coup de crosse de votre arme. Le garde pousse un râle avant de s'effondrer dans la neige. Ne désirant pas vous attarder davantage, vous vous éloignez du corps, sans même prendre le temps de le fouiller, pour vous engouffrer une bonne fois pour toute à l'intérieur du camp. Vous constatez que la tempête s'est loin d'être calmée, bien au contraire, elle semble devenue plus forte. Le vent siffle à vos oreilles, tandis que la neige vient vous fouetter le visage et s'insinuer dans vos vêtements. Même si tout votre corps est transi de froid, cette tempête est la bienvenue car elle vous permet de vous dissimuler aux yeux des bandits. Grâce au manque de visibilité, ceux-ci vous prendront à coup sûr pour l'un des leurs. Et effectivement, lorsque vous en croisez quelques-uns, ceux-ci se contentent juste de vous dire d'aller vous abriter chez vous. Malgré ces points positifs, un problème subsiste: où est Noah? Alors que vous essayez de vous orienter dans cette tempête, une silhouette vêtue de rouge attire votre attention. Malgré les rafales de neige qui se font toujours de plus en plus fortes, vous parvenez à la reconnaître facilement: il s'agit tout simplement de la silhouette que vous aviez déjà croisée ces derniers mois!

- " Mais qu'est-ce qu'elle fiche ici?". " Est-ce que serait un bandit de la bande de Crivelli qui m'aurait suivi tout ce temps?".

Voulant tirer ça au clair, vous prenez la direction de la silhouette habillée en rouge mais celle-ci disparaît rapidement dans un bâtiment. Pressant le pas, vous vous dirigez à votre tour vers la haute bâtisse en bois, heureusement dépourvue de tout garde. La porte en bois n'est pas verrouillée, aussi vous entrez sans hésiter. Une fois à l'intérieur, vous êtes accueilli par une chaleur bienvenue qui efface rapidement la froideur hivernale qui ne vous avez pas quitté jusqu'à-là. Toutefois, il règne ici une odeur de mort qui n'est pas loin de vous donner un haut-le-cœur. Vous vous tenez présentement sur le seuil d'une longue pièce qui se termine, quelques mètres plus loin, sur une salle beaucoup plus grande et de laquelle vous provient des bruits – des pleurs suivis de ricanements. Des pleurs d'enfant, pour être précis. Au péril de votre vie, vous courez droit devant vous, oubliant toute mesure de discrétion comme le veut la coutume lorsque vous arrivez dans un lieu qui vous est inconnu. Finalement, vous débouchez sur une pièce de bonne dimension au centre de laquelle se tiennent deux individus: un debout et penché au-dessus du second, plus petit, qui est allongé sur une table. Sur le mur de gauche se dresse une rangée de cellules, toutes occupées par des cadavres... humains. Tous sont suspendus soit par les bras soit par les pieds, et pourtant, le cauchemar ne s'arrête pas là: les corps sont dans un état déplorable: membres arrachés, têtes coupées, corps mutilés, visages défigurés. En outre, vous apercevez, sur les tables disséminés dans toute la pièce, une quantité industrielle d'instruments de torture. En bref, vous venez d'atterrir dans un vrai musée des horreurs. Les pleurs que vous aviez entendus en arrivant reprennent de plus belle, de même que les ricanements. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous vous rendez compte que la silhouette vêtue de rouge a disparu... Reprenant vos esprits, vous tournez la tête en direction de la petite silhouette allongée sur la table; aussitôt, votre cœur se serre, et pour cause: il s'agit de Noah!

- Noah! L'appellez-vous.

L'homme debout se rend enfin compte de votre présence, et lorsqu'il se retourne pour vous faire face, vous êtes sur le point de défaillir.

- Toi? Vous exclamez-vous, incrédule. Ce... ce n'est pas possible... je... je t'ai cru mort l'été passé!

- Et pourtant, je suis bel et bien vivant. Et oui, c'est bien moi, Billy, ton meilleur ami! Hahaha.

Le choc engendré par la rencontre avec Billy, que vous croyiez mort, vous laisse totalement interdit. Incapable de bouger, vous vous contentez d'observer ce compagnon, cet allié du passé. Celui-ci tient dans sa main une sorte de sécateur dont les lames sont recouvertes de sang... frais.

- Billy, Qu'est-ce que tu as fait à Noah?

- Hahaha, nous avons faim, Alex, très faim. Crivelli m'a dit qu'il fallait que je prépare le petit pour le dîner.

- Qu'est-ce que tu as fait à Noah? Répétez-vous tandis que la peur vous gagne.

Non sans cesser d'afficher son sourire sadique, Billy s'écarte pour que vous puissiez voir Noah, qui continue de sangloter, dans son intégralité. Là, vous êtes pris d'effroi en constatant que la jambe droite du garçonnet a été purement et simplement sectionnée juste au-dessus du genou! En voyant votre mine apeurée, Billy rie de plus belle.

- Billy, pourquoi as-tu fait ça? Lui demandez-vous, au bord des larmes devant cette cruauté sans nom.

- Pourquoi j'ai fait ça? Répète-t-il en affichant un regard mauvais. Tout simplement pour te faire du mal, Alex. Je voulais te faire souffrir comme tu m'as fait souffrir lorsque tu m'as abandonné au milieu du camp, à la merci des zombies!

- Pardon? Faites-vous, alors que vous vous souvenez parfaitement de cet épisode-là.

- Ne feins l'innocence, Alex! Poursuit Billy en élevant toujours plus la voix, les traits tirés par la colère. Tu m'as laissé tomber et je sais que tu t'en souviens très bien! Il s'en est fallu d'un cheveu pour que ces zombies m'attrapent, mais j'ai réussi à m'échapper. Je me suis juré de me venger de toi et de tous ceux qui t'étaient proches. C'est pour ça que j'ai tout de suite accepté la proposition de Crivelli lorsqu'il m'a tiré des griffes des zombies. Il voulait que je rejoigne ses rangs et je n'ai accepté qu'à une condition: que je me venge de toi. Quand je lui ai raconté ce que tu m'avais fait, il m'a directement dit qu'il ferait tout pour que justice soit faite. Maintenant que tu es enfin là, face à moi, je vais enfin pouvoir assouvir ma vengeance. Tu vas mourir, Alex, et quand j'en aurai fini avec toi, je pourrai terminer ce que j'avais commencé avec Noah.

Joignant le geste à la parole, Billy sort de son holster un pistolet qu'il braque sur vous. Selon toute vraisemblance, votre ancien allié est devenu complètement fou et si vous ne réagissez pas rapidement, dieu sait ce qu'il adviendra de vous et de Noah. Mais avant toute chose, l'été passé, avez-vous essayé d'attendre Billy lorsque vous aviez pris un véhicule pour quitter le camp? Si c'est le cas, rendez-vous au **350**, si vous ne l'aviez pas fait, rendez-vous au **349**.

309

Pensant pouvoir prendre par surprise l'étranger qui vous menace, vous faites brusquement demi-tour, bondissant en direction de l'inconnu. Malheureusement, celui-ci s'attendait à votre réaction, et lorsqu'il appuie sur la détente de son arme, il est trop tard pour vous pour

faire marche arrière. *Tentez-votre chance*. Si vous êtes chanceux, vous pourrez vous rendre au **330**, mais dans le cas où vous seriez malchanceux, vous devrez vous rendre au **344**.

310

Contrairement à ce que vous pensiez, il n'y a pas, à l'arrière de la salle principale, de petite pièce dans laquelle vous abriter. Du coup, vous devez passer de longues heures à boucher les fenêtres à l'aide de tables, de meubles et d'armoires que vous dénîchez un peu partout, en essayant de consolider au maximum ces barricades de fortune, ceci afin de ne pas avoir trop froid. Une fois que vous avez terminé, vous entreprenez ensuite de sortir tous les cadavres du bâtiment avant que leur odeur nauséabonde n'imprègne les lieux. Vous avez l'estomac dans les talons, et les gargouillements provenant de votre estomac vous le rappelle sans cesse. Durant vos fouilles de la salle principale, vous mettez la main sur une barre métallique (+2 de dégâts puis +1 après 10 coups portés) et, cerise sur le gâteau, sur une poignée de balles de 9mm oubliées dans un tiroir. Pour savoir combien il en a, lancez 1D6+1. Ajoutez-les sur votre *feuille d'aventure*, de même que la barre métallique si vous l'emportez avec vous. C'est en vous demandant comment ces balles ont pu atterrir ici que vous les placez dans votre poche, avant de vous retourner vers Duncan. Ce dernier a amassé du petit bois avec lequel il essaye de faire du feu près de la seule fenêtre qui n'a pas été condamnée. Voyant votre air étonné, il se justifie:

- Si on fait un feu sans laisser un passage pour faire sortir la fumée, on va vite mourir étouffé.

- Bien vu.

Bizarrement, Moreau est devenu subitement plus confiant qu'avant, lorsqu'il tremblait de peur. Durant votre combat contre les zombies, vous aviez jeté un coup d'œil dans sa direction, remarquant qu'il avait complètement changé, devenant beaucoup plus combatif et nettement moins trouillard. Mettant ce détail de côté, mais ne l'oubliant pas, vous rejoignez votre allié d'un soir autour du feu.

- Putain, j'ai les crocs, annonce-t-il. Et rien à se mettre sous la dent, c'est horrible!

- Non, peut-être pas, l'informez-vous.

- Comment ça? S'étonne Moreau qui vous jette un regard suspicieux.

- Dehors, le chevreuil que j'ai tué.

- Mais oui, c'est vrai! S'exclame Duncan qui a retrouvé un peu le sourire. Allons le chercher!

- Et pourquoi je devrais le partager avec toi alors que tu m'as menacé d'être ton prisonnier?

- Parce que je t'ai aidé à éliminer ces créatures et que si j'avais vraiment voulu te tuer, j'en aurai profité à ce moment-là.

Devant votre mutisme, le bandit esquisse un sourire triomphal avant de sortir rapidement du bâtiment. Après tout, il n'a pas tout à fait tort: sans son aide, vous n'auriez jamais réussi à repousser tous les zombies. Poussant un profond soupir, vous sortez à votre tour, rejoignant Duncan qui est déjà en train de tirer l'animal mort par les pattes arrière. Quelques minutes plus tard, vous êtes tous deux autour du feu en train de déguster le chevreuil. Vous avez tellement faim que vous arrachez de gros morceaux avec vos dents, prenant à peine le temps de mâcher. Vous regagnez 15 *points de vie* plus un *point de chance* en raison des remerciements répétés du motard. Lorsque vous vous serez rassasié, rendez-vous au **316**.

311

Heureusement, vous parvenez à retrouver rapidement votre chemin, tandis que la bise s'est calmée. Vous orientant en direction le nord, vous suivez le chemin qui serpente au milieu de la forêt hivernale jusqu'à ce que vous débouchiez sur une vaste clairière. Rendez-vous au **346**.

312

Caché derrière des buissons, non loin de la clôture que vous aviez dû réparer plusieurs fois l'autonome passé, vous examinez attentivement la ferme. Dans l'immédiat, vous n'apercevez aucun signe de vie. Il n'y a d'ailleurs aucune voiture dans les parages. Alors que vous pensiez la zone dégagée, vous entendez tout à coup des voix qui vous font rester dans votre cachette. Soudain, deux individus, un homme et une femme, sortent de la ferme et s'arrêtent à quelques pas de la porte. Il n'y a pas de doute, il s'agit bien des bandits appartenant au même groupe que Duncan. Ceux-ci vous tournent le dos et se sont engagés dans une grande conversation. La femme effectue de grands gestes avec les mains tandis que l'homme tire sur sa cigarette, impassible aux propos de sa compagne. Ils ne font pas du tout attention à ce qui se passe autour d'eux, aussi vous pourriez peut-être en profiter pour les attaquer furtivement. Si vous faites ainsi, rendez-vous au **317**, si vous préférez les affronter directement, rendez-vous au **331**.

313

Voyant que vous ne bougez toujours pas, Duncan se montre plus menaçant, braquant fermement son arme dans votre direction.

- Pourquoi tu restes là? Je t'ai dit de bouger!
- A mon avis, je pense que ce n'est pas une bonne idée.
- Et pourquoi? Réplique sèchement le motard.

- En venant ici, expliquez-vous, je suis tombé sur une cabane ravagée. A l'intérieur, il y avait deux cadavres mutilés, à peine reconnaissables.

- Et alors? S'étonne Duncan. Des cadavres, on en voit tous les jours depuis l'apparition de ces zombies.

- Et alors je ne suis peut-être pas un expert, mais ces deux corps n'ont pas été tués par des Coureurs ou des Rôdeurs, ou par ces grands zombies. Et tu peux me croire, j'ai eu souvent affaire avec eux ces derniers temps. Non, les deux corps ont été éventrés et éviscérés.

Contre toute attente, Duncan vous écoute attentivement, buvant chacune de vos paroles.

- Que veux-tu dire? Demande-t-il finalement d'une voix où vous percevez un début d'inquiétude.

- Qu'il doit s'agir d'une créature que nous n'avons pas encore rencontrée. Et si c'est le cas, tu auras besoin de mon aide. Je ne veux pas te faire peur, mais cette créature, quelle qu'elle soit, rôde dans les parages.

À ces mots, Duncan devient silencieux, sans doute est-il en proie au doute. Quoi qu'il en soit, il a abaissé complètement son arme. Alors que vous êtes sur le point de profiter de cet instant pour bondir sur votre agresseur, duquel vous vous êtes discrètement rapproché, des hurlements retentissent autour de vous. Surpris, Duncan pousse un cri d'exclamation avant de lever son arme et de la braquer tout autour de lui.

- Qu'est-ce que c'est??

- Des zombies, annoncez-vous d'un ton lugubre, et ils ne sont pas loin.

- Connard, il a fallu que tu parles d'eux pour qu'ils arrivent! Crache Moreau.

Est-ce la rafale de vent ou la peur qui vous fait tressaillir? Dans tous les cas, vous attrapez rapidement votre arbalète avant de prendre la direction du bâtiment principal.

- Hé! Fait Duncan, je ne t'ai pas dit que tu pouvais bouger! Tu es mon prisonnier, ne l'oublie pas!

- Toi tu fais ce que tu veux, soupirez-vous, mais moi je ne veux pas rester ici. Ou bien tu m'accompagnes, ou bien tu restes seul ici, mais je te préviens: les zombies ne sont pas d'excellentes compagnies!

Poussant un grognement, Duncan regarde autour de lui avant de poser son regard apeuré sur vous:

- OK, on y va.

Ni une ni deux, vous détez tous deux en direction du bâtiment. Bien vous en a pris car au même moment des Coureurs, et quelques Rôdeurs, font irruption dans la clairière, émergeant de la forêt en poussant d'affreux cris. Devant cette marée de morts-vivants, Duncan, complètement paniqué, trébuche sur une pierre; instinctivement, vous l'attrapez par le bras.

- Courage, on y est presque! Lancez-vous à votre allié d'infortune.

Cependant, sur le chemin qui vous mène au bâtiment principal, vous manquez de tomber à plusieurs reprises à cause de la neige glissante. Aussi, c'est à bout de souffle, et le cœur battant la chamade, que vous arrivez en vue de la large porte. N'ayant aucune idée si la porte est verrouillée ou non, vous prenez quand même le risque de la heurter d'un puissant coup d'épaule. Quelle n'est pas votre surprise lorsque celle-ci s'ouvre à la volée dans un grincement métallique! Emporté par votre élan, vous vous affalez de tout votre long, juste en face d'une énorme scie-circulaire, une machine-outil servant à couper le bois. Derrière vous, Duncan entre à son tour; derechef, vous vous remettez debout et, avec son aide, vous refermez le lourd battant en la bloquant à l'aide d'une grosse armoire métallique.

- Ça les retiendra un petit moment, comme ça, dit Duncan.

- Je n'en suis pas sûr, rétorquez-vous. Il y a encore les fenêtres à surveiller.

En effet, vous comptez au total six fenêtres réparties dans toute la pièce, et si vous parvenez à en condamner l'accès pour quatre d'entre elles, vous devrez encore défendre les six restantes.

- Prépare-toi, lancez-vous à l'attention de Duncan, je sens qu'il va y avoir du sport dans quelques secondes.

Pour connaître la suite des événements, rendez-vous au **320**.

314

La décharge de chevrotine vous heurte de plein fouet. Devant la violence de l'impact, vous êtes littéralement projeté dans les airs, finissant votre course contre le mur derrière vous. Tandis que vos forces vous quittent, vous entendez Duncan ricaner et vous adresser une ultime phrase:

- Fais de beaux rêves, Alex. Et ne t'inquiète pas pour Noah, il te rejoindra bientôt.

C'est sur cette triste nouvelle que vos yeux se ferment pour la dernière fois. Votre aventure s'achève ici, dans la froideur d'une scierie abandonnée.

315

Un vent froid vous heurte de plein fouet pendant que vous marchez, aussi vous resserrerz rapidement le col de votre parka avant d'éviter un refroidissement qui pourrait vous être fatal. Vous vous rendez compte qu'il fait très froid en ce moment, et même pour la saison. A chaque fois que vous respirez, un filet de vapeur s'échappe de vos lèvres gercées. Malgré l'air glacial qui transit vos os, vous parvenez rapidement à retrouver la trace du chevreuil, celui-ci étant de pâître paisiblement les rares touffes d'herbes qui ont pu se frayer un chemin

à travers la neige. L'animal ne vous a pas vu, mais à cause du silence soudain qui règne autour de vous, vous devez avancer en faisant le moins de bruit possible. Lorsqu'enfin vous avez trouvé un bon angle de tir, vous appuyez sur la détente de votre arbalète. Effectuez un *tir de précision*. Si vous réussissez, rendez-vous au **306**, dans le cas contraire, allez au **332**.

316

Pendant les minutes qui suivent, vous restez tous deux plongés dans vos pensées avec pour seuls bruits le vent hivernal qui siffle entre les interstices des fenêtres et les crépitements du feu. Bien au chaud près des flammes, vous repensez aux derniers événements, avant d'en arriver à Noah. Celui-ci vous attend toujours dans la ferme et doit être mort d'inquiétude. Vous vous en voulez de l'avoir laissé tout seul, mais vous n'aviez pas vraiment le choix puisque vous étiez obligé de partir chasser, sous peine de mourir de faim. Votre cœur se serre en vous imaginant le petit garçonnet pelotonné dans un coin de son lit, serrant fort son nounours. Si Arisa savait ça, elle vous en voudrait. Mais Arisa n'est plus là, tout comme Benji...

- Est-ce que ça va? Vous demande soudainement Duncan, ce qui vous fait sortir de votre torpeur.

- Heu... oui oui, ça va. Je pensais à... heu, non, rien.

Pendant une fraction de seconde, vous avez failli lui parler de Noah. Heureusement, vous vous êtes retenu à temps. Tout à coup, le regard de votre allié d'un soir change radicalement, prenant un air beaucoup plus hostile.

- Je sais à qui tu penses, Alex. Je sais qu'un enfant, appelé Noah, t'attends dans une ferme pas loin d'ici.

À ces mots, vous vous raidissez aussitôt, cherchant instinctivement, mais discrètement, votre arme. Votre sixième sens vous avertissait que quelque chose n'allait pas chez Moreau, et vous en avez la confirmation en ce moment-même.

- De quoi tu parles? Lui demandez-vous en prenant un air faussement étonné, histoire de gagner du temps.

- On ma' parlé d'un jeune homme qui a tué pas mal de bandits appartenant à notre Communauté. Ce jeune homme blond était accompagné d'un garçonnet et d'une femme ou d'un autre homme, je ne sais plus exactement.

Pendant quelques instants, vous restez interdit devant les paroles de Duncan, trop surpris par ses surprenantes révélations.

- Comment sais-tu tout ça? Qui te l'a dit? L'interrogez-vous.

- Quelqu'un que tu as connu et qui nous a rejoints après que tu l'aies laissé tomber.

- Je ne vois pas de qui tu parles, rétorquez-vous, tandis que votre main trouve enfin l'une de vos armes qui était posée à côté de vous.

- Cela n'a plus d'importance, persifle-t-il, car tu vas payer pour tous ceux que tu as tués!

Sans crier gare, Duncan attrape son fusil de chasse et la pointe dans votre direction. Vite, vous devez agir! Mais avant toute chose, quelle arme avez-vous prise? Pour le savoir, lancez 1D6. Si vous tirez 1 ou 2, vous aurez votre arme de corps à corps dans votre main. Si vous obtenez un 3 ou un 4, ce sera votre arme de poing. Si le dé affiche un 5 ou un 6, ce sera votre arbalète. Si le hasard vous choisit une arme que vous ne possédez plus, relancez immédiatement le dé. Si vous avez votre arme de corps à corps, *testez votre dextérité*. En cas de réussite, rendez-vous au **324**, sinon allez au **305**. Si c'est votre arme de poing ou votre arbalète, effectuez un *tir de précision*. Si vous réussissez, rendez-vous au **348** et au **305** si vous ratez votre tir.

317

Si vous n'avez pas une très grande distance à parcourir pour rejoindre les deux bandits, en revanche il n'y a pas grand-chose qui pourra vous servir de couverture, si ce n'est une vieille machine agricole que vous n'aviez jamais pu faire démarrer. N'ayant pas d'autre choix, vous vous dirigez vers cette dernière en restant accroupi et en évitant de faire du bruit. Vous vous permettez néanmoins de pousser un léger soupir de soulagement lorsque vous arrivez auprès de la machine agricole.

- La partie la plus simple est faite, murmurez-vous à vous-même. Il ne reste plus que la partie la plus délicate.

De là où vous êtes, vous pouvez entendre la conversation des deux bandits. Par curiosité, vous dressez l'oreille, essayant de capter ce qu'ils disent.

- Je trouve inadmissible qu'on nous demande de capturer un petit garçon, dit la femme. L'autre, le garçon blond, je veux bien, surtout après tous ceux qu'il a tués. Mais un enfant, non! J'admire Crivelli pour tout ce qu'il a fait, mais des fois je ne cautionne pas toujours ce qu'il fait.

Pendant qu'elle parle, vous observez la femme du coin de l'œil: elle doit avoir dans la trentaine, et d'après ses traits et son teint légèrement bronzé, elle doit avoir des origines du sud. Peut-être Marocaine ou Algérienne. L'homme, qui lui répond d'une voix grave avec un léger accent allemand, doit avoir quarante ou quarante-cinq ans. Un romand d'origine alémanique, sans aucun doute.

- Moi non plus je n'aime pas trop, mais comme tu le sais, les ordres sont les ordres. Je ne sais pas si tu as déjà vu ce qu'il fait à ceux qui le désobéissent, mais une chose est sûre: je n'ai pas envie de faire partie de ceux-là.

Maintenant que vous avez identifié les bandits, qui ne vous ont toujours pas vu, il est temps de passer à l'attaque. *Testez votre agilité*. Si vous êtes agile, rendez-vous **340**, dans le cas contraire, allez au **326**.

318

Devant vous, se dresse une scierie en ruines et couverte de neige. La nature a repris ses droits sur le complexe, ce qui prouve que celui-ci a été abandonné depuis un bon bout de temps. Sur votre droite, un panneau vous souhaite la bienvenue. Vous essayez de déchiffrer le nom de la scierie, mais celui-ci a été rendu illisible par les intempéries qui ont dû sévir ici. Un peu plus loin, sur votre gauche, vous apercevez encore des piles de troncs d'arbres oubliés, non loin d'un petit bâtiment qui abritait les machines de travail à la belle époque de la scierie. Le centre de la clairière, quant à lui, est occupé par un bâtiment beaucoup plus imposant qui devait servir, à l'époque, d'atelier principal pour les ouvriers. Vous vous essayez de vous imaginer ces hommes et ces femmes en train de s'affairer dans la scierie, mais le silence troublant qui règne en ces lieux finit par vous mettre rapidement mal à l'aise. Revenant à l'instant présent, vous remarquez que, devant vous, couché et gisant dans la neige rougie par le sang, se tient le cadavre du chevreuil, le carreau d'arbalète toujours planté dans son flanc. Alors que vous avancez dans sa direction, vous entendez le déclic d'une arme à feu suivi d'une voix qui vous ordonne sèchement:

- Ne bouge pas ou je tire.

Qu'allez-vous faire? Allez vous coopérer comme vous l'ordonne la voix (rendez-vous au **338**) ou préférez-vous faire volte-face pour bondir sur votre assaillant (rendez-vous au **309**)?

319

- Allez, vite! Vous encourage votre compagnon de cellule, je ne veux pas mourir ici, et toi non plus, j'en suis sûr!

- Heu... ok ok, finit-il par dire. Écarte-toi de la porte, je vais achever ce connard, mais t'as pas intérêt à en profiter pour filer d'ici, hein!

- "J'y crois pas, ça marche!", pensez-vous, victorieusement.

Le garde sort ses clés avant d'ouvrir la lourde porte de la cellule. Une fois à l'intérieur, il braque sa carabine dans votre direction.

- Allez, tiens, bouffe-moi ce plomb, saloperie de zombie!

C'est là que tout se joue: aussi vif que l'éclair, vous bondissez sur votre assaillant au moment même où votre compagnon d'infortune lui agrippe sa carabine.

- Mais qu'est-ce...

Malheureusement pour lui, sa phrase est interrompue par votre poing qui l'atteint en plein visage. Sonné, le garde titube mais ne s'écroule pas pour autant; profitant de cet instant de faiblesse, votre allié d'un jour enchaîne rapidement avec un violent coup de coude qui va heurter violemment la nuque du bandit.

- À nous la liberté! S'écrie-t-il dès que le garde tombe au sol.

Le prisonnier se saisit ensuite de la carabine du geôlier avant de sortir de la cellule, bientôt imité par vous-même. Sans perdre de temps, vous reprenez votre sac, vos affaires et vos armes. Derrière vous, le prisonnier est en train de délester le garde de son manteau, et pendant qu'il le revêt à son tour, vous remarquez qu'il porte un code barre tatoué derrière la nuque. Lorsqu'il prend enfin la direction de la sortie, vous l'interpellez:

- Attends une seconde.

- Quoi? Rétorque-t-il. Je suis pressé.

- Je sais, mais je voulais juste te remercier pour ton aide.

- Laisse ça, je ne suis pas là pour être remercié ou pour remercier. Mais j'ai aussi apprécié ton aide, ajoute-t-il après un bref silence.

- Est-ce que je peux quand même connaître ton nom? Lui demandez-vous.

- Je m'appelle Davide Salvatore, mais oublie ce nom qui fait partie du passé. Dorénavant, les gens me connaîtront sous le nom de Matamore.

- Très bien, Matamore. Moi c'est Alex Thomas, et contrairement à toi, mon nom ne fait pas partie du passé, il fait partie du présent et de l'avenir.

En entendant vos paroles, Matamore esquisse un léger sourire.

- Et bien, Alex Thomas, je te souhaite de trouver ce que tu cherches dans ce camp. Et qui sait? Peut-être à bientôt.

- Avant de partir, est-ce que j'ai quand même le droit de savoir pourquoi tu étais dans cette cellule?

- Oh, fait-il en haussant les épaules, c'est simple, je voulais prendre la place de Crivelli et régner sur cette communauté. Mais rien n'est trop tard, Alex Thomas, rien n'est trop tard. On ne peut pas savoir ce que la vie nous réserve. Peut-être qu'un jour j'aurai mon propre clan.

Une fois sa phrase achevée, Matamore vous jette un dernier regard avant d'ouvrir la porte et de s'engouffrer dans le froid hivernal. Quelques minutes plus tard, une fois que vous vous sentez prêt, vous sortez à votre tour. Rendez-vous au **323**. Mais avant cela, vous pouvez, si vous le désirez, prendre avec vous le piolet que le garde portait à la place de votre arme

actuelle (dégâts: +5 puis +3 après dix coups portés). Si c'est le cas, modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence.

320

- J'espère que tu es prêt à défendre ta vive, car d'ici quelques secondes, celle-ci sera mise à rude épreuve.

- Ne t'inquiète pas pour ça, dit-il en essayant de se montrer rassurant, je ferai ce qu'il faut pour sortir d'ici vivant.

Pour joindre le geste à la parole, il lève son fusil bien haut, comme pour se donner du courage.

- Je sais qu'on est partis du mauvais pied, expliquez-vous, mais il faut qu'on se serre les coudes si on veut avoir une chance de s'en sortir, ok?

- Ok, répond Moreau au bout de quelques secondes, mais n'oublie pas que tu es mon prisonnier.

- On verra ça, mais pour le moment, il y a plus urgent!

Effectivement, les hurlements se rapprochent: les zombies ne sont pas loin! Vous vous tenez au centre de la pièce, au milieu des scies-circulaires et des tapis roulants, dos à dos avec Duncan, surveillant toutes les fenêtres. Finalement, une horde de Coureurs pénètre dans le bâtiment en passant par les fenêtres brisées, les seules issues possibles. L'adrénaline coulant dans vos veines, vous levez votre arme, prêt à en découdre avec ces zombies, tandis que, derrière vous, vous entendez Duncan récitant une courte prière. Armez-vous de courage, vous en aurez besoin! De là où vous êtes, vous avez le droit à trois *tirs de précision* avant d'en venir au corps à corps. Grâce à la présence de Duncan, votre *dextérité* et vos dégâts augmentent respectivement de 3 et 8 points jusqu'à la fin des combats qui vont suivre.

HORDE DE COUREURS

Dextérité: 13

Force: 8

Points de vie: 70

Lorsque les *points de vie* de vos adversaires tomberont au-dessous de 20, leur *dextérité* et leur *force* baisseront respectivement de 6 et 4 points. Si vous êtes vainqueurs, vous n'aurez pas le temps de souffler car déjà d'autres zombies, des Rôdeurs, font irruption dans la pièce. Vous pouvez récupérer vos carreaux d'arbalète, mais uniquement ceux qui ont fait mouche, c'est-à-dire ceux qui ont touché vos adversaires (modifiez rapidement votre *feuille d'aventure*). À côté de vous, Duncan, ses habits recouverts du sang des zombies qu'il vient d'éliminer, souffle comme un bœuf, étant à deux doigts de tourner de l'œil.

Opération Survie ~ La Marche des Morts

- Prépare-toi, ce n'est pas fini, déclarez-vous.

- J'les tuerai jusqu'au dernier s'il le faut, mais ils ne m'auront pas! S'écrie-t-il tout en levant son fusil devant lui.

Acquiesçant d'un signe de tête pour montrer que vous êtes d'accord avec lui, vous reportez ensuite votre attention sur les Rôdeurs. Heureusement, ces derniers se déplacent beaucoup plus lentement que les Coureurs, aussi vous aurez le temps d'effectuer 5 *tirs de précision*. Avant de poursuivre ce combat dans un terrible corps à corps, n'oubliez pas de prendre en compte les bonus conférés par la présence de Duncan.

HORDE DE RÔDEURS

Dextérité: 10

Force: 14

Points de vie: 100

Lorsque les *points de vie* de vos adversaires tomberont au-dessous de 40, leur *dextérité* et leur *force* baisseront respectivement de 4 et 7 points. Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au **328**. Mais avant tout, rendez-vous au **205** pour évaluer vos dégâts suite à ces deux combats.

321

Croyant être bien dissimulé par le blizzard, vous avancez en direction du garde, prêt à bondir. Malheureusement, celui-ci, attentif malgré la neige, vous repère et anticipe votre attaque en effectuant un pas sur le côté, ce qui vous déséquilibre. Profitant de ce moment de faiblesse, il vous assène un terrible coup sur la tête à l'aide de la crosse de son fusil. Propulsé par terre, vous tentez tant bien que mal de vous remettre debout, en vain, la douleur étant trop forte. La dernière chose que vous entendez avant de tomber dans les pommes est le rire sinistre de votre agresseur. Rendez-vous au **347**.

322

Vous devez vous rendre à l'évidence: vous avez bel et bien perdu la trace de l'animal. Grognant de frustration, vous revenez sur vos talons. Hélas, vous êtes surpris en pleine marche par une petite tempête de neige. N'ayant nul endroit où vous abriter, vous n'avez pas d'autre choix que de braver la tempête. Vous perdez 1D6+1 de *points de vie*, alors que votre *dextérité* est amoindrie d'un point pour les deux prochains de combat. Lorsque la tempête se calme, vous débouchez sur une vaste clairière. Rendez-vous au **346**.

323

La tempête s'est loin d'être calmée, bien au contraire, elle semble devenue plus forte. Le vent siffle à vos oreilles, tandis que la neige vient vous fouetter le visage et s'engouffrer dans vos vêtements. Même si tout votre corps est transi de froid, cette tempête est la bienvenue car elle vous permet de vous dissimuler aux yeux des bandits. Grâce au manque de visibilité, ceux-ci vous prendront à coup sûr pour l'un des leurs. Et effectivement, lorsque vous en croisez quelques-uns, ceux-ci se contentent juste de vous dire d'aller vous abriter chez vous. Malgré ces points positifs, un problème subsiste: où est Noah? Alors que vous essayez de vous orienter dans cette tempête, une silhouette vêtue de rouge attire votre attention. Malgré les rafales de neige qui se font toujours de plus en plus fortes, vous parvenez à la reconnaître facilement: il s'agit tout simplement de la silhouette que vous aviez déjà croisée ces derniers mois!

- " Mais qu'est-ce qu'elle fiche ici?". " Est-ce que serait un bandit de la bande de Crivelli qui m'aurait suivi tout ce temps?".

Voulant tirer ça au clair, vous prenez la direction de la silhouette habillée en rouge mais celle-ci disparaît rapidement dans un bâtiment. Pressant le pas, vous vous dirigez à votre tour vers la haute bâtisse en bois, heureusement dépourvue de tout garde. La porte en bois n'est pas verrouillée, aussi vous entrez sans hésiter. Une fois à l'intérieur, vous êtes accueilli par une chaleur bienvenue qui efface rapidement la froideur hivernale qui ne vous avez pas quitté jusqu'à-là. Toutefois, il règne ici une odeur de mort qui n'est pas loin de vous donner un haut-le-cœur. Vous vous tenez présentement sur le seuil d'une longue pièce qui se termine, quelques mètres plus loin, sur une salle beaucoup plus grande et de laquelle vous provient des bruits – des pleurs suivis de ricanements. Des pleurs d'enfant, pour être précis. Au péril de votre vie, vous courez droit devant vous, oubliant toute mesure de discrétion comme le veut la coutume lorsque vous arrivez dans un lieu qui vous est inconnu. Finalement, vous débouchez sur une pièce de bonne dimension au centre de laquelle se tiennent deux individus: un debout et penché au-dessus du second, plus petit, qui est allongé sur une table. Sur le mur de gauche se dresse une rangée de cellules, toutes occupées par des cadavres... humains. Tous sont suspendus soit par les bras soit par les pieds, et pourtant, le cauchemar ne s'arrête pas là: les corps sont dans un état déplorable: membres arrachés, têtes coupées, corps mutilés, visages défigurés. En outre, vous apercevez, sur les tables disséminés dans toute la pièce, une quantité industrielle d'instruments de torture. En bref, vous venez d'atterrir dans un vrai musée des horreurs. Les pleurs que vous aviez entendus en arrivant reprennent de plus belle, de même que les ricanements. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous vous rendez compte que la silhouette vêtue de rouge a disparu... Reprenant vos esprits, vous tournez la tête en direction de la

petite silhouette allongée sur la table; aussitôt, votre cœur se serre, et pour cause: il s'agit de Noah!

- Noah! L'appellez-vous.

L'homme debout se rend enfin compte de votre présence, et lorsqu'il se retourne pour vous faire face, vous êtes sur le point de défaillir.

- Toi? Vous exclamez-vous, incrédule. Ce... ce n'est pas possible... je... je t'ai cru mort l'été passé!

- Et pourtant, je suis bel et bien vivant. Et oui, c'est bien moi, Billy, ton meilleur ami! Hahaha.

Le choc engendré par la rencontre avec Billy, que vous croyiez mort, vous laisse totalement interdit. Incapable de bouger, vous vous contentez d'observer ce compagnon, cet allié du passé. Celui-ci tient dans sa main une sorte de sécateur dont les lames sont recouvertes de sang... frais.

- Billy, Qu'est-ce que tu as fait à Noah?

- Hahaha, nous avons faim, Alex, très faim. Crivelli m'a dit qu'il fallait que je prépare le petit pour le dîner.

- Qu'est-ce que tu as fait à Noah? Répétez-vous tandis que la peur vous gagne.

Non sans cesser d'afficher son sourire sadique, Billy s'écarte pour que vous puissiez voir Noah, qui continue de sangloter, dans son intégralité. Là, vous êtes pris d'effroi en constatant que la jambe droite du garçonnet a été purement et simplement sectionnée juste au-dessus du genou! En voyant votre mine apeurée, Billy rie de plus belle.

- Billy, pourquoi as-tu fait ça? Lui demandez-vous, au bord des larmes devant cette cruauté sans nom.

- Pourquoi j'ai fait ça? Répète-t-il en affichant un regard mauvais. Tout simplement pour te faire du mal, Alex. Je voulais te faire souffrir comme tu m'as fait souffrir lorsque tu m'as abandonné au milieu du camp, à la merci des zombies!

- Pardon? Faites-vous, alors que vous vous souvenez parfaitement de cet épisode-là.

- Ne feins l'innocence, Alex! Poursuit Billy en élevant toujours plus la voix, les traits tirés par la colère. Tu m'as laissé tomber et je sais que tu t'en souviens très bien! Il s'en est fallu d'un cheveu pour que ces zombies m'attrapent, mais j'ai réussi à m'échapper. Je me suis juré de me venger de toi et de tous ceux qui t'étaient proches. C'est pour ça que j'ai tout de suite accepté la proposition de Crivelli lorsqu'il m'a tiré des griffes des zombies. Il voulait que je rejoigne ses rangs et je n'ai accepté qu'à une condition: que je me venge de toi. Quand je lui ai raconté ce que tu m'avais fait, il m'a directement dit qu'il ferait tout pour que justice soit faite. Maintenant que tu es enfin là, face à moi, je vais enfin pouvoir assouvir ma

vengeance. Tu vas mourir, Alex, et quand j'en aurai fini avec toi, je pourrai terminer ce que j'avais commencé avec Noah.

Joignant le geste à la parole, Billy sort de son holster un pistolet qu'il braque sur vous. Selon toute vraisemblance, votre ancien allié est devenu complètement fou et si vous ne réagissez pas rapidement, dieu sait ce qu'il adviendra de vous et de Noah. Mais avant toute chose, l'été passé, avez-vous essayé d'attendre Billy lorsque vous aviez pris un véhicule pour quitter le camp? Si c'est le cas, rendez-vous au **350**, si vous ne l'aviez pas fait, rendez-vous au **349**.

324

Grâce à vos réflexes affûtés, vous arrivez à lancer votre arme avant que Duncan puisse réagir. L'arme fuse à toute vitesse en direction du cou de votre opposant. S'il s'agit d'une arme tranchante, la lame de celle-ci va se loger dans sa gorge. S'il s'agit d'une autre arme, celle-ci brisera la pomme d'Adam du bandit. Dans les deux, celui-ci poussera un râle, qui sera rapidement suivi par des gargouillements, avant de s'effondrer par terre dans un flot de sang. Ni une ni deux, vous vous relevez pour vous pencher ensuite au-dessus d'un Duncan agonisant. Ce dernier est encore en vie, mais au vu de son état, vous savez qu'il n'en a plus pour très longtemps.

- Où est Noah! Lui demandez-vous en prenant votre air le plus menaçant, que lui avez-vous fait?

- C'est... c'est trop tard, balbutie Moreau entre deux flots de sang. Les miens doivent déjà être sur le chemin du retour avec le gamin... Quel bon repas il fera.

Le bandit ponctue sa phrase par un rire sardonique avant de grimacer de douleur.

- Où est votre camp?

À cause des gargouillis qui remplacent ses mots, vous ne parvenez pas à comprendre sa réponse, ce qui vous arrache un juron d'exaspération.

- Noah, tient bon! Vous écriez-vous avant de briser la nuque de Duncan qui continuait de rigoler.

À présent le temps presse, vous devez retourner à la ferme aussi vite que possible car les agresseurs de Noah s'y trouvent peut-être encore. Avant toute chose, vous prenez l'équipement de Moreau. Il était armé d'un fusil de chasse (+10 de dégâts) et possédait 1D6+2 de cartouches de calibre 12. En outre, il avait, glissé dans sa botte, un couteau de combat (+3 de dégâts puis +1 après 10 coups portés). Et ce n'est pas tout, vous découvrez, sous son t-shirt qui dépassait, un gilet pare-balle, et en parfait état de surcroît! Inutile de préciser que vous délestez le cadavre de ce bien précieux pour le revêtir sur vous-même.

Comme il n'y a plus rien d'autre sur le corps ensanglanté de Moreau, si ce n'est l'arme que vous venez de lancer, vous modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence avant de quitter la scierie en vous rendant au **335**. Mais avant cela, gagnez un *point de chance* pour avoir survécu à ce face à face et pour toutes vos trouvailles.

325

N'ayant pas tellement le choix, vous commencez à avancer sous l'œil attentif de votre agresseur.

- Pas de geste brusque ou je tire, avertit-t-il. Je n'hésiterais pas.

- C'est bon c'est bon, tout doux le chevelu.

- Pardon? Qu'est-ce que tu as dit? Grogne-t-il en se montrant plus menaçant avec son arme. Vous êtes sur le point de répondre quand, soudain, des hurlements retentissent autour de vous. Surpris, Duncan pousse un cri d'exclamation avant de lever son arme et de la braquer tout autour de lui.

- Qu'est-ce que c'est??

- Des zombies! Vous écriez-vous. Il faut qu'on se tire d'ici au plus vite!

Est-ce la rafale de vent ou la peur qui vous fait tressaillir? Dans tous les cas, vous attrapez rapidement votre arbalète avant de prendre la direction du bâtiment principal.

- Hé! Fait Duncan, je ne t'ai pas dit que tu pouvais bouger! Tu es mon prisonnier, ne l'oublie pas!

- Toi tu fais ce que tu veux, soupirez-vous, mais moi je ne veux pas rester ici. Ou bien tu m'accompagnes, ou bien tu restes seul ici, mais je te préviens: les zombies ne sont pas d'excellentes compagnies!

Poussant un grognement, Duncan regarde autour de lui avant de poser son regard apeuré sur vous:

- Ok, on y va.

Ni une ni deux, vous détalez tous deux en direction du bâtiment. Bien vous en a pris car au même moment des Coureurs, et quelques Rôdeurs, font irruption dans la clairière, émergeant de la forêt en poussant d'affreux cris. Devant cette marée de morts-vivants, Duncan, complètement paniqué, trébuche sur une pierre; instinctivement, vous l'attrapez par le bras.

- Courage, on y est presque! Lancez-vous à votre allié d'infortune.

Cependant, sur le chemin qui vous mène au bâtiment principal, vous manquez de tomber à plusieurs reprises à cause de la neige glissante. Aussi, c'est à bout de souffle, et le cœur battant la chamade, que vous arrivez en vue de la large porte. N'ayant aucune idée si la

Opération Survie ~ La Marche des Morts

porte est verrouillée ou non, vous prenez quand même le risque de la heurter d'un puissant coup d'épaule. Quelle n'est pas votre surprise lorsque celle-ci s'ouvre à la volée dans un grincement métallique! Emporté par votre élan, vous vous affalez de tout votre long, juste en face d'une énorme scie-circulaire, une machine-outil servant à couper le bois. Derrière vous, Duncan entre à son tour; malheureusement, dans la panique, il oublie de refermer le battant derrière lui, aussi deux Coureurs font irruption dans la pièce. Mû par l'instinct, vous vous relevez d'un bond, prenant aussitôt la direction de la porte pour la claquer aux nez des autres Coureurs. Cependant, les deux créatures qui sont entrées vous barrent désormais le passage et vous ne pourrez rien faire tant qu'elles ne seront pas éliminées. Tandis que l'un des zombies vous fait face, l'autre se rue sur Duncan. N'ayant pas d'autre choix, vous levez votre arbalète. Vous avez le droit à un *seul tir de précision* avant de poursuivre ce combat au corps à corps.

COUREUR

Dextérité: 7

Force: 5

Points de vie: 25

Pour pouvoir fermer la porte à temps, vous devez vaincre votre adversaire en 5 assauts ou moins, passé ce délai, vous devrez vous rendre immédiatement au **334** sitôt votre assaillant défait. Si vous êtes vainqueur dans le délai imparti, rendez-vous au **304**, mais vous devrez d'abord vous rendre au **205** si vous avez subi des dégâts.

326

Jaillissant de votre cachette, vous bondissez sans plus tarder en direction de l'homme qui vous tourne le dos. Malheureusement, vous glissez sur une plaque de verglas; déséquilibré, vous ne pouvez rien faire pour éviter la chute. Alertés par votre attaque soudaine, les deux bandits font volte-face, braquant leurs armes devant eux. Lorsqu'ils vous aperçoivent, l'homme esquisse un large sourire avant de prendre la parole d'une voix moqueuse:

- Tiens tiens, mais qui voilà? C'est notre très cher Alex. On t'attendait, justement. Tu vas payer pour tout ce que tu as fait! Allez Sofia, feu!

Avant même que vous puissiez ouvrir la bouche, les balles vous atteignent de plein fouet. Quelques secondes plus tard, vous vous retrouvez sans vie, gisant dans la neige rougie par votre sang. Ainsi s'achève votre aventure.

327

Votre équipement est le suivant: une arbalète, dix carreaux, un pistolet Beretta chargé de 15 balles de 9mm, 7 balles de 9mm, une machette, deux rations de survie, une trousse de

soin moyenne et un sérum, le reste de votre équipement, dont le fusil de Danny, étant resté à la ferme. Inscrivez tous ces objets sur votre *feuille d'aventure*. Mis à part votre arbalète que vous avez en bandoulière, votre pistolet qui est ajusté dans son holster, les carreaux qui sont stockés dans un étui accroché à votre hanche droite, votre machette qui est glissée le long de votre hanche gauche et les balles de 9mm qui sont dans votre poche, tout le reste de votre matériel est rangé dans votre sac à dos. En outre, vous êtes revêtu d'une parka noire munie d'une capuche à fourrure, en plus d'un bonnet. Vous avez sur vous l'un des pantalons cargos que vous aviez pris d'un magasin le mois passé, alors que vos pieds sont bien à l'abri dans des chaussures de marche brunes doublées de fourrure. Ainsi vêtu, vous avez pu braver le froid qui s'est installé dans cette région. Une fois que vous aurez pris connaissance de tout votre équipement, vous pourrez poursuivre la lecture. Si quelqu'un est bien en train de vous observer et de vous suivre, vous devez à tout prix lui mettre la main dessus afin d'éviter d'avoir de mauvaises surprises par la suite. Toutefois, étant dans une forêt, ce ne sont pas les cachettes qui manquent. Après plusieurs longues minutes de recherches infructueuses, vous décidez de laisser tomber. Si quelqu'un vous espionnait, vous auriez au moins découvert des traces de pas, or vous n'en apercevez aucune. Alors que vous vous apprêtez à faire demi-tour, vous apercevez, derrière un gros rocher, des traces de pas qui vous avaient échappé. Au même moment, votre ventre émet un gargouillement, témoignant de la faim qui vous accable. Si vous désirez suivre ces traces de pas, rendez-vous au **341**, si vous préférez reprendre votre traque, il n'est peut-être pas trop tard, rendez-vous au **315**.

328

- Je crois que c'était le dernier, déclarez-vous en assenant un puissant coup sur le crâne d'un zombie, le tuant net.

- Ouais, mais sûrement qu'ils reviendront, riposte Duncan, tandis qu'il fait le tour des cadavres, prenant bien soin d'achever chaque zombie qui bouge encore.

- Peut-être, mais pas tout de suite, j'en suis sûr.

- Quoi qu'il en soit, reprend Duncan, il vaudrait mieux ne pas traîner dans les parages.

Tandis que vous l'écoutez parler d'une oreille distraite, un mouvement, à l'extérieur, attire votre attention. Tournant la tête en direction de la fenêtre, vous distinguez, à travers la neige qui s'est mise à tomber, une silhouette se mouvant dans les fourrées. Celle-ci semble se déplacer sur quatre pattes. Dans un premier temps, vous songez à un animal qui, attiré par l'odeur du sang, serait venu fureter dans les environs, mais en plissant les yeux, vous remarquez que cette chose, quelle qu'elle soit, a une forme humanoïde.

- Qu'est-ce... commencez-vous à dire alors que vous avancez en direction de la fenêtre. Malheureusement, il a suffi que vous cligniez une fois des yeux pour que l'étrange silhouette disparaisse aussi subitement qu'elle est apparue. Remarquant votre trouble, Duncan vous demande:

- Est-ce que ça va? Tu n'as rien écouté de ce que j'ai dit, hein?

Voyant que vous ne répondez pas, il ajoute rapidement:

- Bordel, qu'est-ce que t'as pu voir pour que ça te foute dans cet état?

Sortant enfin de votre torpeur, vous secouez rapidement la tête avant de répondre:

- Rien... il n'y avait rien. J'ai cru voir quelque chose, mais j'ai sûrement halluciné. Entre la faim, la fatigue, ces zombies, enfin bref, avec tout ce bordel, je vois tout et n'importe quoi.

Vous ne faites suffisamment pas confiance à Duncan pour lui révéler ce que vous venez de voir. Après tout, il vous a menacé, vous a fait prisonnier et, le pire de tout, fait sans doute partie d'un groupe de bandits qui vous a tant posé problèmes.

- Ouais ben reprends-toi, vous réprimande-t-il, ce n'est pas le moment de flancher, pas après une aussi belle victoire sur ces choses.

- Ne t'inquiète pas pour ça. Si j'ai réussi à survivre aussi longtemps et seul, ce n'est pas pour rien. Au fait, soulignez-vous, il fait déjà nuit. Ce serait dangereux de sortir maintenant. Effectivement, après ce que vous venez d'apercevoir, vous n'êtes pas très chaud à l'idée d'aller crapahuter dehors.

- Alors, dans ce cas, qu'est-ce que tu proposes?

- Humm, je crois qu'il y a une petite pièce, à l'arrière de ce bâtiment. Si l'endroit est sûr, ou si on peut le sécuriser, on pourrait s'y abriter en attendant le jour. On pourrait même y faire un feu.

- Ouais, pourquoi pas... rétorque Moreau, après tout, ce n'est pas comme si on avait le choix. Maintenant que vous êtes d'accord, vous vous empressez de récupérer tous les carreaux d'arbalète que vous auriez utilisés (modifiez votre stock sur votre *feuille d'aventure*). En revanche, vous ne trouvez rien d'intéressant dans les poches des zombies. À présent, y a-t-il un cadavre de chevreuil qui vous attend à l'extérieur? Si c'est le cas, rendez-vous au **310**, sinon allez au **342**.

329

Blessée à la cuisse suite à votre dernière attaque, la femme, au bord des larmes, recule en se traînant lorsque vous arrivez à sa hauteur.

- Ne... ne me tue pas, s'il...s'il te plaît!

- On verra, rétorquez-vous méchamment. Tout dépendra si tu collabores ou non.

- Je... je vais tout te dire, sanglote-t-elle. Je te jure, je n'ai pas fait de mal au petit. J'étais même contre cette idée!

- Ça suffit! Tonnez-vous à votre plus grand étonnement. En effet, jamais vous ne vous êtes autant énervé de la sorte. Dis-moi où tes compagnons ont emmené Noah, sinon je te tue!

Bien évidemment, vous n'allez en aucun cas mettre votre menace à exécution. Contrairement aux bandits qui sévissent dans le pays depuis l'apparition des zombies, vous n'avez pas encore perdu vos valeurs humaines en tuant n'importe qui, comme eux le font. Et surtout pas une femme. Heureusement, votre prisonnière se montre très coopérative et vous explique tout ce que vous voulez savoir. Selon elle, le camp de Crivelli, dont elle fait bien partie, se trouverait juste après le village de Meyriez, dans les hauteurs.

- J'espère que ce ne sont pas des conneries. Si c'est le cas, je te traquerai et je te tuerai, déclarez-vous dans le but unique de lui faire peur, ce qui fonctionne parfaitement.

- Je te jure! Ne me tue pas, vous implore-t-elle. Si tu me laisses m'en aller, je te promets que je ne rejoindrai plus jamais un groupe de bandits... je... je pourrai même t'accompagner. Lorsqu'elle finit de parler, vous prenez quelques minutes pour réfléchir à sa proposition, avant de répondre finalement:

- Non, je pars seul. C'est mon devoir. Je l'ai promis à une personne qui m'était très chère.

- Une fille? S'enquit la jeune femme qui essuie ses larmes d'un revers de la manche.

Oui, une fille. Elle s'appelait Arisa. Elle était belle, douce, généreuse, déterminée, forte. Bref, je l'aimais. Voilà ce que vous auriez voulu répondre, mais à la place, vous vous contentez de dire:

- Cela ne te regarde pas.

Devant la mine abattue de la blessée, vous changez rapidement de sujet.

- Comment t'appelles-tu?

- So... Sofia Emara.

- Enchantée Sofia Emara. Je m'appelle Alex, Alex Thomas. Et ne t'inquiète pas, ajoutez-vous après un bref silence, je ne suis pas un tueur comme tes collègues. Par contre, que vais-je faire de toi, maintenant?

Pendant que vous prenez votre décision, vous observez la jeune femme. La pauvre, elle vous ferait presque pitié avec ses yeux rougis par les larmes, son visage hagard et ses cheveux en bataille, se traînant laborieusement dans la neige en espérant vous distancer. Cette femme n'a rien d'une tueuse et n'a rien à faire dans un groupe de bandits. Dans ce cas, qu'allez-vous faire, allez-vous la laisser partir (rendez-vous au **303**) ou l'attacher et la laisser ici (rendez-vous au **345**)?

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Heureusement, le tir de chevrotine vous manque, seuls quelques grains de plomb vous atteignent à l'épaule gauche, ce qui vous fait perdre 1D6+3 de *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **338**.

331

Arme en main, vous jaillissez de votre cachette, tel un diable sortant de sa boîte. Souhaitant tirer profit de votre attaque soudaine, vous levez rapidement votre arme votre arme avant d'ouvrir le feu. Vous avez le droit à trois *tirs de précision*, mais uniquement en prenant l'homme pour cible. De plus, grâce à votre attaque surprise, vous bénéficiez d'un avantage qui vous permet de déduire deux points au résultat indiqué par les dés. Fort de ces informations, vous poursuivrez le combat au corps à corps lorsque vous aurez tiré à trois reprises.

BANDIT HOMME (avec pistolet)

Dextérité: 9 Force: 8 Points de vie: 48

BANDIT FEMME (avec arbalète)

Dextérité: 7 Force: 7 Points de vie: 35

Lorsque vous aurez tué l'homme et que vous aurez remporté un assaut contre la femme, rendez-vous au **329**.

332

Le trait d'argent file droit en direction du chevreuil... ou plutôt en direction du tronc d'arbre qui se situe juste à côté de l'animal. Celui-ci, alerté par votre intrusion sur son territoire, détale à toute vitesse sans demander son reste. Vous avez beau courir derrière lui aussi vite que vous le pouvez derrière lui, le chevreuil vous distance facilement.

- Et merde! Pestez-vous contre vous-même.

Vous perdez un *point de chance* pour avoir raté votre proie. Rayez également de votre stock le carreau d'arbalète que vous venez d'utiliser. Lorsque vous vous arrêtez de courir, vous vous rendez compte que vous vous êtes bel et bien perdu au milieu de nulle part, alors que la bise, toujours plus violente, se lève. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **311**, si vous êtes malchanceux, rendez-vous au **336**.

333

Haletant après cet éprouvant combat et couvert du sang de la créature, vous regardez cette dernière rendre l'âme pour de bon.

- Mais qu'est-ce que c'est encore que ce truc? C'est... c'est impossible... Je croyais avoir tout vu avec ces Coureurs et ces immenses zombies, mais il faut croire que je me suis gouré sur toute la ligne. La prochaine fois ça sera quoi, des zombies volants? Des zombies qui explosent?

Le cœur battant encore la chamade, vous devez attendre un bon moment avant que votre rythme cardiaque redevienne régulier. Malgré que vous soyez encore sous le choc de votre rencontre avec cette terrible créature, vous devez vous ressaisir rapidement. En effet, Noah est toujours prisonnier des bandits. Dehors, le soleil a pointé le bout de ses rayons, aussi il est temps pour vous de reprendre votre route. Attrapant vos armes et votre veste, vous quittez la demeure et son sinistre cadavre pour vous retrouver une fois de plus dehors, au milieu de la neige. Le camp des bandits ne devant plus être loin, vous avancez d'un bon pas. Tandis que vous approchez de votre destination, le vent se lève et devient de plus en plus fort.

- "Ne me dites pas qu'il y aura encore une tempête?!" Grognez-vous.

Malheureusement, celle-ci arrive bel est bien et bientôt, vous vous retrouvez pris dans des rafales de neiges qui vous transissent de froid. Au même moment, vous arrivez en vue du campement dont vous apercevez les hauts murs faits de bois. Face à vous, vous distinguez l'entrée gardée par une sentinelle armée. Celle-ci lutte tout comme vous contre la tempête, mais n'en demeure pas moins sur le qui-vive. Protégé par un bonnet et par une épaisse veste, le garde, une main en visière, scrute les environs. Sur les remparts, vous repérez d'autres gardes, mais ceux-ci sont bien trop occupés à lutter contre le vent violent pour vous voir. Voilà une bonne occasion pour vous d'entrer dans le camp en profitant de la tempête qui vous rend difficile à voir aux yeux des bandits. Néanmoins, vous devrez quand même vous débarrasser du garde à l'entrée. Pour cela, *testez votre agilité* en soustrayant deux au résultat obtenu grâce à la tempête de neige vous cache partiellement. Si vous réussissez votre test, rendez-vous au **308**, dans le cas contraire, rendez-vous **321**.

334

Il est malheureusement trop tard pour vous pour refermer la porte; dès lors, les zombies finissent par entrer par dizaine à l'intérieur du bâtiment. Devant un tel raz-de-marée de morts-vivants assoiffés de sang, vous ne pouvez rien faire. Au pire, vous parviendrez à emporter une demi-douzaine de zombies avec vous dans la mort, quoi qu'il en soit, s'en est fini de vous et de votre aventure.

335

En sortant de la scierie, vous êtes accueilli par la morsure du froid et par la neige. Vous serrez davantage votre parka noir avant de vous engouffrer dans la nuit hivernale. Comme vous n'avez pas l'habitude de vous déplacer à cette heure aussi tardive en pleine forêt, vous finissez par vous perdre au bout de quelques minutes. Devant votre incompétence à vous orienter de nuit, vous poussez d'innombrables jurons avant de tenter de reprendre la bonne direction. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, vous finissez par retrouver rapidement le bon chemin. Mieux encore, vous ne rencontrez aucun zombie qui puisse vous ralentir. C'est donc sans encombre que vous arrivez en vue de la ferme, tandis que pointent les premières lueurs de l'aube. Rendez-vous **312**. En revanche, si vous êtes malchanceux, vous vous égarez davantage, vous perdant pour de bon au beau milieu de nulle part. Pire encore, vous vous êtes laissé surprendre par deux Rôdeurs. Si vous parvenez à les vaincre au bout d'un violent combat, vous y laissez 8 de vos *points de vie* et trois de vos carreaux qu'il vous sera impossible de retrouver (si vous en avez moins que trois, rayez tous ceux qu'il vous reste. Dans tous les cas, modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence). En outre, votre *taux de contamination* augmente de deux points. Si vous êtes toujours en vie, vous arrivez, aux premières lueurs de l'aube, en vue de la ferme. Rendez-vous au **312**.

336

Malheureusement pour vous, une petite tempête de neige s'est levée pendant que vous essayiez de retrouver votre chemin. N'ayant nul endroit où vous abriter, vous n'avez pas d'autre choix que de braver la tempête. Vous perdez 1D6+1 de *points de vie*, alors que votre *dextérité* est amoindrie d'un point pour les deux prochains de combat. Lorsque la tempête se calme, vous débouchez sur une vaste clairière. Rendez-vous au **346**.

337

Malheureusement, le garde ne croit pas un traître mot des paroles de votre compagnon de cellule. Pire encore, il rigole devant votre naïveté.

- Ça se saurait si le virus se transmettait par les airs! Le camp serait déjà contaminé depuis le temps! Et toi, dit-il en vous désignant de la tête, tu peux arrêter de faire semblant, je vois bien que tu simules.

Devant vos mines déconfites, le garde affiche un air de vainqueur, se délectant de votre position de faiblesse. Et tandis que l'appréhension vous gagne, votre geôlier s'exclame:

- Vous ne pensiez quand même m'avoir avec ce genre de conneries? Laissez-moi rire, haha haha. Jamais vous ne sortirez d'ici!

Effectivement, ce n'est pas aujourd'hui que vous sortirez de cette prison, ni le jour d'après, ni la semaine qui suit, ni dans un mois. Peut-être qu'un jour vous sortirez de votre cellule, mais ce jour n'est pas encore arrivé. Dans tous les cas, ceci met un terme à votre aventure.

338

Devant vous se tient un homme d'une trentaine d'année, vêtu d'un blouson de cuir style motard et d'une casquette de base-ball de la même couleur qui ne suffit pas à cacher ses longs cheveux qui lui arrivent jusqu'aux épaules. Ses santiags, ainsi que ses jeans noirs, ont sans doute dû voir des jours meilleurs car ils sont endommagés à maints endroits. Il porte en outre une épaisse écharpe rouge vif qui lui cache la partie inférieure du visage. L'inconnu est armé d'un fusil qu'il tient braqué dans votre direction.

- Qui est-tu et que viens-tu faire ici, dans le territoire de Crivelli? Vous demande-t-il sèchement de sa voix étouffée par l'écharpe.

Ne voulant pas énerver davantage votre vis-à-vis, vous décidez d'entrer dans son jeu et de répondre à ses questions.

- Je m'appelle Alex Thomas et je suis arrivé ici tout par hasard. J'étais... perdu dans cette forêt. Si j'avais su que cet endroit était privé, je ne serai jamais venu.

Votre franchise a eu l'effet escompté: l'inconnu baisse – légèrement – son arme. Cependant, il semble toujours autant sur le qui-vive.

- Malheureusement, tu n'es pas le premier à me dire ça. Bon nombres de gens qui ont répondu la même chose que toi étaient en fait venus ici, sur notre territoire, pour piller nos ressources.

- Des ressources? (vous regardez autour de vous, ne voyant rien qui pourrait être utile). Quelles ressources? Il n'y a rien, ici.

- Ne fais pas le malin, Alex, tu sais très bien ce que je veux dire.

- Ok ok, ne t'énerve pas. Et qu'est-ce qui est arrivé à ces gens?

- On les a tués.

- Oh oh, je vois, c'est fâcheux, lancez-vous sur un ton pince-sans-rire.

- Ça suffit! Tonne-t-il. Je vais t'amener à Crivelli, lui décidera de ton sort.

- Crivelli est ton chef, j'imagine.

- Exactement, rétorque l'étranger.

- Bien, soupirez-vous, dans ce cas, puisque tu m'as fait prisonnier, je suppose que me dire comment tu t'appelles ne te dérangera pas.

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Bien entendu, vous vous en fichez éperdument de son nom, tout ce que vous voulez, c'est de le faire parler afin de gagner du temps.

- Mouais, d'accord. Je m'appelle Duncan Moreau. Allez, suis-moi, et en silence et garde tes bras bien levés!

Avant d'arriver à la Scierie, avez-vous vu les cadavres qui se trouvaient dans la cabane de chasseur? Si oui, rendez-vous au **313**, sinon, allez au **325**.

339

La chance est de votre côté: le tir de Duncan ne fait que vous effleurer, aussi vous ne perdez qu'1D6+4 de *points de vie* (si ceux-ci tombent à zéro, ramenez-les à un). Malgré la douleur qui envahit tout votre corps, vous serrez les dents et vous vous ruez sur Duncan qui, trop surpris de vous avoir raté à cette distance, n'esquisse pas le moindre geste. Arrivé près de lui, vous lui assénez un terrible coup de genou qui le propulse directement contre le sol. Sans perdre de temps, vous attrapez sa tête que vous cognez aussi fort que vous le pouvez contre le sol bitumé. A chaque fois que vous frappez son visage, vous poussez un hurlement de rage, n'arrétant une bonne fois pour toute que lorsqu'une mare de sang se dessine autour du visage de votre agresseur. Ce dernier est encore en vie, mais au vu de son état, c'est-à-dire le nez fracturé, les dents cassées, la mâchoire brisée et les pommettes en sang, vous savez qu'il n'en a plus pour très longtemps.

- Où est Noah! Lui demandez-vous en prenant votre air le plus menaçant, que lui avez-vous fait?

- C'est... c'est trop tard, balbutie Moreau. Les miens doivent déjà être sur le chemin du retour avec le gamin... Quel bon repas il fera.

Le bandit ponctue sa phrase par un rire sardonique avant de grimacer de douleur.

- Où est votre camp?

A cause de sa mâchoire brisée, vous ne parvenez pas à comprendre sa réponse, ce qui vous arrache un juron d'exaspération.

- Noah, tient bon! Vous écriez-vous avant de briser la nuque de Duncan qui continuait de rigoler.

À présent, le temps presse, vous devez retourner à la ferme aussi vite que possible, les agresseurs de Noah s'y trouvant peut-être encore. Avant toute chose, vous prenez l'équipement de Moreau. Il était armé d'un fusil de chasse (+10 de dégâts) et possédait 1D6+2 de cartouches de calibre 12. En outre, il avait, glissé dans sa botte, un couteau de combat (+3 de dégâts puis +1 après 10 coups portés). Et ce n'est pas tout, vous découvrez, sous son t-shirt qui dépassait, un gilet pare-balle, et en parfait état de surcroît! Inutile de

préciser que vous délestez le cadavre de ce bien précieux pour le revêtir sur vous-même. Comme il n'y a plus rien d'autre sur le corps ensanglanté de Moreau, vous modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence avant de quitter la scierie en vous rendant au **335**. Mais avant cela, gagnez un *point de chance* pour avoir survécu à ce face à face et pour toutes vos trouvailles.

340

Jaillissant de votre cachette, vous bondissez sans plus tarder en direction de l'homme qui vous tourne le dos. Aussi vif que l'éclair, et ce malgré la faim et la fatigue qui vous tenaillent, vous sortez un carreau d'arbalète de votre carquois que vous plantez dans le cou du bandit. Aussitôt, du sang gicle de la blessure tandis que l'homme émet des gargouillis étouffés. Votre attaque si soudaine a pris au dépourvu les deux pillards, et grâce à cela, la femme tarde à réagir. Dès lors, vous attrapez le pistolet, toujours dans la main de l'homme, que vous utilisez pour tirer dans la jambe de la femme qui pousse un cri de douleur. Ni une ni deux, vous jetez le corps de l'homme dans la neige avant de vous précipiter auprès du second bandit. Celle-ci, au bord des larmes, recule en se traînant lorsque vous arrivez à sa hauteur.

- Ne... ne me tue pas, s'il...s'il te plaît!

- On verra, rétorquez-vous méchamment. Tout dépendra si tu collabores ou non.

- Je... je vais tout te dire, sanglote-t-elle. Je te jure, je n'ai pas fait de mal au petit. J'étais même contre cette idée!

- Ça suffit! Tonnez-vous à votre plus grand étonnement. En effet, jamais vous ne vous êtes autant énervé de la sorte. Dis-moi où tes compagnons ont emmené Noah, sinon je te tue!

Bien évidemment, vous n'allez en aucun cas mettre votre menace à exécution. Contrairement aux bandits qui sévissent dans le pays depuis l'apparition des zombies, vous n'avez pas encore perdu vos valeurs humaines en tuant n'importe qui, comme eux le font. Et surtout pas une femme. Heureusement, votre prisonnière se montre très coopérative et vous explique tout ce que vous voulez savoir. Selon elle, le camp de Crivelli, dont elle fait bien partie, se trouverait juste après le village de Meyriez, dans les hauteurs.

- J'espère que ce ne sont pas des conneries. Si c'est le cas, je te traquerai et je te tuerai, déclarez-vous dans le but unique de lui faire peur, ce qui fonctionne parfaitement.

- Je te jure! Ne me tue pas, vous implore-t-elle. Si tu me laisses m'en aller, je te promets que je ne rejoindrai plus jamais un groupe de bandits... je... je pourrai même t'accompagner. Lorsqu'elle finit de parler, vous prenez quelques minutes pour réfléchir à sa proposition, avant de répondre finalement:

- Non, je pars seul. C'est mon devoir. Je l'ai promis à une personne qui m'était très chère.

- Une fille? S'enquit la jeune femme qui essuie ses larmes d'un revers de la manche.

Oui, une fille. Elle s'appelait Arisa. Elle était belle, douce, généreuse, déterminée, forte. Bref, je l'aimais. Voilà ce que vous auriez voulu répondre, mais à la place, vous vous contentez de dire:

- Cela ne te regarde pas.

Devant la mine abattue de la blessée, vous changez rapidement de sujet.

- Comment t'appelles-tu?

- So... Sofia Emara.

- Enchantée Sofia Emara. Je m'appelle Alex, Alex Thomas. Et ne t'inquiète pas, ajoutez-vous après un bref silence, je ne suis pas un tueur comme tes collègues. Par contre, que vais-je faire de toi, maintenant?

Pendant que vous prenez votre décision, vous observez la jeune femme. La pauvre, elle vous ferait presque pitié avec ses yeux rougis par les larmes, son visage hagard et ses cheveux en bataille, se traînant laborieusement dans la neige en espérant vous distancer. Cette femme n'a rien d'une tueuse et n'a rien à faire dans un groupe de bandits. Dans ce cas, qu'allez-vous faire, allez-vous la laisser partir (rendez-vous au **303**) ou l'attacher et la laisser ici (rendez-vous au **345**)?

341

La neige craque sous vos pieds tandis que vous suivez les traces de pas. Cette partie de la forêt est plutôt clairsemée, aussi vous risquez de trouver moins de cachette en cas d'attaques. Tout autour de vous, le calme règne en maître, seulement troublé par quelques piaillements d'oiseaux égarés. Les traces vous mènent jusqu'à une cabane de trappeur dont la porte a été arrachée de ses gonds. Juste devant l'entrée, vous dénombrez plusieurs traces de pas, comme si quelqu'un, ou quelque chose, s'était acharné contre la porte jusqu'à ce que cette dernière cède. L'auteur étant peut-être toujours dans les parages, vous redoublez de vigilance. Vous levez bien haut votre arbalète, prêt à faire feu au moindre mouvement suspect. Alors que vous vous approchez de la porte, une odeur de mort vous parvient aux narines. Arborant une moue dégoûtée, vous faites irruption à l'intérieur de la cabane, arme brandie, pour vous retrouver nez à nez avec une scène sortie tout droit d'un film d'horreur: deux hommes gisent chacun dans une mare de sang, tous deux affreusement mutilés voire méconnaissables. Le premier a été éventré et le second a vu sa gorge arrachée. Dans un premier temps, vous pensez à un de ces Égorgeurs, mais pour avoir eu affaire avec eux ces dernières semaines, vous savez que ce ne sont pas leurs manières de faire. En effet, ces

Opération Survie ~ La Marche des Morts

imposants zombies se contentent juste d'égorger leurs victimes avant de les dévorer, alors que dans le cas présent les deux cadavres ont été mutilés avant d'être mangés. Ce n'est également pas la façon de faire des Rôdeurs et des Coureurs, car si cela avaient été eux, les deux chasseurs seraient réduits à l'état de squelette sanguinolent. Pour couronner le tout, et c'est ce qui vous tracasse le plus, c'est que vous n'apercevez aucun vrai signe de bataille, comme si les deux chasseurs s'étaient fait surprendre et n'avaient pas eu le temps de se défendre. S'agirait-il là des méfaits d'une nouvelle espèce de zombie que vous n'avez pas encore rencontrée? Si tel est le cas, cette éventualité ne vous plaît pas du tout, d'autant plus que votre rencontre avec votre premier Égorgeur est encore bien ancrée dans votre mémoire. Frissonnant en repensant à cet affreux souvenir qui vous a valu la perte d'un être cher, vous fouillez ce qu'il reste des chasseurs ainsi que la cabane. Si l'arbalète à côté du premier cadavre est inutilisable, vous pouvez néanmoins prendre quelques carreaux qui traînent un peu partout sur le sol. Lancez 1D6. Le résultat obtenu est le nombre de carreaux que vous trouvez. En outre, si vous le désirez, vous pouvez dépenser un *point de chance* pour mettre la main sur une hache de bûcheron (Dégâts: +5 puis +2 après dix coups portés). Dans tous les cas, faites les changements nécessaires sur votre *feuille d'aventure*. Une fois que c'est fait, vous vous éloignez de la cabane et de ses horribles résidents pour reprendre votre traque en espérant que le chevreuil soit toujours dans les parages. Rendez-vous au **322**.

342

Contrairement à ce que vous pensiez, il n'y a pas, à l'arrière de la salle principale, de petite pièce dans laquelle vous abriter. Du coup, vous devez passer de longues heures à boucher les fenêtres à l'aide de tables, de meubles et d'armoires que vous dénicher un peu partout, en essayant de consolider au maximum ces barricades de fortune, ceci afin de ne pas avoir trop froid. Une fois que vous avez terminé, vous entreprenez ensuite de sortir tous les cadavres du bâtiment avant que leur odeur nauséabonde n'imprègne les lieux. Vous avez l'estomac dans les talons, et les gargouillements provenant de votre estomac vous le rappelle sans cesse. Durant vos fouilles de la salle principale, vous mettez la main sur une barre métallique (+2 de dégâts puis +1 après 10 coups portés) et, cerise sur le gâteau, sur une poignée de balles de 9mm oubliées dans un tiroir. Pour savoir combien il en a, lancez 1D6+1. Ajoutez-les sur votre *feuille d'aventure*, de même que la barre métallique si vous l'emportez avec vous. C'est en vous demandant comment ces balles ont pu atterrir ici que vous les placez dans votre poche, avant de vous retourner vers Duncan. Ce dernier a

amassé du petit bois avec lequel il essaye de faire du feu près de la seule fenêtre qui n'a pas été condamnée. Voyant votre air étonné, il se justifie:

- Si on fait un feu sans laisser un passage pour faire sortir la fumée, on va vite mourir étouffé.

- Bien vu.

Bizarrement, Moreau est devenu subitement plus confiant qu'avant, lorsqu'il tremblait de peur. Durant votre combat contre les zombies, vous aviez jeté un coup d'œil dans sa direction, remarquant qu'il avait complètement changé, devenant beaucoup plus combatif et nettement moins trouillard. Mettant ce détail de côté, mais ne l'oubliant pas, vous rejoignez votre allié d'un soir autour du feu.

- Putain, j'ai les crocs, annonce-t-il. Et rien à se mettre sous la dent, c'est horrible!

- Ma foi, il faudra faire avec...

S'il vous reste encore une ration de survie, vous pouvez la partager avec Duncan, de ce fait vous ne regagnerez que deux *points de vie*. Si vous décidez de la garder pour vous tout seul, Moreau vous regardera d'un sale œil et vous perdrez un *point de chance*. Dans les deux cas, une fois que vous vous serez rassasié, rendez-vous au **316**.

343

Vous vous réveillez en sursaut, transpirant à grosses gouttes.

- "Qu'est-ce qu'il fait chaud ici, j'ai l'impression d'avoir perdu trois kilos de transpiration".

Et pour cause, vous étiez tellement pressé de vous reposer que vous avez oublié d'ôter votre parka! Malgré tout, ce repos vous a fait le plus grand bien, c'est pourquoi vous regagnez 15 *points de vie*. Après avoir retiré votre veste, vous vous mettez debout puis vous vous étirez un bon coup. Sans vraiment savoir pourquoi, vous vous sentez tout d'un coup mal à l'aise, comme si quelque chose dans cette maison avait changé. L'ambiance vous paraît subitement plus lourde, tout comme l'obscurité qui semble plus noire. C'est comme s'il y avait une sorte de présence en ces lieux. Suivant votre instinct, vous jetez un coup d'œil en direction des escaliers plongés dans les ténèbres; à tout instant, vous vous attendez à en voir surgir une créature démoniaque. Mais il en est rien. Soudain, derrière vous, vous percevez un bruit de frottements, comme si quelqu'un – ou quelque chose – se déplaçait sur le sol, suivi rapidement par un léger grognement.

- Te voilà enfin, annoncez-vous vous au nouvel arrivant sans même vous retourner. Je me demandais quand est-ce que tu allais arriver. C'est vrai quoi, depuis le temps que tu me suis, il était temps que tu fasses ton apparition.

Bien évidemment, personne ne vous répond. La seule réponse que vous recevez est un grognement beaucoup plus fort que le précédent. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous vous décidez enfin de vous retourner. Devant vous, se tient un zombie, mais pas n'importe lequel: celui-ci se déplace à quatre pattes, humant l'air tel un animal traquant sa proie. Même si ce zombie garde un aspect humanoïde, ses jambes sont devenues beaucoup plus souples, ce qui lui permet d'effectuer des bonds et faisant de lui un excellent chasseur. Prenant délicatement vos armes qui sont toujours posées sur le canapé à côté de vous, vous guettez les moindres gestes du mort-vivant. Ce dernier, dans un premier temps, se contente juste de vous observer et de vous sentir, avant de grogner et de se montrer plus hostile. Soudain, sans crier gare, le Chasseur bondit sur vous, prêt à mettre fin à sa traque commencée quelques heures plus tôt. À cause de son attaque soudaine et du manque de place, vous ne pouvez effectuer qu'un *tir de précision* en ajoutant un au résultat obtenu à cause de l'obscurité. Que vous visiez juste ou non, vous devrez ensuite soustraire d'un point également votre *dextérité* durant tout le reste du combat.

CHASSEUR

Dextérité: 10 Force: 6 Points de vie: 39

Si vous parvenez à terrasser ce surprenant mais ô combien dangereux adversaire, rendez-vous au **333**. Mais si celui-ci vous a touché, vous devrez d'abord vous rendre au **205** pour évaluer vos dégâts.

344

Le tir de chevrotine vous atteint de plein fouet, vous stoppant net dans votre élan. Mortellement touché, vous vous retrouvez gisant dans une mare de sang. À travers le voile de la mort, vous apercevez la silhouette, qui s'est rapprochée, vous surplomber, son fusil à la main. D'une voix pleine de sarcasmes, il vous lance:

- Je t'avais dit de ne pas bouger.

Ce sont les dernières paroles que vous entendez avant de mourir. Votre aventure est terminée.

345

- C'est trop dangereux de te laisser partir, déclarez-vous après un intense moment de réflexion.

- Quoi? S'étonne-t-elle, tandis qu'une mine apeurée se dessine sur son visage.

- Tu pourrais alerter ce Crivelli ou me suivre et m'attaquer par surprise, ou tout simplement attaquer d'autres malheureux voyageurs.

- Mais non, c'est faux! Clame-t-elle, des larmes apparaissant à nouveau au coin de ses yeux.

- Je vais t'attacher et te laisser ici. Avec un peu de chance, quelqu'un te trouvera.

- Je.. non... tu ne peux pas faire, espèce de salaud!

Après tout, peut-être que la laisser ici toute seule à la proie des zombies et de gens malintentionnés n'est pas la meilleure des idées, mais vous ne pouvez pas vous permettre de prendre des risques. De nos jours, les coups de poignards dans le dos sont monnaie courante.

- Mais je vais être gentil, continuez-vous, je vais quand même t'aider à soigner ta jambe.

Une demi-heure plus tard, durant lesquelles vous avez soigné la cuisse de Sofia, celle-ci se retrouve attachée sur une chaise au milieu de la chambre que Noah utilisait. Pendant que vous l'attachiez, la femme n'a pas arrêté de vous insulter mais vous êtes resté sourd à ses invectives. Frustrée, celle-ci vous a craché à la figure mais même à ce moment-là, vous êtes resté impassible. L'abandonnant à son sort, même si dans un élan de générosité vous lui avez laissé son arbalète et 5 de ses carreaux, vous retournez dehors auprès du cadavre de l'homme. En lui faisant les poches, vous découvrez deux boissons énergisantes, un paquet de biscuits militaires et une pilule médicale. Pour ce qui est de ses armes, il n'y a rien d'autre que son Beretta et 1D6+1 de balles de 9mm. Comme vous avez déjà un Beretta, vous pouvez soit le mettre dans votre sac à dos soit le laisser ici et ne prendre que les balles. Si vous désirez récupérer des *points de vie*, les biscuits vous rendront 8 *points de vie* (mais vous pouvez tout aussi bien les mettre directement dans votre sac à dos pour les consommer plus tard). Concernant les deux boissons énergisantes, celles-ci arrivent à point nommé. Fatigué et à bout de force, mais ne pouvant pas vous reposer dans l'immédiat, celles-ci vous donneront l'énergie nécessaire pour rester éveillé encore un moment. Sans plus tarder, vous les buvez toutes les deux, ce qui vous fait regagner 10 *points de vie*. Tandis que vous jetez les canettes vides par terre, vous songez à ce qu'aurait dit votre mère en vous voyant boire des boissons aussi sucrées sans vous laver les dents ensuite.

- Elle serait en train de me faire la morale, murmurez-vous à vous-même.

Vous esquissez un petit sourire en repensant à votre tendre et chère mère, agitant son doigt sous votre nez, prenant un air sérieux. Néanmoins, votre cœur se serre en vous rappelant cette scène qui fait désormais partie du passé. Secouant la tête pour faire de l'ordre dans votre esprit, vous faites le tri de ce que vous allez emporter avec vous. Si vous avez laissé à Sofia la majorité de ses carreaux, vous en avez néanmoins gardé trois que vous ajoutez à votre stock. Si vous voulez emporter avec vous le fusil de Danny, glissez-le dans son étui qui se trouve derrière votre dos et notez-le sur votre *feuille d'aventure* avec tout le reste du

matériel. Comme il n'y a plus rien d'autre à prendre dans la ferme, vous décidez de partir sur-le-champ pour le camp des bandits. N'ayant pas de véhicule à votre disposition, vous devrez faire le trajet à pieds. Rendez-vous au **307**.

346

Devant vous, se dressant de toute sa hauteur, se tient une authentique scierie. La nature a repris ses droits sur le complexe, ce qui montre que celui-ci a été abandonné depuis un bon bout de temps. Sur votre droite, un panneau vous souhaite la bienvenue. Vous essayez de déchiffrer le nom de la scierie, mais celui-ci a été rendu illisible par les intempéries qui ont dû sévir ici. Un peu plus loin, sur votre gauche, vous apercevez encore des piles de troncs d'arbres oubliés, non loin d'un petit bâtiment qui abritait les machines de travail à la belle époque de la scierie. Le centre de la clairière, quant à lui, est occupé par un bâtiment beaucoup plus imposant qui devait servir, à l'époque, d'atelier principal pour les ouvriers. Vous vous essayez de vous imaginer ces hommes et ces femmes en train de s'affairer dans la scierie, mais le silence troublant qui règne en ces lieux finit par vous mettre rapidement mal à l'aise. Revenant à l'instant présent, vous avancez en direction du bâtiment principal jusqu'à ce que vous entendiez le déclic d'une arme à feu suivi d'une voix qui vous ordonne sèchement:

- Ne bouge pas ou je tire.

Qu'allez-vous faire? Allez vous coopérer comme vous l'ordonne la voix (rendez-vous au **338**) ou préférez-vous faire volte-face pour bondir sur votre assaillant (rendez-vous au **309**)?

347

Lorsque vous rouvrez les yeux, une douleur lancinante se fait ressentir à la base de votre crâne, tandis que des points blancs dansent devant vous. Le coup de crosse vous a fait perdre 5 *points de vie* (si ceux-ci tombent à zéro, ramenez-les à un).

- Aie, ça fait mal... Où... où est-ce que je suis? Demandez-vous lorsque vous prenez enfin conscience de l'environnement dans lequel vous vous trouvez.

- Dans la prison de Crivelli, annonce une voix grave qui vous est inconnue.

- Qui... qui est là?

- Un autre prisonnier, vous répond tout simplement la voix, avant d'ajouter: est-ce que ça va?

- J'aurais une bosse pendant quelques jours, mais sinon ça va.

Vous patientez ensuite quelques instants, le temps pour vos yeux de s'habituer à l'obscurité, avant de regarder autour de vous. Vous vous tenez dans une pièce aux murs froids dont les seuls bruits sont les gouttes d'eau qui s'écoulent du plafond et la respiration de l'inconnu qui

partage votre cellule. Soudain, vous vous rendez compte que vous n'avez plus votre équipement sur vous.

- Merde, ces connards ont pris mes affaires et mes armes!

Aussitôt, vous vous ruez contre la porte de votre cellule. Celle-ci est munie d'une petite fenêtre située au niveau des yeux. A travers la vitre sale, vous apercevez votre sac ainsi que vos armes posés sur une table en bois.

- Mon équipement est là, juste dehors! Informez-vous le prisonnier.

- Plus pour très longtemps, s'enquit-il. Quand Crivelli viendra, il prendra tout avec lui, comme il a fait avec mes affaires.

À ces mots, vous vous tournez vers l'homme, prenant le temps de l'examiner. D'après ce que vous pouvez voir, il a le crâne rasé et semble plutôt grand et musclé. Il est vêtu d'un Jeans et d'un débardeur blanc alors que ses pieds sont chaussés de grosses bottes de combat.

- Pas si on arrive sortir d'ici à temps, déclarez-vous finalement.

- Bah, rétorque-t-il, j'ai déjà essayé mais ça n'a jamais marché.

- Sûrement parce que tu n'utilisais pas la bonne technique, dites-vous en esquissant un léger sourire. Il y a bien un garde qui surveille la prison, n'est-ce pas?

- Oui. Mais en quoi ça nous aidera de savoir ça?

- Tu verras. Bien, voilà ce que nous allons faire. Toi, tu vas crier aussi fort que tu peux jusqu'à rameuter le garde ici. Moi, je ferai semblant d'être contaminé. Tu peux être sûr que le garde ouvrira la porte pour m'achever. À ce moment-là, on bondira tous les deux sur lui.

- Et tu crois franchement que ça fonctionnera? Vous interroge le prisonnier, sceptique.

- Je ne sais pas. Faut juste espérer que nous n'allons pas tomber sur le plus intelligent de la bande. De toute manière, nous n'avons pas vraiment le choix.

- Bien, dans ce cas, allons-y. De toute façon, je ferai tout pour sortir d'ici.

- Ok, alors tiens-toi près (après un bref moment de silence, vous lui lancez:) Maintenant!

Ni une ni deux, votre compagnon d'infortune hurle à pleins poumons tandis que vous faites semblant d'être pris de convulsions. Quelques secondes plus tard, le garde fait irruption dans la prison et se presse contre la porte de votre cellule.

- C'est quoi ce bordel, ici? S'énerve le garde, pourquoi tout ce boucan?

- Vite, dépêchez-vous, il va se transformer en zombie!

- Et alors? Tant pis pour toi. Nous on ne risque rien s'il reste derrière cette porte.

- C'est ce que tu crois, réplique le prisonnier. Nous ne savons pas grand-chose de ce virus. Il peut très bien se transmettre par voie respiratoire. Et si c'est le cas, je suis probablement contaminé, tout comme toi maintenant que tu es venu ici! Alors aide-moi à la tuer et je te dirai où tu pourras trouver un anti-virus.

Devant ses révélations, le garde fronce les sourcils, cherchant à savoir si le prisonnier dit vrai ou non.

- "Allez, il faut que ça marche!", pensez-vous.

Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **319**, en revanche, si vous êtes malchanceux, rendez-vous au **337**.

348

Grâce à vos réflexes affûtés, vous arrivez à faire feu avant Duncan. Le projectile fuse à toute vitesse et va finir sa course dans la gorge de votre opposant. Celui-ci pousse un râle, qui est rapidement suivi par des gargouillements, avant de s'effondrer par terre dans un flot de sang. Ni une ni deux, vous vous relevez pour vous pencher ensuite au-dessus d'un Duncan agonisant. Ce dernier est encore en vie, mais au vu de son état, vous savez qu'il n'en a plus pour très longtemps.

- Où est Noah! Lui demandez-vous en prenant votre air le plus menaçant, que lui avez-vous fait?

- C'est... c'est trop tard, balbutie Moreau entre deux flots de sang. Les miens doivent déjà être sur le chemin du retour avec le gamin... Quel bon repas il fera.

Le bandit ponctue sa phrase par un rire sardonique avant de grimacer de douleur.

- Où est votre camp?

À cause des gargouillis qui remplacent ses mots, vous ne parvenez pas à comprendre sa réponse, ce qui vous arrache un juron d'exaspération.

- Noah, tient bon! Vous écriez-vous avant de briser la nuque de Duncan qui continuait de rigoler.

À présent, le temps presse, vous devez retourner à la ferme aussi vite que possible, les agresseurs de Noah s'y trouvant peut-être encore. Avant toute chose, vous prenez l'équipement de Moreau. Il était armé d'un fusil de chasse (+10 de dégâts) et possédait 1D6+2 de cartouches de calibre 12. En outre, il avait, glissé dans sa botte, un couteau de combat (+3 de dégâts puis +1 après 10 coups portés). Et ce n'est pas tout, vous découvrez, sous son t-shirt qui dépassait, un gilet pare-balle, et en parfait état de surcroît! Inutile de préciser que vous délestez le cadavre de ce bien précieux pour le revêtir sur vous-même. Comme il n'y a plus rien d'autre sur le corps ensanglanté de Moreau, si ce n'est le carreau que vous pouvez reprendre si vous aviez tiré avec l'arbalète, vous modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence avant de quitter la scierie en vous rendant au **335**. Mais avant cela, gagnez un *point de chance* pour avoir survécu à ce face à face et pour toutes vos trouvailles.

349

Vous vous revoyez très bien quitter le camp en laissant derrière vous un Billy paniqué poursuivi par une horde de zombies. Effectivement, vous l'aviez délibérément abandonné à son triste sort. D'ailleurs, plus vous repensez aux détails de cette horrible journée, plus le malaise vous gagne, ce qui n'échappe pas à Billy qui darde sur vous un regard rempli de haine.

- Comprends-moi, Billy, tentez-vous d'expliquer, je... je n'avais pas le choix. Je ne pouvais pas mettre Noah en danger, ni Arisa. Je devais prendre une décision pour sauver le plus de monde possible et je...

- Tu ne m'as jamais apprécié, rétorque soudainement Billy, vous coupant la parole. C'est pour ça que tu ne m'as pas attendu, tu voulais te débarrasser de moi!

Derrière lui, vous entendez Noah maugréer mais sa voix est tellement faible que vous n'avez pas réussi à entendre ce qu'il a dit.

- Non, je t'assure, affirmez-vous en reculant légèrement après avoir remarqué que Billy s'est rapproché de vous, menaçant.

- L'heure n'est plus aux excuses, Alex, l'heure est de mourir!

Sa phrase est à peine achevée qu'il lève le sécateur qu'il tenait dans sa main depuis le début, bien décidé à l'utiliser pour vous faire passer de vie à trépas. Sans crier gare, il bondit sur vous en poussant un hurlement sauvage. Heureusement, vous vous attendiez à un mouvement brusque de sa part, aussi vous parvenez à esquiver sa première attaque. Vous tentez ensuite de le raisonner, mais sans succès. Devant les assauts acharnés de votre agresseur, vous n'avez pas d'autre choix que de lever, à contrecœur, votre arme pour vous défendre. Comme vous ne souhaitez pas alerter les autres bandits, vous n'utiliserez que votre arme de corps à corps pour toute la durée du combat.

BILLY (avec sécateur)

Dextérité: 9

Force: 3+2

Points de vie: 30

Billy se bat avec une telle frénésie que s'il remporte un assaut, sa *force d'attaque* sera majorée d'un point supplémentaire l'assaut suivant. Si vous sortez vainqueur de ce terrible duel, lisez ce qui suit. Votre dernier coup atteint Billy à la gorge, faisant jaillir son sang. Instinctivement, le jeune homme place ses mains sur sa gorge afin d'endiguer les flots de sang, mais il est déjà trop tard pour lui. Après avoir émis quelques gargouillis étranglés, Billy rend l'âme. Avant qu'il ne s'affaisse, vous rattrapez son corps que vous déposez ensuite sur le sol glacé de la salle de torture.

- J'espère tu trouveras un monde meilleur là où tu es à présent...

À l'aide de votre index et de votre majeur, vous fermez les paupières du jeune homme avant de vous relever et de vous diriger vers Noah. Sachant que les minutes lui sont comptées, vous vous approchez de votre petit protégé, les yeux remplis de larmes. D'une pâleur extrême, Noah tend son petit bras lorsque vous arrivez auprès de lui. Pendant quelques instants, vous vous fixez sans rien dire, vous vous contentant simplement de lui caresser la tête et de lui tenir la main, incapable de faire autre chose. Vous avez hésité au début à lui dire que tout va bien, qu'il va s'en sortir, mais Noah n'est pas bête: étant beaucoup plus mûre que ceux de son âge, vous savez qu'il ne vous aurait pas cru. Finalement, après quelques secondes, il vous murmure:

- Je... je vais rejoindre Arisa, Benji et Nounours?

- Oui. Ils vont prendre bien soin de toi et vont veiller sur toi aussi longtemps qu'il le faudra.

Apparemment, votre réponse semble satisfaire Noah, car un timide sourire apparaît sur son visage d'ange.

- Toi aussi tu vas nous rejoindre, oncle Alex?

- Oui, mais pas tout de suite. Tonton Alex doit encore terminer quelque chose avant de venir vous rejoindre.

Incapable de tenir plus longtemps, vous fondez en larmes. Comment pourrait-il en être autrement?

- D'accord... Alors je vais te réserver une place près de moi, d'Arisa, de Benji et de Nounours, dit le petit garçonnet dans un dernier souffle.

Voici sa dernière phrase avant que ses yeux ne se ferment pour l'éternité. D'abord Danny, puis Benji et Arisa, ensuite Billy et maintenant Noah. Vous voilà désormais seul. En larmes et tenant toujours la main de Noah, vous levez un poing, maudissant ce monde qui n'est plus le vôtre. Rendez-vous au **351**.

350

- Mais, de quoi parles-tu, Billy?

- Quoi, comment ça? S'énerve-t-il.

Derrière lui, vous entendez Noah maugréer mais sa voix est tellement faible que vous n'avez pas réussi à entendre ce qu'il a dit.

- Je me suis arrêté pour t'attendre, Billy! Malgré tous les zombies qu'il y avait et qui nous mettaient en danger, j'ai arrêté le véhicule pour que tu puisses venir nous rejoindre!

- Je... je ne te crois pas, Alex, dit Billy, apparemment déconcerté par vos révélations. Tu... tu ne m'as jamais porté dans ton cœur.

- C'est vrai que nous n'étions pas les meilleurs amis du monde, mais penses-tu vraiment que c'était une raison pour t'abandonner? Mais merde, Billy! Vous exclamez-vous soudain, aussi triste qu'en colère. Noah t'aimait beaucoup et Arisa et Benji te respectaient pour tout ce que tu faisais pour le camp! Tu étais juste trop centré sur ta personne pour t'en rendre compte!

- Non... ce n'est pas possible...

Et soudain, toute colère et toute hostilité quittent le corps de Billy. Devant vous, vous avez enfin le Billy que vous aviez connu. Ses traits, tirés par la colère, se sont radoucis; même sa voix est devenue beaucoup plus calme.

- Je... suis désolé, Alex... Pendant tout ce temps, j'ai fait fausse route.

Tandis qu'il parle, sa voix se fait de moins en moins inaudible, jusqu'à n'être plus qu'un léger chuchotement.

- J'ai été aveuglé par ma colère et ma vengeance. Lorsque nous étions au camp, j'aurais dû faire plus attention à vous.

Après un bref silence, il ajoute:

- Pardonne-moi, Alex, pardonne-moi pour tout.

Et sous votre regard horrifié, Billy lève le sécateur qu'il tenait dans sa main et l'utilise pour s'égorger.

- Non, Billy!

Malheureusement, celui-ci ne vous écoute plus, ne vous entend plus. Tandis que du sang jaillit de la blessure, inondant ses habits, des gargouillements sortent de sa gorge lacérée. Lorsque vous vous portez à sa hauteur pour l'aider, il est déjà trop tard: Billy est mort. Avant qu'il ne s'affaisse, vous rattrapez son corps que vous déposez ensuite sur le sol glacé de la salle de torture.

- J'espère tu trouveras un monde meilleur là où tu es à présent...

À l'aide de votre index et de votre majeur, vous fermez les paupières du jeune homme avant de vous relever et de vous diriger vers Noah. Sachant que les minutes lui sont comptées, vous vous approchez de votre petit protégé, les yeux remplis de larmes. D'une pâleur extrême, Noah tend son petit bras lorsque vous arrivez auprès de lui. Pendant quelques instants, vous vous fixez sans rien dire, vous vous contentant simplement de lui caresser la tête et de lui tenir la main, incapable de faire autre chose. Vous avez hésité au début à lui dire que tout va bien, qu'il va s'en sortir, mais Noah n'est pas bête: étant beaucoup plus mûre que ceux de son âge, vous savez qu'il ne vous aurait pas cru. Finalement, après quelques secondes, il vous murmure:

- Je... je vais rejoindre Arisa, Benji et Nounours?

- Oui. Ils vont prendre bien soin de toi et vont veiller sur toi aussi longtemps qu'il le faudra.

Apparemment, votre réponse semble satisfaire Noah, car un timide sourire apparaît sur son visage d'ange.

- Toi aussi tu vas nous rejoindre, oncle Alex?

- Oui, mais pas tout de suite. Tonton Alex doit encore terminer quelque chose avant de venir vous rejoindre.

Incapable de tenir plus longtemps, vous fondez en larmes. Comment pourrait-il en être autrement?

- D'accord... Alors en attendant, je vais te réserver une place près de moi, d'Arise, de Benji et de Nounours, dit le petit garçonnet dans un dernier souffle.

Voici sa dernière phrase avant que ses yeux ne se ferment pour l'éternité. D'abord Danny, puis Benji et Arise, ensuite Billy et maintenant Noah. Vous voilà désormais seul. En larmes et tenant toujours la main de Noah, vous levez un poing, maudissant ce monde qui n'est plus le vôtre. Rendez-vous au **351**.

351

Printemps

Vous vous voyez en train de donner la main à Noah, tandis que celui-ci succombe petit à petit à ses blessures. A vos pieds, le cadavre ensanglanté et méconnaissable de Billy dégage une telle odeur que vous êtes sur le point de défaillir. Soudain, les murs de la salle de torture se referment sur vous, vous asphyxiant inexorablement au fur et à mesure qu'elles s'approchent. Vous criez de toutes vos forces, espérant pouvoir repousser les murs avec vos cris. En vain. Alors que les murs sont sur le point de vous écraser, vous ouvrez les yeux.

- Non!

Encore sous l'influence de cet affreux cauchemar, vous regardez instinctivement autour de vous, cherchant à savoir où vous vous trouvez. Fort heureusement, vous êtes en sécurité dans l'ancienne chambre qu'occupait Noah avant sa mort. Poussant un soupir de soulagement, vous tournez légèrement la tête afin d'être accueilli par un mince rayon de soleil qui filtre à travers la fenêtre. Depuis la mort de Noah, vous avez fait ce cauchemar à plusieurs reprises, et pourtant, vous n'avez jamais réussi à vous y faire. Il faut dire que les semaines qui ont suivi la mort de votre protégé ont été très difficiles. Après sa mort et celle de Billy, vous avez rapidement quitté la salle des tortures, mais alors que vous étiez sur le point de quitter le champ, une patrouille de bandits vous a pris en chasse. Tandis que vous vous échappiez, une balle perdue s'est fichée dans votre jambe, ce qui ne vous a pas empêché de semer malgré tous vos poursuivants. Hélas, n'ayant pas le nécessaire de soin à votre disposition, vous avez dû enlever la balle par vos propres moyens, ce qui a entraîné

une infection. Et même après avoir pris des antibiotiques trouvés dans une maison voisine, votre jambe n'a jamais pu récupérer entièrement. Aussi, ne pouvant vous déplacer qu'en boitant, vous avez rapidement dû mettre une croix sur vos parties de chasse. De ce fait, pendant tout le reste de l'hiver, vous avez dû subsister en puisant dans vos maigres rations que vous aviez stockées durant l'autonomie. Par chance, le froid et la neige ont maintenu à distance les zombies et les chasseurs, ce qui vous a permis de rester tranquille jusqu'à l'arrivée du printemps et de la fonte des neiges. Vous pensiez votre arrivée mais, pour une raison qui vous échappe, vous êtes toujours en vie. Poussant un profond soupir, vous tournez ensuite la tête, cherchant une position plus confortable dans le lit. Là, vos yeux croisent un vieux calendrier posé négligemment sur une chaise, près du lit, dont le dossier est recouvert par votre parka. D'après le vieux calendrier, aujourd'hui devrait être le 14 avril, mais vous en n'êtes pas vraiment sûr. En effet, à cause de votre convalescence, vous avez un peu perdu toute notion du temps. D'ailleurs, si la majeure partie de vos aptitudes n'ont pas souffert de votre état de santé précaire, en revanche, à cause de celle-ci, vous ne disposez plus que de dix *points de vie* (à déduire de vos *points de vie actuels*, pas de *départ*). Machinalement, vous tirez la couverture, la rabattant sur votre torse. L'été passé, Arisa vous a-t-elle donné un collier? Si oui, rendez-vous au **379**, si elle ne vous l'a jamais donné ou si vous l'avez perdu, rendez-vous au **356**.

352

Après environ vingt minutes de route, vous finissez par traverser un chemin qui serpente dans la forêt. À votre plus grande surprise, le véhicule s'arrête au bord de la route, tandis que vos gardiens vous somment de sortir vous et Danny. Une fois à l'extérieur, vous poussez un cri de surprise en découvrant qu'un imposant Égorgeur a été enchaîné à un robuste arbre juste à côté de la route. À votre approche, l'horrible créature se tourne et pousse un grognement retentissant tout en levant devant lui ses mains menottées.

- Voici votre nouveau camarade de jeu! Vous lance l'homme rondouillard en arborant un sourire malveillant, provoquant l'hilarité de ses congénères.

Pendant que deux bandits vont vous attacher à un arbre situé juste en face de celui de l'Égorgeur, un troisième va ôter les chaînes et les menottes du monstre avant de s'en écarter rapidement et de regagner la fourgonnette. Pendant une fraction de seconde, vous avez dans l'idée de bondir sur vos agresseurs pour les désarmer, mais entravé dans vos liens comme vous l'êtes, vous savez que ce sera parfaitement inutile car ces bandits n'hésiteront sûrement pas à faire usage de leurs armes pour vous tuer, alors que si vous vous laissez faire, vous aurez peut-être une petite chance de vous en sortir, aussi infime soit-elle.

- Je vais être bon joueur, continue l'homme rondouillard, je vais vous laisser votre équipement juste ici au cas où vous parviendriez à vous détacher de là, mais... je n'y crois pas trop car votre imposant ami n'a jamais laissé filer ses partenaires de jeu!

Sa phrase est suivie d'un grand rire sardonique puis, joignant le geste à la parole, il pose vos affaires et ceux de Danny juste de l'autre côté de la route avant de rejoindre le véhicule à son tour.

- Sur ce, je vous souhaite un bon amusement, hahahaha!

Son rire vous accompagne jusqu'à ce que la fourgonnette disparaisse de votre champ de vision, vous laissant tous deux seuls avec l'Égorgeur ravi d'avoir deux mets de choix à portée de main.

- C'est... c'est la fin, dites-vous en baissant la tête, vaincu. On a rien pu faire pour sauver Sofia et Emmie. Tout est fini.

- Ne dis pas ça, Alex, je te l'interdit! On... on va s'en sortir! On va se tirer de ce pétrin et ensuite on ira tirer les filles des griffes de Crivelli. Mais pour ça, j'ai besoin que tu sois au maximum de tes capacités! Tu m'entends, Alex?

- Oui oui, ok, ok. Que proposes-tu?

- On va tirer sur nos liens aussi fort possible. Et désolé, c'est tout ce que j'ai à proposer, ajoute-t-il en remarquant votre air incrédule devant son idée.

- Tu... tu es sûr que ça va marcher?

- On n'a pas le choix! S'écrie l'ancien militaire qui suit des yeux l'Égorgeur qui se dirige inlassablement vers vous.

Vous pouvez d'ailleurs sentir les relents nauséabonds qui émanent de son corps putride. Dans quelques instants, il sera trop tard, et si vous n'agissez pas tout de suite, votre vie ne sera plus que de l'histoire ancienne. *Testez votre force* à deux reprises de même pour Danny. Sa force s'élève à 5. Il est primordiale que vous réussissiez deux des quatre tests, peu importe qui les réussit. Si vous réussissez deux tests ou plus, rendez-vous au **389**, si vous échouez, allez au **360**.

353

Pendant les deux heures qui suivent, alors que le soleil est haut dans le ciel, Danny vous fait visiter le camp et vous présente à ses quelques habitants. Ceux-ci sont au nombre de soixante-sept, dont vingt-quatre enfants en dessous de 18 ans. Le camp a été construit dans un village non-loin de la capitale du pays, de ce fait, il possède bon nombre de bâtiments nécessaires à la survie et au bon fonctionnement d'une communauté. En plus de l'infirmier tenue par Doc Brown et des habitations, le camp est composé entre autre d'un garage,

d'une école, d'un hôtel de ville qui sert de réfectoire, d'un magasin dans lequel sont stockés les vivres et même d'une bibliothèque. Danny souligne qu'il aurait bien voulu dresser le camp dans un village muni d'un petit hôpital ou d'une clinique, mais qu'il n'a malheureusement pas eu cette chance-là. Ils ont donc dû monter une grande tente pour y entreposer le matériel médical étroitement surveillé par Doc Brown. Il ajoute d'ailleurs que c'est dans l'espoir de trouver des médicaments et de la nourriture qu'ils ont dû aller jusque dans la région où vous vous trouviez, car, comme il le précise, il ne reste plus grand-chose dans les environs. Concernant la protection du village, afin de se prévenir des éventuels assauts des zombies ou des bandits, Danny et les autres habitants ont fait bâtir tout autour du camp de hautes palissades. Celles-ci ont été construites en un temps record, ce qui vous impressionne énormément au point même d'en faire part à Danny qui vous remercie en souriant, comme à son habitude. Votre ami vous emmène ensuite dans l'hôtel de ville où vous prenez un repas, confortablement assis dans un fauteuil en velours de la cafétéria. Tandis que vous mangez, vous lui narrez tout ce qui vous est arrivé depuis le printemps dernier: de la mort d'Arise et de Benji jusqu'à la fin tragique de Noah et de la folie de Billy. Lorsque vous lui annoncez la mort de vos amis, Danny écarquille les yeux, incrédule, avant de se prendre la tête entre ses mains, dépité. De votre côté, le fait d'évoquer leur mort vous renvoie quelques temps en arrière. Le cœur serré par l'émotion, vous ne tardez pas à verser des larmes en plein milieu de votre phrase. Ce n'est que de longues minutes plus tard que vous parvenez à continuer et à terminer votre récit.

- Avec tout ce que tu as vécu, tu reviens de loin, Alex, vous dit Danny, approchant son fauteuil du vôtre.

- Oui, convenez-vous, et je n'y serai jamais arrivé sans ton aide.

- Sans mon aide? S'étonne l'ancien militaire, tandis qu'il attrape une conserve d'ananas dont il dévore le contenu.

- Oui sans ton aide, exactement. Si tu ne m'avais pas aussi bien formé à l'arbalète comme tu l'as fait et si tu ne m'avais pas enseigné toutes ces leçons de survie, je serai probablement mort à l'heure qu'il est.

- Je suis vraiment content si ça a pu t'aider, dit-il sincèrement. Au fait, reprend-t-il après un court silence, est-ce que tu as toujours mon fusil que je t'avais donné?

En voilà une très bonne question. Si vous avez toujours le fusil avec vous, rendez-vous au **377**, si vous avez dû vous en débarrasser pour une raison ou une autre, allez au **388**.

Opération Survie ~ La Marche des Morts

- Je ne peux pas rester avec toi, Danny, déclarez-vous, il faut que j'aille voir si Max et Emmie vont bien!

Devant l'urgence de la situation, Danny sait qu'il ne sert à rien de protester, aussi il se contente de soupirer.

- Ok Alex. Retrouve-les et viens directement me rejoindre avec eux à la sortie du camp, ça marche?

- Oui, acquiescez-vous.

- Alors fais attention à toi, Alex.

- Ne t'inquiète pas.

Après lui avoir asséné une petite tape amicale sur l'épaule, vous tournez les talons avant de prendre la direction de l'endroit où vous aviez quitté vos deux amis. Alors que vous progressez au milieu du camp en panique, des cris, des râles et des coups de feu retentissent tout autour de vous. Partout où vous regardez, vous apercevez des survivants tentant de repousser les assauts des zombies. Cependant, la vitesse des morts-vivants a pris au dépourvu les habitants; de ce fait, vous comptez déjà bon nombre de cadavres allongés sur le sol, gisant dans des mares de sang. De votre côté, vous tenez votre arme de corps à corps dans les mains, frappant à chaque fois qu'un zombie s'approche trop près de vous (déduisez 5 coups portés de votre arme de mêlée. Si vous avez moins de 5 coups, déduisez tout ce qu'il vous reste. Si vous n'avez pas d'arme de corps à corps, vous utiliserez la crosse de l'une de vos armes à feu, dans ce cas-là, vous perdrez d'office trois *points de vie* sans vous tuer). Lancez ensuite 1D6, le chiffre obtenu correspond au nombre de morsures que vous recevez, chacune d'entre elle vous ôte deux *points de vie* et augmente votre *taux de contamination* d'un point. Si vous êtes toujours en vie, vous arrivez en vue de vos deux amis. Hélas, ce que vous craigniez est en train de se dérouler: deux Coureurs sont en train d'harcéler Max qui protège Emmie en agitant sa hache de bûcheron devant lui.

- Alex, viens m'aider, vite! Vous supplie-t-il les yeux exorbités lorsqu'il vous voit.

Ni une ni deux, vous bondissez sur l'un de zombie, armes brandies. D'un bon coup de pied, vous le repoussez loin de votre ami avant de passer à l'attaque. Vous avez le droit à un *tir de précision* avant d'en découdre au corps à corps.

COUREUR

Dextérité: 8

Force: 4

Points de vie: 33

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au **368** après être passé au **205** si vous avez été blessé durant ce combat.

355

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Alors que vous vous mouvez avec aisance et en silence, vous marchez malencontreusement sur une brindille qui craque sous vos pieds, alertant de ce fait le bandit qui montait la garde. N'ayant plus le choix, vous bondissez sur le garde; néanmoins, celui-ci, sur le qui-vive, s'attendait à une attaque, aussi il n'est pas surpris par votre agression et vous cueille en vous frappant le visage à l'aide de la crosse de son fusil à pompe. Vous perdez 1D6+2 de *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, il vous faut à présent *tenter votre chance*. Si vous êtes chanceux, vous ne subissez aucun autre dommage, en revanche, si vous êtes malchanceux, le garde aura percuté violemment votre œil, ce qui vous handicapera pour le reste de votre aventure (*déduisez un point de votre total de départ de dextérité de manière permanente*). Dans les deux cas, Danny arrivera pour vous aider et mettra le garde hors d'état de nuire en l'embrochant à l'aide de sa machette.

- Alex, ça va? Vous demande-t-il en chuchotant.

Vous lui répondez cependant par un unique hochement de tête, contrarié de vous être fait avoir comme un novice. Le point positif est que vous pouvez, si vous le désirez, prendre le fusil à pompe du bandit. Pour savoir combien il y a de cartouches à l'intérieur de l'arme lancez 1D6. Notez-les ensuite sur votre *feuille d'aventure* de même que le fusil à pompe si vous le prenez avec vous. A présent la nuit est complètement tombée, seul le feu de camp à moitié éteint et quelques torches plantées dans le sol près des tentes diffusent un peu de lumière. Près du feu, trois hommes sont en train de dormir à la belle étoile, et Danny, telle la grande faucheuse, s'occupe de les passer de vie à trépas à l'aide de sa machette. De votre côté, vous cherchez des yeux la tente de Crivelli que vous repérez non loin d'un arbre auquel est attachée une silhouette. A la lueur des torches, vous reconnaissez Sofia! Dès qu'il l'aperçoit à son tour, Danny accourt en direction de la jeune femme qu'il s'empresse de libérer. Sofia, le visage sale et blessé et dont les vêtements sont presque déchirés, pousse un soupir de soulagement lorsqu'elle tombe dans les bras de son amour. Au vu de son œil au beurre noir et de l'entaille sur sa joue gauche, vous n'avez aucun mal à imaginer ce qu'elle a pu subir aux mains de Crivelli durant votre absence forcée.

- Où es Emmie? Demandez-vous à la jeune femme, dont le regard sans vie en dit long sur ce qu'elle a vécu.

Hélas, hormis des sanglots, vous n'arrivez rien à retirer d'elle. Tout à coup, vous entendez un bruit derrière vous; derechef vous faites volte-face pour vous retrouver nez à nez avec l'homme rondouillard, le second de Crivelli. Celui-ci, étonné de vous voir ici – ou tout simplement de vous voir encore envie – reste sans rien dire avant de hurler:

- Crivelli, Crivelli! Viens vite!

Aussitôt vous braquez votre arme en direction de l'homme tandis que Danny fait de même à côté de vous. Vous hésitez à tirer car à cause de l'obscurité, vous risquerez de le rater et

cela vous rendrait vulnérable pendant une fraction de seconde qui pourrait vous être fatale.

- Quoi? S'écrie une voix que vous reconnaîtriez entre mille – celle de Crivelli.

Au même moment, le chef des Bandits émerge de la tente que vous aviez repérée, et lorsqu'il vous reconnaît, il rentre directement dans sa tente avant d'en ressortir en tenant Emmie dans ses bras. La pauvre jeune fille a le visage hagard, les cheveux ébouriffés et porte comme unique habit un long t-shirt qui lui arrive jusqu'aux genoux. D'après ce que vous pouvez voir à cette distance et à la lueur des torches, elle semble avoir beaucoup pleuré car ses yeux sont rouges. Malgré son état, Emmie tente de se défaire de l'étreinte de son bourreau en gesticulant, en vain: Crivelli la maintient fermement dans son bras gauche, l'étouffant presque.

- Alex, au secours, aide-moi! Arrive-t-elle à hoqueter.

- Ferme-là, salope, et arrête de bouger! L'injure Crivelli tandis qu'il vous menace de son pistolet. Restez où vous êtes sinon j'abats la fille!

Joignant le geste à la parole, il plaque le canon de son arme sur le front d'emblée.

- Si vous tenez à sa pauvre vie, poursuit Crivelli, laissez tomber vos armes et partez d'ici tout de suite! Et peut-être qu'à ce moment-là je la laisserai partir.

- Et vous pensez que je vais vous croire? Rétorquez-vous. Je sais de quoi vous êtes capable. Jamais vous ne la laisserez partir.

- Hahaha, mais c'est qu'il est futé le binoclard!

Sur votre gauche, l'homme de main rondouillard s'agite; rapidement Danny braque son arme dans sa direction, l'arrêtant ainsi dans son mouvement.

- Ne bouge pas, connard, lui lance l'ancien militaire.

Vous voilà dans une bien fâcheuse situation qui pourrait très mal tourner autant pour vous que pour Emmie. Vous devez donc agir vite et avec discernement. Si vous possédez un poignard de jet, c'est le meilleur moment d'en faire usage, dans ce cas-là *testez votre dextérité* en ajoutant un au résultat obtenu à cause du manque de visibilité. Si vous réussissez votre test, rendez-vous au **371**, dans le cas contraire allez au **392**. Si vous n'avez pas de poignard de jet, il ne vous restera plus qu'à dégainer votre arme et prier pour que tout se passe bien. Rendez-vous alors au **398**.

356

Alors que vous êtes sur le point de rejoindre les bras de Morphée, des plaintes inhumaines retentissent au dehors au même instant. D'abord lointain, ces gémissements se font rapidement plus fort au fil des minutes qui passent.

- Et merde, je croyais qu'ils m'avaient oublié, ceux-là, pestez-vous.

D'un bond, vous sortez du lit, prenant aussitôt la direction de la fenêtre. Dehors, certains zombies ont désormais franchi la clôture qui n'est plus qu'un amas de bois pourri depuis l'hiver. Derechef, vous vous dirigez vers la chaise sur laquelle reposent vos affaires et le vieux calendrier. Dans un premier temps, vos jambes chancellent sous votre poids en raison de votre état de faiblesse, ce qui fait que vous avez toutes les peines du monde à vous mouvoir. Fort heureusement, l'état d'urgence actuelle vous donne suffisamment de force pour arriver à la chaise et prendre votre équipement. Vos armes à feu sont exactement les mêmes que celles que vous aviez lors du dernier paragraphe de l'hiver, à ceci près qu'il ne vous reste plus que 8 balles dans votre pistolet, 7 cartouches de calibre 12 à répartir entre le fusil de Danny (si vous l'avez toujours), votre fusil de chasse ou votre fusil à pompe, et 6 carreaux d'arbalète. Pour ce qui est de votre arme de mêlée, vous avez troqué votre ancienne arme (si vous en aviez encore une) par un pied de biche (+6 de dégâts puis 4 après dix coups portés). Le reste du matériel est composé d'une pilule médicale (-1 au taux de contamination) et d'une ration de survie (+5 pv). Jusqu'à récemment, vous utilisiez une cuirasse, mais comme votre état de santé ne vous permettait plus de vous déplacer avec un tel poids sur vous, vous avez dû vous en débarrasser. Votre but est de traverser le jardin pour rejoindre votre voiture qui vous attend sagement devant l'entrée de la propriété. Pour ce faire, deux options s'offrent à vous: la première est de descendre à l'étage et de passer tout simplement par la porte d'entrée. La seconde, qui comporte plus de risques, est de passer par la fenêtre de la chambre pour vous retrouver sur le toit du porche qui surplombe l'entrée et de descendre dans le jardin depuis là. Si vous voulez passer par la porte d'entrée, rendez-vous au **363**, si vous préférez emprunter la fenêtre, rendez-vous au **386**.

357

L'entrée de la ville est gardée par une dizaine de militaires lourdement armés, et ceux-ci vous font signe de vous arrêter lorsque votre véhicule arrive à leur hauteur. La ville est protégée par de hautes fortifications en pierre qui semblent indestructibles. Cette vision vous procure une sensation de réconfort que vous n'aviez plus ressenti depuis longtemps.

- Attendez, commence Sofia, mais oui, c'est bien eux!

Vous vous détournez de la vitre arrière pour regarder ce que Sofia vous désigne du doigt. Là, parmi les militaires et autres réfugiés qui affluent à l'intérieur de la ville, vous reconnaissez Harold, Estelle, Patrick et tous les autres survivants de votre camp! Lorsque Danny stoppe la camionnette, vous sortez tous de véhicule pour vous ruer dans les bras de vos amis que vous ne pensiez plus jamais revoir. Ces chaudes retrouvailles vous font oublier les zombies durant un instant, mais celles-ci sont vite écourtées par l'apparition de la silhouette vêtue de

rouge. Cette dernière se tient à quelques mètres de vous et vous fait signe de la rejoindre. Bizarrement, personne d'autre que vous ne l'a vue, certainement trop occupé à discuter entre eux pour faire attention à autre chose. Poussé par la curiosité, vous délaissiez un instant Danny et les autres pour aller retrouver cet étrange individu. Et lorsque vous arrivez à sa hauteur, vous poussez un cri de surprise, et pour cause: cette personne vous ressemble trait pour trait! Vous avez devant vous votre parfait sosie.

- Mais qu'est-ce... je... je... ne comprends pas, parvenez-vous à articuler, encore sous le choc de cette découverte qui vous laisse presque sans voix. Qui... qui êtes-vous?

- Je suis ta conscience, Alex.

- Ma conscience? Comment ça? Vous étonnez-vous.

- C'est moi qui prenais tes décisions à ta place.

Devant votre air interloqué, votre double continue:

- Il fallait bien que quelqu'un le fasse! Tu étais incapable de faire tes choix par toi-même!

- Ce... ce n'était pas aussi facile, avouez-vous tête basse, une fois le choc passé. Avec tout ce que j'ai vécu, les morts que j'ai vues, et tout ce que j'ai traversé, mon esprit était complètement embrouillé, j'avais toutes les peines du monde à réfléchir.

Vous lui avez répondu comme s'il s'agissait d'une vraie personne, acceptant ainsi le fait d'être perturbé au point d'avoir des hallucinations.

- On dirait que tu arrives au bout de ton périple, Alex, reprend votre conscience, que comptes-tu faire, à présent?

- C'est-à-dire?

- Comptes-tu rester ici avec tous les autres ou penses-tu reprendre la route seul? Vous demande votre double en se retournant pour observer vos amis qui se trouvent près de l'entrée de la ville.

- C'est... une question difficile, répondez-vous... Qu'en pense ma conscience?

- Que c'est une décision que tu dois prendre seul en écoutant ton cœur et non ta tête.

- Oui, c'est vrai, soupirez-vous. A vrai dire, je ne sais pas encore. D'un côté j'ai des amis qui sont devenus comme ma famille et avec lesquels je peux vivre dans un abri sûr, mais d'un autre côté, je ne veux plus souffrir à cause de la perte d'un être cher. J'ai eu mon compte à ce niveau-là. C'est une décision difficile à prendre, n'est-ce pas?

- Ça va Alex? A qui parles-tu? Vous interroge subitement Danny que vous n'avez pas vu arriver.

Vous voici dans une situation bien gênante: Danny vous a surpris en train de parler tout seul. Dès lors, et afin de ne rien laisser paraître, vous tentez de trouver rapidement une réponse crédible.

- Heu... à moi-même. Je voulais juste m'isoler un peu pour réfléchir à ce que je vais faire maintenant. C'est un peu embrouillé dans ma tête, tu vois.

- Bien sûr, je comprends, acquiesce votre ami et mentor. Alors, qu'est-ce que tu veux faire?

Ajoute-t-il après un bref silence

Et voilà, le moment est arrivé pour vous de prendre votre ultime décision, à savoir rester ici avec Danny et les autres ou repartir seul à travers le pays. Si vous souhaitez reprendre la route seul, rendez-vous au **399**, si vous préférez rester ici, rendez-vous au **400**.

358

- Je m'occupe de la maison avec Sofia.

- Ok, je prends le garage, alors, déclare Danny.

- Tu es prête? Demandez-vous à Sofia qui vous répond d'un hochement de tête. Très bien. Max, reste avec ta sœur et surveille les alentours. Au moindre bruit suspect, tu cries.

- D'accord.

En silence, vous filez en direction de la porte d'entrée qui n'offre aucune résistance lorsque vous tournez la poignée. Comme vous vous en doutiez, l'intérieur est plongé dans le noir, heureusement, la lumière jaillit lorsque Sofia appuie sur l'interrupteur. Vous vous tenez sur une vaste pièce – un salon – qui a sans doute vu des jours meilleurs: tables et chaises fracassées, vitres brisées, meubles retournées, tapis déchirés.

- J'ai l'impression que nous ne sommes pas les premiers à venir ici, dit Sofia, maussade, tandis que vous approuvez.

- Je vois un escalier dans la pièce d'à côté qui monte à l'étage supérieur, l'informez-vous après avoir effectué quelques pas dans le salon dévasté. Je vais y aller jeter un coup, tu t'occupes du rez-de-chaussée?

- Ok, fait-elle. On se retrouve ici dans 5 minutes, et si on tombe sur des zombies, et bien on fera en sorte pour leur régler rapidement leur compte.

- Ça marche, j'aime bien ton plan, lui répondez-vous en lui adressant un clin d'œil complice. Sofia disparaît ensuite dans une pièce adjacente au salon. De votre côté, vous montez silencieusement les quelques marches qui vous séparent de l'étage supérieur. Malheureusement, les marches grincent sous vos pas, ce qui ruine tous vos efforts pour être discret. Au fur et à mesure que vous avancez, une odeur de chairs décomposées vous parvient aux narines, d'abord légèrement avant de devenir rapidement insoutenable.

- Je mettrai ma main à couper que des zombies ont élu domicile ici, grognez-vous en plaçant votre manche sous votre nez.

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Effectivement, deux Rôdeurs sont en train de se repaître de corps dans la première pièce que vous ouvrez. Deux zombies et plusieurs cadavres, voilà tout ce qui reste de cette salle à coucher dont le lit et les meubles ont été réduits en petits tas de bois. D'ailleurs, les créatures ont tourné la tête dès votre intrusion et commencent déjà à marcher dans votre direction. Malgré leur piteux état, vous remarquez qu'il s'agit d'un homme et d'un jeune homme, sûrement un père et son fils. Sans nul doute que vous les avez dérangés durant leur festin dont le met était les autres membres de leur famille. Mettant ces sombres pensées de côté, vous levez votre arme, prêt à vous défendre. Depuis votre position, vous avez le droit à deux *tirs de précision*.

RÔDEUR

Dextérité: 6 Force: 8 Points de vie: 46

RÔDEUR

Dextérité: 7 Force: 7 Points de vie: 41

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **205** si vous avez été blessé avant de revenir à ce paragraphe. Une fois vos ennemis abattus, vous quittez rapidement cette chambre sortie tout droit de l'Enfer (n'oubliez pas de récupérer tous vos carreaux si vous avez utilisé votre arbalète). Maintenant que la menace a été écartée, vous en profitez pour faire le tour des pièces. Dans la salle de bain, vous dénicher miraculeusement un sérum (-2) et une grande trousse de soin (+40 pv.). Et ce n'est pas tout puisque dans la grande chambre à coucher vous trouvez encore une batte de base-ball et un gilet pare-balles en parfait état (vous pourrez, à 8 reprises, déduire de trois points tous les dégâts qui vous seront infligés). En outre, toujours dans la chambre, vous dénicher, dans le tiroir du bureau qui représente le seul meuble encore debout, 1D6+2 de balles de 9mm ainsi que 4 cartouches de calibre 12. L'occupant des lieux devait être dans la police à en juger par les munitions et par le gilet pare-balle... Quoi qu'il en soit, modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Toutes ces acquisitions vous font regagner un *point de chance*. Maintenant que cet étage-ci de la maison n'a plus de secret pour vous, vous décidez de retourner auprès des autres. Rendez-vous au **381**.

359

Alors que vous chutez, vous tendez votre main dans l'espoir de vous accrocher à quelque chose, en vain, celle-ci ne rencontrant que du vide. Dès lors, à l'instant où vous vous affaissez sur le sol, votre tête heurte violemment un gros caillou; aussitôt, une douleur

irradiante se fait ressentir le long de votre colonne vertébrale. La douleur est telle que vous êtes comme paralysé, vos membres refusant de bouger. Étant incapable d'effectuer le moindre geste, vous ne pouvez rien faire pour écarter le Chasseur qui est toujours sur vous. Tandis que votre vue se brouille, Celui-ci en profite pour plonger ses mains griffues dans votre ventre pour se repaître de vos intestins, mettant ainsi un terme à votre aventure de la manière la plus sanglante qui soit.

360

Rien à faire; vous avez beau tirer sur vos liens ceux-ci ne veulent pas céder. Pris de panique, vous commencez à vous agiter et à hurler tandis que Danny, tout aussi paniqué, essaye de vous calmer. Hélas, l'Égorgeur arrive à votre hauteur et, pour votre plus grand malheur, vous prend pour cible. D'un geste de la main, il vous tranche la gorge avant de vous arracher la tête d'un coup sec, emportant au passage une partie de la colonne vertébrale. Bien entendu, cela met un terme à votre aventure.

361

Aussi étonné qu'amusé, Danny pose le regard vous, puis sur Sofia.

- Est-ce que vous vous connaissez? Finit-il par demander avant de regretter aussitôt sa question lorsqu'il voit les traits de colère qui déforment le beau visage de Sofia.

- Oui, je le connais! Il s'appelle Alex Thomas et ce salaud m'a attachée à une chaise avant de me laisser tomber!

Au fur et mesure que la jeune femme se remémore la scène, sa voix devient de plus en plus forte, tandis qu'elle se montre plus agressive en s'approchant de vous, les poings serrés. Instinctivement, vous reculez de quelques pas alors que votre main droite effleure la crosse de votre arme à feu. Pendant une fraction de seconde, vous vous attendez à une attaque de la part de la jeune femme, heureusement Danny profite de cet instant pour intervenir:

- Comment ça? S'étonne l'ancien militaire. Qu'est-ce s'est passé entre vous?

Pendant les longues minutes qui suivent, vous racontez à Danny votre altercation avec Sofia et l'homme qui l'accompagnaient qui avaient tous deux pour mission de vous tuer, ainsi que le rôle qu'avait joué la jeune femme dans l'enlèvement de Noah. En entendant ça, Danny fronce les sourcils, mécontent d'apprendre que Sofia faisait partie d'un groupe de bandits.

- Je comprends mieux l'animosité qu'il y a entre vous deux, avoue Danny une fois que vous avez terminé votre histoire. Sofia (Danny fixe la jeune femme) Tu aurais dû me dire que tu faisais partie de la bande de Crivelli. J'ai entendu bien des choses sur lui, et pas souvent de

bonnes choses. Et dire que je t'ai laissée déambuler dans le camp au milieu de ces braves gens!

À ces mots, Sofia se rembrunit, gênée et mal à l'aise. D'une voix tremblante, elle prend la parole à son tour:

- Je... je suis désolée. Je voulais te dire la vérité mais je craignais ta réaction. Pour être franche, j'avais peur que tu ne veuilles pas de moi ici.

Danny secoue la tête, poussant un profond soupir.

- Sofia, si tu m'avais dit la vérité, je me serai montré compréhensif. Certes, je ne t'aurais pas accueillie à bras ouverts mais en aucun je t'aurais rejetée. Alors oui, je t'aurais mise sous surveillance et tu aurais eu moins de liberté que maintenant, mais à la longue, on aurait fini par comprendre que tu es quelqu'un de bien.

- Merci, Danny, s'est gentil ce que tu me dis, ça me touche, répond-t-elle timidement, la tête baissée tel un chien battu.

- Quant à toi, Alex, reprend votre ami, je ne suis pas très fier de toi (voyant que vous êtes sur le point de protester, Danny enchaîne rapidement:) ok, elle a aidé à enlever Noah, ce que je ne cautionne pas mais alors pas du tout, et elle a voulu attenter à ta vie, mais tu aurais pu, même tu aurais dû, te dire qu'elle faisait ça juste pour survivre, qu'elle n'avait pas vraiment le choix. On se connaît depuis longtemps, Alex, et jamais je ne t'ai appris à abandonner quelqu'un, et surtout pas une femme qui, vraisemblablement, ne faisait qu'obéir aux ordres pour espérer vivre.

Votre ami a raison sur toute la ligne, vous auriez dû réfléchir un peu plus sur le moment. D'accord, elle a enlevé Noah et elle a voulu vous tuer, mais qu'auriez-vous fait à sa place? Devant votre mine abattue, Danny esquisse un léger sourire avant de vous rassurer tous les deux:

- Allons, tout ça c'est du passé. Je ne vous demande pas d'être les meilleurs amis du monde, tout ce que je vous demande c'est de mettre vos différents de côté, pour le bien de la communauté. Est-ce que vous pensez que ce sera possible?

- Pas de souci pour moi, déclarez-vous après quelques secondes durant lesquelles vous avez tenté de mettre de côté votre rancœur à l'égard de Sofia. Je ne voudrais pas que mes problèmes empiètent sur le bon fonctionnement du groupe.

- Bien, acquiesce l'ancien militaire, je suis heureux de l'apprendre. Et toi Sofia?

- Ouais ok, maugrée-t-elle sans vous quitter des yeux.

- Pardon? Je n'ai pas entendu, dit Danny en croisant les bras.

- C'est bon, ok! Rétorque-t-elle en haussant la voix, effectuant au passage un geste rageur de la main.

- Voilà, on peut dire que cette histoire est réglée. Bon, Sofia, retourne aider les autres, je passerai te voir un peu plus tard. Pour le moment, je dois accompagner Alex à ses quartiers. Pour toute réponse, Sofia pousse un grognement avant de tourner les talons pour se diriger vers l'hôtel de ville. Danny la suit du regard jusqu'à ce qu'elle disparaisse de son champ de vision.

- Allez, viens Alex, soupire Danny, on a déjà perdu assez de temps comme ça.

Vous hochez la tête en guise d'approbation puis, tous deux, vous reprenez votre marche. Il ne vous faut que quelques minutes pour arriver à destination

- Voici ton nouveau chez toi, Alex, vous annonce votre ami en désignant une maison mitoyenne aux murs beiges. J'espère que tu vas te plaire ici.

- J'espère aussi, déclarez-vous avant d'ajouter à voix basse: il y a bien longtemps que je ne me suis plus senti chez moi.

Rendez-vous au **372**.

362

- C'est bon, je m'en occupe, annoncez-vous. Danny, passe-moi ton pistolet, s'il te plaît.

Pendant que votre ami s'exécute, Emmie, qui n'en revient toujours pas, s'écrie en pleurs:

- Quoi? Alex, tu n'es pas sérieux? Tu ne vas quand même pas faire ça?!

- On n'a pas le choix! Coupe sèchement son frère. Si quelqu'un doit me tuer, je préfère que ce soit un ami. Au moins comme ça, la dernière chose que je verrai est un visage amical.

- Ce n'est pas possible, ce n'est pas possible, répète inlassablement la jeune fille.

- Je suis désolé, Emmie...

Pendant les minutes qui suivent, Max, dont l'humanité le quitte peu à peu, fait ses adieux déchirants à sa sœur qui ne cesse de pleurer à chaudes larmes. C'est ensuite au tour de Sofia de lui dire au revoir, puis de Danny, et quand vient votre tour, vous ne parvenez ni à trouver les mots qu'il faut ni à verser des larmes. Il faut dire qu'entre la mort de Benji, d'Arise, de Noah et de vos parents, vous avez assez pleuré pour toute une vie. Heureusement, c'est Max qui rompt le silence en premier:

- J'ai été content de t'avoir connu, Alex, même si tu t'es toujours montré assez distant vis-à-vis de moi et ma sœur, mais avec tout ce que tu as vécu par le passé, je peux comprendre.

Pendant que Max parlait, vous avez décelé dans sa voix une légère déception. Vous ne pouvez pas le blâmer car il a tout à fait raison. Depuis la perte de vos amis, vous avez du mal à vous attacher à d'autres personnes, et il faut croire que Max l'a ressenti.

- Je suis désolé, répondez-vous tout simplement, ne sachant pas quoi dire d'autre. Je ne le montre peut-être pas mais je souffre à l'idée de savoir que tu ne seras plus à mes côtés. Mais comme tu le sais, j'ai déjà suffisamment versé de larmes ces derniers mois.

- Ne t'inquiète pas pour ça, rétorque votre ami en effectuant un geste de la main comme pour chasser vos excuses qui n'ont pas besoin d'être. Allons un peu à l'écart, je dois te parler en privé.

En silence, et sous les yeux de vos trois autres compagnons, vous suivez le suisse-allemand jusqu'au fond du salon, près de la porte d'entrée. Là, votre ami vous fait face et vous fixe intensément droit dans les yeux.

- Je veux que tu me promettes quelque chose.

- Quoi donc? Faites-vous, craignant ce qu'il va dire.

- Promets-moi de veiller sur ma sœur.

- Quoi? Non... je... non, demande à Danny.

- Alex, regarde-là! Vous lance Max en désignant sa sœur d'un geste de la tête. Elle est incapable de se débrouiller toute seule! Nos parents l'ont trop couvée depuis toute petite, elle n'a pas les ressources nécessaires pour vivre dans ce monde par ses propres moyens. Je sais que Danny est là mais toi, elle t'adore, tu es comme son idole.

Et avant que vous puissiez répondre quelque chose, il ajoute aussitôt:

- Toi-même tu avoues que tu t'es toujours montré distant avec nous, je sais même que tu t'en veux, alors c'est le moment de te racheter.

- Max... ce... ce n'est pas aussi simple, essayez-vous d'expliquer. Les dernières personnes auxquelles je devais prendre soin et dont j'étais responsable sont toutes mortes... Arisa, Benji, Noah... Non, je ne peux pas.

- Je sais tout ça, mais il faut que tu ailles de l'avant. Tu ne peux pas rester éternellement bloqué dans le passé sinon tu ne t'en sortiras jamais. Et c'est ma dernière volonté, donc rien que pour ça tu ne peux pas refuser.

Vous secouez la tête, ne sachant plus quoi faire. Vous passez votre main sur votre visage comme pour essayer de vous réveiller de ce cauchemar. Vous jetez ensuite un coup d'œil en direction d'Emmie qui est toujours blottie dans les bras de Sofia, pleurant à chaudes larmes. Ses traits sont tirés par la tristesse tandis qu'elle fixe son frère pour la dernière fois. En la voyant aussi misérable, comment pouvez-vous refuser de la protéger?

- Ok, très bien, concédez-vous finalement.

- Merci, Alex, répond Max en mettant sa main sur votre épaule. Elle est tout ce qu'il reste de ma famille et je veux qu'elle vive.

- Je veillerai sur elle, je te le promets.

- Bien, c'est tout ce que je voulais entendre. Maintenant, on peut y aller, je me sens prêt.

Pour toute réponse vous acquiescez tout simplement de la tête. Vous prenez ensuite la direction de la cuisine, Max sur vos talons. Une fois à l'intérieur, le suisse-allemand va s'asseoir sur une caisse qu'il place contre le mur. Après s'être installé, il vous lance:

- Vas-y, fais ce qu'il doit être fait. Qu'on en finisse.

En silence, vous levez le pistolet de Danny et, le cœur serré, vous pressez la détente. La détonation qui retentit dans la cuisine vous semble aussi puissante que mille coups de feu. Vous détournez ensuite la tête, dégoûté par tous ses morts tandis que dans la pièce d'à côté vous entendez Emmie crier le nom de son frère. Rendez-vous au **390**.

363

Sans plus attendre, vous sortez de la chambre, dévalant quatre à quatre les escaliers, manquant de trébucher au moins deux fois. Alors que vous arrivez en vue de la porte d'entrée, celle-ci s'ouvre à la volée sur trois zombies qui entrent à leur tour dans la maison. Pris dans votre élan, vous savez que vous ne pourrez pas les éviter, aussi vous tentez le tout pour le tout. Courant aussi vite que vous le permettent vos jambes fatiguées, vous foncez contre les trois zombies qui sont, le remarquez-vous, dans un état de décomposition avancée. *Testez votre force*. Si vous réussissez, rendez-vous au **382**, si vous échouez, allez au **374**.

364

Le lendemain matin, vous vous réveillez tous dès les premières lueurs de l'aube afin de profiter au maximum de la lumière du jour car, selon Danny, il vous reste encore une longue route à parcourir. En sortant de la tente, vous remarquez que Danny a recouvert les corps des bandits avec des draps qu'il a trouvés dans le camp. Vous approuvez son geste d'un hochement de tête: effectivement, il est inutile de rappeler à vos deux compagnes à quoi ressemblaient leurs bourreaux. Déjà que ce qu'elles ont vécu entre leurs mains les hanteront jusqu'à la fin de leur vie, inutile d'en rajouter une couche. Pendant que Danny rassemble vos maigres affaires, vous inspectez rapidement le camp. La plupart des armes des bandits sont inutilisables, de même que le Colt de Crivelli qui a dû s'enrayer et qui est désormais hors d'usage. À la demande de Danny, les rares armes encore en état sont, avec votre accord, données à Sofia et à Emmie qui n'a toujours pas quitté la tente. Cependant, vous gardez quand même pour vous une poignée de balles de 9mm trouvées dans les armes à feu des bandits. Pour savoir combien il y en a, lancez 1D6 et ajoutez 2 au résultat obtenu. Notez ensuite ces balles sur votre *feuille d'aventure*. En outre, vous trouvez assez de ration pour vous prendre un petit déjeuner consistant. Ajoutés à votre repos, même si celui-ci a été

troublé par les gémissements et les sanglots d'Emmie, ses rations vous permettent de récupérer 10 *points de vie*. Quelques temps plus tard, vous vous retrouvez tous dans une camionnette volée aux bandits, progressant le long d'une à flanc de montagne. Le soleil est haut dans le ciel et le temps s'est considérablement réchauffé. D'après vous, vous venez d'entrer dans le mois de Mai, mais vous ne pourriez le certifier car vous avez quelque peu perdu la notion du temps. Dans tous les cas, l'avant de la camionnette devient presque invivable tant il fait chaud.

- T'aurais au moins pu prendre une bagnole avec une clim, Danny, dites-vous en ouvrant la fenêtre.

- Désolé, mais il n'y avait pas beaucoup de choix de voitures dans le garage des bandits, répond-t-il à moitié amusé.

Vous souriez à votre tour avant de vous retourner et de demander:

- Ça va à l'arrière, les filles?

- Ça va, dit Sofia, on survit.

- Et Emmie?

- Elle n'a toujours rien dit. Elle doit être en état de choc.

- Ok, faites-vous en secouant la tête. Fais attention à elle.

En effet, depuis qu'elle s'est réveillée, Emmie n'a toujours pas émis la moindre parole et le moindre son. Assise en silence, elle se contente de regarder droit devant elle, les yeux perdus dans le vague, comme si le monde autour d'elle n'avait plus d'importance. Tout à coup, alors que la camionnette continue de serpenter le long du chemin, vous distinguez, sur votre droite, une petite silhouette accroupie. Celle-ci vous tourne le dos, mais au vu de ses longs cheveux noirs, vous en déduisez qu'il s'agit d'une petite fille.

- Qu'est-ce qu'une fillette peut bien faire ici toute seule? S'étonne Danny lorsqu'il l'a voit à son tour.

- J'en sais rien, intervient soudainement Sofia, mais il faut aller la sauver!

Derrière vous, la jeune femme est en train de regarder par la vitre arrière de la camionnette et fait signe à Danny de s'arrêter.

- Attends, rétorque l'ancien militaire, c'est peut-être un piège.

- Peut-être, poursuit Sofia, ou peut-être pas, ajoute-t-elle rapidement. J'veux dire, si ce n'est pas un piège et si cette fillette est vraiment seule, on ne peut pas l'abandonner.

- Mais... commence Danny qui n'a pas le temps de finir sa phrase.

- Il n'y a pas de mais. On ne peut pas la laisser seule. Imagine qu'elle tombe sur un homme comme Crivelli et qu'elle subit la même chose qu'Emmie et moi. Non, il faut aller voir. Je... je veux en avoir le cœur net.

- Ok ok, concède finalement Danny qui ne veut pas contrarier son amante, surtout pas après ce qu'elle a vécu, mais si je vois l'ombre d'un danger, on revient directement à la voiture!

- Je te le promets, dit la jeune femme en sortant du véhicule directement imité par Danny.

De votre côté, vous les suivez rapidement à l'extérieur, de même qu'Emmie, qui semble être enfin sortie de sa léthargie. Ensemble, vous vous dirigez prudemment vers la petite fille qui continue de geindre sans se douter de votre présence.

- Petite, est-ce que ça va? Tu es perdue? L'interroge Sofia lorsqu'elle arrive près d'elle, protégée par Danny qui braque son arme droit devant lui.

Hélas, les seules réponses qu'elle reçoit de la part de la petite fille sont des gémissements. Celle-ci vous tourne toujours le dos, ce qui fait que les seules choses que vous pouvez voir sont ses longs cheveux noirs et sales et sa vieille robe beige en mauvais état. À côté de vous, Sofia réitère ses questions, toujours sans succès. Soudain, la petite fille cesse de pleurer et devient silencieuse; et à l'instant où votre amie lui touche l'épaule, la petite se retourne: là, vous découvrez un visage hideux aux traits décharnés et décomposés et aux yeux injectés de sang!

- Mais qu'est-ce... commence Sofia sans pour autant réussir à finir sa phrase.

Et pour cause, la "fillette" la coupe en poussant un hurlement strident qui vous vrille les tampons. Jamais encore vous n'aviez entendu un cri si aigu.

- Faites-là terre! Vous écrivez-vous.

C'est finalement Danny qui, d'un revers de machette, met fin aux jours de cette horrible créature en lui coupant la tête. Ce n'est qu'à ce moment-là que le silence revient.

- C'est... c'était quoi ce machin? S'exclame Danny, sous le choc.

- Je... je n'en sais rien, admettez-vous. Je n'ai jamais vu ça auparavant... On dirait une sorte de zombie évolué... En tout cas, ça ne laisse présager rien de bon.

En disant cela, vous n'êtes pas loin de la vérité car, quelques instants plus tard, vous percevez les bruits caractéristiques des Coureurs. Ceux-ci arrivent en dévalant une colline située un peu plus loin sur la droite, et vos cheveux se dressent sur votre tête quand vous vous rendez compte que vous avez affaire à une horde!

- Vite, à la voiture! Ordonne Sofia.

- On n'y arrivera pas à temps! Lui faites-vous remarquer. On sera tailler en pièces avant même d'attendre la camionnette!

- Qu'est-ce que tu proposes, alors?

- On n'a pas le choix, nous devons les éliminer, déclarez-vous en brandissant votre arme à feu face à la horde.

- Alex a raison, intervient Danny. Si nous tirons les quatre en même temps, nous pourrons tous les avoir!

- Vous êtes fous, tout simplement! Grogne Sofia qui lève néanmoins son arme à feu. Vous vous mettez tous trois en rang sur une ligne, Emmie légèrement derrière tenant fébrilement son pistolet. Dans quelques instants, les zombies seront sur vous. Effectuez *6 tirs de précision*. Pour chaque tir effectué, qu'il soit réussi ou non, déduisez une balle, une cartouche calibre 12 ou un carreau. Si vous ratez un tir, vous parviendrez quand même à tuer un zombie mais au prix d'une perte de *5 points de vie* et d'une augmentation d'un point de votre *taux de contamination*. Si vous arrivez à court de munition, vous devrez faire usage de votre arme de corps, dans ce cas-là chaque coup réussi vous fera perdre quand même deux *points de vie* et *7 points de vie* si vous échouez (en plus de l'augmentation d'un point de votre *taux de contamination*). Si vous êtes toujours en vie, modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence avant de poursuivre la lecture. Lorsque vous éliminez le dernier zombie, vous n'avez même pas le temps de reprendre votre souffle, car déjà une nouvelle menace se profile à l'horizon sous la forme d'un zombie. En y regardant de plus près, vous constatez que celui-ci est un peu différent des autres car il possède une peau brillante et légèrement jaunâtre. Lorsqu'il vous repère, la créature pousse d'affreux grognements, que vous n'aviez encore jamais entendus chez un zombie, avant de courir à toute vitesse dans votre direction! Surpris par la présence de cette étrange créature, vous tardez à réagir, de ce fait, ce n'est que lorsqu'il n'est plus qu'à un mètre de vous que Danny ouvre le feu, mais au lieu de tomber comme les autres infectés, le zombie explose! *Tentez votre chance* puis rendez-vous **396**.

365

Des hélicoptères. Non, vous ne rêvez pas, il y a bien des hélicoptères qui survolent le camp. Alertées par le bruit, certaines personnes, comme les gardes, s'emparent de leurs armes et visent les hélicoptères; d'autres, comme les jeunes femmes et les enfants, apeurés, s'empressent de rejoindre leurs habitations. Danny tente de dire quelque chose, mais à cause du bruit, vous ne comprenez ce qu'il dit. Vous comptez en tout quatre hélicoptères, totalement noirs et dénués de toute inscription, volant seulement à quelques dizaines de mètres au-dessus du camp. Alors que vous les observez, vous voyez leurs portes latérales s'ouvrir depuis lesquelles sont jetés des corps ressemblant étrangement à des silhouettes humaines. Des dizaines de ces corps tombent du ciel, se fracassant sur le sol dans des bruits spongieux. C'est la première fois que vous assistez à une pluie humaine, et si cela a de quoi vous surprendre, ce n'est rien en comparaison à ce qui se déroule en ce moment même sous vos yeux ébahis: les corps humains, que vous pensiez être de simples cadavres, sont en train de se lever, alors que des plaintes inhumaines se font entendre.

- C'est... c'est impossible... pas ça... pensez-vous, pris subitement d'un sentiment d'horreur. Des zombies. Même si votre esprit refuse de l'admettre, vous devez vous rendre à l'évidence: les occupants des hélicoptères ont jeté des zombies sur vous, et ceux-ci, malgré leur violente chute, se relèvent pour semer mort et désolation dans le campement. Vous apercevez plusieurs Coureurs et quelques Chasseurs, tous en bon état. Selon toute vraisemblance, ceux-ci viennent d'être contaminés, ce qui expliquerait pourquoi ils n'ont pas été pulvérisés en heurtant le sol. Une fois que les hélicoptères se sont assez éloignés pour que leurs vrombissements ne soient plus que des murmures, Danny s'écrie jusqu'à s'en époumoner:

- Des zombies, fuyez!

Mais déjà, les Coureurs et les Chasseurs se jettent sur les survivants, les tailladant en pièces, tandis que certains rescapés tentent de résister en ouvrant le feu.

Max, Emmie!

- Estelle, ordonne Danny, rassemble les femmes et les enfants et emmène-les dans le réfectoire. Patrick, Harold, allez prêter main-forte aux gardes, *vite!*

Vos trois compagnons hochent la tête avant de détalier à toute vitesse. Finalement, Danny se tourne vers vous et déclare:

- Alex, reste près de moi. J'ai besoin de toi pour éliminer ces foutus zombies.

Qu'allez-vous faire? Allez-vous rester auprès de Danny comme il vous l'a demandé (rendez-vous au **393**) ou préférez-vous aller vers Max et Emmie pour voir s'ils vont bien (rendez-vous au **354**)?

366

Lorsque vous coulissez la porte métallique, vous êtes aussitôt accueilli par une odeur de putréfaction; rapidement, vous passez votre manche sous votre nez avant d'être pris de nausée. Il fait très sombre à l'intérieur, aussi vous devez attendre que vos yeux s'habituent à l'obscurité avant de pénétrer dans le garage. À ce moment-là, vous poussez une exclamation de joie en distinguant un large véhicule.

- Bingo!

Cependant, des râles provenant du fond de la pièce refrène votre enthousiasme. En plissant les yeux, vous discernez les contours d'une silhouette se mouvant en traînant les pieds. Un Rôdeur. Voici ce qui explique l'odeur abominable qui règne ici. Lorsque le zombie sent votre odeur, celui-ci se tourne dans votre direction, tendant les bras devant lui, espérant ainsi vous attraper. Comme vous désirez fouiller le garage et jeter un œil au véhicule de manière plus approfondie et sans être dérangé, vous êtes obligé de vous défaire de la créature, c'est

donc machinalement que vous levez votre arme. Vous pouvez, si vous le souhaitez, effectuer un *tir de précision*.

RÔDEUR

Dextérité: 6

Force: 6

Points de vie: 44

Si vous êtes vainqueur, vous vous détournez du cadavre – probablement le propriétaire du véhicule, pour entreprendre une fouille des lieux. Mais avant cela, rendez-vous au **205** pour évaluer vos blessures si vous avez été touché. Sur une étagère, cachées dans un sac, vous découvrez une pilule médicale (-1) et une grande trousse de soin (+40 pv.). Et ce n'est pas fini puisque vous trouvez encore un démonte-pneu et une cuirasse renforcée en parfait état (vous pourrez, à 6 reprises, déduire de deux points tous les dégâts qui vous seront infligés). Si vous voulez prendre le démonte-pneu avec vous, ses caractéristiques sont les mêmes que pour le pied de biche. En outre, dans une vieille boîte de munitions, vous mettez la main sur 1D6 de balles de 9mm. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Toutes ces acquisitions vous font regagner un *point de chance*. Vous jetez ensuite votre dévolu sur le gros véhicule, un Land Rover Defender, exactement ce qu'il vous fallait. Après un bref examen du moteur et de l'état général du véhicule, vous en déduisez que mis à part le réservoir à sec, tout semble fonctionner correctement. Maintenant que ce garage n'a plus de secret pour vous, vous décidez de retourner auprès des autres. Rendez-vous au **381**.

367

En ouvrant les yeux, vous êtes directement accueilli par une douleur atroce la tête, tandis qu'une odeur de fumée vient vous agresser les narines. Rapidement, vous repensez aux derniers événements dont vous vous souvenez: la fuite de la ferme, la Jeep, le Chasseur qui vous poursuit, le coup à la tête qu'il vous a infligé, la détonation, la tête du zombie qui explose, la silhouette...Le fait de repenser à cette silhouette si familière vous fait sortir complètement de votre état comateux. Ce n'est qu'à partir de cet instant que vous prenez conscience que vous êtes allongé dans un lit de camp, vêtu uniquement d'un caleçon et d'un simple t-shirt, tandis qu'une couverture brune vous recouvre de sa douce chaleur.

- Mais qu'est-ce... Où suis-je? Vous écrivez-vous.

- Holà jeune homme, du calme, il n'y a pas de quoi vous énerver, vous répond aussitôt une voix éraillée. Vous êtes à l'abri ici. Vous vous trouvez dans le camp de Meier, plus précisément dans la tente qui sert d'infirmierie.

En regardant autour de vous, vous constatez que, en effet, vous vous trouvez dans une tente remplie de matériel médical. En plus du vôtre, vous comptez cinq autres lits de camps

ainsi que quelques brancards, mais tous sont inoccupés. Apparemment, vous êtes le seul blessé du camp... Un homme au teint d'ébène, âgé d'une cinquantaine d'année environ, et assis sur une chaise de camping à côté de vous, une cigarette bien entamée fichée entre ses lèvres serrées.

- Voilà ce qui explique l'odeur de fumée, maugréz-vous tout en agitant votre main pour chasser l'odeur nauséabonde.

- Vu le temps que j'ai pris pour te retaper, jeune homme, j'ai bien mérité une pause clope, rétorque aussitôt l'homme.

- Tu pourrais au moins faire un effort pour épargner notre hôte de l'odeur abominable de tes cigarettes, Doc, intervient une voix enjouée que vous reconnaissez que trop bien.

Là, près de l'ouverture, relevant un pan de la tente, vous apercevez une de vos vieilles connaissances que vous ne pensiez plus jamais revoir.

- Danny! C'est... c'est bien toi?

- Bien sûr que c'est moi, vous répond-t-il sans cesser de sourire.

Ni une ni deux, vous bondissez hors de votre lit de camp pour vous précipiter derechef dans les bras de Danny qui vous accueille en rigolant.

- C'est bon de te revoir, Alex.

- Hé mon garçon, doucement, tu n'es pas encore entièrement rétabli!

Vous ne prêtez toutefois pas attention aux recommandations du médecin bougon, vous êtes bien trop content de revoir Danny pour vous soucier d'autre chose. Comprenant qu'il est vain de vous ramener à la raison, le docteur pousse un grognement avant de se détourner.

- Bah, ne sois pas fâché, Doc, dit Danny en pouffant de rire, Alex a l'air d'aller plutôt bien.

Au fait, Alex, je te présente Doc Brown. C'est le médecin attitré de notre Communauté et certainement le meilleur à des kilomètres à la ronde.

- Le meilleur de *tout le pays*, précise Doc Brown, enfin de ce qui reste de ce pays, bien évidemment.

- C'est vrai, sourit à nouveau Danny. Tes compétences sont égales à ton mauvais caractère, hahaha.

En guise de remerciements pour ce compliment, le médecin esquisse un léger sourire avant de conclure de sa voix bourrue habituelle:

- À présent, si le petit est rétabli, vous voudriez bien sortir de ma tente, je dois nettoyer le bordel qu'il y a ici et je n'ai pas envie de vous avoir dans mes pattes.

Ne voulant pas rester davantage dans l'infirmerie, vous allez récupérer vos affaires puis vous vous rhabillez. Lorsque vous rejoignez Danny, qui vous attend près de la sortie, celui-ci vous avertit:

- Ne fais pas attention aux humeurs du Doc. Il est toujours comme ça. Sous ses airs bougons se cache un cœur gros comme ça.

- Ok, faites-vous en souriant, je m'en souviendrai, merci pour l'info.

Une fois votre phrase terminée, Danny vous invite à le suivre hors de l'infirmierie, ce que vous faites bien volontiers. Rendez-vous au **353** pour débiter la visite du camp, mais avant cela, ramenez vos *points de vie* à leur total de départ, le même que vous possédiez au début de l'autonome. De même, si vous aviez perdu un *point d'agilité* ou de *dextérité* en vous enfuyant de la ferme, vous le récupérez également.

368

Le zombie finit par trépasser sous vos coups; dès qu'il tombe à terre, vous portez immédiatement votre attention sur Max. Heureusement, celui-ci s'est également défait de son adversaire.

- Est-ce que ça va? Lui demandez-vous.

- Oui... oui, ça va ça va.

- Oh Alex, je suis si contente de te voir! S'exclame Emmie en se blottissant dans vos bras.

Hélas pour elle, vous la repoussez aussitôt, presque machinalement.

- On n'est pas tirés d'affaire, dites-vous, les zombies sont partout dans le camp et si on ne se dépêche pas, on va finir comme tous les autres!

- Qu'est-ce que tu proposes, alors? Demande Max qui peine à reprendre son souffle.

- Danny m'attend... *nous attend* à la sortie du camp. Donc si vous n'êtes pas blessés, il faut qu'on parte tout de suite.

- Ok, fait votre ami tandis qu'Emmie acquiesce silencieusement de la tête.

La jeune fille a le visage hagard et vous remarquez que ses yeux sont embués de larmes, mais vous ne sauriez dire si c'est à cause de la situation ou si c'est parce que vous l'avez repoussée. Quoi qu'il en soit, vous n'avez pas le temps de vous poser la question plus longtemps car vous devez déguerpir d'ici. Vous tournez les talons et, suivi par vos deux camarades, vous partez en direction de la sortie. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **373**, si vous êtes malchanceux, allez au **380**.

369

- Toi, tu es pire que tous les autres, Alex. J'avais besoin de toi et pourtant tu m'as rejetée à chaque fois. Tu es froid et distant, et si j'ai perdu mon frère c'est en parti à cause de toi.

Tandis qu'elle parle, vos forces vous abandonnent peu à peu et vous devez puiser dans vos dernières réserves pour la retenir.

- Emmie, ne dis pas ça. Tout va s'arranger mais je t'en supplie accroche-toi, je ne peux bientôt plus tenir!

- Non! Ma décision est prise, je ne veux plus vivre ici, je préfère rejoindre mon frère. Adieu, Alex.

Sa phrase est à peine achevée qu'elle lâche votre poignet; aussitôt vous raffermissez votre emprise sur son avant-bras, mais malgré toute votre bonne volonté vous n'arrivez pas à la retenir et votre amie finit par glisser inexorablement vers une mort certaine. Pendant qu'elle chute en silence, Emmie vous regarde droit dans les yeux, affichant un regard de reproche. Durant une fraction de seconde, vous voyez le visage d'Arisa à la place de celui d'Emmie, ce qui ravive en vous une vive douleur émotionnelle car, comme pour votre amante, vous n'avez pas réussi à sauver la jeune fille alors que vous aviez promis à Max de veiller sur elle. Vous restez pendant quelques instants dans la même position – penché au-dessus du ravin, le bras toujours tendu – avant de vous écarter du trou et de vous tenir immobile sur les genoux, la tête baissée. Vous êtes dans un tel état de transe, dans lequel se mêle un maelstrom de sentiments contradictoires, que vous ne vous rendez pas compte tout de suite que les coups de feu ont cessé depuis un moment.

- Alex, est-ce que ça va? Qu'est-ce qui s'est passé? Vous interroge Danny qui s'est désormais approché de vous.

Durant les secondes qui suivent, vous êtes incapable de prononcer le moindre mot tant vous vous sentez coupable de la mort d'Emmie. Il est vrai que vous ne vous êtes pas toujours montré gentil vis-à-vis d'elle mais ça n'avait rien de personnel. Vous avez été hanté, et même encore maintenant, par la mort de vos parents, de vos amis, de Benji, d'Arisa et de Noah, sans jamais pouvoir faire le deuil. Heureusement, Danny ne vous pose pas davantage de questions, se contentant simplement de vous soulever et, aidé de Sofia, de vous emmener vers la camionnette dans laquelle vous prenez place à l'arrière. Ce n'est qu'après deux heures de voyage que vous expliquez enfin à Danny et à Sofia ce qui est arrivé à Emmie, et ceux-ci tentent de vous réconforter en vous assurant que ce n'était en aucun cas de votre faute. Haussant les épaules, vous retombez aussitôt dans votre mutisme, attendant patiemment que vous arriviez à destination. Vous quittez bientôt les montagnes et les forêts pour vous retrouver dans un cadre beaucoup plus urbain, les champs ayant cédé leur place aux habitations.

- Je n'y crois pas, nous sommes arrivés! Annonce Danny avec entrain.

En entendant ces mots, vous vous pressez rapidement contre la vitre arrière, voulant profiter de ce spectacle de vos propres yeux. Une pancarte aux abords de la route vous annonce effectivement que vous êtes arrivés au terminus. Après tant d'efforts vous voilà

enfin arrivés! Et face à ce qui se dresse au loin, votre cœur se réchauffe et vous vous autorisez même à sourire. Rendez-vous au **357**.

370

Comme prévu, vous atterrissez sur le groupe de zombies, ce qui amortit considérablement votre chute. Sous la violence du choc, deux des morts-vivants rendent l'âme, énuqués, tandis que le troisième est propulsé à terre. Profitant qu'il soit couché sur le sol, vous lui écrasez le crâne d'un bon coup de pied, éparpillant ce qu'il reste de son cerveau sur l'herbe. Vous tournez ensuite rapidement les talons, désirant prendre un maximum d'avance sur les Rôdeurs qui se font de plus en plus nombreux. Heureusement, seuls six zombies vous séparent de votre fidèle véhicule. Malgré la fatigue qui s'est emparée de votre corps et la fièvre qui ne vous a pas quitté depuis plusieurs jours, vous foncez dans le tas, brandissant votre pied de biche. Lancez 1D6. Le résultat obtenu correspond au nombre de zombies que vous tuez. Pour chaque zombie que vous aurez éliminé de cette manière, vous devrez déduire un coup porté, alors que chaque zombie survivant en profitera pour vous mordre. Chaque morsure vous fera perdre deux *points de vie* et augmentera votre *taux de contamination* d'un point (faites les changements nécessaires). Si vous êtes toujours en vie, vous parvenez finalement auprès de votre véhicule. Alors que vous êtes sur le point d'ouvrir la portière, vous entendez un bruit derrière vous. Instinctivement vous vous retournez pour faire face à un... Chasseur, identique à celui que vous avez dû affronter l'hiver passé. La créature ne vous laisse pas le temps de réagir, car déjà elle bondit sur vous, vous heurtant de plein fouet. Déséquilibré par le choc, vous balancez vos bras en avant dans l'espoir de vous agripper à quelque chose. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **395**, si vous êtes malchanceux, allez au **359**.

371

Vif comme l'éclair, vous sortez votre poignard par la lame et, d'une habile pichenette, vous le lancez sur Crivelli (rayez le poignard de votre *feuille d'aventure*). Le projectile, dont la lame métallique se reflète dans la nuit, fuse dans les airs, tournoyant sur lui-même. Le chef des bandits, surpris par votre attaque impromptue, n'a pas le temps de réagir: la lame du poignard vient lui lacérer la partie droite de son visage, près de son œil. Sous l'effet de la douleur, Crivelli pousse un râle avant de lâcher Emmie qui tombe par terre.

- Ç... ça... tu... tu vas le payer! Hurle Crivelli en tenant son visage ensanglanté, du sang ruisselant entre ses mains.

Puis, sans crier gare, il ouvre le feu mais manque son premier tir du fait de l'obscurité. Non loin de vous, son homme de main passe également à l'attaque.

- Alex! S'écrie Danny, je m'occupe du gros. Toi, occupe-toi de Crivelli! Sofia, rejoins Emmie et mets-là à l'abri!

Du coin de l'œil, vous voyez Sofia hocher la tête avant de se diriger d'Emmie. De votre côté, vous vous tenez prêt à affronter votre pire ennemi. Du fait de sa blessure, vous pourrez déduire de ses caractéristiques deux *points de dextérité* et huit *points de vie*. Rendez-vous ensuite au **398**.

372

Deux mois ont passé depuis votre arrivée au campement. Deux mois durant lesquels vous avez réappris à vivre en communauté. Le premier mois n'a toutefois pas été de tout repos, car vous avez vu se succéder les attaques de zombies et les assauts répétés des hommes de Crivelli, ces derniers voulant s'approprier de votre camp et de toutes ses ressources. Heureusement, vous avez pu à chaque fois les repousser au prix d'une demi-douzaine de morts dans votre camp. Par chance, le deuxième mois a été beaucoup plus calme, car si les zombies ont attaqué une seule fois le campement, les hommes de Crivelli ne sont plus jamais revenus. De votre côté, vous vous êtes lié d'amitié avec Max, un alémanique parfaitement bilingue du même âge que vous, ainsi qu'avec sa petite sœur de 17 ans, Emmie, qui partagent tous les deux la même maison que vous. En dehors de vos deux colocataires et de Danny, vous avez essayé de ne pas trop vous rapprocher des autres personnes, même si vous avez réussi à vous faire une place parmi les habitants de la communauté qui vous estiment et vous respectent beaucoup pour tout ce que vous avez effectué depuis votre arrivée. La raison de ce comportement est simple: la mort de vos parents, de vos amis, de Benji, d'Arise et de Noah, vous a plus blessé et marqué que vous ne le pensiez, ce qui vous a empêché de tourner complètement la page, sans compter tout ce que vous avez dû subir et endurer durant les saisons passées. Aussi, c'est pour cette raison que vous avez décidé de ne pas trop vous mélanger aux habitants, excepté quand vous leur donnez coup de main pour le bon fonctionnement de la communauté. Danny a bien essayé de vous faire comprendre qu'il est important pour vous de faire connaissance avec un maximum de gens du groupe, mais vous avez toujours refusé. Malgré toute cette distance vis-à-vis des autres, Emmie s'est entichée de vous seulement quelques semaines après votre venue. Néanmoins, même si Emmie est plutôt mignonne avec ses yeux verts, son visage angélique et ses cheveux auburn, elle est loin de la beauté sauvage d'Arise et de son tempérament de feu. Et cette dernière est encore bien trop présente dans votre cœur et

dans votre tête pour que vous puissiez envisager une relation avec une autre fille. De toute façon, durant ces deux derniers mois, vous avez eu d'autres préoccupations beaucoup plus importantes que des histoires d'amour, comme couper du bois pour le feu, chasser des animaux pour leur fourrure et pour leur viande ou comme chercher des médicaments et de la nourriture dans les villages avoisinants. En bref, vous avez essayé de vous occuper au mieux afin d'éviter de trop penser à vos douleurs passées. Fort de toutes ces informations, rendez-vous à présent au **384** pour poursuivre votre aventure.

373

Il ne reste plus personne dans le camp, hormis Max, Emmie et vous-même. Tous les autres survivants se sont soit enfuis soit se trouvent allongés dans des mares de sang, morts. Pour ce qui est des zombies, vous en comptez une dizaine, tous en train de se repaître des cadavres de vos amis. Ne souhaitant pas vous attarder davantage, vous pressez le pas, encourageant en silence vos deux compagnons. Hélas, alors qu'il ne vous reste plus que quelques mètres à franchir pour rejoindre la sortie du camp, deux Coureurs font leur apparition, émergeant de derrière l'une des maisons, celle dans laquelle Danny vivait... Dès qu'ils vous aperçoivent, les deux créatures foncent dans votre direction, poussant des grognements rauques.

- Merde, ils nous ont vus! Alex, qu'est-ce qu'on fait?

- On se bat, on n'a pas le choix, répondez-vous en empoignant votre arme à feu. Si on ne les élimine pas maintenant, ils vont nous poursuivre jusqu'à la sortie, et ils risqueront d'alerter les autres.

- J'aurais préféré éviter l'affrontement, grogne Max.

Mais déjà il lève sa hache, déterminé à protéger sa vie ainsi que celle de sa sœur. Tandis que le zombie de tête vous prend pour cible, le second se rue sur votre ami. Vous avez le droit à quatre *tirs de précision*. Une fois que vous aurez effectué ces quatre tirs, vous poursuivrez le combat au corps à corps si le zombie est toujours vivant.

COUREUR

Dextérité: 7

Force: 6

Points de vie: 37

Si vous triomphez de ce nouvel adversaire, rendez-vous immédiatement au **387** après être passé au **205** en cas de blessures.

374

Rassemblant toutes vos forces, vous foncez contre le groupe de zombies. Malheureusement, si vous parvenez à les percuter assez fort pour briser la colonne vertébrale de deux d'entre eux et faire tomber le troisième, vous êtes emportés dans votre élan et vous vous réceptionnez mal sur votre bras gauche, ce qui vous arrache un râle de douleur. Cette blessure vous coûte un *point de dextérité* et un *point de chance* (à déduire du total actuel). Heureusement pour vous, il ne s'agit pas de votre bras fort. Malgré la douleur, vous profitez que le troisième Rôdeur soit toujours couché sur le sol pour lui écraser le crâne d'un bon coup de pied, éparpillant sur l'herbe ce qu'il reste de son cerveau. Vous tournez ensuite rapidement les talons, désirant prendre un maximum d'avance sur les Rôdeurs qui se font de plus en plus nombreux. Heureusement, seuls six zombies vous séparent de votre fidèle véhicule. Malgré la fatigue qui s'est emparée de votre corps et la fièvre qui ne vous a pas quitté depuis plusieurs jours, vous foncez dans le tas, brandissant votre pied de biche. Lancez 1D6. Le résultat obtenu correspond au nombre de zombies que vous tuez. Pour chaque zombie que vous aurez éliminé de cette manière, vous devrez déduire un coup porté, alors que chaque zombie survivant en profitera pour vous mordre. Chaque morsure vous fera perdre deux *points de vie* et augmentera votre *taux de contamination* d'un point (faites les changements nécessaires). Si vous êtes toujours en vie, vous parvenez finalement auprès de votre véhicule. Alors que vous êtes sur le point d'ouvrir la portière, vous entendez un bruit derrière vous. Instinctivement vous vous retournez pour faire face à un... Chasseur, identique à celui que vous avez dû affronter l'hiver passé. La créature ne vous laisse pas le temps de réagir, car déjà elle bondit sur vous, vous heurtant de plein fouet. Déséquilibré par le choc, vous balancez vos bras en avant dans l'espoir de vous agripper à quelque chose. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **395**, si vous êtes malchanceux, allez au **359**.

375

Après un âpre combat, le Chasseur finit enfin par rendre son dernier souffle. Non loin de vous, vous constatez avec joie que Sofia et ses gardes se sont également débarrassés de leurs adversaires. Malgré tout, vous dénombrez deux morts chez vous. Alors qu'il y a quelques instants encore le camp était la proie à un vacarme d'enfer entre les détonations et les hurlements des zombies, il règne à présent un calme qui vous mettrait presque mal à l'aise.

- Je crois que nous les avons tous eus, annonce Sofia, brisant enfin le silence.
- Alors profitons pour déguerpir d'ici, dit Danny.

- Non, il faut aller chercher Emmie et Max! Intervenez-vous en vous postant en face des deux survivants. Je ne partirai pas sans eux.

- Ok, soupire Danny. Sofia, dis aux gars de prendre les voitures et de s'en aller en direction du nord, là où devrait se trouver cette fameuse ville. J'ai donné les coordonnées et la carte à Harold.

- Heu... oui, d'accord, réplique la jeune femme, mais si je donne cet ordre, il n'y aura plus de voiture pour nous. Et je n'ai pas envie de moisir ici, ajoute-t-elle en posant ses poings sur ses hanches, le regard sévère.

- Ce n'est pas grave, Sofia. Vas-y seulement. J'attendrai Emmie et Max avec Alex. Si on ne les voit pas arriver, on partira à leurs recherches. Et si on constate qu'ils ne sont... plus là, et bien Alex et moi irons vous rejoindre au nord par nos propres moyens.

- Je ne sais pas si c'est une bonne idée, avoue Sofia. Si c'est ça, je préférerais rester avec toi.

- Très bien, concède l'ancien militaire, apparemment content de la décision de son amie. Je sais que ça peut te paraître absurde, mais Alex et moi nous nous connaissons depuis longtemps. Il m'a beaucoup aidé par le passé, et c'est la moindre des choses que j'attende avec lui ses amis.

- Merci beaucoup, Danny, ça me touche.

Pendant que Sofia va donner ses directives à Harold, vous observez un instant ce qu'il reste de votre campement. Vous apercevez plusieurs cadavres de vos anciens compagnons, mais vous préférez éviter de les regarder, sous peine d'être submergés par l'émotion. Pour le moment, il n'y a plus aucun zombie, mais Danny craint que les bruits de la récente bataille aient attiré tous les Rôdeurs et les Coureurs des alentours. Derrière vous, les véhicules sont en train de quitter le camp l'un après l'autre, et bientôt, il ne reste plus que vous, Danny et Sofia qui vient de vous rejoindre, le visage marqué par la peur et la fatigue. Et alors que vous êtes sur le point de partir à la recherche des deux disparus, vous distinguez deux silhouettes se diriger dans votre direction.

- Serait-ce... commence Danny en mettant sa main en visière.

- Oui, c'est bien eux! Vous criez-vous! Max, Emmie, par ici!

Lorsqu'ils vous reconnaissent, Max pousse un profond soupir de soulagement, tandis qu'Emmie accourt dans votre direction, se jetant dans les bras de Sofia qui est, au fil des jours, devenue comme une grande sœur.

- Ravi de te revoir, Max, dites-vous sincèrement.

- Moi aussi, *mein Freund*, dit-il en esquissant un large sourire.

Il vous explique ensuite comment il a dû repousser les attaques des zombies avec sa hache avant de pouvoir s'enfuir et de trouver un abri. Pendant qu'il parle, vous l'examinez rapidement: effectivement, il semble épuisé et est même un peu pâlot.

- Mais qui a fait ça? Demande Emmie en retournant aux côtés de son frère.
- On discutera de ça plus tard, l'interrompt Danny, il faut vraiment y aller, maintenant. Il faut à tout prix qu'on s'éloigne un maximum de ce camp.
- Très bien, fait Max, alors allons-y si nous n'avons pas le choix. Quel est le plan?
- Nous allons partir vers le nord, précise Danny. Il y a une ville près de la frontière allemande qui accueille toutes les personnes qui se présentent à leurs portes. C'est un endroit sûr, où chacun peut manger à sa faim et où les zombies se font rares. Du moins, c'est ce que disent les rumeurs. C'est pourquoi j'ai donné l'ordre aux gens de notre camp de partir dans cette direction et de nous attendre là-bas.
- De toute façon, nous n'avons plus tellement le choix, rétorque Sofia. Nous n'avons nulle part où aller.
- Suivons la route, suggérez-vous. On trouvera peut-être un véhicule en état de marche.
- Alors ne traînons pas, conclue Danny. Dans quelques heures le soleil va se coucher, et je n'ai pas envie de me retrouver au milieu de nulle part et entouré de zombies en pleine nuit. Une fois sa phrase terminée, Danny prend la tête de votre groupe pendant que vous fermez la marche. Pendant les heures qui suivent, vous longez la route en silence, esquivant les quelques Rôdeurs que vous apercevez. Quelques temps plus tard, vous quittez la périphérie de la ville pour vous retrouver en pleine campagne, les bâtiments ayant cédé leurs places aux arbres et aux étendues verdoyantes dans lesquelles des Rôdeurs errent sans but, si ce n'est celui de trouver de la chair fraîche. Il fait assez bon pour la saison, aussi vous commencez à transpirer sous votre épais pull-over et dans vos grosses chaussures de marche. Alors que le soleil descend de plus en plus dans le ciel, la route, elle, devient de plus en plus envahie par les zombies, au point qu'il vous est devenu impossible de passer sans vous faire voir.
- Je crois que ça ne sert à rien de continuer, dit Danny en se cachant derrière l'une des voitures. Les Rôdeurs risquent de nous repérer.
- Je suis de ton avis, approuve Sofia qui s'adosse à son tour contre le véhicule, aux côtés de l'ancien militaire.
- On pourrait passer par cette route secondaire qui part sur la droite, propose Max. Ok elle s'écarte de la route principale mais on risque de rencontrer moins de zombies.
- Je suis du même avis que mon frère, déclare Emmie. Rien que d'entendre le râle de ces zombies me glace le sang.
- Très bien, on va faire un petit détour. Alex, tu en penses quoi? Tu es bien silencieux, tout d'un coup.
- Je te suis, Danny, pas de problème.

Danny esquisse un léger sourire en entendant votre réponse, puis il vous fait signe à tous de le suivre en restant bien accroupis. Finalement, vous quittez la route principale pour vous engager dans la route secondaire que vous suivez sur quelques kilomètres jusqu'à ce que vous arriviez en vue d'une vieille maison. Celle-ci est située à quelques mètres en bordure de route.

- Mesdames Messieurs, voici notre hôtel, annonce Danny Meier.

Maintenant que les zombies sont derrière vous et qu'il semble ne pas y en avoir dans les alentours, vous vous permettez de presser le pas, vous arrêtant seulement une fois devant les portes de la maison dont les lumières sont éteintes. Un garage, qui a vu des jours meilleurs, jouxte la maison. Dans l'immédiat, il paraît n'y avoir aucun signe de vie.

- Alex, vous appelle Meier à mi-voix, regarde le garage, il y a peut-être une voiture.

- Le plus simple serait d'aller voir, dites-vous en rejoignant votre ami.

- Ça c'est bien parlé, je te reconnais bien là, Alex, vous répond-t-il en vous adressant un clin d'œil complice. Est-ce que tu veux aller jeter un coup d'œil dans la maison avec Sofia ou tu préfères voir ce qu'il y a dans le garage?

Que décidez-vous? Allez-vous vous diriger seul vers le garage (rendez-vous au **366**) ou préférez-vous visiter la maison en compagnie de Sofia (rendez-vous au **358**)?

376

Vous vous mouvez avec aisance, profitant de l'obscurité pour vous cacher aux yeux de vos ennemis. Silencieusement, vous vous approchez du garde en faction qui ne se doute pas de votre présence. Sans crier gare, vous sautez sur lui et vous l'éliminez en faisant usage de votre arme de corps à corps (déduisez un coup porté). Si vous n'avez pas d'armes de corps à corps, vous utiliserez la crosse de l'une de vos armes à feu mais vous perdrez 3 *points de vie* car le bandit aura juste le temps de vous porter également un coup (si la perte de ces trois *points de vie* devait vous tuer, ramenez votre total à un). À côté de vous, Danny s'est également débarrassé de sa proie. Si vous le désirez, vous pouvez prendre le fusil à pompe du bandit. Pour savoir combien il y a de cartouches à l'intérieur de l'arme lancez 1D6+1. Notez-les ensuite sur votre *feuille d'aventure* de même que le fusil à pompe si vous le prenez avec vous. A présent la nuit est complètement tombée, seul le feu de camp à moitié éteint et quelques torches plantées dans le sol près des tentes diffusent un peu de lumière. Près du feu, trois hommes sont en train de dormir à la belle étoile, et Danny, telle la grande faucheuse, s'occupe de les passer de vie à trépas à l'aide de sa machette. De votre côté, vous cherchez des yeux la tente de Crivelli que vous repérez non loin d'un arbre auquel est attachée une silhouette. A la lueur des torches, vous reconnaissez Sofia! Dès qu'il l'aperçoit

à son tour, Danny accourt en direction de la jeune femme qu'il s'empresse de libérer. Sofia, le visage sale et blessé et dont les vêtements sont presque déchirés, pousse un soupir de soulagement lorsqu'elle tombe dans les bras de son amant. Au vu de son œil au beurre noir et de l'entaille sur sa joue gauche, vous n'avez aucun mal à imaginer ce qu'elle a pu subir aux mains de Crivelli durant votre absence forcée.

- Où es Emmie? Demandez-vous à la jeune femme, dont le regard sans vie en dit long sur ce qu'elle a vécu.

Hélas, hormis des sanglots, vous n'arrivez rien à retirer d'elle. Tout à coup, vous entendez un bruit derrière vous; derechef vous faites volte-face pour vous retrouver nez à nez avec l'homme rondouillard, le second de Crivelli. Celui-ci, étonné de vous voir ici – ou tout simplement de vous voir encore envie – reste sans rien dire avant de hurler:

- Crivelli, Crivelli! Viens vite!

Aussitôt vous braquez votre arme en direction de l'homme tandis que Danny fait de même à côté de vous. Vous hésitez à tirer car à cause de l'obscurité, vous risquerez de le rater et cela vous rendrait vulnérable pendant une fraction de seconde qui pourrait vous être fatale.

- Quoi? S'écrie une voix que vous reconnaîtriez entre mille – celle de Crivelli.

Au même moment, le chef des Bandits émerge de la tente que vous aviez repérée, et lorsqu'il vous reconnaît, il rentre directement dans sa tente avant d'en ressortir en tenant Emmie dans ses bras. La pauvre jeune fille a le visage hagard, les cheveux ébouriffés et porte comme unique habit un long t-shirt qui lui arrive jusqu'aux genoux. D'après ce que vous pouvez voir à cette distance et à la lueur des torches, elle semble avoir beaucoup pleuré car ses yeux sont rouges. Malgré son état, Emmie tente de se défaire de l'étreinte de son bourreau en gesticulant, en vain: Crivelli la maintient fermement dans son bras gauche, l'étouffant presque.

- Alex, au secours, aide-moi! Arrive-t-elle à hoqueter.

- Ferme-là, salope, et arrête de bouger! L'injurie Crivelli tandis qu'il vous menace de son pistolet. Restez où vous êtes sinon j'abats la fille!

Joignant le geste à la parole, il plaque le canon de son arme sur le front d'Emmie.

- Si vous tenez à sa pauvre vie, poursuit Crivelli, laissez tomber vos armes et partez d'ici tout de suite! Et peut-être qu'à ce moment-là je la laisserai partir.

- Et vous pensez que je vais vous croire? Rétorquez-vous. Je sais de quoi vous êtes capable. Jamais vous ne la laisserez partir.

- Hahaha, mais c'est qu'il est futé le binoclard!

Sur votre gauche, l'homme de main rondouillard s'agite; rapidement Danny braque son arme dans sa direction, l'arrêtant ainsi dans son mouvement.

- Ne bouge pas, connard, lui lance l'ancien militaire.

Vous voilà dans une bien fâcheuse situation qui pourrait très mal tourner autant pour vous que pour Emmie. Vous devez donc agir vite et avec discernement. Si vous possédez un poignard de jet, c'est le meilleur moment d'en faire usage, dans ce cas-là *testez votre dextérité* en ajoutant un au résultat obtenu à cause du manque de visibilité. Si vous réussissez votre test, rendez-vous au **371**, dans le cas contraire allez au **392**. Si vous n'avez pas de poignard de jet, il ne vous restera plus qu'à dégainer votre arme et prier pour que tout se passe bien. Rendez-vous alors au **398**.

377

- Bien sûr que je l'ai toujours, dites-vous en affichant un grand sourire.

- Ah oui? Fait Danny, apparemment heureux. Est-ce que je peux le voir?

Délicatement, vous ôtez l'arme de son holster avant de la tendre à Danny qui s'empare rapidement, vous l'arrachant presque des mains.

- Ce bon vieux fusil, je ne pensais plus jamais le revoir.

Pendant quelques instants, votre ami, en silence, contemple son arme, l'examinant sous toutes les coutures. Après un bref examen, il hoche la tête, satisfait.

- Je vois que tu en as pris soin. Ce fusil t'a bien aidé, j'espère.

- Oh que oui, avouez-vous. Je dois la vie à cette arme. Tu veux la récupérer?

Votre question prend l'ancien militaire au dépourvu, car il lui faut bien plusieurs secondes avant de répondre:

- Non. Il est à toi. Je te le donne. Considère ça comme un cadeau de bienvenue et pour te montrer à quel point je suis content de revoir.

Dans un geste presque cérémonieux, Danny vous redonne le fusil que vous remettez dans son holster.

- Merci, Danny, ça me touche.

- Ne me remercie pas, c'est normal. Tu as fait preuve de courage pour avoir réussi à traverser toutes ces épreuves. S'il y a bien une personne qui mérite cette arme, c'est bien toi.

Ne sachant pas quoi répondre, vous préférez rester silencieux, ne trouvant de toute façon pas de mot assez fort pour le remercier. Pendant quelques minutes, aucun d'entre vous ne parle. Finalement, c'est Danny qui brise le silence:

- Allez, viens, il est temps que je te montre tes quartiers.

Tous deux, vous vous levez et vous quittez le réfectoire après avoir déposé votre vaisselle sale à la cuisine. Dans le camp, les gens s'affairent à leurs tâches avec bonne humeur, ce qui vous réchauffe le cœur. Pour ces gens, la vie continue son cours malgré toutes les horreurs

qui se passent en dehors des palissades. Alors que vous vous dirigez vers l'une des maisons, une voix féminine vous apostrophe :

- Hey Danny, tu as une minute ?

Votre ami vous fait signe de vous arrêter avant de tourner les talons pour faire face à la nouvelle arrivante. Là, vous manquez de tomber en la reconnaissant.

- Oui, qu'est-ce qu'il y a, Sofia ?

Sofia. La femme qui, en compagnie d'un autre bandit, avait pour mission de vous tuer lors de votre retour à la ferme l'automne passé. Lorsqu'elle prend conscience de votre présence, la femme s'exclame :

- Toi, ici ?

Lors de votre dernière entrevue, l'aviez-vous laissée partir ou l'aviez-vous abandonnée à son triste sort ? Dans le premier cas, rendez-vous au **397**, dans le second cas, allez au **361**.

378

- Vas-y Danny. Moi, j'ai déjà tué trop d'humains et je ne veux plus le faire.

- Je comprends. Très bien, alors je vais m'en occuper.

Pendant les minutes qui suivent, Max, dont l'humanité le quitte peu à peu, fait ses adieux déchirants à sa sœur qui ne cesse de pleurer à chaudes larmes. C'est ensuite au tour de Sofia de lui dire au revoir, et quand vient votre tour, vous ne parvenez ni à trouver les mots qu'il faut ni à verser des larmes. Il faut dire qu'entre la mort de Benji, d'Arissa, de Noah et de vos parents, vous avez assez pleuré pour toute une vie. Heureusement, c'est Max qui rompt le silence en premier :

- J'ai été content de t'avoir connu, Alex, même si tu t'es toujours montré assez distant vis-à-vis de moi et ma sœur, mais avec tout ce que tu as vécu par le passé, je peux comprendre.

Pendant que Max parlait, vous avez décelé dans sa voix une légère déception. Vous ne pouvez pas le blâmer car il a tout à fait raison. Depuis la perte de vos amis, vous avez du mal à vous attacher à d'autres personnes, et il faut croire que Max l'a ressenti.

- Je suis désolé, répondez-vous tout simplement, ne sachant pas quoi dire d'autre. Je ne le montre peut-être pas mais je souffre à l'idée de savoir que tu ne seras plus à mes côtés. Mais comme tu le sais, j'ai déjà suffisamment versé de larmes ces derniers mois.

- Ne t'inquiète pas pour ça, rétorque votre ami en effectuant un geste de la main comme pour chasser vos excuses qui n'ont pas besoin d'être. Allons un peu à l'écart, je dois te parler en privé.

En silence, et sous les yeux de vos trois autres compagnons, vous suivez le suisse-allemand jusqu'au fond du salon, près de la porte d'entrée. Là, votre ami vous fait face et vous fixe intensément droit dans les yeux.

- Je veux que tu me promettes quelque chose.

- Quoi donc? Faites-vous, craignant ce qu'il va dire.

- Promets-moi de veiller sur ma sœur.

- Quoi? Non... je... non, demande à Danny.

- Alex, regarde-là! Vous lance Max en désignant sa sœur d'un geste de la tête. Elle est incapable de se débrouiller toute seule! Nos parents l'ont trop couvée depuis toute petite, elle n'a pas les ressources nécessaires pour vivre dans ce monde par ses propres moyens. Je sais que Danny est là mais toi, elle t'adore, tu es comme son idole.

Et avant que vous puissiez répondre quelque chose, il ajoute aussitôt:

- Toi-même tu avoues que tu t'es toujours montré distant avec nous, je sais même que tu t'en veux, alors c'est le moment de te racheter.

- Max... ce... ce n'est pas aussi simple, essayez-vous d'expliquer. Les dernières personnes auxquelles je devais prendre soin et dont j'étais responsable sont toutes mortes... Arisa, Benji, Noah... Non, je ne peux pas.

- Je sais tout ça, mais il faut que tu ailles de l'avant. Tu ne peux pas rester éternellement bloqué dans le passé sinon tu ne t'en sortiras jamais. Et c'est ma dernière volonté, donc rien que pour ça tu ne peux pas refuser.

Vous secouez la tête, ne sachant plus quoi faire. Vous passez votre main sur votre visage comme pour essayer de vous réveiller de ce cauchemar. Vous jetez ensuite un coup d'œil en direction d'Emmie qui est toujours blottie dans les bras de Sofia, pleurant à chaudes larmes. Ses traits sont tirés par la tristesse tandis qu'elle fixe son frère pour la dernière fois. En la voyant aussi misérable, comment pouvez-vous refuser de la protéger?

- Ok, très bien, concédez-vous finalement.

- Merci, Alex, répond Max en mettant sa main sur votre épaule. Elle est tout ce qu'il reste de ma famille et je veux qu'elle vive.

- Je veillerai sur elle, je te le promets.

- Bien, c'est tout ce que je voulais entendre. Danny? (L'apostrophé se tourne vers lui) je suis prêt, on peut y aller.

Celui-ci acquiesce de la tête avant de prendre la direction de la cuisine, rapidement suivi par Max. Quelques minutes plus tard, vous entendez une détonation qui vous semble aussi puissant que mille coups de feu. Vous détournez la tête, dégoûté par tous ses morts tandis que derrière vous Emmie crie le nom de son frère. Rendez-vous au **390**.

379

En tirant la couverture, vos doigts rencontrent le collier qu'Arisa vous avait donné. En le regardant, vous êtes soudainement pris de mélancolie, tandis que, peu à peu, un sentiment de profond chagrin vous gagne. Plusieurs fois, vos larmes manquent de couler, alors que vous retenez difficilement un sanglot. Chaque jour passé sans Arisa à vos côtés a été comme autant de poignards qui vous perçaient le cœur. Sa tragique disparition, ainsi que celle de votre ami Benji et de votre protégé Noah, a été très difficile à surmonter pour vous, au point que, à plusieurs reprises, vous avez frôlé l'idée de mettre fin à vos jours. Néanmoins, une petite voix logée au plus profond de votre être vous en a à chaque fois dissuadée. Soupirant à fendre l'âme, vous reposez le collier sur votre torse avant de vous pelotonner à nouveau dans la couverture rêche qui vous sert de duvet. Rendez-vous au **356**.

380

Il ne reste plus personne dans le camp, hormis Max, Emmie et vous-même. Tous les autres survivants se sont soit enfuis soit se trouvent allongés dans des mares de sang, morts. Pour ce qui est des zombies, vous en comptez une dizaine, tous en train de se repaître des cadavres de vos amis. Ne souhaitant pas vous attarder davantage, vous pressez le pas, encourageant en silence vos deux compagnons. Hélas, alors qu'il ne vous reste plus que quelques mètres à franchir pour rejoindre la sortie du camp, un Chasseur fait son apparition, émergeant de derrière l'une des maisons, celle dans laquelle Danny vivait... Dès qu'il vous aperçoit, la créature bondit dans votre direction, l'écume aux lèvres.

- Merde, ils nous ont vus! Alex, qu'est-ce qu'on fait?

- On se bat, on n'a pas le choix, répondez-vous en empoignant votre arme à feu. Si on ne l'élimine pas maintenant, il va nous poursuivre jusqu'à la sortie, et il risquera d'alerter les autres.

- J'aurais préféré éviter l'affrontement, grogne Max.

Mais déjà il lève sa hache, déterminé à protéger sa vie ainsi que celle de sa sœur. Vous avez le droit à quatre *tirs de précision*. Une fois que vous aurez effectué ces quatre tirs, vous poursuivrez le combat au corps à corps si le zombie est toujours vivant. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous pourrez bénéficier de l'aide de Max. Grâce à lui, vous pourrez majorer votre *force d'attaque* de deux points et vos dégâts de cinq points. A noter que le Chasseur concentra ses attaques uniquement sur vous.

CHASSEUR

Dextérité: 11

Force: 7

Points de vie: 38

Si le Chasseur remporte deux assauts de suite, il vous plaquera au sol. A ce moment-là, vous devrez *testez votre force* à chaque assaut. Si vous réussissez, vous parviendrez à repousser le Chasseur et vous pourrez reprendre le combat de manière habituelle. En revanche, si vous échouez, le zombie vous maintiendra au sol. À chaque tentative échouée, vous perdrez *7 points de vie* et votre *taux de contamination* augmentera d'un point jusqu'à ce que mort s'ensuive. Heureusement, Max continuera de porter ses attaques, ce qui enlèvera *5 points de vie* au Chasseur à chaque assaut. Si vous triomphez de ce nouvel adversaire, rendez-vous immédiatement au **387**. N'oubliez pas de vous rendre au paragraphe **205** pour évaluer vos blessures (si le Chasseur vous a plaqué au sol durant le combat et qu'il vous a infligé des blessures, ne prenez pas celles-ci en compte dans le tableau.)

381

Durant les quinze minutes qui suivent, vous finissez de sécuriser la maison en compagnie de Sofia, pendant qu'Emmie et Max rangent le désordre qui règne dans le salon et que Danny s'occupe de réparer le véhicule trouvé dans le garage. Lorsque chacune de vos tâches est terminée, vous vous réunissez tous, à la demande de Danny afin de parler des événements de la journée.

- À ton avis, Danny, tu crois que c'est Crivelli qui a orchestré cette attaque? Demande Sofia, sa main posée sur l'avant-bras du militaire.

- Je ne vois pas qui d'autre aurait pu faire ça, dit-il en serrant le poing, contenant à peine sa rage. Tout ce que j'ai durement construit a été détruit en quelques instants... Tout ça à cause d'un homme jaloux et envieux!

Voir Danny, que vous considérez comme votre mentor et comme votre idole, dans cet état, à la fois triste, en colère mais surtout impuissant, vous bouleverse beaucoup. Lui qui a toujours été le ciment et la colonne vertébrale de tous les groupes dans lesquels il a appartenu, lui dont rien ne pouvait ébranler. Comment pouvez-vous vous en sortir dans ce monde si un homme tel que Danny en est, actuellement, incapable? Malgré toutes ces questions qui vous taraudent, vous décidez de les garder sous silence, préférant vous concentrer sur la discussion du moment.

- J'ai vu de quoi sont capables les hommes de Crivelli. Il ne fait aucun doute que ce sont eux qui ont fait ça. .

Bien entendu, vous faites allusion à Billy, responsable de la mort de Noah, souvenir qui ne cesse de vous hanter chaque nuit.

- De toute façon, poursuit Danny qui s'est un peu calmé, il n'est plus l'heure de se poser des

questions. Ce qui est arrivé est arrivé, on ne peut rien y faire.

- Que proposes-tu, alors? S'enquit timidement Emmie, appuyée contre Sofia.

- Demain, à l'aube, nous prendrons la voiture et nous nous dirigerons vers le nord pour rejoindre les autres. J'ai trouvé assez d'essence pour nous amener jusque là-bas.

- Mais notre stock de vivres est quasiment épuisé, vous informe Sofia, et on a rien trouvé à manger dans cette maison. D'autres gens sont venus ici et ont tout pillé.

- Alors arrêtons-nous dans un village ou deux. On y trouvera bien de la nourriture ou du matériel qui pourra nous aider.

- Excellente idée, Alex, dit Danny qui a glissé sa main dans celle de Sofia. On fera ça. Et toi, Max, tu as quelque chose à ajouter?

- Moi? S'étonne votre ami. Heu... oui oui, ça me va.

- Est-ce que tu es sûr que ça va? Tu es malade? L'interrogez-vous. Je te trouve pâle.

- Je.... Heu...

- Max? L'appelle sa sœur. Qu'est-ce que tu as?

Mais Max reste toujours silencieux. Il baisse la tête, comme s'il était coupable de quelque chose. Vous remarquez qu'il transpire à grosses gouttes et que sa respiration se fait difficile.

- Il est infecté, dit sobrement Danny, tentant de garder son calme.

- Quoi? S'écrie Emmie les yeux au bord des larmes. Non, ce n'est pas possible! Max, ce n'est pas vrai, hein, ce n'est pas vrai?

Mais le mutisme de son frère ne fait que renforcer sa tristesse et bientôt, elle se prend la tête entre ses mains et pleure dans les bras de Sofia qui fait tout son possible pour la reconforter.

- Où est-ce que tu t'es fait mordre, Max?

Machinalement, mais toujours en silence, Max remonte la manche de son pull et vous tend son bras droit sur lequel une morsure est effectivement bien visible.

- C'est arrivé quand? Demandez-vous, essayant de maîtriser vos sentiments.

- Pendant l'attaque du camp, vous répond-t-il d'une voix rongée par la culpabilité.

- Pourquoi ne nous l'avoir pas dit tout de suite? Le réprimande l'ancien militaire qui s'est levé pour faire les cents pas dans la pièce. Tu as mis tout notre groupe en danger!

- Je... je sais, bégaye Max... Je suis désolé... j'avais peur... *j'ai* peur! Je ne veux pas finir comme un de ces zombies... je... je préfère mourir plutôt que de devenir comme eux!

- Quoi? Non! Intervient sa sœur en pleurs, tu ne peux pas dire ça!

- Tu sais bien que je n'ai pas le choix, rétorque son frère qui, apparemment, s'est fait une raison en étant prêt à mourir. Danny, Alex, allons-y. Je n'ai plus beaucoup de temps devant moi et je veux quitter ce monde en tant qu'être humain et pas comme un de ces morts-vivants.

Opération Survie ~ La Marche des Morts

- Bien, soupire Danny, résigné. Nous irons dans la cuisine, je ne veux pas qu'Emmie assiste à ça.
- Vous n'allez quand même pas faire ça? S'étonne celle-ci, les yeux écarquillés.
- Nous n'avons pas le choix, poursuit l'ancien militaire.
- Vous... vous n'êtes que des assassins!
- Emmie! Tonne son frère, ne rend pas les choses plus difficiles qu'elles le sont déjà.
- Maintenant, il ne reste plus qu'à savoir qui appuiera sur la détente, dit Danny.

Voici le moment de vérité. Allez-vous laisser Danny mettre fin aux jours de Max (rendez-vous au **378**) ou souhaitez-vous le faire vous-même (rendez-vous au **362**)?

382

Rassemblant toutes vos forces, vous foncez sur les Rôdeurs avant de les percuter violemment. Devant la violence du choc, la colonne vertébrale des deux zombies dont l'état de décomposition est le plus avancé se brise. Le troisième, quant à lui, est projeté sur le sol. Ni une ni deux, vous en profitez pour lui écraser le crâne d'un bon coup de pied, éparpillant ce qu'il reste de son cerveau sur l'herbe. Vous sortez ensuite rapidement de la ferme, désirant prendre un maximum d'avance sur les Rôdeurs qui se font de plus en plus nombreux. Heureusement, seuls six zombies vous séparent de votre fidèle véhicule. Malgré la fatigue qui s'est emparée de votre corps et la fièvre qui ne vous a pas quitté depuis plusieurs jours, vous foncez dans le tas, brandissant votre pied de biche. Lancez 1D6. Le résultat obtenu correspond au nombre de zombies que vous tuez. Pour chaque zombie que vous aurez éliminé de cette manière, vous devrez déduire un coup porté, alors que chaque zombie survivant en profitera pour vous mordre. Chaque morsure vous fera perdre deux *points de vie* et augmentera votre *taux de contamination* d'un point (faites les changements nécessaires). Si vous êtes toujours en vie, vous parvenez finalement auprès de votre véhicule. Alors que vous êtes sur le point d'ouvrir la portière, vous entendez un bruit derrière vous. Instinctivement vous vous retournez pour faire face à un... Chasseur, identique à celui que vous avez dû affronter l'hiver passé. La créature ne vous laisse pas le temps de réagir, car déjà elle bondit sur vous, vous heurtant de plein fouet. Déséquilibré par le choc, vous balancez vos bras en avant dans l'espoir de vous agripper à quelque chose. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **395**, si vous êtes malchanceux, allez au **359**.

383

Votre dernière attaque simultanée avec Danny fait tressaillir l'imposant zombie. Vous enchaînez ensuite tous deux par un coup de pied retourné qui atteint votre agresseur en plein ventre, le propulsant enfin sur le sol, mort pour de bon.

- Alex, est-ce que ça va? Vous demande anxieusement Danny.

- Oui ça va bien, ne t'inquiète pas pour moi. Inquiète-toi plus tôt pour les deux filles.

Ce dur rappel à la réalité fait froncer les sourcils de votre ami, tandis que ses traits se durcissent.

- Il n'y a pas de temps à perdre, il faut retourner au camp de Crivelli le plus vite possible!

- Oui mais comment? Le camp peut être n'importe où!

- Tout simplement en suivant les traces laissées par la fourgonnette, indique l'ancien militaire en désignant de la main des traces de boue sur la route. Elles nous mèneront directement au camp de Crivelli, ou du moins elles nous y approcheront.

- La roue tourne, dites-vous simplement. Alors allons-y.

En jetant un dernier coup d'œil en direction de l'Égorgeur, vous remarquez un petit objet posé à ses côtés. En y regardant de plus près, vous découvrez une petite sacoche de type banane qui devait être à la taille de l'Égorgeur et qui a été sans doute arrachée au cours de l'affrontement. Par curiosité, vous videz la sacoche de son contenu qui se répand à vos pieds. Bien vous en a pris car parmi des objets aussi inutiles qu'un paquet de chewing-gums à moitié entamé, un portefeuille vide et un trombone, vous découvrez un anti-virus (-3 points de contamination), une barre chocolatée (+5 pv.) et un poignard à la lame aiguisée. Si ce dernier est trop petit pour servir d'arme de corps à corps, vous pourrez à coup sûr l'utiliser comme arme de jet. Si vous le prenez, notez-le sur votre *feuille d'aventure* dans la case des possessions. Inscrivez également dans les cas appropriés la barre chocolatée (que vous pouvez très bien manger tout de suite) et l'anti-virus. Ces trois objets, ajoutés au fait d'avoir vaincu l'Égorgeur, vous font regagner deux *points de chance*. Après avoir modifié votre *feuille d'aventure* en conséquence, vous rejoignez Danny qui commençait à s'impatienter. Ensemble, vous suivez les traces boueuses laissées par le véhicule des bandits. Quelques heures plus tard, durant lesquelles vous n'avez rencontré ni infecté ni humain, vous arrivez en vue du camp qui a été dressé derrière une rangée d'arbres, sur votre gauche. Le soleil est bas dans le ciel, et d'ici une heure ou deux il fera nuit noire.

- Avant qu'on passe à l'attaque, j'aimerais te demander quelque chose, Danny.

- Bien sûr Alex, dis-moi.

- Laisse-moi m'occuper de Crivelli, dites-vous en regardant droit devant vous.

- Pardon? Tu veux que je te le laisse après tout ce qu'il a fait à mes gens et à ma communauté? Non, pas question, je veux le tuer de mes propres mains.

- S'il te plaît, Danny, écoute-moi. Je sais que par sa faute tu as perdu des gens bien mais n'oublie pas que tu as pu sauver la majorité d'entre eux. Moi, à cause de lui, j'ai perdu toutes les personnes qui étaient sous ma responsabilité. Il a commandité mon meurtre, il a kidnappé Noah et l'a ensuite livré à ce bourreau de Billy. J'ai tout perdu à cause de cet homme. Si je le tue moi-même, j'aurais l'impression de m'être racheté auprès de Noah, d'Arisa et de Benji. Je pourrai enfin tourner la page et avoir la conscience tranquille. S'il te plaît, Danny, c'est important pour moi, insistez-vous devant son mutisme.

- Ok ok, capitule votre ami, mais alors tu me laisses le reste de ses hommes de main.

- Pas de soucis, je te les servirai sur un plateau.

Danny vous sourit puis hoche la tête en guise d'approbation avant de reporter son attention sur le camp. Deux hommes vous tournent le dos et montent la garde. En silence, vous vous faufilez derrière eux. *Testez votre agilité*. Si vous êtes agile, rendez-vous au **376**, dans le cas contraire allez au **355**.

384

L'après-midi est déjà bien avancé quand vous vous retrouvez à couper du bois en compagnie de Max. Installés l'un à côté de l'autre, chacun possédant son propre billot de bois, Max et vous faites un concours pour déterminer qui est le meilleur coupeur de bois. Comme à son habitude, Emmie est là aussi, assise sur une pierre, scandant votre nom tout en frappant dans ses mains.

- Vas-y Alex, vas-y! Vous encourage-t-elle, telle une groupie.

- Je ne comprends pas pourquoi ma sœur s'intéresse à toi, Alex, tu es si lent et si maladroit! Vous taquine Max en raison de votre manque de dextérité évidente dans le maniement de la hache.

- On verra bien, répondez-vous sans entrain.

Couper du bois ne fait pas vraiment partie de vos activités préférées, et encore moins quand il s'agit de faire un concours. À choisir, vous préféreriez aller chasser avec Danny et les autres, là où vous vous sentez plus à votre place, mais celui-ci a décidé que vous deviez vous reposer après frôlé la mort au début du printemps. Au moins, le fait de couper du bois vous occupe l'esprit et vous empêche de penser à Arisa et à toutes les personnes que vous avez perdues. Tandis que vous abattez votre hache sur une robuste bûche, l'évidence vous saute aux yeux: il ne reste plus rien de l'ancien Alex. Fini l'Alex Thomas qui passait son temps à rire et à faire des blagues, celui-ci a cédé sa place à Alex Thomas le chasseur qui lutte chaque jour pour sa survie et chez qui toute trace d'humour a désormais disparu. Toujours sous les exclamations d'Emmie, vous abattez votre hache sur le morceau de bois,

hélas la lame émoussée dérape sur la bûche, propulsant celle-ci hors du billot. Aussitôt, une douleur fulgurante vous envahit le bras.

- Et merde! Faites-vous en jetant rageusement votre hache par terre.

- Alex, est-ce que ça va? S'empresse de vous demander Emmie.

- Oui c'est bon, c'est bon, répondez-vous en effectuant un geste de la main, incitant la jeune fille à rester où elle est.

- Hahahaha, ricane Max, je suppose que tu declares forfait?

- Oh c'est bon, j'en ai marre! Grondez-vous. Je vais aller voir Danny tout de suite!

- Pour quoi faire? S'étonne Max qui s'est arrêté de travailler pour vous fixer.

- Je ne suis pas un bûcheron, expliquez-vous avec une pointe d'irritation, je suis un chasseur!

Et sans attendre la réponse de vos deux camarades, vous attrapez votre sac et vos armes avant de prendre la direction de l'hôtel de ville, ne tenant même pas compte des salutations venant des gens que vous croisez. Vous ne saluez d'ailleurs même pas les deux gardes en faction devant la porte d'entrée, trop énervé pour penser à toute force de civilité. Une fois à l'intérieur, vous vous dirigez vers le réfectoire où Danny est assis autour d'une table en compagnie de trois autres personnes – deux hommes et une femme. D'après vos souvenirs, la femme s'appelle Estelle et l'un des hommes Harold. En revanche, vous n'arrivez pas à mettre un nom sur le second homme, celui avec les cheveux roux. Des couverts et des assiettes vides sont posés sur la table juste en face d'eux; apparemment, ils viennent de terminer de manger. Mis à part eux, vous comptez cinq autres personnes qui s'affairent dans le réfectoire ou qui sont en train de manger. Quand il vous aperçoit, Danny s'exclame:

- Ah, Alex, tu tombes bien, je voulais justement te parler! Est-ce que ça va, ajoute-t-il en remarquant votre mine renfrognée.

- Non ça ne va pas. J'en ai marre de jouer au bûcheron du dimanche. Je veux aller sur le terrain avec toi et les autres, tu comprends? Je veux chasser!

A ces mots, Danny soupire:

- Alex, souviens-toi, on s'était mis d'accord pour que tu viennes au début avec nous pour rester ensuite au camp et donner un coup aux réfugiés. N'oublie pas que tu as frôlé la mort récemment. Écoute, je ne mets pas tes capacités en doute, après tout c'est moi qui t'ai formé, donc je sais de quoi tu es capable, mais je n'ai juste pas envie de risquer ta vie, c'est tout. Dès que tu seras parfaitement rétabli, tu viendras chaque fois avec moi, je te le promets.

Ces quelques paroles vous ont apaisé, aussi vous relâchez la tension qui s'était emparée de votre corps. Maintenant que le voile de la colère s'est dissipé, vous prenez la parole calmement:

- Tu m'as dit que tu voulais me parler?

- Oui, fait l'ancien militaire en prenant un air sérieux. Alors qu'ils étaient en train de faire du repérage, Estelle, Harold et Patrick ont vu les hommes de Crivelli. D'après Harold, ils étaient en train de se préparer pour partir en guerre.

- En tout cas, ils étaient tous lourdement armés, intervient Patrick, l'homme dont vous ne vous rappeliez plus du prénom.

- Et comme ça fait déjà plusieurs mois qu'ils ne nous ont plus attaqués, ajoute Estelle, une grande blonde élancée, on suppose qu'ils ont profité de ce laps de temps pour se préparer et se munir en armes et en munitions.

- Il faudra donc rester méfiant, mais surtout, il faudra augmenter le nombre de gardes sur la palissade, poursuit Harold, un homme d'une cinquantaine d'année bâti comme un catcheur malgré ses quelques kilos en trop.

- Alors allons régler ça, conclue Danny qui est déjà en train de se lever.

Au même moment, vous entendez un vacarme d'enfer provenant de l'extérieur, rapidement suivi par des cris et des hurlements.

- Qu'est-ce que c'est que ça?

- Je n'en sais rien, Danny, avoue Estelle.

- Allons voir ça, déclare Harold.

Ni une ni deux, vous prenez la direction de la sortie, talonnés de près par les autres personnes qui se trouvaient également dans le réfectoire. Une fois dehors, vous écarquillez les yeux, incrédule.

- Ce... ce n'est pas possible, murmurez-vous.

Pour en savoir plus, rendez-vous au **365**.

385

- D'accord, Alex, je te suis... déclare la jeune fille d'une voix à peine audible.

Vous lâchez un gros soupir en entendant sa phrase, et c'est avec soulagement que vous tirez votre amie hors du ravin. Celle-ci se jette aussitôt dans votre bras dès qu'elle retrouve la terre ferme.

- On va rester ensemble maintenant, Alex, murmure-t-elle.

- Oui, la rassurez-vous en lui tapotant le dos. J'essayerai d'être moins froid et moins distant avec toi.

Vous êtes tellement heureux de la savoir en vie que vous avez dit ces mots sans vraiment réfléchir, car au fond de vous vous savez qu'il vous sera très dur de changer. Mais dans l'immédiat vous ne pensez pas à ça, trop heureux de n'avoir pas été témoin de la mort d'une autre fille innocente. Quelques instants plus tard, Danny et Sofia vous rejoignent, et ce n'est

qu'à ce moment-là que vous vous rendez compte que les tirs et les cris des zombies ont cessé. Malgré le sang – celui des zombies – qui recouvre leur visage et leur habits, et leur visage blême par le manque de fatigue et par tous les efforts qu'ils ont dû fournir, vos deux amis esquissent un large sourire en vous voyant vous et Emmie dans les bras l'un de l'autre.

- Allez les jeunes, il est temps de partir. Tous les Coureurs sont morts, il faut profiter de partir d'ici avant qu'ils ne reviennent.

- Ok Danny, faites-vous en écartant gentiment Emmie.

Puis, ensemble, vous prenez la direction de la camionnette derrière laquelle vous montez en compagnie d'Emmie. Danny s'assied sur le siège conducteur et démarre dès que Sofia s'est installée à côté de lui. Après cinq minutes, alors que vous venez de repartir, Emmie pose sa tête sur votre épaule et s'assoupit presque aussi tôt. Deux heures plus tard, vous quittez les montagnes et les forêts pour vous retrouver dans un cadre beaucoup plus urbain, les champs ayant cédé leur place aux habitations.

- Je n'y crois pas, nous sommes arrivés! Annonce Danny avec entrain.

En entendant ces mots, vous réveillez Emmie avant de vous vous presser rapidement contre la vitre arrière, voulant profiter de ce spectacle de vos propres yeux. Une pancarte aux abords de la route vous annonce effectivement que vous êtes arrivés au terminus. Après tant d'efforts vous voilà enfin arrivés! Et face à ce qui se dresse au loin, votre cœur se réchauffe et vous vous autorisez même à sourire. Rendez-vous au **357**.

386

Sans plus attendre, vous passez par la fenêtre, prenant appui sur le toit du porche. Vous êtes aussitôt accueilli par la bise qui vous fait frissonner. Heureusement que votre parka est là pour vous protéger contre la morsure du froid. Juste en dessous de vous, vous dénombrez trois zombies qui, vous ayant aperçu, tendent vainement leurs bras dans votre direction. Sauter depuis le haut du porche pourrait vous être fatal, surtout vu votre état de faiblesse actuel. Tout en réfléchissant, vos yeux se posent sur les trois loques humaines desséchées qui continuent de pousser des gémissements en levant leurs bras. Tandis que vous les observez, un sourire se dessine sur votre visage: la voilà votre solution, vous pourriez les utiliser pour amortir votre chute. L'idée peut paraître insensée mais au vu de leur état avancé de décomposition, le fait d'atterrir sur eux les tuerait instantanément, vous en êtes quasiment certain. Mais avant cela, par précaution, vous jetez un dernier coup d'œil aux alentours, constatant que des dizaines de zombies se dirigent en direction dans la forme, tandis qu'une bonne moitié a déjà pénétré dans le jardin. Votre décision prise, vous reculez de quelques pas avant de vous élaner et de sauter en direction des trois zombies, alourdi

par vos armes et votre sac. *Testez votre agilité.* Si vous êtes agile, rendez-vous au **370**, si vous êtes malhabile, rendez-vous au **391**.

387

Une fois votre combat terminé, vous filez à toute vitesse en direction de la sortie. Alors qu'il ne reste plus que quelques mètres à franchir, vous vous rendez compte qu'il n'y a nulle trace de Danny. Apparemment, vous n'êtes pas le seul à l'avoir remarqué car Max demande:

- Où est Danny?

- Je... je n'en sais rien, répondez-vous d'une voix légèrement tremblante.

- Mais tu m'as dit qu'il nous attendait là?

- Il est quelque part, oui, j'en suis sûr, dites-vous autant pour rassurer votre ami que vous-même.

Bordel Danny, où es-tu!

Heureusement pour vous, il n'y a pour le moment aucun zombie dans le camp, si ce n'est ceux que vous avez croisés juste avant et qui étaient en train de dévorer les cadavres. Il n'y a également aucune trace des autres occupants du camp, ce qui laisse suggérer que ceux-ci, du moins une partie, ont pu s'échapper. Au bout du compte, vous finissez par quitter le camp pour vous retrouver face une route dont une partie de sa surface est obstruée par des véhicules laissés à l'abandon. Même si vous êtes parfaitement conscient que le bruit peut attirer les zombies, vous appelez quand même:

- Danny, tu es là? Danny?

- Pssst, Alex, par-ci, vous chuchote une voix familière.

Après quelques secondes, vous localisez la source du bruit qui provient près d'un imposant bâtiment en ruines – une poste, pour être précis. Soudain, surgissant de derrière une voiture près du bâtiment, vous apercevez Danny et Sofia. À leur vue, la tension que vous aviez accumulée en constatant que l'ancien militaire n'était pas au point de rendez-vous se relâche directement. Votre ami et la jeune femme s'approchent de vous, armés et sur le qui-vive.

- Te voilà enfin, Alex. En ne te voyant pas arrivé après qu'on se soit séparés devant l'hôtel de ville, j'ai cru qu'il t'était arrivé quelque chose!

- J'ai eu quelques accrochages, mais j'ai pu ramener sains et saufs Max et Emmie.

- Tant mieux, je suis soulagé.

- D'ailleurs, où sont passés tous les autres? S'enquit Emmie.

- On a subi des pertes, avoue Danny, mais la plupart des nôtres ont pu quitter le camp en voitures.

Rassurée, Emmie pousse un profond soulagement, tandis que Max se décontracte peu à peu.

- Par contre, intervenez-vous, je suppose que nous n'avons plus de véhicule pour nous?

- C'est ça, dit Sofia. Danny a refusé de partir sans toi, quitte à partir à pieds d'ici. Je lui ai dit qu'il était fou, mais d'après ce qu'il m'a dit, tu es comme son fils, alors je n'ai rien pu lui faire entendre.

Touché par la réaction de Danny, vous restez silencieux quelques instants, jusqu'à ce que l'ancien militaire pose une main paternelle sur votre épaule.

- On en discutera plus tard, il faut y aller maintenant. Il faut à tout prix qu'on s'éloigne un maximum de ce camp, car quand les zombies auront compris qu'il n'y a plus personne, ils viendront nous traquer.

- Très bien, fait Max, alors allons-y si nous n'avons pas le choix. Quel est le plan?

- Nous allons partir vers le nord, précise Danny. Il y a une ville près de la frontière allemande qui accueille toutes les personnes qui se présentent à leurs portes. C'est un endroit sûr, où chacun peut manger à sa faim et où les zombies se font rares. Du moins, c'est ce que disent les rumeurs. C'est pourquoi j'ai donné l'ordre aux gens de notre camp de partir dans cette direction et de nous attendre là-bas.

- De toute façon, nous n'avons plus tellement le choix, rétorque Sofia. Nous n'avons nulle part où aller.

- Suivons la route, suggérez-vous. On trouvera peut-être un véhicule en état de marche.

- Alors ne trainons pas, conclue Danny. Dans quelques heures le soleil va se coucher, et je n'ai pas envie de me retrouver au milieu de nulle part et entouré de zombies en pleine nuit.

Une fois sa phrase terminée, Danny prend la tête de votre groupe pendant que vous fermez la marche. Pendant les heures qui suivent, vous longez la route en silence, esquivant les quelques Rôdeurs que vous apercevez. Quelques temps plus tard, vous quittez la périphérie de la ville pour vous retrouver en pleine campagne, les bâtiments ayant cédé leurs places aux arbres et aux étendues verdoyantes dans lesquelles des Rôdeurs errent sans but, si ce n'est celui de trouver de la chair fraîche. Il fait assez bon pour la saison, aussi vous commencez à transpirer sous votre épais pull-over et dans vos grosses chaussures de marche. Alors que le soleil descend de plus en plus dans le ciel, la route, elle, devient de plus en plus envahie par les zombies, au point qu'il vous est devenu impossible de passer sans vous faire voir.

- Je crois que ça ne sert à rien de continuer, dit Danny en se cachant derrière l'une des voitures. Les Rôdeurs risquent de nous repérer.

- Je suis de ton avis, approuve Sofia qui s'adosse à son tour contre le véhicule, aux côtés de l'ancien militaire.

- On pourrait passer par cette route secondaire qui part sur la droite, propose Max. Ok elle s'écarte de la route principale mais on risque de rencontrer moins de zombies.

- Je suis du même avis que mon frère, déclare Emmie. Rien que d'entendre le râle de ces zombies me glace le sang.

- Très bien, on va faire un petit détour. Alex, tu en penses quoi? Tu es bien silencieux, tout d'un coup.

- Je te suis, Danny, pas de problème.

Danny esquisse un léger sourire en entendant votre réponse, puis il vous fait signe à tous de le suivre en restant bien accroupis. Finalement, vous quittez la route principale pour vous engager dans la route secondaire que vous suivez sur quelques kilomètres jusqu'à ce que vous arriviez en vue d'une vieille maison. Celle-ci est située à quelques mètres en bordure de route.

- Mesdames Messieurs, voici notre hôtel, annonce Danny Meier.

Maintenant que les zombies sont derrière vous et qu'il semble ne pas y en avoir dans les alentours, vous vous permettez de presser le pas, vous arrêtant seulement une fois devant les portes de la maison dont les lumières sont éteintes. Un garage, qui a vu des jours meilleurs, jouxte la maison. Dans l'immédiat, il paraît n'y avoir aucun signe de vie.

- Alex, vous appelle Meier à mi-voix, regarde le garage, il y a peut-être une voiture.

- Le plus simple serait d'aller voir, dites-vous en rejoignant votre ami.

- Ça c'est bien parlé, je te reconnais bien là, Alex, vous répond-t-il en vous adressant un clin d'œil complice. Est-ce que tu veux aller jeter un coup d'œil dans la maison avec Sofia ou tu préfères voir ce qu'il y a dans le garage?

Que décidez-vous? Allez-vous vous diriger seul vers le garage (rendez-vous au **366**) ou préférez-vous visiter la maison en compagnie de Sofia (rendez-vous au **358**)?

388

- Non, désolé, j'ai dû m'en séparer, avouez-vous en baissant la tête.

Pendant une fraction de seconde, Danny fronce les sourcils, affichant un regard mécontent, mais celui-ci est très rapidement remplacé par un sourire joyeux.

- Bah, ne t'inquiète pas pour ça, ce n'est pas grave. Après tout ce n'est qu'une arme. L'essentiel c'est que tu sois vivant.

- Merci, répondez-vous. Je suis soulagé, je pensais que tu allais mal le prendre.

Malgré le fait que Danny ait plutôt bien réagi à la disparition de son arme fétiche, vous perdez quand même un *point de chance*, car vous savez très bien qu'il y tenait comme la prunelle de ses yeux.

- Ne parlons plus de ça, Alex, c'est du passé. Allez, viens, il est temps que je te montre tes quartiers.

Tous deux, vous vous levez et vous quittez le réfectoire après avoir déposé votre vaisselle sale à la cuisine. Dans le camp, les gens s'affairent à leurs tâches avec bonne humeur, ce qui vous réchauffe le cœur. Pour ces gens, la vie continue son cours malgré toutes les horreurs qui se passent en dehors des palissades. Alors que vous vous dirigez vers l'une des maisons, une voix féminine vous apostrophe:

- Hey Danny, tu as une minute?

Votre ami vous fait signe de vous arrêter avant de tourner les talons pour faire face à la nouvelle arrivante. Là, vous manquez de tomber en la reconnaissant.

- Oui, qu'est-ce qu'il y a, Sofia?

Sofia. La femme qui, en compagnie d'un autre bandit, avait pour mission de vous tuer lors de votre retour à la ferme l'automne passé. Lorsqu'elle prend conscience de votre présence, la femme s'exclame:

- Toi, ici?

Lors de votre dernière entrevue, l'aviez-vous laissée partir ou l'aviez-vous abandonnée à son triste sort? Dans le premier cas, rendez-vous au **397**, dans le second cas, allez au **361**.

389

Vous bandez vos muscles et vous tirez aussi fort que vous le pouvez. Peu à peu, vos liens finissent par céder sous la pulsion de l'adrénaline qui parcourt vos veines

- C'est bien! Vous encourage Danny. Vas-y Alex, encore un petit effort, courage!

Une fois encore, vous concentrez toutes vos forces dans vos poignets quand – enfin – vos liens se rompent pour de bon.

- Victoire! Criez-vous.

Hélas, pas pour Danny, car celui-ci a encore l'une de ses mains entravée alors que l'Égorgeur n'est plus qu'à quelques mètres de vous. Comme l'aider ne servirait à rien, le monstre serait sur vous bien avant que vous ayez pu le sortir de là, vous faites aussitôt part à Danny de votre plan.

- Je vais l'attirer le plus loin possible, comme ça, ça te donnera assez de temps pour te tirer de là.

- Non, Alex, c'est trop dangereux et...

- On n'a pas le choix! Rétorquez-vous vivement. Pour une fois, je te demande de me faire confiance et de me laisser gérer la situation.

- Ok, finit par dire Danny. Mais fais attention à toi. Je vais faire le plus vite possible.

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Vous acquiescez d'un hochement de tête avant d'interpeller, le cœur battant la chamade, l'immense zombie:

- Hey, connard! Par ici, je suis là!

Grâce au ciel votre stratagème fonctionne car l'Égorgeur se tourne désormais vers vous, délaissant complètement Danny. Vous filez ensuite rapidement de l'autre côté de la route pour vous saisir de vos affaires avant de faire à votre agresseur. Vous avez le droit à trois *tirs de précision*. Pour le combat au corps à corps, à partir du troisième assaut, vous serez rejoint par Danny qui aura enfin réussi à se défaire de ses liens. Dès lors, vous aurez le droit de majorer de 4 points votre *dextérité* et de 6 points vos dégâts grâce à la présence de Danny.

ÉGORGEUR

Dextérité: 9

Force: 9

Points de vie: 67

À chaque assaut remporté par votre ennemi, lancez 1D6. Si vous tirez un chiffre impair, l'Égorgeur vous prendra pour cible, si vous obtenez un chiffre pair, il choisira d'attaquer Danny (dès que celui-ci vous aura rejoint. Avant cela, le zombie vous prendra toujours pour cible). De même, si l'Égorgeur atteint une force attaque de 20 ou 21 et qu'il remporte l'assaut, il tentera de vous égorger. Pour éviter son attaque, vous devrez *tenter votre chance*. Si à ce moment-là la cible est Danny, vous devrez également *tenter sa chance* qui est de 10. Si Danny et vous-même ratez votre test de chance, ce sera la mort immédiate et votre aventure s'achèvera ici. Vous pouvez mener ce combat jusqu'à son terme, dans ce cas-là rendez au **383** lorsque vous aurez triomphé de votre adversaire sans oublier de passer au **205** en cas de blessures. Vous pouvez également, à partir du 5^{ème} assaut, prendre la fuite, mais notez que vous pourrez le faire uniquement après avoir *testé votre agilité* avec succès en lieu et place d'un assaut. En cas d'échec, vous devrez mener ce combat jusqu'à la fin. Si vous parvenez à vous enfuir, rendez-vous au **394** après être passé au **205** si vous avez été blessé.

390

Comme Danny l'avait ordonné la veille, vous êtes tous partis aux premières lueurs de l'aube à bord du véhicule trouvé dans le garage, un Land Rover Defender. Vous êtes encore tous sous le choc de la mort prématurée de Max, aussi personne n'a envie de parler, ce qui vous arrange. Vous êtes assis sur le siège passager, à côté de Danny, et vous regardez défiler par la fenêtre un paysage de désolation et de mort. Derrière vous, sur la banquette arrière,

Sofia et Emmie – dont les yeux sont rouges à force d'avoir trop pleuré - restent muettes, se contentant de regarder droit devant elles.

Voilà deux heures que vous êtes en train de rouler quand soudain Danny a l'idée d'enclencher la radio.

- Peut-être qu'on captera quelque chose.

Hélas, vous n'entendez rien d'autre que des grésillements et Danny décide de l'arrêter aussitôt.

- Au moins on aura essayé.

Une heure plus tard, vous arrivez en vue d'un village champêtre bordé par la forêt. À gauche, à l'entrée du village, vous êtes accueillis par un panneau sur lequel est marqué "Un nouveau monde". Alors que vous vous suivez la route principale, vous voyez, cette fois-ci sur votre droite, une seconde pancarte avec comme inscription "Bienvenus dans le village de Dieu".

- Le village de Dieu? Lit Danny. Qu'est-ce qu'est encore que cet endroit?

De vieux bâtiments délabrés, ainsi que d'autres plus récents, se dressent des deux côtés de la route. Pour le moment, vous ne repérez aucun habitant et aucun zombie. Finalement, vous atteignez le centre du village qui, à votre plus grand étonnement, est envahie de tentes militaires dispersées aux quatre coins de la place. La croix rouge sur fond blanc est même peinte sur l'une d'elle.

- Arrêtons-nous ici, proposez-vous. Il y a peut-être des médicaments dans cette tente ou des sérums ou des pilules médicales. Je n'y crois pas trop mais ça ne coûte rien d'y aller. Après tout, on est là pour ça. Et comme l'endroit est désert...

- Ok, fait l'ancien militaire après un instant de réflexion. Allons-y. Sofia, reste dans la voiture avec Emmie.

- Pardon? Proteste la jeune femme. Pas question que je reste dans la voiture. Emmie et moi venons avec vous.

- Ok ok très bien, allons-y tous ensemble.

Sur le qui-vive, vous sortez du véhicule en prenant bien soin de verrouiller les portes au cas où quelqu'un en profiterait pour vous le dérober. Il règne dans ce village un silence de mort qui, comme à chaque fois, vous met mal à l'aise car celui-ci est souvent synonyme de danger imminent. De plus, l'air est glacial, ce qui renforce cet aspect d'anxiété et d'inquiétude qui vous gagne de plus en plus. Vous resserrez le col de votre blouson noir avant de rejoindre vos compagnons qui sont déjà en train d'entrer dans la tente. Comme vous le pensiez, celle-ci a déjà été vidée de son contenu.

- Je ne sais pas pourquoi, mais je ne suis pas étonné, lance Danny, ironique.

Effectivement, l'absence de médicament n'a rien de surprenant, contrairement à la dizaine de corps humains éparpillés dans la tente, couchés ou assis sur des bancs ou allongés à même le sol.

- Ce ne sont pas des zombies, constate Sofia qui a, par réflexe, posé son bras sur les épaules d'Emmie.

- Et il n'y a pas non plus leur odeur si détestable qui les caractérise, remarque Danny.

Soudain, les corps se réveillent; dans un premier temps vous pensez qu'il s'agit de morts revenus à la vie par le virus mais vous vous ravisez aussitôt quand ceux-ci dégainent des fusils des pistolets qu'ils braquent désormais sur vous!

- C'est un piège! Crie Emmie, horrifiée.

- Et oui, ma petite, et vous êtes tous tombés dedans! Rigole un homme de haute stature.

Derrière lui, le reste de ses hommes ricanent, ce qui n'augure rien de bon. L'homme est vêtu d'un long manteau couleur olive, d'un pantalon brun et de chaussures noires qui, à l'époque, devaient être très belles. Une casquette grise est enfoncée sur sa tête, alors que son œil droit est caché par un bandeau, le reste de son visage étant mangé par une barbe épaisse. Vous pouvez lire dans ses yeux, et dans son regard, toute la sauvagerie dont est capable l'être humain. D'ailleurs, tout chez lui émane la méchanceté et la cruauté.

- Qu'on amène les deux filles dans ma tente, j'ai envie de faire leur connaissance, ordonne l'homme au bandeau sans cesser d'observer vos deux compagnes.

À la manière dont il reluque Sofia et Emmie, ses intentions sont bien claires.

- C'est vrai qu'elles sont mignonnes, renchérit un autre, un homme rondouillard dont le regard vicieux fait reculer Emmie.

- Allez-vous faire foutre! S'écrie Sofia.

- Et en plus elles ont du caractère. J'aime ça!

- Que fait-on des deux hommes, Crivelli?

Crivelli? En entendant ce nom, vous sentez la haine envahir tout votre corps et il en est de même pour Danny qui, serrant les poings, à toutes les peines du monde à se contenir. Depuis le temps que vous vouliez rencontrer ce Crivelli pour lui faire la peau, vous l'avez enfin en face de vous mais il a fallu que vous tombiez dans son piège!

- Attachez-les et conduisez-les sur le terrain de chasse. Exécution.

Étant en infériorité numérique, il serait trop dangereux pour vous de tenter quoi que ce soit, aussi vous vous laissez faire quand les hommes de Crivelli vous désarment et vous attachent (pas besoin de faire des changements sur votre *feuille d'aventure*). Vous êtes ensuite parqués à l'arrière d'une fourgonnette, surveillés de près par quatre hommes, tandis que Sofia et Emmie sont emmenées de force dans le véhicule privé de Crivelli. Vous voilà

séparés de vos deux amies alors que vous-même n'avez aucune idée de l'endroit où ils vous conduisent. Qu'advient-il de vous deux? Pour le savoir, rendez-vous au **352**.

391

Malheureusement, si vous tombez comme prévu pile au milieu du groupe de zombies, tuant deux Rôleurs au passage en les énuquant et en faisant tomber le troisième, vous vous réceptionnez mal et vous vous foulez la cheville, ce qui vous arrache une grimace de douleur. Cette blessure vous coûte un *point d'agilité* et un *point de chance* (à déduire du total actuel). Malgré la douleur, vous profitez que le troisième Rôleur soit toujours couché sur le sol pour lui écraser le crâne d'un bon coup de pied, éparpillant sur l'herbe ce qu'il reste de son cerveau. Vous tournez ensuite rapidement les talons, désirent prendre un maximum d'avance sur les Rôleurs qui se font de plus en plus nombreux. Heureusement, seuls six zombies vous séparent de votre fidèle véhicule. Malgré la fatigue qui s'est emparée de votre corps et la fièvre qui ne vous a pas quitté depuis plusieurs jours, vous foncez dans le tas, brandissant votre pied de biche. Lancez 1D6. Le résultat obtenu correspond au nombre de zombies que vous tuez. Pour chaque zombie que vous aurez éliminé de cette manière, vous devrez déduire un coup porté, alors que chaque zombie survivant en profitera pour vous mordre. Chaque morsure vous fera perdre deux *points de vie* et augmentera votre *taux de contamination* d'un point (faites les changements nécessaires). Si vous êtes toujours en vie, vous parvenez finalement auprès de votre véhicule. Alors que vous êtes sur le point d'ouvrir la portière, vous entendez un bruit derrière vous. Instinctivement vous vous retournez pour faire face à un... Chasseur, identique à celui que vous avez dû affronter l'hiver passé. La créature ne vous laisse pas le temps de réagir, car déjà elle bondit sur vous, vous heurtant de plein fouet. Déséquilibré par le choc, vous balancez vos bras en avant dans l'espoir de vous agripper à quelque chose. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **395**, si vous êtes malchanceux, allez au **359**.

392

Vif comme l'éclair, vous sortez votre poignard par la lame et, d'une habile pichenette, vous le lancez sur Crivelli (rayez le poignard de votre *feuille d'aventure*). Le projectile, dont la lame métallique se reflète dans la nuit, fuse dans les airs, tournoyant sur lui-même. Malgré votre attaque aussi fulgurante qu'inattendue, le chef des bandits, qui n'a pas gagné sa terrible réputation pour rien, est encore plus prompt à réagir: d'un mouvement de la tête, il esquive le poignard qui va se perdre dans la nuit.

- Tu n'aurais jamais dû faire ça, le binoclard, crache Crivelli, je vais te faire bouffer tes tripes!

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Puis, sans crier gare, il lâche Emmie qui tombe au sol avant d'ouvrir le feu, manquant de peu son premier tir. Non loin de vous, son homme de main passe également à l'attaque.

- Alex! S'écrie Danny, je m'occupe du gros. Toi, occupe-toi de Crivelli! Sofia, rejoins Emmie et mets-là à l'abri!

Du coin de l'œil, vous voyez Sofia hocher la tête avant de se diriger d'Emmie. De votre côté, rendez-vous au **398** pour affronter votre pire ennemi.

393

- Max saura se débrouiller seul, j'en suis sûr, vous rassure Danny afin de vous inciter à rester avec lui. Il fera tout pour protéger Emmie, ne t'inquiète pas.

Vous aimeriez bien en être aussi sûr que lui, mais d'un côté, s'il le dit, c'est que c'est vrai. S'il y a une personne en qui vous avez totalement confiance, c'est bien Danny. Donc s'il dit que Max saura se débrouiller seul c'est que c'est vrai.

- Ok, concédez-vous. Je te suis.

- Très bien. Ok Alex, nous n'avons pas beaucoup de temps devant nous. Il faut se dépêcher d'aller vers la sortie du camp. De là, nous pourrons aider nos gars à quitter l'endroit avec les véhicules.

- Alors allons-y.

Votre phrase est à peine achevée que Danny s'élançe déjà en direction de l'entrée du camp. Il court si vite que vous avez de la peine à le suivre. Alors que vous progressez au milieu du camp en panique, des cris, des râles et des coups de feu retentissent tout autour de vous. Partout où vous regardez, vous apercevez des survivants tentant de repousser les assauts des zombies. Cependant, la vélocité des morts-vivants a pris au dépourvu les habitants; de ce fait, vous comptez déjà bon nombre de cadavres allongés sur le sol, gisant dans des mares de sang. De votre côté, vous tenez votre arme de corps à corps dans les mains, frappant à chaque fois qu'un zombie s'approche trop près de vous, imitant Danny qui se bat comme un lion juste devant vous (déduisez 5 coups portés de votre arme de mêlée. Si vous avez moins de 5 coups, déduisez tout ce qu'il vous reste. Si vous n'avez pas d'arme de corps à corps, vous utiliserez la crosse de l'une de vos armes à feu, dans ce cas-là, vous perdrez d'office trois *points de vie* sans vous tuer). Lancez ensuite 1D6, le chiffre obtenu correspond au nombre de morsures que vous recevez, chacune d'entre elle vous ôte deux *points de vie* et augmente votre *taux de contamination* d'un point. Si vous êtes toujours en vie, vous rejoignez Danny qui s'est également défait de ses adversaires, et ensemble vous atteignez l'entrée du camp. Là, vous êtes tous deux soulagés de voir que les membres de la sécurité du camp, dirigée par Sofia qui lance des ordres à tue-tête, repoussent avec succès les

Opération Survie ~ La Marche des Morts

attaques des zombies, laissant ainsi le temps aux habitants survivants du camp de quitter les lieux en voiture.

- Danny! L'apostrophe Sofia dès qu'elle le voit, je suis si heureuse de te voir!

- Moi aussi, soupire l'ancien militaire, soulagé de voir la jeune femme en vie.

Sofia esquisse un léger sourire gênée. Sans nul doute a-t-elle le béguin pour Danny, mais devant l'urgence de la situation, elle se ressaisit rapidement.

- La plupart des survivants ont pu quitter le camp, vous informe-t-elle. Enfin, ceux qui ont pu réchapper aux zombies, rajoute-elle presque dans un murmure.

- Ne t'accable pas, Sofia. Tu as fait du mieux que tu as pu en mon absence. Grâce à toi, de nombreuses personnes ont pu se sauver de ce cauchemar. Jamais ils ne pourront assez te remercier.

Devant ce compliment, Sofia s'apprête à répondre quand une voix se fait entendre:

- Les zombies, ils reviennent!

Aussitôt, vous tournez la tête, cherchant à localiser l'origine de la voix. Elle appartient à l'un des gardes armé d'un fusil de chasse. Celui-ci est en train de pointer son doigt vers une petite horde de Coureurs qui fonce droit sur vous.

- Attendez, dit Danny, c'est quoi, là-bas?

Vous suivez du regard l'endroit indiqué par votre ami et vous frémissez d'effroi lorsque vous reconnaissez à votre tour un Chasseur, un de ces terribles zombies qui saute sur ses proies et les taillade en pièces. Celui-ci, beaucoup plus imposant que tous les autres Chasseurs auxquels vous auriez eu affaire, arrive également dans votre direction, talonnant de près les Coureurs qui sont pratiquement sur vous.

- Sofia, occupe-toi des Coureurs avec les gardes, moi, je m'occupe du Chasseur avec Alex!

- Comp... compris, fait-elle. Vous avez entendu vous autres? Visez les Coureurs, feu!

Une fraction de seconde plus tard, un concerto de détonations se fait entendre dans tout le camp, mélangé aux cris et aux hurlements des zombies fauchés par les projectiles meurtriers. En compagnie de Danny, vous attendez le Chasseur de pied ferme. Devant cette créature meurtrière qui se déplace si vite qu'il est difficile de la suivre des yeux, une boule se forme dans votre estomac, mais la survie du camp dépend de votre victoire, aussi vous tentez de laisser votre peur de côté le temps de ce combat. Vous avez le droit à trois *tirs de précision*. Pour le combat au corps à corps, vous aurez le droit de majorer de 4 points votre *dextérité* et de 6 points vos dégâts grâce à la présence de Danny.

CHASSEUR

Dextérité: 13

Force: 10

Points de vie: 65

À chaque assaut remporté par votre ennemi, lancez 1D6. Si vous tirez un chiffre impair, Le Chasseur vous prendra pour cible, si vous obtenez un chiffre pair, il choisira d'attaquer Danny. Si le Chasseur remporte deux assauts consécutifs et que vous êtes pris pour cible à ce moment-là, il vous plaquera au sol. Dès lors, vous devrez *testez votre force* à chaque assaut. Si vous réussissez, vous parviendrez à repousser le Chasseur et vous pourrez reprendre le combat de manière habituelle. En revanche, si vous échouez, le zombie vous maintiendra au sol. À chaque tentative échouée, vous perdrez 7 *points de vie* et votre *taux de contamination* augmentera d'un point jusqu'à ce que mort s'ensuive. Heureusement, Danny continuera de porter ses attaques, ce qui enlèvera 6 *points de vie* au Chasseur à chaque assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **375** en passant au préalable au **205** si vous avez été blessé au cours de l'affrontement (si le Chasseur vous a plaqué au sol durant le combat et qu'il vous a infligé des blessures à ce moment-là, ne prenez pas celles-ci en compte dans le tableau.)

394

Ne voulant pas risquer davantage votre vie pour rien, vous faites demi-tour et vous courez aussi vite que vous le pouvez, Danny sur vos talons. Heureusement, l'Égorgeur est bien trop lent pour vous poursuivre et vous le semez très rapidement. Lorsque le monstre est hors de portée, vous ralentissez avant de vous arrêter complètement.

- Alex, est-ce que ça va? Vous demande Danny, haletant, les mains sur ses cuisses.
- Oui ça va bien, dites-vous entre deux souffles, ne t'inquiète pas pour moi. Inquiète-toi plus tôt pour les deux filles.

Ce dur rappel à la réalité fait froncer les sourcils de votre ami, tandis que ses traits se durcissent.

- Il n'y a pas de temps à perdre, il faut retourner au camp de Crivelli le plus vite possible!
- Oui mais comment? Le camp peut être n'importe où!
- Tout simplement en suivant les traces laissées par la fourgonnette, indique l'ancien militaire en désignant de la main des traces de boue sur la route. Je reconnais bien ces pneus, ce sont les mêmes que ceux de leur véhicule. Ces traces nous mèneront directement au camp de Crivelli, ou du moins elles nous y approcheront.
- La roue tourne, dites-vous simplement. Alors allons-y.

Aussitôt vous vous mettez en marche, longeant la route à travers la forêt, décidés plus que jamais à arracher vos deux amies des griffes de ce tyran qui vous a tant causé de soucis. Quelques heures plus tard, durant lesquelles vous n'avez rencontré ni infecté ni humain,

vous arrivez en vue du camp qui a été dressé derrière une rangée d'arbres. Le soleil est bas dans le ciel, et d'ici une heure ou deux il fera nuit noire.

- Avant qu'on passe à l'attaque, j'aimerais te demander quelque chose, Danny.

- Bien sûr Alex, dis-moi.

- Laisse-moi m'occuper de Crivelli, dites-vous en regardant droit devant vous.

- Pardon? Tu veux que je te le laisse après tout ce qu'il a fait à mes gens et à ma communauté? Non, pas question, je veux le tuer de mes propres mains.

- S'il te plaît, Danny, écoute-moi. Je sais que par sa faute tu as perdu des gens bien mais n'oublie pas que tu as pu sauver la majorité d'entre eux. Moi, à cause de lui, j'ai perdu toutes les personnes qui étaient sous ma responsabilité. Il a commandité mon meurtre, il a kidnappé Noah et l'a ensuite livré à ce bourreau de Billy. J'ai tout perdu à cause de cet homme. Si je le tue moi-même, j'aurais l'impression de m'être racheté auprès de Noah, d'Arisa et de Benji. Je pourrai enfin tourner la page et avoir la conscience tranquille. S'il te plaît, Danny, c'est important pour moi, insistez-vous devant son mutisme.

- Ok ok, capitule votre ami, mais alors tu me laisses le reste de ses hommes de main.

- Pas de soucis, je te les servirai sur un plateau.

Danny vous sourit puis hoche la tête en guise d'approbation avant de reporter son attention sur le camp. Deux hommes vous tournent le dos et montent la garde. En silence, vous vous faufilez derrière eux. *Testez votre agilité.* Si vous êtes agile, rendez-vous au **376**, dans le cas contraire allez au **355**.

395

Par chance, votre main parvient à attraper la poignée de la porte de la Jeep. Si ce geste salvateur vous empêche de chuter totalement, vous ressentez néanmoins une vive douleur dans l'épaule à cause du choc, ce qui vous enlève deux *points de vie* (si cette perte de vie vous tue, ramenez ce total à un point). Malgré tout, vous n'êtes toujours pas tiré d'affaire, car le Chasseur est toujours en train de vous agripper. Mû par l'énergie du désespoir, vous frappez le zombie d'un bon coup de pied, suffisamment puissant pour le faire reculer. Atteint à l'estomac, le Chasseur pousse un grognement avant de repartir à la charge. Le coup qu'il vous assène ensuite vous fait trébucher, et si vous ne perdez pas de vie, en revanche le coup a été assez puissant pour vous mettre ko. Constatant que vous êtes à sa merci, le Chasseur émet un autre de ses abominables cris avant de bondir une dernière fois sur vous. Soudain, une détonation non loin de vous retentit; aussitôt la tête du Chasseur explose dans une gerbe de sang. Touché en plein saut, le zombie tournoie sur lui-même avant de s'écraser sur le sol, tel un pantin désarticulé. Quelques instants après, vous entendez des

bruits sur votre droite, bientôt suivis par des voix. Finalement, une silhouette fait son apparition dans votre champ de vision, se tenant bien droit au-dessus de vous. À travers votre vue brouillée, vous remarquez que votre sauveur tient dans sa main une carabine et est vêtu d'un treillis militaire.

- Alex, c'est toi?

Cette voix, vous êtes sûr de la reconnaître, et pourtant, vous êtes incapable de vous souvenir à qui elle appartient. Mais cela n'a plus d'importance car vous finissez par perdre connaissance, vaincu par la fatigue, la fièvre et la douleur. Rendez-vous au **367**.

396

Si vous êtes chanceux, vous ne subissez pas autant de dommages que prévu, même si le souffle de l'explosion vous a projeté à plusieurs mètres. Vous perdez en tout huit *points de vie*. En revanche, si vous avez été malchanceux, l'explosion vous aura atteint de plein fouet et ce ne seront pas moins de 16 *points de vie* que vous perdrez! Dans les tous cas, si vous êtes toujours de ce monde, vous vous remettez debout non sans être pris d'un fou-rire aussi subite qu'incontrôlé.

- On peut savoir ce qui te fait marrer? Vous demande Sofia avec véhémence, autant en colère par ce qu'il vient de se passer que par votre fou-rire déplacé.

- Désolé, c'est nerveux. L'hiver passé, expliquez-vous, après mon premier combat contre l'un de ces zombies chasseurs, je me suis demandé à moi-même quel serait le prochain zombie que je croiserai et j'ai répondu que ce serait un zombie qui explose. Il faut croire que je n'étais pas loin de la réalité.

Devant votre révélation aussi incongrue que surprenante, Sofia se met à rigoler à son tour, contaminée par votre rire. Mais alors que la tension commence à retomber, vous entendez des appels à l'aide:

- Au secours, aidez-moi! Alex!

Emmie!

Rapidement vous la cherchez des yeux jusqu'à ce que vous apercevez ses mains agrippés au rebord d'un ravin non-loin de la route, sur votre gauche. Tout comme vous, votre amie a dû être projetée par l'explosion mais a eu beaucoup moins de chance.

- Merde, il faut la sauver! S'écrie Danny, paniqué.

Hélas, au même moment, une seconde horde de zombies, quoique plus petite, fait son apparition, fonçant droit sur vous!

- Zombies droit devant! Annonce Sofia, arme levée.

- Alex! Vous appelez Danny. Occupe-toi de tirer Emmie de là! Avec Sofia on va tâcher de les retenir assez longtemps, mais pour l'amour de dieu grouille-toi!

- Ok!

Ni une ni deux, vous courez rejoindre Emmie, tandis que les tirs de vos amis et les hurlements des Coureurs retentissent derrière vous. Arrivé à quelques mètres, vous bondissez droit devant vous, glissant sur le sol jusqu'à ce que vous attrapiez la main de la jeune fille au moment où elle allait lâcher prise.

- C'est bon Emmie, je te tiens!

Néanmoins sa réaction vous surprend car au lieu de se confondre en remerciements, Emmie vous fixe de son regard vide, ne cherchant même pas à remonter en s'aidant de votre main.

- Qu'est-ce que tu fais? Vous étonnez-vous tandis que vous rassemblez toutes vos forces dans vos bras. Allez, monte, qu'est-ce que tu attends?!

Toujours derrière vous, les cris des Coureurs se succèdent au rythme des détonations; vous amis tiennent bon mais pour combien de temps encore?

- Monter pour quelle raison? Vous répond soudainement Emmie. Pour me faire dévorer par l'une de ses choses ou pour me faire violer par le premier pervers sexuel que je croiserai? Non, je préfère mourir et rejoindre mon frère et ma famille plutôt que de rester ici où il n'y a plus rien pour moi.

- Plus rien? Et moi, alors? Dites-vous en grimaçant sous l'effet de l'effort. Avec Danny et Sofia, tu es tout ce qui se rapproche le plus d'une famille pour moi!

Grâce au ciel, vos paroles ont eu l'effet escompté, car les traits d'Emmie se détendent tandis qu'elle semble réfléchir. Bien sûr, Emmie ne remplacera jamais Arisa dans votre cœur mais vous ne pouvez décidément pas la laisser mourir.

- Allez Emmie, le temps presse!

Patiemment vous attendez sa réponse, mais celle-ci dépendra de l'attitude que vous avez eue avec elle depuis que vous la connaissez. Pendant l'attaque des zombies, après avoir vaincu les rôdeurs qui attaquaient Max et Emmie, avez-vous repoussé cette dernière? Et par la suite, vous êtes-vous porté volontaire pour mettre fin aux jours de Max? Si c'est oui pour les deux cas, rendez-vous au **369**, si vous ne l'avez ni repoussé ni tué son frère, rendez-vous au **385**. Si vous avez fait l'un ou l'autre, *tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **385**, dans le cas contraire, allez au **369**.

397

Aussi étonné qu'amusé, Danny pose le regard vous, puis sur Sofia.

- Est-ce que vous vous connaissez? Finit-il par demander.

- Oui, je le connais, répond enfin Sofia en esquissant à large sourire tandis que vous souriez à votre tour. Il s'appelle Alex Thomas et il m'a aidé à... choisir le bon chemin.

- Comment ça? S'étonne l'ancien militaire.

- Disons que je faisais fausse route et qu'avant de rejoindre ton groupe, je côtoyais des gens pas très fréquentables. Ma première rencontre avec Alex n'a pas été de tout repos, loin de là, mais grâce à lui j'ai survécu et j'ai pu rejoindre ta communauté, Danny. Je lui dois beaucoup. Pendant qu'elle parle, vous remarquez qu'elle a volontairement fait abstraction des détails, comme par exemple qu'elle avait pour mission de vous tuer après avoir aidé à l'enlèvement de Noah. Même si vous n'avez pas complètement oublié cet épisode, vous décidez de passer sous silence les actes passés de Sofia. Après tout, si vous l'avez laissée partir, ce n'est pas pour rien. De plus, elle a désormais rejoint le groupe de Danny, ce qui prouve que c'est une fille bien. C'est pourquoi quand votre ami vous demande si son histoire est vraie vous lui répondez:

- Oui. Et je suis heureux de la savoir ici, ajoutez-vous rapidement.

Votre réponse satisfait Sofia, car elle vous adresse un franc sourire, accentuant davantage sa beauté presque juvénile.

- Bien, dans ce cas, conclut Danny, je suis content de savoir que les gens de mon groupe s'entendent bien. Bon, Sofia, je dois montrer ses quartiers à Alex, vous pourrez vous retrouver plus tard pour parler du bon vieux temps.

- Avec plaisir, dit-elle en émettant un petit rire mélodieux. Alors à plus tard les garçons.

Sa phrase est à peine achevée qu'elle tourne les talons pour se diriger vers l'hôtel de ville. Vous la suivez du regard jusqu'à ce qu'elle disparaisse de votre champ de vision.

- Quelle femme cette Sofia, vous lance Danny. Enfin bref, il est temps d'y aller.

De votre côté, même si vous avez été content de revoir la jeune femme, sentiment apparemment partagé d'après les sourires qu'elle vous a faits, vous savez pertinemment qu'il n'y aura jamais rien de plus avec elle si cela devait arriver, la mort d'Arise étant encore bien trop ancrée dans votre cœur. Finalement, vous reprenez votre marche pour arriver, quelques minutes plus tard, à destination.

- Voici ton nouveau chez toi, Alex, vous annonce votre ami en désignant une maison mitoyenne aux murs beiges. J'espère que tu vas te plaire ici.

- J'espère aussi, déclarez-vous avant d'ajouter à voix basse: il y a bien longtemps que je ne me suis plus senti chez moi.

Rendez-vous au **372**.

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Si ce n'est pas déjà fait, Crivelli, se sachant perdu, lâche Emmie qui s'effondre par terre et, dans le même élan, braque son arme sur vous. Au même moment, son homme de main se rue sur Danny pendant que Sofa va aider Emmie. Ce combat se déroulera uniquement à distance. Si vous tombez à court de munition en plein combat, vous devrez le poursuivre au corps à corps, ce qui vous fera perdre deux *points de vie* supplémentaire à chaque fois que vous vous ferez toucher. Avant d'entamer ce duel, n'oubliez pas de déduire les caractéristiques de Crivelli si vous l'avez préalablement blessé.

CRIVELLI (avec revolver)

Dextérité: 10

Force: 7 ou 9 (càc)

Points de vie: 43

Le chef des bandits porte un gilet pare-balles, de ce fait vous devrez diminuer de trois points tous les dégâts que vous lui infligerez et ce, à 8 reprises. Si vous sortez vainqueur de ce combat, ajoutez *deux points à votre total de chance* avant de poursuivre la lecture. Lorsque vous lui portez le coup final, Crivelli tombe au sol en criant de douleur, mais à votre plus grande surprise, celui-ci vit encore malgré toutes les blessures qu'il a reçues.

- Je... je ne peux pas mourir, souffle-t-il entre deux râles.

Alors que vous êtes sur le point de l'achever, Sofia, une grosse pierre à la main, déboule à côté de vous et se jette sur le chef des bandits, puis, à l'aide de son arme improvisée, lui fracasse le crâne. Tandis qu'elle frappe son bourreau de plus en plus fort, des larmes de colère, de haine et de tristesse perlent le long de ses joues. Depuis le début de l'épidémie, vous avez vu bon nombre d'horribles choses et à chaque fois vous n'avez jamais bronché, mais là, le fait de voir une aussi jolie femme que Sofia en train de défoncer le crâne d'un homme à l'aide d'une pierre vous donne la nausée, au point que vous finissez par vous détourner quand le visage de Crivelli n'est plus qu'une bouillie sanguinolente. Ce n'est qu'avec l'intervention de Danny, qui s'est également défait de son adversaire, que Sofia lâche sa pierre avant de s'abandonner à sa tristesse dans les bras de son amant. De votre côté, vous courez rejoindre Emmie qui est toujours par terre. Lorsqu'elle vous voit, la sœur de Max se jette dans vos bras.

- Il... il m'a... tente-t-elle d'articuler sans parvenir à achever sa phrase.

- C'est bon, c'est fini, Emmie, c'est fini, la réconfortez-vous rapidement.

Pendant les minutes qui suivent, Emmie pleure à chaudes larmes sur votre épaule, tandis que son corps est pris de tremblements. En silence, vous la gardez ainsi contre vous le temps qu'elle se calme, et ce n'est que quand elle a cessé de pleurer que vous vous écartez gentiment d'elle. Derrière vous, Danny semble avoir également réussi à apaiser Sofia, car celle-ci s'est enfin éloignée du corps sans vie et méconnaissable de Crivelli.

- Nous allons passer la nuit ici, dit Danny à l'attention de son amante. Alex et moi nous nous occuperons des tours de garde. Toi tu iras te reposer avec Emmie, je crois que ça vous fera du bien.

- Avec tout ce qu'on vient de vivre, je ne sais pas si nous arriverons à nous endormir ici, vous avoue Sofia d'une voix serrée par l'émotion.

- Essaye. C'est juste pour cette nuit, dit Danny en se rapprochant d'elle.

- Ok... Mais dès que tu auras terminé ton tour de garde tu viendras me rejoindre sous la tente, d'accord? Je ne veux pas rester seule, j'ai besoin de toi près de moi...

- Pas de soucis, répond l'ancien militaire en caressant le visage de Sofia. Je viendrai dès que je pourrai.

De votre côté, vous allez coucher Emmie en lui promettant de venir près d'elle dès que vous aurez fini votre tour de garde. Lorsque Danny vient vous remplacer près du feu vers deux heures du matin, vous allez rejoindre sous la tente Emmie qui dort profondément. Tout votre corps n'est qu'une plaie géante que vous espérez guérir en vous reposant, et c'est exténué que vous vous allongez aux côtés de votre amie. Quelques instants plus tard, vous sombrez dans un sommeil profond qui, vous l'espérez, sera sans cauchemar. Rendez-vous au **364**.

399

- Ne m'en veux pas, Danny, mais je crois que je préfère continuer seul.

Apparemment votre décision inattendue prend votre ami au dépourvu, car celui-ci vous lance un regard étonné avant de froncer les sourcils.

- C'est vraiment ce que tu veux? Vous demande-t-il.

- Oui, il n'y a pas de doute.

- Mais nous sommes à l'abri ici, tu peux te refaire une nouvelle vie. On continuera d'aller chasser ensemble, je t'enseignerai d'autres techniques de survie. Bref, on aurait une vie meilleure ici. J'avoue que ta décision me surprend, je n'arrive pas à comprendre.

- Je le sais et je comprends que ma décision ne te convienne pas. Mais je n'ai plus la force de voir mourir les gens que j'aime. C'est peut-être parce que je suis jeune et que je n'ai pas beaucoup d'expérience, mais je n'arrive pas faire le deuil de mes parents et de toutes les personnes qui m'étaient proches. C'est trop dur et je ne veux plus que ça arrive.

- Alex... commence votre ami mais vous ne le laissez pas continuer.

- Au moins seul, je n'aurais plus ce genre de problème et ça me permettra de survivre plus facilement. Je crois que la solitude est la meilleure solution pour moi.

- Bien, soupire l'ancien militaire. J'aurais préféré que tu restes mais j'accepte ton choix. Mais alors promets-moi de revenir de temps en temps ici pour prendre de nos nouvelles.

- Compte sur moi, Danny.
- Et qu'est-ce que je vais dire aux autres ?
- Je ne sais pas, avouez-vous. Simplement la vérité.

Celui-ci acquiesce d'un hochement de tête avant d'ôter le sac qu'il tenait en bandoulière et de vous le tendre.

- Tiens. Il y a assez de vivres et d'eau pour en tout cas dix jours, avec en plus quelques médicaments. C'est l'un des militaires qui me l'a donné. Ça te permettra de tenir un moment sans devoir chasser.

- Ne t'inquiète pas, déclarez-vous en prenant le sac, j'ai eu un bon professeur qui m'a enseigné tout ce qu'il savait sur les rudiments de la chasse et des pièges.

À ces paroles, Danny esquisse un large sourire puis vous prend dans ses bras.

- Fais gaffe à toi, et évite de prendre des risques inutiles, ok?
- Ok, faites-vous en lui tapotant fraternellement le dos. Et toi veille bien sur Sofia et les autres.

- Tu peux compter sur moi, vous rassure votre ami en vous lâchant. Maintenant file avant que les autres n'arrivent, car tu peux être sûr qu'ils seront moins compréhensifs que moi! Cette fois-ci c'est vous qui arborez un léger sourire, mais vous reprenez rapidement votre sérieux.

- Avant de partir, j'aimerais te remercier pour tout. Sans toi, je ne serai plus de ce monde.
- T'es un bon gars, Alex, tu mérites de vivre aussi longtemps que possible.
- Allez, j'y vais, concluez-vous, sinon je ne partirai jamais.

Danny vous adresse ensuite un dernier signe de la main auquel vous répondez, avant de tourner les talons et de jeter le sac sur votre épaule. Et c'est sans un regard en arrière que vous reprenez votre route, seul, à travers le pays, ayant pour seules compagnies les souvenirs de vos amis morts et vivants.

FIN

400

- Je vais rester ici avec vous tous. Je pense qu'il est temps pour moi de me poser et de profiter des jours qu'il me reste à vivre ici.

Votre décision a eu l'effet escompté, car Danny arbore un large sourire, dévoilant une série de dents blanches, et c'est avec enthousiasme qu'il vous répond :

- Tu as pris la meilleure décision, Alex. Nous serons bien ici, je t'assure. Nous prendrons tous un nouveau départ, et je crois que c'est ça dont tu as besoin, surtout après tout ce que tu as vécu. Un peu de repos ne te fera pas de mal !

Opération Survie ~ La Marche des Morts

Vous êtes sur le point de lui répondre, mais Danny, comme s'il avait lu dans vos pensées, ajoute rapidement :

- Je sais que tu as peur de t'attacher aux gens à cause de la souffrance que tu as ressentie avec la mort d'Arisa, de Benji et de Noah, mais je ne te demande pas de faire ami-ami avec tout le monde, ou de te trouver une petite copine, mais juste de vivre en communauté et...

- Ok ok, c'est bon, je vois où tu veux en venir, Danny, le coupez-vous en rigolant. Tu as déjà gagné, j'ai dit que je restais.

- Hahaha, oui, c'est vrai. Je suis bien content de ton choix, en tout cas. Nous pourrions reprendre nos leçons de chasse et, tiens, d'ailleurs, je te montrerai aussi comment utiliser un fusil à pompe. Après l'arbalète, c'est mon arme de prédilection.

- Et bien j'ai hâte de voir ça, répondez-vous en rigolant à votre tour.

- Allez, conclue Danny, je crois qu'il faut y aller. Les autres nous attendent. Tiens, d'ailleurs ils nous font signe.

- Oh les garçons, vous venez ou quoi ? Vous interpelle Sofia en effectuant de grands gestes.

- Cette fille est folle de toi, remarquez-vous.

- Hahaha, oui, on dirait, bien. Allez, viens, on y va.

Danny pose ensuite un bras autour de votre épaule, comme un père le ferait avec son fils puis, ensemble, vous rejoignez vos amis qui sont heureux de vous revoir. Danny a sûrement raison : désormais c'est ici qu'est votre place. Vous voilà prêt pour un nouveau départ.

FIN