

Défis Fantastiques n°65

Massacre à la Tronçonneuse de Zombies

Ian Livingstone

Illustration intérieures de Kevin Crossley

(titre original : *Blood of the Zombies*)

version 1.06








Des modifications de statistiques ou autres ont été apportées pour rendre le livre jouable sans tricherie ni chance invraisemblable. La liste de ces modifications de rééquilibrage figure en dernière page, pour ceux qui souhaiteraient les rayer.

Comment combattre le Maître des Zombies

Les règles du jeu de *Massacre à la Tronçonneuse de Zombies* diffèrent quelque peu de celles des autres livres dont VOUS êtes le héros. En effet, au début de cette aventure, vous n'aurez pas d'armes, pas de provisions, et vous ne disposerez d'aucune potion. Il vous faudra prendre connaissance des règles du jeu pour déterminer vos forces et vos faiblesses et pour apprendre à gérer vos batailles. Les dés mesureront la santé, la force et la volonté de vivre qui sont les vôtres. Dans les pages suivantes, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* que vous utiliserez pour noter les détails de votre parcours. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases l'évolution de vos points d'ENDURANCE, les informations, la nourriture, l'argent, les armes, les médicaments et objets trouvés, et tenir le compte de Zombies tués – une donnée importante.

Nous vous conseillons de prendre vos notes sur cette *Feuille d'Aventure* avec un crayon ou, mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez de nouveau.

FEUILLE D'AVENTURE

ENDURANCE 	EQUIPEMENT 	ARMES (DOMMAGES) À MAINS NUES (1D-3)	TABLEAU DE CHASSE AUX ZOMBIES <table border="1"><tr><td>NOMBRE :</td><td>NOMBRE :</td></tr><tr><td>NOMBRE :</td><td>NOMBRE :</td></tr><tr><td>NOMBRE :</td><td>NOMBRE :</td></tr><tr><td>NOMBRE :</td><td>NOMBRE :</td></tr><tr><td>NOMBRE :</td><td>NOMBRE :</td></tr><tr><td>NOMBRE :</td><td>NOMBRE :</td></tr><tr><td>NOMBRE :</td><td>NOMBRE :</td></tr><tr><td>NOMBRE :</td><td>NOMBRE :</td></tr></table>	NOMBRE :	NOMBRE :	NOMBRE :	NOMBRE :	NOMBRE :	NOMBRE :	NOMBRE :	NOMBRE :	NOMBRE :	NOMBRE :	NOMBRE :	NOMBRE :	NOMBRE :	NOMBRE :	NOMBRE :	NOMBRE :	NOMBRE TOTAL DE ZOMBIES TUÉS
NOMBRE :	NOMBRE :																			
NOMBRE :	NOMBRE :																			
NOMBRE :	NOMBRE :																			
NOMBRE :	NOMBRE :																			
NOMBRE :	NOMBRE :																			
NOMBRE :	NOMBRE :																			
NOMBRE :	NOMBRE :																			
NOMBRE :	NOMBRE :																			
INFOS & NOTES 	TROUSSES DE SOINS 	GRENADES 	AUTRES CRÉATURES <table border="1"><tr><td>NOMBRE :</td><td>NOMBRE :</td></tr><tr><td>NOMBRE :</td><td>NOMBRE :</td></tr></table>	NOMBRE :	NOMBRE :	NOMBRE :	NOMBRE :													
NOMBRE :	NOMBRE :																			
NOMBRE :	NOMBRE :																			
DOLLARS \$ 																				

La vie d'un tueur de Zombies, mode d'emploi

Massacre à la Tronçonneuse de Zombies est un des nombreux *Défis Fantastiques* dans lesquels VOUS serez le héros ! Il y a un bon chemin qui vous mènera jusqu'au Maître des Zombies et il vous faudra plusieurs tentatives pour le découvrir. Prenez des notes et dessinez une carte au fur et à mesure de votre progression. Cette carte vous resservira lors de vos prochaines tentatives et vous permettra d'avancer plus rapidement pour atteindre des endroits encore inconnus.

Endurance et batailles

Les combats se divisent en Assauts. La plupart des ennemis qui vous feront face seront des Zombies. Ils sont en général lents et désarmés, ce qui vous permet, sauf indication contraire, de frapper le premier. Pour combattre, il faudra lancer les dés et tenir compte de deux attributs : l'ENDURANCE et les DOMMAGES.



Les points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination, votre forme physique et morale en général. Pour calculer votre *total de départ* d'ENDURANCE, lancez deux dés. Ajoutez 20 au chiffre amené par les dés et inscrivez le total dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Ce total augmentera ou diminuera durant le jeu. Par exemple il réduira si vous êtes blessé, et s'améliorera si vous mangez ou utilisez une Trousse de Soins (voir plus loin). Le total ainsi calculé est le vôtre en début d'aventure, au moment où vous êtes physiquement diminué. Mais vous vous soignerez et vous découvrirez de nouvelles ressources en vous devant le danger ; votre ENDURANCE pourra donc **dépasser** son *total de départ*. Si malheureusement votre ENDURANCE tombe à zéro, vous êtes mort et votre aventure est terminée. Notez que les Zombies, eux, possèdent 1 point d'ENDURANCE chacun.

Les points de DOMMAGES réduisent l'ENDURANCE. Dans un combat, les DOMMAGES sont calculés en lançant un ou deux dés selon l'arme choisie : par exemple 1D (un dé ordinaire) de DOMMAGES pour un poignard, ou 2D+5 (deux dés +5 points) pour une Mitraillette ; si vous n'avez pas d'armes, vous combattez à *mains nues* : 1D-3. Le chiffre amené indique le nombre de Zombies (ou autres ennemis) tués, puisqu'ils n'ont qu'un seul point d'ENDURANCE chacun. Bien qu'ils paraissent faciles à éliminer, les Zombies peuvent s'avérer dangereux car ils attaquent souvent en grand nombre. Vous n'arriverez donc pas forcément à les tuer tous au premier Assaut. Chaque Zombie survivant réduira votre ENDURANCE de 1 point avant le début du prochain Assaut. Toutefois, des Zombies armés peuvent infliger davantage de DOMMAGES (cette indication vous sera donnée si nécessaire). Les Assauts se succéderont jusqu'à ce que vous ayez éliminé tous vos ennemis ou que vous soyez tombé au combat.

Exemple de bataille

Vous entrez dans une pièce et faites face à une horde de 14 Zombies. Votre ENDURANCE actuelle est de 15. Dans votre arsenal, vous sélectionnez un Fusil à Pompe qui inflige 1D+5 de DOMMAGES.

1er Assaut : vous obtenez 3 avec un dé. Vous ajoutez 5 (1D+5), soit 8 Zombies tués. Il reste 6 Zombies, vous perdez donc 6 points d'ENDURANCE (un point par adversaire survivant), ce qui vous amène à un total de 9 en ENDURANCE.

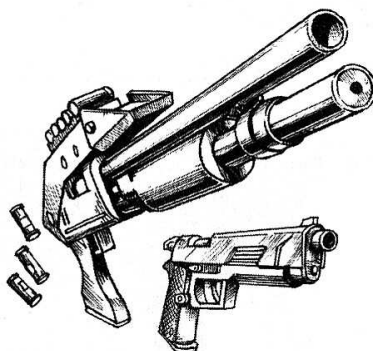
2ème Assaut : inutile de lancer les dés, vous tuerez automatiquement les 6 Zombies encore debout, puisque le Fusil à Pompe cause un DOMMAGE minimum de 6 (1D+5).

Armes et munitions

Dans le château, vous trouverez des armes blanches et des armes à feu. Au début d'un combat, choisissez l'arme que vous utiliserez pour la durée de celui-ci.

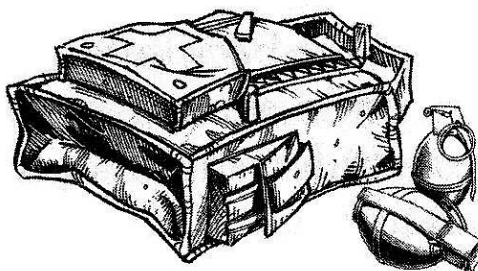
Notez que si vous trouvez une arme à feu, vous ne pourrez vous en servir que si vous disposez de Munitions. Toutes les armes à feu utilisent des Balles, sauf les Fusils qui nécessitent des Cartouches.

Quand vous avez mis la main sur les Munitions appropriées, inutile d'en tenir le compte : l'usage de l'arme n'est pas limité, car vous trouverez de quoi recharger au fur et à mesure.



Trousses de Soins

Vous trouverez parfois des kits médicaux bien utiles. Ils sont issus d'un ancien stock soviétique que le Maître des Zombies s'est procuré en même temps que l'arsenal qui équipe son château. Chaque Trousse de Soins contient des bandages et antiseptiques, des antidouleurs raisonnablement périmés, et des ampoules d'adrénaline à usage militaire. Une Trousse de Soins peut être transportée dans votre sac, et utilisée à tout moment (sauf pendant un combat) pour récupérer 4 points d'ENDURANCE en une fois. Ensuite, rayez-la de votre Equipement.



Avec un peu de chance et de bons choix, vous parviendrez à vaincre les hordes de Zombies du château Cerberya... et peut-être même que vous survivrez pour vous en vanter !

La légendaire hospitalité locale

Qu'est-ce qui vous a tiré du sommeil ? Les menottes trop serrées, ou la faim ? Peu importe. C'est bien la dixième fois que vous vous réveillez en sursaut cette nuit. Pas facile de sombrer dans les bras de Morphée, sur un sol de béton glacial – alors, avec les poignets enchaînés au mur... Votre prison est plongée dans un demi-jour, mal éclairée par une vieille lampe à incandescence. Les cafards crissent à ras de sol, mais vous avez fini par ne plus y prêter attention. Depuis combien de temps êtes vous enfermé ? Cinq jours, six ? Difficile à dire. Le temps se traîne. Votre seule distraction : guetter le moment où la poignée de la porte s'abaissera. Un gardien boiteux entrera alors, en général ivre. Quand vous avez de la chance, il apporte un bol d'un ragoût presque mangeable dont il ne renverse pas plus de la moitié en claudiquant. Et quand vous êtes vraiment en veine, il y ajoute un quignon de pain rassis et un reste de mauvais café. Il pose toujours votre pitance juste hors de portée... une bonne blague qui amène un sourire cruel sur son visage grêlé. Il sait que vous devrez vous contorsionner et vous étirer pour attraper le bol avec vos pieds, enfonçant douloureusement les fers dans votre chair. Il n'ouvre jamais la bouche, mais vous gratifie toujours d'un bon coup dans les côtes avant de refermer la porte derrière lui. Il ne semble pas se soucier de vous conserver en bonne santé et encore moins en vie.

Comment en êtes-vous arrivé là ? C'est une longue histoire. Au terme de votre seconde année d'études de Mythologie à l'Université Herbert West, vous comptiez profiter de votre été. Pour faire la fête ? Non : six semaines de chasse au dahu dans le sud de l'Europe ! De rumeur en rumeur, vous comptiez traquer les créatures des légendes populaires, car... qui sait ? Vous vous êtes envolé vers la Crète pour retrouver les os du Minotaure et les cavernes des Cyclopes, sans succès. Puis vous avez gagné la Sicile par ferry, pour enquêter sur de nouveaux cas de Lycanthropie, mais ce n'étaient que des oui-dire sans fondement. Etape suivante, la Hongrie, par mer et voie ferrée. Vous avez chassé les Fantômes et les Spectres parmi les ombres myrteux des cimetières et des ruines. Mais à votre grand désappointement, aucun esprit ne vous est apparu. De stop en stop à bord de camions bringuebalants, vous êtes enfin parvenu en Roumanie, dans la Transylvanie de sinistre réputation, où le Comte Vlad s'abreuvait du sang de victimes sans nombre. Durant une semaine, vous avez interrogé les autochtones : savaient-ils quoi que ce soit au sujet des vampires ? Pour toute réponse, des regards inexpressifs et des dénégations. Du moins, jusqu'à votre rencontre avec ce fameux vieillard. Pour le prix d'un chapeau neuf, il était prêt à vous dire tout et plus encore.

L'homme vous a attiré à plusieurs kilomètres du village, devant une supposée crypte dont l'ouverture était barrée de ronces et de lierre sauvage. Pendant que vous arrachiez la végétation qui dissimulait les marches usées, le vieil homme a disparu. La porte de la crypte était verrouillée, mais les planches de bois pourries n'ont pas résisté longtemps. Une torche électrique en main, vous avez descendu une volée de marches en pierre jusqu'à un souterrain humide. Sur un perron au fond de la crypte se dressait un catafalque couvert de toiles d'araignées poussiéreuses. Mais il ne contenait qu'un squelette jauni, pas le mort-vivant ensommeillé que vous espériez trouver. En sortant, vous vous êtes retrouvé face à trois frappes qui vous attendaient. Brandissant leurs matraques, ils vous ont encerclé en bloquant toute retraite. Sans armes, le combat était perdu d'avance. Menotté et bâillonné, ils vous ont jeté à l'arrière d'une vieille voiture à la carrosserie sombre, et conduit sur des kilomètres par une route sinueuse entre des collines hérissées de touffes d'arbres.

Vous avez enfin aperçu, au creux d'une vallée, un château de pierres noires dont la vue vous a arraché un frisson prémonitoire. Vos ravisseurs se poussaient du coude, plaisantant et gageant le bon prix qu'ils allaient tirer de vous. Quoi ? Non seulement ils venaient de vous enlever, mais ils allaient vous vendre à un esclavagiste des temps modernes – ou pire ! La voiture ahanait le long de la pente et autour des hauts remparts, pour s'arrêter en crissant devant la porte d'entrée voûtée. Les voyous vous ont tiré hors du véhicule puis traîné devant la porte principale, qui s'est ouverte sur une cour intérieure peuplée d'ombres. L'un de vos ravisseurs vous a couvert le visage d'une cagoule, puis on vous a tiré à l'intérieur. Des

gémissements ont envahi vos oreilles. Vous avez été bousculé, reniflé. Des chiens ? Sauf que les borborygmes de ces choses ne ressemblaient pas à des aboiements... Vous n'avez dû votre salut qu'à quelques ordres jetés d'un ton bref, accompagnés d'un claquement de fouet. On vous a entraîné dans des profondeurs le long de ce qui semblait être un corridor. Des portes s'ouvraient puis claquaient derrière vous, et un froid de plus en plus pénétrant se faisait ressentir à mesure que vous descendiez des escaliers. Quelqu'un vous a enfin ordonné de vous arrêter. Vous avez entendu pour la première fois le grincement (à présent familier !) de la serrure de votre cellule. On ne vous a libéré de vos menottes que pour mieux vous enserrer les poignets dans des fers reliés au mur par une chaîne. La cagoule qui vous aveuglait a été arrachée, et vous avez posé les yeux sur le faciès grotesque de votre gardien. Sa bedaine s'est plissée sous son T-shirt sale quand il a levé le pied pour écraser vos côtes, comme il le ferait si souvent les jours suivants. Pantelant après cet effort, il vous a enfin fait l'honneur de ses sarcasmes :

– Bienvenue au Château Cerberya ! Moi, c'est Otto. Mon maître, c'est Gengris Krann. Il te tuera. Ignorant vos questions, il a quitté la cellule en ricanant. C'est la seule fois qu'il vous a parlé.

Qui est ce Gengris Krann ? Pourquoi voudrait-il vous tuer ? Vous tirez sur vos chaînes, impuissant et furieux. Vous libérer à tout prix ! La seule chose qui compte désormais, c'est d'atteindre la sortie. Ou au moins atteindre ce morceau de pain avant les cafards.

Et maintenant, tournez la page...

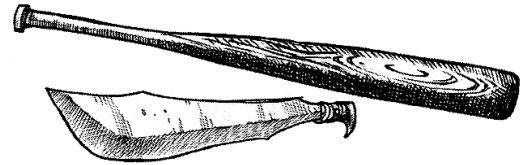
1

Vous vous étirez pour chasser d'un revers de pied les cafards qui grouillent autour de votre nourriture. Après des efforts infinis, votre main se referme sur le précieux quignon. Vous le déchiquetez en petits morceaux que vous lancez un à un vers vos lèvres. Le tout est de n'en rater aucun. Vous vous promettez de faire partager un jour ce jeu à vos amis de l'Université, si vous survivez pour leur raconter ça. En retenant votre respiration, vous tâchez d'atteindre le bol. La douleur est presque insupportable : l'acier des fers creuse des sillons dans votre chair à vif, et le sang perle sur vos avant-bras. Quelques jours plus tôt, vous ne vous seriez jamais imaginé vous infliger ce supplice pour quelques gorgées de mauvaise soupe, mais votre estomac crie famine. Dans un dernier effort, vous refermez vos deux chevilles autour du bol, le tirez par à-coups prudents et le saisissez d'une de vos mains prisonnières. Vous avalez la lavasse épaisse. Le goût est si atroce que votre estomac manque se retourner. Vous dévorez malgré tout chaque déchet de viande ou bout de cartilage. Pourtant, ces restes à peine bons pour un chien ne suffiront pas à vous maintenir en vie. Vous devez faire quelque chose, ou vous finirez par crever de faim dans ce cul-de-basse-fosse. Et s'il est vrai que Gengris Krann projette votre mort, vous n'avez plus rien à perdre. Il est temps de reprendre votre destin en main. Si vous criez pour faire venir Otto et tenter de l'assommer, rendez-vous au **59**. Si vous préférez attendre sa prochaine visite pour cela, rendez-vous au **194**.



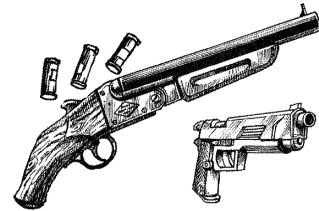
2

Vous atterrissez sur l'un des tas sanglants sur le plancher du corridor, vous blessant salement à l'épaule. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. L'énorme Zombie qui vous a attaqué gît sans mouvement. Quelques-unes des boîtes et malles sont tombées dans le corridor. Si vous voulez les fouiller, rendez-vous au **336**. Si vous préférez aller vers l'ascenseur au fond du passage, rendez-vous au **367**.



3

La balle perdue siffle près de votre oreille gauche et ricoche sur la paroi derrière vous. Amy reprend ses esprits et réalise que vous êtes en train d'essayer de l'aider. Bourrée de remords de vous avoir tiré dessus, elle s'excuse à n'en plus finir. Vous répondez que dans ces circonstances, c'était plutôt de votre faute : vous auriez dû lui dire tout de suite que vous aviez lu son journal. Rendez-vous au **193**.



4

Vous gagnez le bord du toit et agrippez la gouttière pour entamer une prudente descente. Les Zombies dans la cour deviennent très agités. Ils grincent des dents et vous fixent avec une rage sourde. Vous commencez à vous demander si c'était une si bonne idée... quand Gengris Krann émerge du garage, armé d'un Fusil à visée télescopique. L'homme semble vraiment agacé que vous vous soyez échappé de votre cellule ! Il épaule l'arme de précision et fait feu. Mais va-t-il faire mouche ? Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 3, rendez-vous au **389**. Si le chiffre amené est de 4 à 6, rendez-vous au **58**.

5

Vous vous frayez avec précaution un chemin vers le mur du fond entre les carcasses suspendues. Votre respiration se change instantanément en fumée dans l'air glacé. Sans signe avant coureur, une des carcasses de porc bascule sur vous, projetée par quelque main malveillante. Le souffle momentanément coupé, vous

apercevez un jeune Zombie femelle attifé d'un haut de peau et d'un pantalon de cuir derrière un quartier de bœuf fendu en deux. Elle brandit une Tronçonneuse. Serait-ce... Amy ? Pas vraiment le temps de faire les présentations, hélas : d'une traction, le Zombie démarre sa Tronçonneuse et attaque ! Lancez un dé. Si vous amenez de 1 à 3, rendez-vous au **130**. Si vous amenez de 4 à 6, rendez-vous au **98**.



6

Retourner les poches des Zombies ne prend qu'un instant, mais vous ne découvrez rien d'utilisable. Dans une alcôve située à gauche se dresse une grande benne à ordures jaune. Des empreintes sanglantes se voient sur le couvercle et du sang frais goutte le long du bord. Si vous vous risquez à entrouvrir la benne, rendez-vous au **397**. Si vous préférez tourner prudemment les talons, rendez-vous au **155**.

7

A mi-chemin de l'extrémité du corridor, une longue perche repose dans un support pitonné au mur. Un crochet cuivré est emmanché à chaque extrémité.

Vous repérez d'un coup d'œil la trappe qui se découpe dans le plafond. Au bout du couloir s'ouvre un ascenseur aux portes de métal poli. Choix cornélien... Si vous tentez d'ouvrir la trappe avec la perche, rendez-vous au **146**. Si vous préférez le confort de l'ascenseur, rendez-vous au **367**.

8

Le signal d'incendie continue à retentir. Une bande un peu trop fournie de Zombies surgit, claudiquant vers vous à toute vitesse. Il n'y en a pas moins de vingt-quatre ! C'est l'heure de la Grenade... si toutefois vous en avez une. Réduisez alors le nombre de vos assaillants de 2D+1 avant d'ouvrir le feu sur la horde. Si vous l'emportez, rendez-vous au **382**.

9

A votre grand soulagement, la Clé tourne sans forcer dans la serrure. La porte de métal grince en s'ouvrant sur une vieille réserve de charbon. Une pelle a été jetée entre deux piles de boulets, mais rien d'autre ne retient votre attention. Une porte d'acier noircie s'ouvre dans la paroi opposée, et une clé est pendue non loin à un crochet. Si vous voulez remuer les piles de charbon, rendez-vous au **170**. Si vous préférez ouvrir la porte avec la clé suspendue au crochet, rendez-vous au **321**.

10

Votre arme fermement serrée d'une main dont vous tentez de contenir les tremblements, vous ouvrez la porte en douceur. Les Zombies chargent, faisant voler en l'air le vantail, et vous par la même occasion. Vous tirez, sans parvenir à endiguer le flot. A nouveau sur vos deux jambes, vous visez et brûlez une à une vos dernières balles jusqu'au déclic sonore – plus de munitions... Vous vous débâtez quand la meute se referme sur vous en bavant d'excitation. Au milieu d'eux, une créature en combinaison orange déchirée, couverte de plaies purulentes, dont le visage vous est tragiquement familier... Boris est devenu un Zombie, et bientôt ce sera votre tour. Votre aventure se termine ici.

11

Quand la voiture fonce sur vous dans un rugissement motorisé, vous courez avec l'énergie du désespoir vers la porte ! Krann écrase sans douceur l'accélérateur. L'engin vous cueille à pleine vitesse, catapultant votre corps dans les airs. Vous vous recevez sur la tête, vous brisant instantanément le cou. Krann tourne dans la cour en alternant coups de klaxon et saluts à une foule invisible, comme un gladiateur égaré à l'époque moderne. Votre aventure est terminée.

12

Vous arrivez bientôt à une autre porte dans le mur de droite, à nouveau peinte en blanc. Une inscription en capitales rouges proclame : VESTIAIRES. Si une visite vous tente, rendez-vous au **54**. Sinon, vous pouvez poursuivre vers le **220**.

13

La porte du placard s'ouvre à la volée ! Deux créatures d'apparence vaguement humaine, couvertes de loques, surgissent les bras tendus pour vous griffer. L'une d'entre elles a les doigts brisés en éventail. Leur peau est d'un gris malsain, déchirée en lambeaux autour de plaies ouvertes. Leurs cheveux sont gras et emmêlés, leurs bouches hérissées de chicots noirâtres. Une paire d'yeux chassieux, toujours en mouvement, complète le tableau. Ils grognent sourdement lorsqu'ils se rapprochent de vous. Ce sont des Zombies ! Vous devez les combattre, à l'aide d'une arme si vous en avez une, ou à *mains nues* dans le cas contraire. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **235**.



14

Vous poussez la porte vitrée pour vous aventurer dans la cour semée de graviers. Au-delà de l'entrée, directement face à vous, s'ouvre une autre porte qui

donne sur le couloir de l'autre côté de l'Aile sud. A votre droite se dressent les portes principales du château : deux larges vantaux de bois sombre encastrés dans une haute voûte de pierre. Elles sont cadénassées. Les Zombies qui errent dans la cour vous remarquent et convergent vers vous en masse, glapissant de faim. Ils se rapprochent rapidement, certains tombant ou piétinant leurs congénères dans la précipitation. Impossible de les dénombrer. Vous devez rapidement décider de l'attitude à tenir. Si vous combattez, rendez-vous au **107**. Si vous essayez de déverrouiller le cadenas de la porte principale, rendez-vous au **350**.

15

La tête du Zombie émerge de la trappe, scrutant la pièce. Vous devez agir rapidement. Vous lancez une brique sur le cadran vitré d'une des horloges. Le verre se brise, arrosant les alentours d'une pluie de tessons. Si vous possédez un Rouleau de Corde et un Grappin, rendez-vous au **314**. Si vous n'avez pas de corde, rendez-vous au **91**.

16

Vous tournez le coin de l'Aile ouest, contournant ici et là les corps démembrés. Dans une des pièces de l'étage, vous trouvez un caisson métallique contenant une Grenade (2D+1) et une Trousse de Soins, mais aucun signe de Gengris Krann. Soudain, le hoquet d'un moteur qui démarre frappe vos oreilles. En ouvrant une fenêtre, vous apercevez la porte du garage à présent grande ouverte. Arme au poing, vous vous précipitez vers la cour et le garage. Rendez-vous au **369**.

17

Maintenant, c'est tuer ou être tué. Vous choisissez votre arme et, gonflé à l'adrénaline, vous chargez les Zombies hurlants (il y en a vingt-sept, moins ceux que vous avez peut-être déjà tués). C'est un combat à mort. Si vous l'emportez, rendez-vous au **215**.

18

Avec la Scie à Métaux, vous sectionnez deux barreaux sans trop de peine, ménageant assez d'espace pour vous faulxer. De l'autre côté, vous remarquez que quelque chose flotte dans votre direction dans l'eau bourbeuse. C'est une bouteille d'un verre épais et olivâtre. Si vous repêchez le récipient, rendez-vous au **63**. Si vous l'ignorez, rendez-vous au **278**.

19

La colossale bête s'écrase sur le sol, fissurant le plancher de bois tendre.

– Il faut quitter le château MAINTENANT ! halète Amy. Krann va entrer dans une rage folle quand il verra que nous avons tué son Zombie favori !

Vous l'assurez que vous ferez tout pour l'aider à s'échapper.

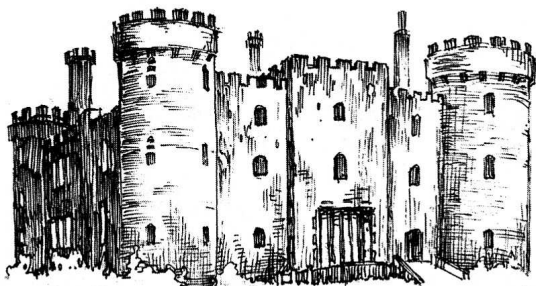
– Mais toi ? demande-t-elle.

Vous ? Pas question de fuir le château tant qu'il restera un Zombie vivant.

– C'est de la démente ! proteste Amy. Tu devras redescendre dans le sous-sol. C'est là qu'ils se terrent... Tu ne vas tout de même pas faire ça !

Vous hochez pourtant la tête.

Vous quittez tous deux le bureau pour regagner le couloir. Pour gagner l'Aile Sud, vous pouvez prendre à gauche par l'Aile Est (rendez-vous au **356**) ou à droite par l'Aile Ouest (rendez-vous au **207**).



20

Vous fouillez rapidement ce qui reste de vos opposants, pour dénicher une Boîte d'Allumettes et 7\$. Lassé de trop de propreté, vous quittez la salle de bain et la chambre à coucher (rendez-vous au **183**).

21

Otto a le choix : en dire plus sur Gengris Krann ou recevoir un bon coup dans les côtes. Etonnant de voir à quelle vitesse il fait le bon choix... Le vieil homme affirme ne jamais avoir rencontré Krann. Lui, il a été mené de son village jusqu'au château par deux recruteurs qui avaient promis un travail de tout repos, gardien de prison. La paie promise était bonne, trop bonne pour renoncer en voyant de quoi il retournait. C'était il y a deux ans. A présent il se sent presque prisonnier lui-même, puisqu'il n'est pas autorisé à quitter le quartier de détention, sauf pour prendre en charge un nouvel arrivant. On lui adresse rarement la parole, et il préfère ne pas se montrer trop curieux à propos des personnes enlevées qu'on lui confie. Il sait que Gengris Krann est un homme à craindre. Grégor, l'homme qui lui apporte la nourriture et le nécessaire, a laissé échapper que Krann planifie quelque chose de... de pas normal. Quelque chose en rapport avec les prisonniers. Otto ne sait pas ce qu'ils deviennent quand on les traîne dans une autre partie du château. Il retombe ensuite dans le silence, fixant le sol d'un air

absent. Pas de temps à perdre, vous quittez les lieux. Rendez-vous au **73**.

22

Les Zombies qui ont survécu à la première volée de balles gravissent les échelons et envahissent le balcon. Réduisez votre ENDURANCE d'autant de points qu'il restait de Zombies en vie. Si vous êtes toujours en vie, vous devez les combattre avec votre arme habituelle (la Mitrailleuse lourde n'est pas utilisable à si courte distance). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **168**.

23

L'Armure de Plates vous va parfaitement. Après quelques pas dans le couloir, vous réalisez à quel point il devait être dur d'être un chevalier à l'époque médiévale... L'Armure est lourde et ne permet qu'une progression lente et pénible (et bruyante). Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Cependant, l'Epée (1D) est une arme d'exception à la lame acérée : vous la faites siffler en l'air avec enthousiasme, pressé d'en tester l'efficacité. Rendez-vous au **248**.

24

Le vieil ascenseur descend lentement. Il pile enfin au niveau inférieur et s'ouvre sans hâte. Vous vous retrouvez dans un couloir à l'atmosphère glaciale, éclairé par des plafonniers carrés en verre dépoli. Le plafond et le sommet des murs sont peints d'un jaune triste. A mi hauteur des murs, un carrelage verdâtre. De nombreux carreaux sont fendus ou manquants. La peinture est craquelée par l'âge, couverte de sang par endroits. L'air a une senteur chimique marquée. A votre droite, à quelques vingt mètres, le couloir est barré par des portes à double battant cerclées de caoutchouc. Brusquement, un pas sonore se fait entendre, venant dans votre direction depuis la gauche. Si vous allez à la rencontre de l'arrivant, rendez-vous au **45**. Si vous préférez franchir les portes battantes, rendez-vous au **31**.

25

Non loin, il y a une autre porte blanche, dans le mur de droite cette fois. Vous collez votre oreille à la porte, mais vous n'entendez rien. Si vous voulez ouvrir, rendez-vous au **301**. Si vous préférez poursuivre, rendez-vous au **160**.

26

Vous entrouvrez la porte juste assez pour voir que la pièce est remplie de Chiens d'Attaque à l'air peu amène – peu catholique, quoi. Ils grondent et lancent des aboiements rauques en fixant l'ouverture entrebâillée. Et il y en a au moins dix ! Suspendu à un

crochet à la paroi derrière eux, un Trousseau de Clés. Pendant que vous regardez celui-ci, la meute s'est massée devant la porte ; certaines bêtes ont déjà fourré leur museau dans l'encadrement, prêtes à jaillir dans le couloir. Si vous pénétrez dans cette pièce pour prendre les clés, rendez-vous au **143**. Si vous refermez la porte pour vous éloigner, rendez-vous au **276**.



27

Le savant fait un geste vif vers vous, mais vous vous écartez à temps. La seringue qu'il pointait manque de peu votre cou ! L'arme au poing, vous ordonnez au scientifique de laisser tomber l'instrument et de l'écraser sous sa semelle. Il obéit à contrecœur. En les gardant en joue, vous poussez les savants vers la première cellule ouverte, où ils doivent se tasser sous la menace. Puis vous claquez la porte et empochez la clé. Roznik hurle de rage, vous promettant que lorsque lui et ses acolytes sortiront de là, ils feront de vous le Zombie que vous méritez d'être ! Vous saluez d'un geste ironique, bien déterminé, au contraire, à éliminer tous les morts-vivants du château. Puis vous rebroussez chemin par les portes à double battant. Vous parvenez devant une porte dans le mur de droite. Elle n'est pas verrouillée. Rendez-vous au **251**.

28

– Nan, pas de provisions à vendre, mais Grégor et moi on veut bien partager c'qu'on a, dit Boris.

Il vous tend une belle barre chocolatée et une bouteille d'eau. Vous ne faites qu'une bouchée du chocolat avant d'avalier toute l'eau. Ajoutez 3 points à votre total d'ENDURANCE. Vous remerciez les deux hommes pour leur aide et les saluez avant de gagner la porte dans le mur du fond.

– Tue-les tous ! vous encourage Boris. Tous !
Rendez-vous au **157**.

29

Vous faites leur affaire à vos deux assaillants sans anicroche. Ils gisent par terre sur le sol couvert de douilles. Si vous voulez lire le journal d'Amy, rendez-vous au **123**, Si vous retournez les poches des morts-vivants, rendez-vous au **384**.

30

La porte s'ouvre sur un escalier qui s'enroule en spirales dans une tour ronde. Arme au poing et prêt à parer à toute attaque, vous gravissez les degrés de pierre. Rendez-vous au **322**.

31

Vous êtes sur le point de pousser les portes battantes, quand vous entendez quelqu'un crier – d'une voix qui ne vous est pas inconnue ! Puis un coup de feu. Lancez un dé. Si vous tirez de 1 à 3, rendez-vous au **188**. Si vous tirez de 4 à 6, rendez-vous au **335**.

32

La porte est verrouillée et le vantail métallique bien trop solide pour être enfoncé. Si vous possédez une Clé Rouillée, rendez-vous au paragraphe portant le numéro qui y est gravé. Si vous n'avez pas de clé, vous n'avez pas d'autre choix que de revenir au corridor étroit et de suivre le couloir principal. Rendez-vous au **385**.

33

Vous pressez le bouton RDC, mais rien ne se passe. Les portes de l'ascenseur restent ouvertes. Si vous vous engagez dans le couloir pour ouvrir la porte, rendez-vous au **177**. Si vous pressez le bouton –1, rendez-vous au **147**.

34

La plupart des cartons ne contiennent que des magazines ou des catalogues : tous les soldats de plomb, figurines de BD, cartes à jouer et compils sixties que vous pourriez souhaiter. Derrière les cartons, vous trouvez une boîte de métal noire barrée

d'une étiquette DANGER. Si comme de bien entendu vous l'ouvrez, rendez-vous au **293**. Si vous n'y touchez pas, vous pouvez prendre la porte opposée (au **281**) ou aller jusqu'à l'extrémité du corridor (au **81**).

35

Vous fouillez frénétiquement dans vos possessions, cherchant désespérément la Clé de Fer pendant qu'Amy repousse les Zombies en les arrosant de plomb. « Dépêche ! » crie-t-elle d'une voix suraiguë. Après quelque secondes tendues, vous trouvez enfin la Clé au fond de votre sac et l'enfilez dans la serrure. La double porte s'ouvre et vous courez vers le monde extérieur ! Amy à vos côtés, vous piquez un sprint jusqu'à la route aussi vite que vos jambes peuvent vous porter. Vos poumons sont sur le point d'exploser ! Soudain vous entendez le rugissement d'un moteur et des pneus crisser. Un coup d'œil derrière vous : Gengris Krann est au volant de son Austin Healey lancée à pleine vitesse ! Un de ses savants fous occupe le siège du passager. Il se penche et pointe une Mitraillette vers vous ! Lancez un dé. Si le résultat est de 1 à 3, rendez-vous au **205**. S'il est de 4 à 6, rendez-vous au **114**.



36

La sacoche contient une petite Clé Rouillée gravée du chiffre 9, une Boîte d'Allumettes et un Feutre. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* quels objets vous souhaitez emporter, et continuez à suivre le corridor. Rendez-vous au **391**.

37

Vous déboulez dans la chambre et claquez la porte derrière vous avant de tirer le verrou. Un cri horrible s'élève quand les Zombies se jettent sur le pauvre Boris. Le combat est vite terminé et le silence retombe, si ce n'est les sons de mastication et les grognements de contentement que laissent entendre les monstres. Vous réalisez un peu tard qu'ils ne vont pas s'en aller et que bientôt, ils enfonceront la porte. La meilleure défense, c'est l'attaque : vous pouvez ouvrir la porte et en découdre, au **10**. Mais vous pouvez aussi tenter de caler la porte pour les retenir (rendez-vous au **180**) ou sauter par la fenêtre de la chambre dans la cour en contrebas (rendez-vous au **163**). Que choisissez-vous ?

38

La femme vous hurle de vous en aller, ou elle tirera. Si vous l'appellez par son diminutif, Amy, rendez-vous au **312**. Si vous tentez à nouveau de l'appeler par son nom complet, par exemple Amanda, rendez-vous au **197**. Si vous estimez avoir suffisamment utilisé de diplomatie et que vous possédez une Tronçonneuse, au **203**.

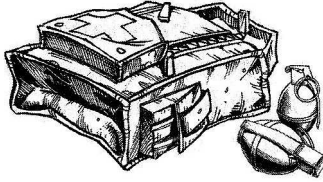
39

Courir en Armure n'est pas seulement bruyant, c'est aussi un véritable exploit – dont vous n'êtes pas capable. Avant que vous n'atteigniez la porte, la tête de la meute vous fait rouler au sol. Vous étouffez sous le poids du métal et des Chiens d'Attaque. Ces animaux vicieux plantent leurs crocs dans les plaques de l'Armure et les tordent, avant de dévorer la chair dénudée. Votre aventure s'arrête là, mais votre agonie ne fait hélas que commencer...

40

Vous jetez un coup d'œil dans la cour, où des hordes de Zombies enragés vous traquent en renversant sculptures, arbustes en pots, bancs de bois ou bennes en plastique. La seule manière de venir à bout de cette meute folle est d'utiliser la Mitrailieuse Browning installée sur le balcon du premier étage de l'Aile Est, à l'opposé. Gengris Krann n'est plus en vue et l'arme lourde semble vous tendre les bras. Un câble est tendu depuis le toit près de votre position, jusqu'aux tuiles de l'Aile Est. Une échelle métallique qui court du sol

au toit est fixée à la verticale du câble, passant non loin du balcon. Mais vous pouvez aussi atteindre le bas de cette échelle en descendant la gouttière pour traverser la cour à toute vitesse. Si vous possédez une Poulie et que vous voulez l'adapter au câble pour atteindre le toit de l'Aile Est, rendez-vous au **199**. Si vous n'avez pas de Poulie ou que vous préférez traverser en courant, rendez-vous au **387**.



41

Quand vous actionnez le commutateur, vous entendez un dé clic métallique. Une section entière de la bibliothèque se détache du mur pour révéler un passage secret derrière les vieux volumes. Vous scrutez l'intérieur : un escalier en bois mène vers le niveau inférieur. Si vous empruntez cet escalier, rendez-vous au **189**. Si vous délaissiez le passage dérobé et quittez la bibliothèque, rendez-vous au **160**.

42

Vous atterrissez sur le matelas sans dommages et roulez vivement hors du lit pour inspecter les alentours. Rendez-vous au **221**.

43

Vous sautez par-dessus un rocher massif et dévalez le bas-côté de la route. L'Austin Healey freine brutalement mais ne s'immobilise que cinquante mètres plus loin sur la route. Si vous criez à Amy de courir jusqu'au couvert de la forêt pendant que vous faites demi-tour pour affronter Krann et son comparse, rendez-vous au **128**. Si vous courez tous les deux vers la forêt, rendez-vous au **287**.

44

Deux précautions valent mieux qu'une, c'est donc plusieurs balles que vous logez dans l'occiput de Gengris Krann. Eparpillé un peu partout sur le gravier, il fait déjà moins figure de menace pour le monde. A présent, la seule pensée qui vous vient à l'esprit est : fuir ! Fuir le château aussi vite que possible. Vous entrez dans le garage pour inspecter le véhicule. Si vous avez des Clés de Voiture en poche, rendez-vous au **217**. Sinon, rendez-vous au **96**.

45

La, ou plutôt les personnes qui approchent apparaissent bientôt à vos yeux. Une bande de dix-

neuf Zombies se dirige vers vous, menée par quelqu'un qui ne vous est pas inconnu. Grande taille, tête chauve, une combinaison orange et des bottes noires. Vous reconnaissez Boris, mais lui ne se rappellera pas de vous. Il n'a plus rien d'humain. Des cloques et des plaies béantes ornent son crâne. Du sang injecte ses yeux, qui saillent hors de leurs orbites. Sa lèvre supérieure a été arrachée, révélant des gencives ensanglantées et ce qui reste de ses dents. Boris n'est plus qu'un Zombie. Il claudique vers vous en brandissant maladroitement un Pistolet, mais ne semble pas avoir conscience de tenir une arme. D'un reste de voix, il encourage la meute de Zombies, comme si c'était nécessaire :

– ...ue-les tous... 'ouss... encore et encore, comme un disque rayé.

Vous n'avez d'autre choix que de le combattre, lui et les dix-neuf Zombies qui le suivent. Si vous survivez, rendez-vous au **149**.



46

Le plafond est vraiment bas, et vous devez vous courber pour ne pas vous heurter le crâne aux poutres. Le plancher craque désagréablement sous vos pieds. Vous alliez soulever le couvercle d'une grande caisse, quand un poing musculeux le fait voler en éclats et se referme sur votre gorge ! L'énorme patte, couverte de taches de son et amputée d'un doigt, vous soulève sans

effort. Si vous avez une arme à feu, rendez-vous au **361**. Sinon, rendez-vous au **186**.

47

Le sol est couvert de tapis passés et les murs d'un papier peint à motifs d'un autre âge. Quelques natures mortes pendent aux cimaises, alternant avec des miroirs à coins dorés et des gravures sous cadre. Vous suivez ce couloir jusqu'à un angle qu'il fait en tournant à droite. Un peu plus loin, une porte blanche s'ouvre dans le mur de gauche. Le vantail porte l'inscription **SALLE DE JEU** en élégantes capitales noires. Si vous ouvrez la porte, rendez-vous au **347**. Si vous poursuivez, rendez-vous au **129**.

48

En courant aussi discrètement que vous le pouvez, tout en jetant des coups d'œil alentour, vous traversez des parties du château qui vous sont à présent familières. Vous atteignez l'Aile Ouest où les corps de plusieurs Zombies gisent sur le carreau, mais il n'y a aucun signe du diabolique Krann. La porte d'un petit placard mural est restée ouverte. Vous y trouvez deux Trousse de Soins qui vous permettront de regagner 4 points d'ENDURANCE chacune. Vous sursautez en entendant le bruit d'un moteur qui démarre. A travers une fenêtre, vous voyez que la porte du garage de l'Aile Est est grande ouverte. Arme au poing, vous vous précipitez vers la cour et le garage. Rendez-vous au **369**.

49

La Grenade rebondit vers vous et explose ! Vos pieds quittent le sol et votre dos heurte violemment le mur. Les éclats fusent de toutes parts en déchirant le voile de fumée. Dans un lieu confiné comme ce couloir, le souffle produit davantage de dommages que l'explosion elle-même. Lancez un dé. Avec 1 ou 2, rendez-vous au **383**. Avec 3 ou 4, rendez-vous au **319**. Avec 5 ou 6, rendez-vous au **115**.

50

Bien que vous soyez dangereusement exposé dans ce minuscule ascenseur, le Gilet Pare-Balles vous protège du gros de l'explosion. Vous n'êtes touché que par deux éclats. Déduisez 4 points de votre ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au **234**.

51

Vous vous présentez aux deux hommes, et leur expliquez un peu longuement de quelle manière vous avez été kidnappé.

– Concentre-toi sur c'qui compte, vous coupe Boris, manifestement indifférent à vos malheurs. Bon. On peut p'têtre t'aider. On a des infos et du matos, on n'dit pas non à partager. Mais tout s'paie dans cette vie. En dollars. A prendre ou à laisser.

Si vous avez de l'argent et que souhaitez acheter quelque chose, rendez-vous au **131**. Dans le cas contraire, vous pouvez quitter les deux hommes en prenant la porte du mur d'en face (rendez-vous au **157**), ou les attaquer par surprise (rendez-vous au **284**).

52

Vous tâchez de rassurer Amy, mais en vain. Elle vous supplie de l'accompagner, d'aller chercher de l'aide ensemble : mieux vaut laisser les autorités se charger des Zombies. Vous ne pouvez que lui répondre que, le temps que l'armée arrive, il sera trop tard. Vous devez retourner à l'intérieur du château, finir le travail. Vous enjoignez la jeune femme de suivre la route – dans la forêt, elle s'égarerait – mais de se cacher au moindre signe d'un poursuivant. Vous la saluez en promettant de la retrouver plus tard. De retour à la forteresse, vous êtes assez surpris de constater que la porte principale n'a pas été cadénassée à nouveau. Vous repoussez doucement un des battants pour vous glisser par l'interstice et refermez derrière vous. Vous prenez la porte de l'Aile Sud, puis longez l'Aile Ouest, jusqu'à l'escalier de l'Aile Nord. Vous alliez descendre au sous-sol, mais vous décidez soudainement de jeter un œil dans la lunette montée sur la table d'observation, juste devant. Rendez-vous au **230**.

53

Vous poussez les portes battantes pour tomber sur six Zombies à l'air particulièrement sanguinaire qui ont fait irruption dans la chambre à coucher. Ils se jettent dans votre direction, bien décidés à vous déchirer bouchée par bouchée. Vous devez combattre. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **268**.

54

Vous inspectez la pièce : un vrai massacre. Côté hommes ou côté femmes, rien n'a été épargné. Tous les miroirs ont été brisés, les lavabos de faïence fracassés. Les bancs sont réduits en petit bois comme si on les avait enfoncés à coups de masse. Les portes des casiers ont été arrachées de leurs gonds, de même que les rideaux des cabines de douche. Les tuyaux pendent du mur et de l'eau s'écoule encore doucement sur le carrelage clair. Les Zombies qui ont détruit ces vestiaires ont bien fait leur travail. Si vous voulez fouiller les casiers ouverts, rendez-vous au **263**. Si vous refermez la porte, rendez-vous au **220**.

55

Le savant se recroqueville instinctivement pour éviter les coups, et ne tente rien pour vous empêcher, Amy et vous, de quitter l'angle de tir de la meurtrière. Vous faites demi-tour pour regagner l'Aile Nord, que vous traversez en direction de l'aile Ouest. Rendez-vous au **207**.

56

Vous videz la flasque sur le sol et la glissez dans une de vos poches. Vous fouillez rapidement les lambeaux de vêtements des Zombies et mettez la main sur 7\$ et une paire de Boutons de Manchette en argent en forme de grenouilles. Rien d'autre d'intéressant ou du moins d'aussi incongru ; vous regagnez donc l'escalier. Vous allez vous y engager, quand vous remarquez quelque chose sous les marches. C'est un coffre d'acier ventru, scellé dans le sol de béton. Une serrure à combinaison permet de l'ouvrir. Vous testez plusieurs suites de chiffres (un, deux, trois... le triple six...) mais sans succès. La porte est trop massive pour être endommagée par votre arme. Si vous avez ramassé un morceau de papier jaune, rendez-vous au **86**. Sans cette note, il n'y a rien que vous puissiez faire si ce n'est regagner la bibliothèque. Agacé de laisser ce coffre derrière vous, vous tentez de vous convaincre qu'il devait être vide ou piégé. Vous ne perdez pas plus de temps dans la bibliothèque et regagnez le corridor. Rendez-vous au **160**.

57

Vous dévalez l'escalier du sous-sol et longez le souterrain plongé dans l'obscurité, passant sans un regard devant les cellules ouvertes et l'ascenseur, jusqu'aux portes cerclées de caoutchouc. Vous vous arrêtez juste à temps pour observer, par deux panneaux vitrés incrustés dans les portes, un groupe d'hommes qui se tient de l'autre côté. Les manches de leurs blouses blanches tachées de sang volent en tous sens : ils se disputent avec de grands gestes. Le plus nerveux est une vraie caricature de méchant d'opérette : chauve, déformé par une balafre, un œil couvert par un bandeau. Il semble agacé par quelque chose et tapote sur son porte-documents en apostrophant les autres. Un badge orne sa poche de blouse : ROZNIK. Les trois autres sont GOBER, STEEN et LANGE. Pas de doute, ce sont les savants fous qui ont créé l'armée de Zombies de Gengris Krann. Ils sont à portée de main et presque de tir. Si vous entrez arme au poing pour les boucler dans leurs propres cellules, rendez-vous au **214**. Si vous possédez une Blouse Blanche de laboratoire, vous pouvez y aller au bluff et vous faire passer pour un

nouvel assistant recruté par Krann. Rendez-vous alors au **380**.

58

Gengris Krann, sportif à ses heures, est un excellent tireur. Il ne rate que rarement sa cible. Mais sa fureur l'aveugle : la balle siffle près de votre tête et ricoche sans danger. Vous ne perdez pas une seconde : il faut regagner le toit avant qu'il ne puisse recharger et viser à nouveau ! Lancez un dé. De 1 à 3, rendez-vous au **211**. De 4 à 6, rendez-vous au **153**.

59

Vous criez de tous vos poumons pendant plusieurs minutes, mais personne ne vient. Ce n'est qu'après un long moment que vous entendez le cliquetis d'acier de la serrure. Otto entre dans la cellule, les traits déformés par la colère : vous avez interrompu son repas. Une serviette tachée est encore nouée autour de son cou. Sans un mot, il vient à vous et vous frappe de toutes ses forces, une, deux, trois fois. Un craquement étouffé le calme enfin : vous avez une côte cassée. Déduisez 3 points de votre total d'ENDURANCE. Après cette rossée, vous êtes trop occupé à vous tordre de douleur pour tenter quelque chose. Rien d'autre à faire que d'attendre sa prochaine visite. Après un dernier coup, « Pour la route ! », le gardien tourne les talons et claque la porte, sans doute pour retourner s'attabler devant quelque ambrosie. Rendez-vous au **194**.



60

L'écran gèle instantanément et l'ordinateur portable s'éteint. De frustration, vous gratifiez le clavier d'un coup bien mérité. Amy essaie de vous calmer, en affirmant que le portable ne vous aurait été d'aucune utilité. Rendez-vous au **158**.

61

En évitant tout contact avec le sang grâce à vos Gants de Caoutchouc, vous ramassez le carnet. De feuille en feuille, vous survolez les entrées : injection de sang contaminé au quota journalier de cobayes, essais, échecs, production moyenne en Zombies... Certains jours il n'y avait qu'une ou deux réussites, mais à la date du 3 juillet, huit personnes ont été infectées d'un coup. Puis les cadences ont augmenté. Un vrai cauchemar... Voilà qui devra être porté à la connaissance des autorités, si vous parvenez à vous échapper. Un numéro de téléphone est noté en petits caractères soigneux en bas de la dernière page du carnet, abrégé, sans doute pour les appels internes : « KRANN, tél. n°121 ». Mémorisez-le. Vous jetez le carnet et quittez les lieux. Rendez-vous au **155**.

62

Ecarter les portes avec la lame de l'Epée ne demande pas trop d'efforts. Vous les faites glisser de côté, pour vous retrouver dans un couloir à l'atmosphère glaciale, éclairé par des plafonniers carrés en verre dépoli. Le plafond et le sommet des murs sont peints d'un jaune triste. A mi hauteur des murs, un carrelage verdâtre. De nombreux carreaux sont fendus ou manquants. La peinture est craquelée par l'âge, couverte de sang par endroits. L'air a une senteur chimique marquée. A votre droite, à quelques vingt mètres, le couloir est barré par des portes à double battant cerclées de caoutchouc. Brusquement, un pas sonore se fait entendre, venant dans votre direction depuis la gauche. Si vous allez à la rencontre de l'arrivant, rendez-vous au **45**. Si vous préférez franchir les portes battantes, rendez-vous au **31**.

63

Peu désireux de plonger vos mains dans la fange, vous attrapez un vieux manche qui traîne là, avec lequel vous faites sauter la bouteille hors de l'eau, sur le terre-plein de béton. Elle éclate en fragments brillants, révélant son contenu : un bout de papier jaune et froissé, sur lequel vous lisez « Combinaison coffre, 181 ». Vous demandant qui diable rédige pareil message pour le fourrer ensuite dans une bouteille, vous mettez le morceau de papier dans votre poche avant de vous rendre au **278**.

64

Vous débarrassez la porte de sa barricade. Les coups redoublent d'intensité. A travers le panneau fendu, vous entrapercevez une foule de Zombies dans le couloir. Si vous attaquez, rendez-vous au **10**. Si tout compte fait vous sautez par la fenêtre, rendez-vous au **163**.

65

Vous êtes déjà à mi-hauteur du tuyau de descente de gouttière quand il devient manifeste (enfin, encore plus manifeste qu'au moment où vous avez pris cette décision) qu'une fois à terre, il y aura bien trop de Zombies dans la cour pour espérer survivre s'ils attaquent tous ensemble. Ce qu'ils feront, bien sûr. En vous retenant d'une main au tuyau de zinc, vous commencez à tirer sur eux pour les disperser. Mais cela ne sert qu'à en attirer d'autres dans la cour... Vous en tuez un bon nombre, visant, tirant, visant à nouveau, mais le recul de l'arme fragilise dangereusement la gouttière... Quand vous vous en apercevez, trop tard pour remonter ! Les attaches sautent du mur une à une et le tuyau s'abat d'une pièce dans la cour, en plein milieu d'un groupe de morts-vivants. Mordu et griffé sans merci, vous êtes irrémédiablement infecté avant d'avoir pu réagir. S'ils laissent quelque chose de votre carcasse, vous vous relèverez bientôt comme l'un des leurs. Votre aventure est terminée.

66

La porte est cadénassée. Si vous avez une arme à feu et que vous souhaitez tirer sur le cadenas, rendez-vous au **259**. Si vous possédez un Pied-de-Biche et que vous voulez tenter de vous en servir, rendez-vous au **192**. Autrement, poursuivez le long du couloir. Rendez-vous au **388**.

67

Les dents pointues vous traversent la peau et font jaillir le sang. Malheureusement pour vous, le Zombie saigne de la jointure des mâchoires et vous infecte ! Vous ne pouvez rien faire. Un autre conscrit va rejoindre les rangs de l'armée de Gengris Krann. Votre aventure est terminée.

68

Vous fouillez dans votre poche et donnez à Amy le médaillon doré et sa chaîne.

– Mon médaillon ! Où l'as-tu trouvé ? demande-t-elle, au comble de l'excitation.

– Mieux vaut que tu ne saches pas, répondez-vous.

Toute joyeuse, Amy se confond en remerciements et ne peut s'empêcher, enfin, de sourire. C'est la première

fois depuis que vous l'avez rencontrée. Mais il est temps d'y aller. Vous enjoignez la jeune femme de suivre la route – dans la forêt, elle s'égarerait – mais de se cacher au moindre signe d'un poursuivant. Vous la saluez en promettant de la retrouver plus tard. De retour à la forteresse, vous êtes assez surpris de constater que la porte principale n'a pas été cadenassée à nouveau. Vous repoussez doucement un des battants pour vous glisser par l'interstice et refermez derrière vous. Vous prenez la porte de l'Aile Sud, puis longez l'Aile Ouest, jusqu'à l'escalier de l'Aile Nord. Vous alliez descendre au sous-sol, mais vous décidez soudainement de jeter un œil dans la lunette montée sur la table d'observation, juste devant. Rendez-vous au **230**.

69

A votre gauche se trouve un casier peint en rouge, que vous n'aviez pas remarqué jusque là, car il était dissimulé par une des chaudières. A l'intérieur, vous trouvez des pansements et de la crème antiseptique que vous utilisez sur vos poignets mis à vif par les fers. Ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE.



Alors que vous terminez votre bandage, un bruit de glissement vous fait sursauter. Par la grille de ventilation tombent pas moins de trois Zombies faméliques, qui ont dû ramper le long d'un conduit en vous entendant. Vous devez les combattre, à *mains nues* ou avec une arme si vous en avez une. En cas de victoire, rendez-vous au **273**.

70

Vous bondissez en arrière pour gagner un peu de temps, ajuster le Zombie et tirer. Une balle suffit pour l'étendre. La Tronçonneuse continue de rugir jusqu'à ce que vous l'arrachiez de ses doigts raides comme des bâtonnets. Si c'était Amy, il n'y a plus rien que vous puissiez faire pour elle à présent. Vous êtes tenté de la remercier pour la Tronçonneuse (2D+3), un précieux auxiliaire pour trancher la délicate question des Zombies... si son poids ne vous empêche pas de l'emporter. Si vous prenez la Tronçonneuse avec vous, déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE. Vous quittez ensuite la chambre froide et tournez à droite dans le couloir. Rendez-vous au **341**.

71

L'Épée (1D) est une arme d'exception à la lame acérée : vous la faites siffler en l'air avec enthousiasme, pressé d'en tester l'efficacité. Rendez-vous au **248**.

72

Amy lève son arme vers vous d'une main tremblante. – Vous êtes avec eux ? Dites-le, que vous êtes avec eux !

Vous pouvez lui répondre et qu'en réalité vous avez lu son journal (rendez-vous au **193**). Ou lui dire de baisser son arme (rendez-vous au **94**).

73

Quand vous tournez les talons pour vous éloigner, Otto vous supplie de le libérer... Vous vous contentez de lui montrer la clé des chaînes et de la jeter dans la grille d'évacuation au coin de la cellule.

– Sois gentil, t'auras du ragoût, lancez-vous avec un sourire sans chaleur.

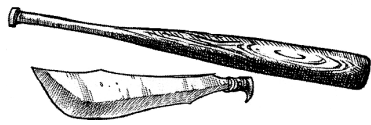
Puis vous scrutez le couloir au-delà de la porte d'acier. Il est chichement éclairé par une rangée de lumières clignotantes. Le Mal rode tout autour de vous dans la pénombre, juste au-delà de votre champ de vision. Une arme ne serait pas de trop pour le combattre. A votre droite, le couloir se termine sur une porte entrebâillée. A votre gauche, il continue aussi loin que votre regard porte. Allez-vous pousser la porte (rendez-vous au **255**) ou suivre le couloir (rendez-vous au **93**) ?

74

Les Zombies martèlent la porte et se jettent contre elle jusqu'à ce qu'elle se fende puis se dégonde. Vingt-quatre Zombies foulent aux pieds les débris du panneau en se ruant sur vous, rendus fous par la faim. Vous sortez votre arme et faites feu. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **40**.

75

Le marteau fend les airs sans élégance mais avec assez de précision pour vous frapper au milieu du front. La douleur éclate dans votre crâne à vous rendre fou. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE ! Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au **399**.



76

Les portes battantes s'ouvrent sur une salle de bain pourvue d'une large baignoire, d'une douche et de toilettes. Carrelage et faïence sont d'un jaune assez tape-à-l'œil. Un placard en métal orné d'un miroir bien net surmonte le lavabo. Vous l'ouvrez pour découvrir une brosse à dents et du dentifrice. Pendant que vous contemplez vos découvertes d'un air un peu dépité, la porte de la chambre à coucher s'ouvre. Vous pouvez retourner dans la chambre, redoutable comme une armée prête au combat (rendez-vous au **53**) ou, comme dans un mauvais thriller, vous dissimuler derrière le rideau de douche (rendez-vous au **344**).

77

Le dossier contient des plans annotés et factures pour le creusement d'un tunnel de secours. Krann l'a apparemment édifié pour s'enfuir en cas de descente de police avant que ses hordes de Zombies ne soient prêtes. Au fond d'une réserve de l'Aile Sud se trouve un clavier numérique qui commande l'ouverture. En marge d'un plan, une annotation : le code est le *161*. Amy piaffe d'excitation.

– Qu'est-ce qu'on attend ? Il faut trouver ce débarras ! Si vous ne l'avez pas encore tenté, vous pouvez décrocher le téléphone : rendez-vous alors au **323**. Sinon, rendez-vous au **158**.



78

Vous arrachez le couvercle de la caisse. Elle est pleine de sacs de sable et de ciment. Vous en retirez deux de la pile, révélant un Tupperware dissimulé, le genre de récipient où on met son déjeuner. La mauvaise

nouvelle est que la boîte ne contient pas de nourriture. La bonne est qu'on y a caché deux Grenades à main (2D+1) et une Trousse de Soins. Ravi de cette découverte, vous les enfilez dans votre ceinture en prévision de vos prochains combats. Si vous voulez ouvrir la trappe métallique, rendez-vous au **210**. Si vous continuez à suivre le corridor, rendez-vous au **337**.

79

Le Zombie téméraire avance en tête de ses congénères. Il trébuche... et laisse tomber la Grenade. L'engin rebondit, roule vers vous et explose ! Vos pieds quittent le sol et votre dos fait douloureusement connaissance avec le mur. Les éclats fusent de toutes parts en déchirant le voile de fumée. Dans un lieu confiné comme celui-ci, le souffle produit davantage de dommages que l'explosion elle-même. Si vous portez un Gilet Pare-Balles, rendez-vous au **275**. Si vous êtes sans protection, rendez-vous au **228**.

80

Difficile de contrôler votre progression, car le câble est couvert de graisse. Votre arrivée est donc un peu plus rapide et brutale que souhaitée... Heureusement, vous vous recevez sans vous blesser. Une double porte ferme la partie inférieure de la cage d'ascenseur, mais elle est fermée et vous ne parvenez pas à écarter les deux panneaux. Si vous avez un Pied-de-Biche, rendez-vous au **185**. Sinon, rendez-vous au **300**.



81

Le corridor se termine sur une intersection. A votre gauche, le couloir est rectiligne sur plusieurs mètres puis tourne vers la gauche, risquant donc de vous ramener d'où vous venez. A votre droite, un couloir en droite ligne, puis qui vire vers la droite, vous forçant là aussi à rebrousser chemin. En face de vous s'ouvre un escalier aux larges degrés couverts de moquette, qui mène au niveau inférieur. Des cris et des coups se font entendre plus bas. Vous décidez d'aller voir de quoi il retourne, arme en main et prêt à en découdre. Rendez-vous au **176**.

82

Vous placez les clés dans les deux orifices, puis vous tournez celle gravée du chiffre 8, et ensuite celle

marquée du chiffre 2. Le cadenas s'ouvre avec un déclic et l'anneau glisse hors du verrou d'acier. Des grattements se font entendre derrière la porte : un autre prisonnier, sans doute. Mais un hurlement et des coups s'élèvent : si c'est un prisonnier, il n'a rien d'humain ! Vous vérifiez que votre arme est bien chargée et repoussez la porte d'un coup de pied. Elle donne sur une pièce sans éclairage ; le peu de lumière qui vient du laboratoire trace des ombres grotesques sur le seuil. Les remugles vous soulèvent le cœur. Des silhouettes se meuvent dans la demi-obscurité en grognant ou jetant des cris aigus. Cette pièce est pleine de Zombies ! Vous pouvez chercher à tâtons un interrupteur à l'intérieur (rendez-vous au **310**), ou tirer à l'aveuglette sans finasser (rendez-vous au **179**).



83

Vous fouillez la pièce mais vous ne trouvez rien d'autre qu'un billet de 10\$ froissé entre les coussins du sofa. Il n'y a pas d'autre issue pour quitter la pièce. Vous revenez donc sur vos pas, dépassez l'intersection et gagnez l'extrémité du corridor pour ouvrir la nouvelle porte (rendez-vous au **30**).

84

La porte s'ouvre sur un minuscule placard aux relents de mois. Des crottes de rats jonchent le petit espace et des toiles d'araignée pendent des coins. Vous remarquez deux boîtes en plastique glissées sous l'étagère du bas. La première est pleine de vieux papiers et de magazines. La seconde contient des livres dépareillés, un portefeuille avec 2\$, une boîte en carton pleine de Balles et deux tubes de Vitamines (qui vous restitueront 2 points d'ENDURANCE

chacun). Vous rangez vos trouvailles dans votre sac avant de refermer la porte pour poursuivre votre chemin. Rendez-vous au **202**.

85

Vous vous mettez en marche, espérant revenir dans de brefs délais à la civilisation. Vous vous engagez dans un sentier qui serpente entre les arbres parallèlement à la route, assez près pour ne pas vous perdre, mais avec assez de troncs et de buissons pour se dissimuler si Krann utilise sa voiture. Vous marchez en silence : les horreurs vécues durant cette journée sont encore trop présentes pour en parler. Alors qu'elle devrait être heureuse d'échapper aux griffes de Gengris Krann, Amy semble en état de choc. Soudain, une pensée vous vient en tête. Si vous possédez un Médaille doré au bout d'une chaîne, rendez-vous au **100**. Sinon, rendez-vous au **227**.

86

Vous sortez le Morceau de Papier de votre poche : vous saviez bien que cette combinaison vous servirait ! Composez les chiffres sur le cadran du coffre et rendez-vous au paragraphe portant ce même numéro. Si vous n'êtes pas en capacité de le faire, il ne vous reste rien d'autre à faire que regagner la bibliothèque. Frustré de ne pas avoir découvert le contenu du coffre-fort, vous tentez de vous convaincre qu'il devait être vide ou piégé. Sans perdre plus de temps entre les rayonnages, vous regagnez le corridor. Rendez-vous au **160**.

87

En désespoir de cause, vous jeter les coussins, les draps et l'édredon par la fenêtre, espérant qu'ils amortiront votre chute. Vous enjambez ensuite l'appui de fenêtre, saisissez le bord du cadre à deux mains et vous vous laissez pendre le long de la muraille. Une grande respiration et... vous lâchez. Votre réception sur le gravier de la cour est hélas fatale : votre tête heurte brutalement un coin de banc et votre cou se brise en faisant un angle anormal. Votre aventure est terminée.

88

Un tir vous fauche en plein dans votre élan ! C'est Gengris Krann qui s'est armé d'un Fusil de précision. Il tire par une fenêtre du premier étage de l'Aile Ouest. Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, rendez-vous au **174**. Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au **398**.



89

La porte s'ouvre sur un débarras profond et étroit, plongé dans le noir. Quand vous allumez la lumière à l'intérieur, un Zombie éborgné jaillit d'une pile de vieux bagages qui se dispersent en tous sens. Surpris, vous êtes précipité au sol par le mort-vivant, qui en profite pour vous frapper. Déduisez 1 point de votre ENDURANCE. Vous luttez pour repousser sa lourde carcasse avant qu'il ne vous infecte avec ses dents pointues encroûtées de son propre sang. Si vous l'emportez, rendez-vous au **349**.

90

Vous attrapez un gros peson laitoné sur une balance et, vous tenant aussi loin que possible pour ne pas être éclaboussé, vous lancez le projectile improvisé contre la bonbonne. Le verre éclate et laisse échapper en gros glou-glou le sang contaminé, qui se répand en ruisseau sur le sol de béton. Vous vous dirigez ensuite vers le fond du laboratoire et faites coulisser les portes du placard vitré pour détruire les fioles et l'équipement scientifique qu'il contient. Dans une boîte de métal coincée entre les rangées de bocaux et d'écouvillons, vous trouvez deux Grenades (2D+1), une boîte de Balles (les savants devaient se méfier de leurs propres créatures !) et deux Trousses de Soins portatives. Satisfait de votre sabotage, vous allez inspecter de plus près la porte d'acier fermée au cadenas. Rendez-vous au **320**.

91

Le Zombie vous dévisage avec ce qui ressemble à un rictus moqueur – ou ce qui en serait un si ses lèvres n'avaient pas été grossièrement cousues avec une ficelle. Un sang noir ruisselle des commissures de sa bouche jusqu'à son menton. Les bâtons de dynamite allumés toujours en main, il gravit les dernières marches jusqu'à la tour de l'horloge. Si vous tirez sur le Zombie, rendez-vous au **242**. Si vous sautez par le cadran, rendez-vous au **368**.

92

La garde-robe consiste en blouses, robes, T-shirts et jeans pendus aux cintres. Des sacs à main s'empilent sur l'étagère du haut. Dans l'un d'eux, vous trouvez un Appareil Photo qui semble en état de marche mais à court de piles. Vous le glissez dans votre sac et poursuivez votre fouille. La commode ne contient que des duvets, des couvertures et des draps. La table de chevet renferme un Pistolet (1D+2) avec ses Balles, une brosse à cheveux, encore un sac à main (vide), quelques lettres, un stylo et un carnet rempli au jour le jour. Si vous voulez feuilleter ces papiers, rendez-

vous au **279**. Si vous empruntez les portes battantes qui s'ouvrent dans le mur opposé, rendez-vous au **222**.

93

Vous êtes tenté de revenir jusqu'à votre cellule pour donner à Otto un bon coup ou deux, mais vous ne vous laissez pas aller à cette pauvre revanche. Vous vous engagez sans attendre dans le corridor, en frissonnant au contact de vos pieds nus sur le béton lisse et froid. Un peu plus loin, vous apercevez plusieurs graffitis hâtifs sur le mur. « Ils viennent nous prendre ». « Bienvenue en enfer. » Et d'autres, dans des langues que vous ne comprenez pas. Un crochet mural retient une sacoche en toile élimé. Si vous l'ouvrez, rendez-vous au **36**. Si vous n'êtes pas curieux, poursuivez au **391**.

94

Frémissant de peur, Amy jette son arme... mais quand elle heurte le sol, un coup part ! Lancez un dé. Avec 1, 2 ou 3, rendez-vous au **308**. Avec 4, 5 ou 6, rendez-vous au **3**.

95

Estimez-vous heureux d'avoir survécu aux assauts des Chiens d'Attaque. Vous déverrouillez la porte et débouchez dans un nouveau corridor. Une puanteur abominable vous parvient de l'extrémité gauche du couloir ; vous préférez donc prendre à droite, jusqu'à une intersection en T. Un large coffre de chêne poussé contre le mur décore les lieux. Rendez-vous au **226**.

96

Vous retournez le garage de bout en bout, sans trouver un début de clé. Tant pis, pas une minute de plus à perdre dans ce château maudit ! Vous êtes pressé de fuir et de retrouver Amy. Un vélo d'un modèle démodé repose sous une bâche contre le mur du fond : c'est encore le meilleur moyen pour s'éloigner avant la tombée de la nuit. Vous le poussez jusqu'à la porte principale du château et ouvrez les portes. Environ une heure plus tard, vous apercevez une silhouette féminine, marchant le long de la route. Elle a de longs cheveux clairs et est vêtue d'un jean et d'un T-shirt. Amy, bien sûr. Vous l'appelez. Elle saute de joie en vous apercevant sur votre bicycle.

– Qu'est-ce qui t'a retenu si longtemps ?

Vous répondez que vous avez pris le temps de commander un café en passant. Elle refuse d'enfourcher la barre transversale :

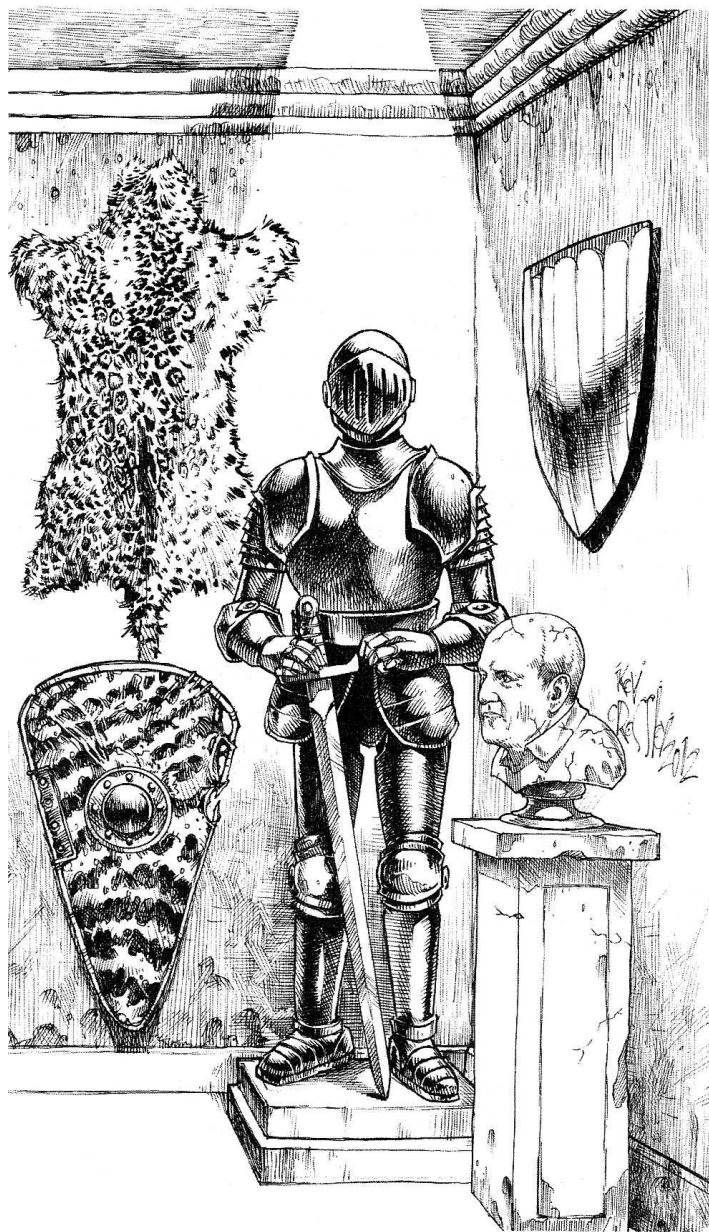
– Non, non, JE pédale et TU t'assieds sur la barre !

Vous êtes trop fatigué pour discuter, et la fille a en effet un bon coup de pédale. Vous vous éloignez dans

le lointain en lui contant votre duel contre Krann et ses derniers Zombies. Rendez-vous au **400**.

97

A trente mètres devant vous, dans l'angle que fait le couloir en tournant vers la gauche, vous apercevez un buste de marbre blanc bien astiqué. A côté, une magnifique armure de plates mise en valeur par un spot dans le plafond. L'Armure semble à votre taille ; si vous voulez l'essayer, rendez-vous au **23**. Si vous délaissiez l'Armure là mais que son Epée vous intéresse, rendez-vous au **71**. Si vous poursuivez sans vous arrêter, rendez-vous au **248**.



98

Le Zombie pointe sa Tronçonneuse vrombissante vers vous ! D'une torsion, vous esquiviez l'arme, mais les dents d'acier tracent un sillon sanglant sur votre bras. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au **70**.

99

Le bras levé, vous vous jetez à travers le cadran d'une des horloges. Vous tombez comme une pierre sans pouvoir vous raccrocher à quoi que ce soit. L'atterrissage est rude ! Lancez deux dés et déduisez le résultat de votre total d'ENDURANCE. Si par extraordinaire vous êtes encore en vie, rendez-vous au **359**.

100

Vous fouillez dans votre poche et donnez à Amy le médaillon doré et sa chaîne.

– Mon médaillon ! Où l'as-tu trouvé ? demande-t-elle, au comble de l'excitation.

– Mieux vaut que tu ne saches pas, répondez-vous.

Toute joyeuse, Amy se confond en remerciements et ne peut s'empêcher, enfin, de sourire. C'est la première fois depuis que vous l'avez rencontrée. Mais il est temps d'y aller. Vous vous engagez sur un sentier que vous suivez à grands pas, pressés de parvenir à un village avant la tombée de la nuit. Rendez-vous au **400**.

101

Vous ramassez négligemment le carnet. De feuille en feuille, vous survolez les entrées : injection de sang contaminé au quota journalier de cobayes, essais, échecs, production moyenne en Zombies... Certains jours il n'y avait qu'une ou deux réussites, mais à la date du 3 juillet, huit personnes ont été infectées d'un coup. Puis les cadences ont augmenté. Un vrai cauchemar... Voilà qui devra être porté à la connaissance des autorités, si vous parvenez à vous échapper. Un numéro de téléphone est noté en petits caractères soigneux en bas de la dernière page du cahier, mais impossible de le mémoriser... Vous jetez le carnet et quittez le labo, sans vous être aperçu que quelques gouttes de sang infecté ont coulé de la reliure sur les plaies de vos poignets. Vos capacités mentales diminuent déjà. Le temps que vous parveniez à l'extrémité du corridor, vous aurez commencé à vous transformer en Zombie décérébré. Votre aventure est terminée.

102

Vous êtes piégé au fond du puits d'ascenseur sans moyen d'ouvrir les portes. Si vous tentez d'agripper le câble d'ascenseur et de grimper, rendez-vous au **190**. Si vous préférez appeler à l'aide, rendez-vous au **374**.

103

Le corridor vous mène jusqu'à une porte d'apparence robuste, peinte en blanc. Vous pressez votre oreille contre la surface froide, mais vous n'entendez rien. Si

vous ouvrez la porte, rendez-vous au **378**. Si vous faites demi-tour et prenez le corridor qui mène dans la direction opposée, rendez-vous au **265**.

104

Le coup vous sonne et vous tombez inconscient. Tous les Zombies se jettent sur vous pour arracher des lanières de votre chair et boire votre sang. Vous ne reviendrez à la conscience que sous la forme d'un monstre à demi démembré, condamné à errer dans ce château. Votre aventure est terminée.

105

L'étui à violon contient une Mitraillette (2D+5) et plusieurs boîtes de Balles. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez ouvrir la grande caisse (rendez-vous au **272**). Sinon, vous quittez la pièce par le corridor, en vous rendant au **252**.

106

Vous êtes salement blessé et perdez du sang en abondance. De plus, votre meilleure arme a été détruite par l'explosion : rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous possédez une Trousse de Soins et que vous souhaitez l'utiliser (ça semble indiqué), rendez-vous au **267**. Dans le cas contraire, vous risquez de perdre tout votre sang. Si vous ne trouvez pas de Trousse de Soins dans l'une des trois prochaines pièces que vous explorerez, l'hémorragie aura raison de vous et votre aventure se terminera là. Pressant vos plaies à deux mains, vous vous appuyez de l'épaule contre le mur et suivez le corridor. Rendez-vous au **25**.

107

Quand la masse de Zombies éruptants arrive sur vous, vous réalisez, mais un peu tard, qu'ils sont trop nombreux. Si vous tentez malgré tout de les abattre, rendez-vous au **266**. Si vous pensez avoir plus de chance avec la porte principale, rendez-vous au **394**.

108

Emergeant de la fumée et de la poussière, les Zombies survivants piétinent ce qui reste de leurs congénères et se dirigent vers vous en gémissant et claquant des dents. Ils sont déjà très près quand vous parvenez enfin à arracher la goupille de votre Grenade. Lancez-la puis jetez un dé. De 1 à 3, rendez-vous au **184**. De 4 à 6, rendez-vous au **253**.

109

Quatre Zombies approchent d'une démarche disgracieuse, comme des animaux blessés. Leur peau est d'un gris malsain, leur chair putréfiée pend en

festons. Leurs mains sont crispées, et leurs lèvres craquelées cachent mal une langue fousseuse, toujours en mouvement. Une paire d'yeux injectés de sang s'agitent dans leurs orbites à chacun de leurs pas maladroits. Et ils crient ! Vous allez devoir combattre ces horreurs, à *mains nues* ou avec une arme si vous en avez une. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **136**.

110

La bataille est terminée. Il n'y a plus aucun Zombie dans la cour. La sirène d'alerte aérienne s'est tue, et un silence presque surnaturel s'est emparé des lieux maintenant que le tac-tac-tac de la Mitrailleurse Browning ne retentit plus. Elle fume sur son affût. Quand la poussière retombe, les piles de Zombies morts ou coupés en deux par les rafales apparaissent. Vous regardez en direction de la tour d'observation, mais Krann a disparu. Vous inspectez chaque fenêtre du regard autour de la cour, jusqu'à remarquer un mouvement... En abritant vos yeux du soleil, vous parvenez à distinguer un cylindre brillant, apparemment une arme lourde, munie d'une visée télescopique. C'est Krann qui brandit ce lance-roquette, grimaçant comme un dément : son visage est hideusement défiguré, à présent qu'il est lui-même devenu un Zombie... Il vise et tire ! Vous avez moins d'une seconde pour décider quoi faire. Si vous dirigez la Mitrailleurse sur la fenêtre, rendez-vous au **292**. Si vous sautez du balcon, rendez-vous au **224**.



111

La porte du coffre-fort s'ouvre avec un déclic. Vous trouvez une mince liasse de billets, 45\$ au total, ainsi qu'une Trousse de Soins et un jeu de Clés de Voiture, que vous empochez. Ne trouvant rien d'autre, vous quittez la salle de jeu par le corridor. Rendez-vous au **129**.

112

Vous escaladez l'échelle jusqu'à ce que votre tête émerge entre les solives. Les ténèbres du grenier sont striées de rais de lumières qui passent entre les tuiles disjointes. Vous actionnez un interrupteur d'un modèle antique, vissé près de la trappe. Le plancher fatigué et en partie pourri est couvert de caisses, de malles empilées et de vieilleries mises au rebut. Une fine couche de poussière recouvre le tout. Si vous pénétrez dans ce grenier, rendez-vous au **46**. Si vous redescendez l'échelle et marchez jusqu'à l'ascenseur au bout du couloir, rendez-vous au **367**.

113

En passant devant un miroir suspendu au mur, vous êtes frappé de voir à quel point vous avez maigri durant le peu de temps passé en cellule. Vous vous hâtez de gagner l'angle que le corridor fait en tournant à gauche. Il y a une porte dans le mur de gauche. Vous pouvez l'ouvrir au **295**, ou poursuivre vers le **198**.

114

Les balles déchirent l'air autour de vous, mais par miracle aucune ne vous touche, vous ou Amy. Si vous ripostez d'où vous êtes, rendez-vous au **390**. Si vous courez vous mettre à couvert, rendez-vous au **43**.

115

Miracle ou force du destin, aucun gros éclat ne vous touche ! Un seul fragment de métal vient se loger dans votre jambe. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Le Zombie n'a pas eu autant de chance : il gît sur le sol sans mouvements, par petits paquets. Vous ne perdez pas de temps pour vous éloigner de ce spectacle macabre, en suivant le corridor jusqu'à une porte dans la paroi gauche. Des aboiements assourdis se font entendre de l'autre côté du vantail épais. Si vous ouvrez la porte, rendez-vous au **26**. Si vous préférez la laisser close et poursuivre, rendez-vous au **276**.

116

Le vieil ascenseur tangué et gémit quand il se met en branle. Il s'arrête bruyamment au premier étage. Vous pressez à nouveau le bouton RDC, mais rien ne se passe. Les portes s'ouvrent pour révéler un nouveau

couloir, semblable à celui du second étage, et s'achevant sur une porte. A gauche, une fenêtre qui doit donner sur la cour. Si vous allez jusqu'à cette porte, rendez-vous au **177**. Si vous restez dans l'ascenseur, vous pouvez presser le bouton RDC à nouveau (rendez-vous au **33**) ou le bouton -1 (rendez-vous au **147**).

117

Le crépitement du brasier couvre les pas dans le gravier, derrière vous... Quelqu'un vous projette au sol en poussant un cri inarticulé. C'est Krann, estropié par vos balles, l'accident et l'incendie, et qui parvient encore à traîner sa carcasse ! Le mort-vivant, que sa folie semble protéger de la douleur, refuse de rendre les armes. Il noue ses doigts autour de votre gorge, vous relève de force et vous jette à nouveau sur le gravier avec violence. Vous lâchez votre arme sous le choc. Ce combat sera donc à poings nus. Krann possède 7 points d'ENDURANCE et combat lui aussi à mains nues. Si vous l'emportez, rendez-vous au **44**.

118

Bien qu'il ait tenté de vous tuer, la mort de Boris vous attriste. Ce n'était qu'une victime de plus des plans déments de Gengris Krann. Il était inconscient de son état et de ses actes. Vous vous promettez de faire payer cela à Krann. Avec une excuse silencieuse, vous fouillez ses poches, qui contiennent une Lampe Torche. A présent, si vous ouvrez la porte métallique, rendez-vous au **294**. Si vous dépassez la porte sans vous y intéresser, rendez-vous au **341**.

119

Alors que vous approchez de la porte, vous entendez de la musique, des rires et des conversations dans un langage qui vous est inconnu. Sans doute un poste de télé ou d'une radio. Si vous ouvrez cette porte, rendez-vous au **290**. Si vous faites demi-tour et ouvrez la porte qui se trouve à l'autre extrémité du couloir, rendez-vous au **30**.

120

Vous dépassez en courant deux portes métalliques dans le mur de droite et parvenez à une porte coupe-feu à l'extrémité du couloir. Vous l'ouvrez d'une poussée sans ralentir. Rendez-vous au **172**.

121

La tonalité, puis quelqu'un décroche. D'abord, le silence et une respiration lourde. Enfin :
– Qui aurait cru... qu'un insignifiant parasite de ton espèce se permettrait de fouiner dans mon bureau ? Toi et ton emperruquée de service, vous êtes déjà

morts. Mon majordome va vous transmettre mes salutations...

Puis il raccroche. Vous répétez les paroles de Krann à Amy. Elle insiste pour quitter le bureau immédiatement, mais il est déjà trop tard... Rendez-vous au **158**.

122

Un égout peuplé de rats n'est pas votre lieu de promenade préféré en temps normal. Vous sentez que vous allez vous en lasser assez vite... Après une courte marche, deux silhouettes se dessinent devant vous, pataugeant dans votre direction. Deux ombres vêtues de loques émergent progressivement de l'obscurité. L'un des individus mâchonne pensivement les restes d'un rat (pour autant qu'un Zombie puisse avoir l'air pensif) et l'autre traîne un seau de fer blanc. Quand ils remarquent enfin votre présence, leurs gestes se font nerveux. Ils se mettent à courir vers vous en soulevant des gerbes d'eau. Vous devez les combattre avec n'importe quelle arme à votre disposition. Si vous l'emportez, rendez-vous au **187**.



123

Vous vous emparez du journal intime. Il est de cette année, et la dernière entrée date d'une semaine. En janvier, Amy écrivait à quel point elle était joyeuse de venir en Roumanie, et que son travail de cuisinière au château était tout ce qu'il y a de plus sympathique. Il

neigeait un peu trop souvent à son goût, mais les collines couvertes de blanc dégageaient une étrange beauté. Pas de neige en février, mais le thermomètre restait proche de zéro.

Ce n'est qu'en mars que son cauchemar en cuisine a commencé, quand elle a entendu les premières rumeurs à propos des activités de son employeur, Gengris Krann. En avril, elle écrivait qu'un groupe de scientifiques en blouse venait d'arriver. Deux semaines plus tard, son inquiétude devenait une peur bien réelle, puisqu'elle venait d'apprendre que ces savants menaient des expérimentations humaines ! De sa cuisine, elle entendait parfois des cris et des appels à l'aide monter des souterrains, mais le courage lui manquait pour y répondre. Un mois plus tard, elle remarquait que des gens étaient traînés presque chaque jour au château, jetés dans les caves où ils disparaissaient. Puis, en travers d'une double page : « Je vais PERDRE LES PEDALES ! »

Courant juillet, une entrée : « *Oh my GOD*, il y a des ZOMBIES dans les souterrains !!! » Elle a apparemment demandé son congé plusieurs fois à Gengris Krann, qui a bien sûr refusé. Le 27 juillet, elle a tenté de s'échapper pendant la nuit mais elle a vite été rattrapée.

Sa dernière note : « Je dois m'enfuir. Je mourrai si je reste. Gengris Krann est fou. Il assemble une armée de morts-vivants pour infecter le monde entier. Il faut l'arrêter, prévenir les autorités. » Comme elle avait raison ! Mais où se trouve Amy à présent ? A-t-elle tenté avec succès une deuxième évasion ?

A la fin du journal, elle a griffonné : « Note au cas où. Le vieil ascenseur ne fonctionne plus bien. Pour RDC, presser 2 puis RDC. Pour -1, presser 2 puis -1. Comme si j'avais envie de descendre ! »

Vous rangez le journal et marchez jusqu'à l'ascenseur, remuant de sombres pensées sur le destin d'Amy Fletcher. Si vous voulez presser les boutons 2 et RDC pour descendre au rez-de-chaussée, rendez-vous au **257**. Si vous pressez 2 puis -1 pour retourner au sous-sol, rendez-vous au **24**.

124

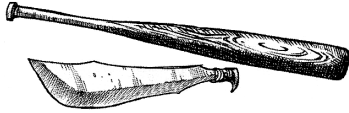
Vous prenez une grande aspiration puis vous vous lancez, espérant que vous atterrirez sur le matelas. Lancez un dé. De 1 à 3, rendez-vous au **42**. De 4 à 6, rendez-vous au **171**.

125

Si vous avez un Pied-de-Biche, vous pouvez le glisser en travers de la barre de la porte coupe-feu pour gagner un peu de temps. Rendez-vous alors au **305**. Si vous n'avez pas de Pied-de-Biche, vous allez devoir affronter vos adversaires ! Rendez-vous alors au **151**.

126

L'image de Krann posant à côté d'une Austin Healey couleur crème, serrant tendrement un lapin sur fond d'azur, a quelque chose de... surréaliste. Vous remarquez que le portrait penche légèrement de côté. Si vous regardez ce qui se cache derrière, rendez-vous au **386**. Sinon, vous prenez à gauche le long du couloir, rendez-vous au **223**. Si vous prenez plutôt à droite, rendez-vous au **113**.



127

Le placard mural vous heurte en plein thorax. L'impact vous projette contre le mur de douche, mais heureusement sans blessure. Rendez-vous au **375**.

128

Vous attendez pour vous lever et revenir vers la route qu'Amy ait disparu au loin dans un repli de la forêt. Vous êtes alors estomaqué de voir le savant fou injecter à Krann puis à lui-même le contenu d'une petite seringue – sans doute le tristement efficace sang de Zombie. Les traits crispés pendant que la transformation opère, Krann presse le klaxon avec insistance. Le bruit attire hors du château des centaines de Zombies, qui essaient dans les collines. L'aristocrate dément fait vrombir son moteur, bras levé, pour encourager son armée, alors que lui-même prend un teint de plus en plus grisâtre à mesure de sa mutation.

– Allez, allez ! Mort à l'humanité ! hurle-t-il.

Vous tirez quelques balles dans la direction du fou, mais vous êtes rapidement cerné par ses créatures grouillantes. Vous voilà plaqué au sol, mordu, infecté par les lèvres suintantes de vos assaillants. En quelques minutes, vous cessez de vous agiter pour vous relever et pourchasser Amy à travers le sous-bois. Votre aventure – et la sienne – sont terminées.

129

Quelques mètres plus loin, vous parvenez devant une nouvelle porte laquée de blanc à gauche. Vous écoutez attentivement : des cris, des coups. Une bagarre ? Si vous ouvrez la porte, rendez-vous au **66**. Si vous passez votre chemin, rendez-vous au **388**.

130

Le Zombie projette la Tronçonneuse vrombissante vers votre précieuse personne. Vous tentez d'esquiver, mais les dents d'acier vous touchent et vous infligent une sérieuse blessure. Vous perdez 6 points

d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **70**.

131

– Bonne décision ! lance Boris avec un sourire satisfait. Tu veux probablement savoir c'qui s'trame dans l'château... Tu sauras tout pour 10\$, mieux qu'Madame Irma.

Si vous payez pour cette information, rendez-vous au **229**. Si vous ne pouvez ou voulez pas donner cet argent à Boris, vous pouvez sortir par la porte du mur d'en face (rendez-vous au **157**) ou attaquer les deux hommes (rendez-vous au **284**).

132

Des restes de Zombies sont éparpillés un peu partout, mais Gengris Krann n'est nulle part dans l'Aile Nord. Soudain, vous entendez le bruit d'un moteur de voiture qu'on démarre. Vous regardez par une fenêtre et voyez la porte de garage de l'Aile Est, grande ouverte. Arme au poing, vous vous précipitez vers la cour et le garage. Rendez-vous au **369**.

133

Si vous êtes équipé d'un Pied-de-Biche ou d'une Epée, vous pourriez vous en servir pour forcer l'ouverture ; rendez-vous au **162**. Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, vous pouvez régler le problème avec quelques balles bien placées ; rendez-vous alors au **196**. Si vous laissez le coffre à sa place, vous pouvez vous diriger vers la gauche le long du couloir pour ouvrir la porte (rendez-vous au **30**) ou vers la droite pour vous intéresser à l'autre porte (rendez-vous au **119**).

134

Gengris Krann rit de votre stupidité. Il vise avec soin et effectue un tir parfait. Vous êtes mort avant de toucher le sol. Inutile de dire que votre aventure est terminée.

135

Vous marchez sur la pointe des pieds le long du corridor, pour trouver l'origine des traces de sang. Un Zombie de haute taille portant un vieux sweat à capuche gris et un jean sale titube dans le hall, grognant de douleur. Il vous tourne le dos. Vous apercevez sous lui ses entrailles sanglantes qui pendent de son abdomen. Il est gravement blessé, sans doute après s'être battu avec un de ses congénères. Avec un reniflement, la créature se retourne lentement et vous fixe avec les deux billes blanches qui lui servent d'yeux. Dents ensanglantées, peau grisâtre : les symptômes habituels. Des deux mains, il tripote quelque chose au fond de la poche de son sweat, puis

exhibe ses mains : une sorte d'anneau de métal dans l'une et... une Grenade dégoupillée dans l'autre ! Le visage vide, il lance mollement l'arme dans votre direction, sans se soucier des risques pour lui-même. Si vous portez un Gilet Pare-Balles, rendez-vous au **340**. Sinon, rendez-vous au **49**.



136

Vous remarquez que l'un des Zombies serre un Pistolet (1D+2) par le canon. Vous arrachez ce trophée aux gros doigts raidis, pour découvrir que l'arme est déchargée mais en état de marche. Si vous avez des Balles dans votre équipement (ou si vous en trouvez par la suite), vous pourrez désormais combattre au Pistolet. Plus loin dans le couloir, vous remarquez une caisse de bois oblongue près d'un trou de visite percé dans le sol et couvert d'un couvercle de métal. Si vous inspectez la caisse, rendez-vous au **152**. Si vous soulevez la trappe ronde, rendez-vous au **210**. Mais si vous continuez à suivre le couloir, rendez-vous au **337**.

137

Vous retournez le contenu des tiroirs sur le dessus de lit. Des stylos, de la papeterie, un chéquier, de vieilles factures, des post-it, des enveloppes timbrées : bref, aucune arme. Dans les tables de chevet, vous faites de vraies trouvailles : dans la première, une Trousse de Soins, et dans la deuxième, deux Grenades (2D+1). Si

vous poursuivez votre fouille en règle de la chambre à coucher, rendez-vous au **239**. Si vous la laissez en l'état et ouvrez les portes battantes, rendez-vous au **76**. Si vous gagnez le couloir par la porte de la chambre à coucher, rendez-vous au **183**.

138

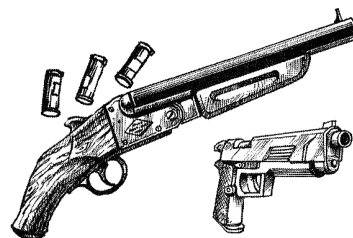
Un instant, vous aviez l'argent en main, l'instant suivant, vous ne l'avez plus. Quelle anguille, ce Roznik...

– Bien ! Il était grand temps que Krann se décide à me payer. Maintenant, puisque tu es le petit nouveau, tu vas faire connaissance avec le matériel pendant que nous allons déjeuner. Tout devra être lavé à notre retour. Le labo, c'est la première porte métallique à droite. Mais n'ouvre pas la porte du fond. On l'appelle le Mouvoir, enfin, la Salle de Conversion... curieusement, certains sujets n'ont pas l'air heureux de servir la science, ils risqueraient de t'en vouloir un peu...

Roznik éclate de rire puis vous tourne le dos. Les quatre savants passent les portes à double battant et s'éloignent en discutant nonchalamment. Roznik paiera pour ses actes, vous y veillerez. Mais pour le moment, vous avez du Zombie à décimer. Rendez-vous au **251**.

139

Les meubles de bibliothèque ploient sous le poids de centaines de livres aux reliures passées : classiques romanesques, dictionnaires aux coins usés, atlas, livres d'Histoire, et tout un pan d'étagères consacré aux morts-vivants... Entre autres *Vampire Side Story*, un livret de comédie musicale d'un goût discutable. Et bien sûr les incontournables recueils de légendes sur les Goules, Loups-Garous, Spectres et Squelettes ambulants, et beaucoup, beaucoup d'autres sur les Zombies. En tant qu'étudiant de Folklore et Mythologie, vous n'avez jamais vu une collection d'ouvrages de référence aussi exhaustive. Si seulement vous pouviez prendre une semaine ou deux pour cataloguer ce fonds ! C'est hélas inenvisageable si vous espérez quitter le château en l'état. Si vous feuillotez un livre ou deux, rendez-vous au **288**. Si vous quittez la bibliothèque de suite, rendez-vous au **160**.





140

Une main inconnue vous tire dessus à travers un judas circulaire découpé dans le mur derrière vous. Miraculeusement, toutes les balles vous manquent. La sonnerie d'alarme s'interrompt au milieu d'un beuglement et tout redevient relativement calme. Si vous détalez par le couloir de l'Aile Est, rendez-vous au **289**. Si vous faites face et tirez, rendez-vous au **156**.

141

Le matelas cachait un passage exigü, si étroit que vous ne pourrez vous y engager que de profil. Vous y passez la tête, mais l'obscurité est profonde : vous ne distinguez rien. Si vous êtes tenté, rentrez le ventre et rendez-vous au **244**. Si vous continuez à suivre le couloir principal, rendez-vous au **385**.

142

La rafale éclate le panneau de la porte en six endroits – autant dire qu'il n'en reste rien – et allonge pour le compte vos deux voisins, tombés à la renverse avec un bruit sourd et réconfortant. Si vous mettez à profit ce répit pour lire le journal d'Amy, rendez-vous au **123**. Si vous fouillez plutôt les hardes des deux Zombies, rendez-vous au **384**.

143

Aussitôt que vous ouvrez la porte, les Chiens d'Attaque bondissent. Vous devez vous défendre avec l'arme que vous avez en main. Il y a dix-sept Chiens dans la pièce. Chacun possède 1 point d'ENDURANCE et cause 1 point de DOMMAGES. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **351**.

144

Vous vous plantez sur vos deux jambes face au véhicule fou, et visez calmement le mort-vivant derrière le volant. Deux rapides pressions du doigt sur la gâchette, et Krann est projeté en arrière. L'Austin Healey fait une embardée vers la gauche et achève sa

course contre le bâtiment en une boule de flammes. L'essence jaillie du réservoir nourrit le brasier jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une épave tordue et fumante. Un poids s'évanouit de vos épaules. Après plusieurs minutes de contemplation muette, perdu dans vos pensées, vous dirigez vos pas vers le garage. Rendez-vous au **117**.

145

Vous enjambez les corps mutilés pour inspecter l'intérieur du dortoir. Des plumes d'oreiller flottent encore dans l'air alourdi par la fumée de votre arme, créant une atmosphère quelque peu surréelle. Par-delà les débris et les carcasses de Zombies, dans le coin le plus éloigné, vous remarquez une cassette gris-rouge. Si vous voulez savoir ce qu'un Zombie avare a pu y cacher, rendez-vous au **213**. Si vous quittez le dortoir pour suivre le couloir, rendez-vous au **388**.

146

Vous passez le crochet dans l'anneau à la base de la trappe, et vous tirez d'un coup sec pour l'ouvrir. Une échelle en aluminium pliante est vissée sur la face interne du panneau. Vous pouvez la déplier en utilisant le crochet en vous rendant au **112**, à moins que vous ne préfériez abandonner et gagner l'ascenseur, au **367**.



147

Vous enfoncez le bouton du niveau -1, mais rien ne se passe. Si vous retournez dans le couloir pour ouvrir la porte, rendez-vous au **177**. Si vous restez dans l'ascenseur et pressez le bouton RDC pour rez-de-chaussée, rendez-vous au **33**.

148

Quelques marches plus haut, vous découvrez l'origine du bruit : douze Zombies descendent l'escalier en se heurtant maladroitement les uns aux autres ou à la rambarde. Quand ils vous aperçoivent à leur tour, leurs yeux s'emplissent d'une rage démente et leurs gorges laissent échapper des appels déchirants. Deux d'entre eux tombent et roulent devant vous, mais ils se relèvent aussitôt. Vous êtes encerclé et ne pouvez échapper au combat. Plusieurs d'entre eux brandissent des armes de fortune qui les rendront plus dangereux :

pied de chaise, manche de pioche, marteau américain, machette. L'un d'entre eux a perdu une main, apparemment récemment, mais il ne semble pas se soucier du sang qui s'écoule de la plaie en bulles noirâtres. Dans son autre main, une hache d'incendie. Ça sent mauvais pour vous... Vous prenez une grande inspiration et pointez votre arme. Si vous avez une Grenade, vous pouvez la lancer vers le haut de l'escalier (les rangs de vos adversaires vous protégeront des éclats) ; réduisez alors leur nombre de 2D+1. Après le premier Assaut, chaque Zombie survivant vous infligera un dommage double : 2 points d'ENDURANCE au lieu d'un. Si vous survivez à la bataille de l'escalier, rendez-vous au **373**.



149

Vous examinez rapidement vos options. Non loin de la pile de corps grotesquement tordus dans diverses positions, une porte métallique s'encadre dans le mur de droite (rendez-vous au **294**). Le couloir s'étend sur une bonne longueur encore (rendez-vous au **341**). Mais peut-être souhaitez-vous avant tout fouiller les poches de feu Boris (rendez-vous au **118**).

150

Planter le Grappin au bas de l'horloge, balayer les derniers tessons avant de lancer le rouleau dans le vide : c'est l'affaire d'un instant. Vous enjambez

l'ouverture et dévalez la corde. La longueur est hélas insuffisante, et impossible de vous retenir... Vous vous blessez douloureusement une cheville en atterrissant (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Rendez-vous au **359**.

151

Les Zombies achèvent de gravir l'escalier et se massent près de la porte. Vingt-quatre de ces monstres donnent l'assaut, agitant frénétiquement leurs bras et leurs mâchoires. Choisissez votre arme et combattez-les. Si vous survivez, rendez-vous au **40**.

152

Le couvercle est solidement cloué et trop épais pour être enfoncé. Si vous transportez un Pied-de-Biche, rendez-vous au **78**. Sinon, vous pouvez vous intéresser à la trappe ronde (rendez-vous au **210**) ou poursuivre le long du couloir (rendez-vous au **337**).

153

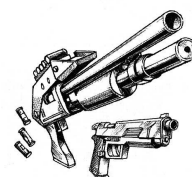
Escalader le tuyau d'évacuation est pénible, mais vous parvenez à vous hisser sur le toit avant que Krann vous place à nouveau dans son viseur. La tête entre les épaule, vous rampez sur le toit jusqu'à une lucarne ouverte. A travers la vitre, vous distinguez ce qui semble être une chambre à coucher encombrée de meubles. Un lit à baldaquin occupe l'espace juste à la verticale de la lucarne, mais il y a presque cinq mètres de distance ! Maudits plafonds hauts... Pas d'autre choix que de sauter. Rendez-vous au **124**.

154

Une balle tirée à travers la porte en bois vous frappe. Mortellement. Vous vous effondrez, la gorge emportée par le tir. Votre aventure est terminée.

155

En progressant dans le corridor, une drôle d'odeur vous met la puce à l'oreille, ou plutôt aux narines. La puanteur empire à chaque pas, jusqu'à ce que vous soyez contraint de vous couvrir le nez d'une main pour ne pas rendre le peu que vous avez mangé. Une traînée noirâtre souille le plancher, devant vous. Vous parvenez à une intersection. Si vous suivez la traînée sanglante, tout droit, rendez-vous au **135**. Si vous prenez le couloir de droite, rendez-vous au **97**.



156

Vous courez droit à la petite fenêtre ronde en l'arrosant de plomb. Le corridor résonne de vos coups de feu. Lancez un dé. De 1 à 4, rendez-vous au **289**. Avec 4 ou 6, rendez-vous au **55**.

157

La porte s'ouvre sur un nouveau corridor aux murs blancs illuminé par des néons. Les mots « À L'AIDE ! » ont été tracés avec du sang sur le mur de gauche. Vous hâtez le pas en essayant de ne pas trop penser à ce qui a pu arriver ici. Une intersection en T : un corridor s'éloigne à gauche, un autre à droite, à perte de vue. Allez-vous prendre à gauche (rendez-vous au **103**) ou à droite (rendez-vous au **265**) ?

158

Vous êtes assourdi par le son d'un poing qui s'abat sur le panneau de la porte du bureau. Vous quittez le cabinet de travail juste à temps pour voir le vantail dégonflé s'effondrer au sol. Un gigantesque Zombie à la carrure de gorille apparaît. Ses deux mètres peinent à franchir l'encadrement de la porte. Vous criez à Amy de rester derrière vous.

– C'est Zombie Kong ! Un mutant créé par le professeur Roznik ! prévient bien inutilement votre compagne d'aventure.



Elle fait feu. Le monstre possède 20 points d'ENDURANCE. Le Revolver d'Amy inflige 1D+2

de DOMMAGES ; vous tirez ensemble à chaque Assaut. Zombie Kong vous infligera 6 points de DOMMAGES en cas d'échec. Si vous venez à bout du mort-vivant, rendez-vous au **19**.

159

Le vieil ascenseur tangué et gémit quand il se met en marche. Il s'arrête au premier étage. Les portes s'ouvrent pour révéler un nouveau couloir, semblable à celui du second étage, et s'achevant sur une porte. A gauche, une fenêtre qui doit donner sur la cour. Si vous allez jusqu'à cette porte, rendez-vous au **177**. Si vous restez dans l'ascenseur, vous pouvez essayer le bouton RDC pour rez-de-chaussée (rendez-vous au **33**) ou -1 (rendez-vous au **147**).

160

Juste avant l'angle que le corridor fait vers la droite, une porte laquée de blanc se découpe dans le mur de gauche. Les mots SALLE DE MUSIQUE ont été peints sur le panneau en capitales noires. Vous tendez l'oreille et entendez les échos étouffés d'un... solo de batterie. A contretemps et sans rythme, soit dit en passant. Celui qui joue a de sérieux progrès à faire avant de tenter le Conservatoire. Si vous ouvrez la porte pour lui toucher deux mots de sa manière de jouer, rendez-vous au **204**. Si vous pensez que la musique adoucit les mœurs et qu'il vaut donc mieux éviter la confrontation, continuez à suivre le corridor (rendez-vous au **252**).

161

Un bruit métallique, puis une section de mur glisse de côté, dégageant une ouverture juste assez large pour une personne. Au bout, la lumière... Le chemin de la liberté. Amy saute de joie avec un « YES ! » sonore. Après avoir franchi l'un derrière l'autre l'épaisseur du rempart, elle insiste pour que vous ne tentiez pas de revenir en arrière pour finir le travail.

– Nous n'avons pas encore mis un terme aux manigances de Krann, tranchez-vous. Je dois y retourner avant qu'il lance son armée sur le monde. Ça ne devrait pas prendre longtemps !

Amy s'assoit par terre, une larme au coin des yeux. Si vous avez un Médaillon au bout d'une chaîne en or, rendez-vous au **372**. Sinon, rendez-vous au **285**.

162

Avec quelques efforts, vous parvenez à faire sauter le verrou. Vous soulevez le couvercle du coffre, qui est divisé en trois compartiments. L'un contient deux Trousses de Soins. Le second, six boîtes de Balles et de Cartouches à Fusil, et le troisième, un Cylindre de Gaz pour un brûleur de camping. Emportez ce que

vous souhaitez. Vous examinez ensuite vos possibilités pour poursuivre votre exploration. Si vous suivez le corridor vers la gauche et que vous ouvrez la porte, rendez-vous au **30**. Si vous le suivez vers la droite et l'autre porte, rendez-vous au **119**.

163

La cour se trouve à vingt mètres en contrebas. En désespoir de cause, vous lancez oreillers, matelas et literie par la fenêtre, espérant qu'ils amortiront votre chute. Vous nouez un drap au montant du lit et descendez en rappel sur quelques mètres au moins. Une grande respiration, puis vous lâchez tout... pour vous écraser sur le gravier de la cour. Votre tête heurte brutalement un rocher ornamental, brisant votre cou en un angle inhabituel. Votre aventure est terminée.

164

A gauche, les portes à double battant. De l'autre côté, une porte métallique dans le mur de droite. Par delà la porte, le corridor continue sur une bonne distance. Vous tentez d'ouvrir la porte métallique, mais elle est verrouillée – d'ailleurs aucune serrure n'est visible de ce côté. Vous suivez donc le corridor jusqu'à son extrémité : une porte coupe-feu. Rien d'autre à faire que de poursuivre par là. Vous poussez la barre anti-panique et ouvrez. Rendez-vous au **172**.

165

Vous n'avez apparemment pas éliminé tous les mortsvivants du Château Cerberya. Peu de temps après que vous vous soyez échappés, les derniers Zombies franchissent la porte principale qui était restée grande ouverte. Ils rodent à présent dans la région, attaquant et infectant les malheureuses victimes qu'ils rencontrent. Au milieu de la nuit, ils parviennent à Mélis, mordant les villageois dans leur sommeil – et vous... Au lever du jour, vous voilà comme eux, en quête de chair innocente à contaminer pour grossir l'armée de morts. Votre aventure est terminée.

166

Dès que vous avez tapé le nom du chat, l'écran gèle et l'ordinateur s'éteint. De frustration, vous gratifiez le clavier d'un coup bien mérité. Amy essaie de vous calmer, en affirmant que le portable ne vous aurait été d'aucune utilité. Rendez-vous au **158**.

167

La fléchette effleure votre cuir chevelu et se loge dans un livre relié pleine peau, sur une étagère derrière vous. Le dieu des bibliothèques est avec vous... Vous examinez à nouveau le commutateur, qui a en fait trois positions. Il était en position centrale quand vous

l'avez trouvé. La position haute a déclenché le piège. Reste la position basse. Si vous prenez le risque, rendez-vous au **41**. Si vous estimez avoir assez tenté le diable pour aujourd'hui, vous quittez la bibliothèque. Rendez-vous au **160**.



168

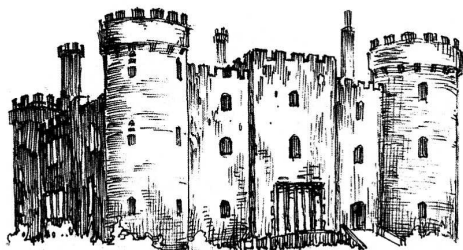
Le carnage dont vous avez déjà été capable n'effraie pas les Zombies fraîchement arrivés, rameutés par la sirène d'alerte aérienne. Bras tendus, ils trébuchent sur le corps de leurs congénères. Vous enfiler un nouveau ruban dans la chambre de la Mitrailleuse et êtes sur le point de tirer, quand les portes vitrées du balcon s'ouvrent avec fracas. Deux des savants fous, l'un reconnaissable à son bandeau sur l'œil, bondissent sur vous en brandissant des Haches à bûchettes. Leur face est grise, tendue, leurs lèvres retroussées sur des gencives sanguinolentes. Ces fous se sont transformés eux-mêmes en Zombies ! Plus le temps de saisir votre arme, vous devez combattre à *main nues* (1D-3). Etant armés, les savants zombifiés causeront 2 points de DOMMAGES chacun. Si vous l'emportez, rendez-vous au **360**.

169

Si vous retournez dans la chambre à coucher pour feuilleter le journal intime, rendez-vous au **123**. Si vous fouillez les hardes des Zombies, rendez-vous au **384**.

170

C'est un travail pénible, le genre salissant : vous êtes bientôt recouvert de poussière de charbon. Vous alliez renoncer et jeter la pelle, quand vous heurtez enfin quelque chose de solide. L'outil a mis au jour un vieux sac en plastique ficelé. Vous déchirez l'emballage pour trouver un Grappin et une Corde d'escalade en nylon. L'ensemble disparaît dans votre sac. Tout en vous demandant qui diable a pu enfouir ces objets dans un endroit aussi incongru, vous vous dirigez vers la porte du fond que vous ouvrez avec la clé pendue au crochet. Rendez-vous au **321**.



171

Vous rebondissez sur le coin du lit et tombez au sol. Votre tête heurte le sol de marbre, assez douloureusement. Vous restez étourdi un court instant, durant lequel vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous revenez enfin à vous, mais confus... Lors de votre prochain combat, vous devrez déduire 4 points des DOMMAGES que vous causerez. Vous vous relevez péniblement pour inspecter la pièce. Rendez-vous au **221**.

172

L'ouverture de la porte déclenche une alarme : un signal sonore beugle et un lumignon rouge clignote par intermittence. Vous vous trouvez au pied d'une cage d'escalier de secours. Les volées de marches métalliques rejoignent une autre porte coupe-feu, plus haut. Si vous empruntez cet escalier, rendez-vous au **377**. Si vous demeurez sur place pour surprendre quiconque serait attiré par le signal d'incendie, rendez-vous au **8**.

173

Vous grimpez les échelons de fer jusqu'à ce que vous atteigniez la plaque d'égout qui ferme le puits. Vous la repoussez et êtes soulagé de constater qu'elle n'est ni bloquée ni verrouillée. Vous débouchez dans une petite pièce aux murs nus, peints en blancs. Une porte, blanche elle aussi, s'encadre dans l'un des murs, la clé dans la serrure. Elle donne sur un passage qui ressemble au couloir principal que vous avez quitté en vous engageant dans les égouts. En prenant à gauche, vous reviendriez sur vos pas. Vous choisissez donc de

gravir l'escalier qui s'ouvre face à vous, seul moyen de quitter le sous-sol. Rendez-vous au **250**.

174

A si courte distance, il serait difficile pour un tireur de la classe de Krann de rater sa cible. La balle à haute vitesse emporte la moitié de votre crâne et met fin à votre aventure.

175

Un coin du placard vous heurte au front, vous arrachant un cri de douleur. Vous vous écroulez contre la douche, sonné et le visage en sang. Déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au **375**.

176

L'escalier mène à un large couloir au sol de pierre d'un blanc mat. Vous comprenez sans peine d'où proviennent les bruits de lutte et les cris : à quelques vingt mètres, une masse mouvante de Zombies encercle la carcasse d'un chien, que les plus forts se disputent. C'est à qui en arrachera un lambeau, peu importe si la chair grouille de vers... La bagarre est vite hors de tout contrôle : les Zombies se frappent sans retenue avec leurs membres ou leurs moignons, tentent de s'arracher les yeux... Mais quand l'une des créatures relève la tête et grogne en vous apercevant, les autres s'arrêtent vite de se battre et tendent leurs griffes vers vous. Il y a seize Zombies en tout. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **6**.



177

Vous traversez le couloir jusqu'à la porte. Elle est laquée de blanc, solide et décorée d'une poignée argentée. A travers le panneau, vous n'entendez aucun bruit filtrer. Vous tournez doucement la poignée, ouvrez la porte et effectuez un cent quatre-vingt degrés. Ce n'est qu'une nouvelle chambre à coucher, de même taille que celle du second étage. Au centre, un lit d'aspect coûteux, avec un épais matelas de duvet et une literie d'un blanc éclatant. Sur la table de chevet se trouve une lampe avec un abat-jour d'un jaune vif. La chambre dispose d'une garde-robe et d'une commode. Dans le mur opposé, des portes battantes mènent probablement à la salle de bain. Vous jetez un œil par la fenêtre et apercevez des Zombies en grand nombre, rôdant sans but dans la cour. Si vous fouillez les meubles de la chambre, rendez-vous au **92**. Si vous ouvrez les portes battantes, rendez-vous au **222**.

178

La boîte renferme un Canif (1D-2), 15\$ et une Pelote de Ficelle. Transférez ce que vous voudrez dans le sac, puis enfiler-le sur vos épaules avant de quitter la pièce pour le corridor (rendez-vous au **93**).

179

Il fait trop sombre pour distinguer les Zombies ou les dénombrer. Vous tirez au hasard et dans le tas. Ils continuent de claudiquer vers vous, sans s'inquiéter d'être coupés en deux par vos balles. Sans avertissement, un monstre surgit sur votre gauche en profitant de la confusion et vous frappe sur le crâne avec une brique qu'il serre dans la main. Le fourbe ! Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, lancez un dé. Si vous amenez de 1 à 3, rendez-vous au **104**. Si vous tirez de 4 à 6, rendez-vous au **195**.

180

Vous repoussez le lit à baldaquins contre la porte et empilez toute la literie, coussins et le reste, contre le panneau. Des coups de plus en plus nombreux à la porte : d'autres Zombies ont été attirés par le vacarme. Les gonds gémissent, le panneau va bientôt être arraché de son cadre... Si vous restez où vous êtes, rendez-vous au **327**. Si vous sautez dans la cour en contrebas par la fenêtre de la chambre, rendez-vous au **233**.

181

Vous tournez le cadran pour composer la combinaison lue sur le morceau de papier. Le déclic de l'ouverture vous arrache un sourire de contentement. A l'intérieur

du coffre, vous trouvez une liasse de billets, 44\$ en tout. Deux boîtes de Balles, trois boîtes de Cartouches à Fusil, une Grenade (2D+1), une Trousse de Soins et un carnet de notes. Vous le feuillotez, mais toutes les pages sont vides sauf une, où on a griffonné : « MOT DE PASSE À SE RAPPELER : MA VOITURE ». Vous arrachez la page et la fourrez dans votre poche. Satisfait de votre prise, vous gravissez à nouveau l'escalier pour regagner la bibliothèque puis le corridor. Rendez-vous au **160**.

182

Le hululement d'une vieille sirène d'alerte aérienne de la Seconde Guerre Mondiale s'élève. Vous levez votre regard et apercevez Gengris Krann, à présent complètement transformé en Zombie, se tenant dans une petite tour d'observation qui surplombe l'Aile Sud. Il tourne frénétiquement la manivelle de la sirène à deux mains, en accompagnant l'appel de ses propres cris. Une deuxième vague de morts-vivants submerge la cour de tous les côtés : vingt-six Zombies en tout. Ils s'agglutinent au pied de l'échelle pendant que vous essayez désespérément d'enfiler un nouveau ruban dans le chargeur de la Mitrailleuse lourde. Vous relevez le cran de sûreté, saisissez le manche et tirez une salve après l'autre sur tout ce qui se tient sur deux jambes. Les morts-vivants tombent comme des mouches, disparaissant dans les nuages de poussière soulevés par l'impact des balles sur les allées de gravier. La Mitrailleuse lourde Browning cause 3D+15 de DOMMAGES. Si vous venez à bout de tous les Zombies en un Assaut, rendez-vous au **168**. Si vous ne parvenez pas à tous les éliminer, rendez-vous au **22**.

183

Vous vous tenez à l'extrémité d'un corridor étroit. A votre droite, une fenêtre qui surplombe la cour. En guise de panorama, vous voyez des douzaines de Zombies piétinant le gravier, vagabondant sans but. Le sol du corridor est couvert de moquette et les murs couverts d'un papier peint fleuri passé de mode depuis une ou deux décennies. Un panier en osier est posé à l'extérieur de la chambre. Si vous l'ouvrez, rendez-vous au **302**. Si vous suivez le corridor, rendez-vous au **271**.

184

L'un des Zombies attrape la Grenade au vol – jolis réflexes –, la fixe avec curiosité et se dirige nonchalamment vers vous... Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 3, rendez-vous au **352**. Si vous tirez de 4 à 6, rendez-vous au **79**.

185

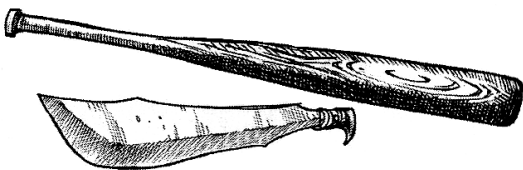
Ecarter les portes avec le Pied-de-Biche ne demande pas trop d'efforts. Vous les faites glisser de côté, pour vous retrouver dans un couloir à l'atmosphère glaciale, éclairé par des plafonniers carrés en verre dépoli. Le plafond et le sommet des murs sont peints d'un jaune triste. A mi hauteur des murs, un carrelage verdâtre. De nombreux carreaux sont fendus ou manquants. La peinture est craquelée par l'âge, couverte de sang par endroits. L'air a une senteur chimique marquée. A votre droite, à quelques vingt mètres, le couloir est barré par des portes à double battant cerclées de caoutchouc. Brusquement, un pas sonore se fait entendre, venant dans votre direction depuis la gauche. Si vous allez à la rencontre de l'arrivant, rendez-vous au **45**. Si vous préférez franchir les portes battantes, rendez-vous au **31**.

186

Le monstre est particulièrement fort et n'a aucune difficulté à vous soulever d'une seule main. Vous râlez, essayez d'aspirer une dernière goulée d'air, battant frénétiquement des jambes. Vous griffez les doigts du Zombie... Aucune chance de vous libérer de cette poigne de fer. Bientôt, votre corps se détendra et pendra au poing du colosse comme une loque inerte. Votre aventure est terminée.

187

Le seau ne contient que des rats morts. Toutefois, vous apercevez un Médaille en or, attaché au cou d'un des Zombies par une chaîne de même métal. La créature gît sur le terre-plein, vous parvenez donc à récupérer le bijou sans vous salir. Le Médaille renferme la photo d'une sympathique jeune fille aux cheveux dorés, de dix-huit ou dix-neuf ans. Sur l'autre moitié, un nom gravé : Amy Fletcher. Vous empochez l'objet et poursuivez. Un puits est visible, semblable à celui par lequel vous êtes descendu un peu plus tôt. Le tunnel lui-même est barré par une solide grille de fer. Si vous transportez une Scie à Métaux et que vous tentez de couper les barreaux, rendez-vous au **18**. Si vous quittez l'égoût en escaladant le puits vertical, rendez-vous au **173**.



188

Une balle perdue vous frappe à la cuisse, emportant un morceau de chair. Vous perdez 3 points

d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au **45**.

189

L'escalier vous mène à un couloir de béton dépourvu de fenêtres. Du fond s'élève des gémissements bas et des plaintes. Vous avancez doucement le long du tunnel en direction du bruit. Il s'achève sur une large grille d'acier derrière laquelle s'entassent des Zombies geignards. Ils s'animent soudain en vous voyant, se jetant violemment contre les barreaux de leur cellule dans une explosion de rage. Le loquet rouillé de la porte cède sous l'assaut, et les Zombies surgissent, bras tendus, prêts à vous dévorer vivant ! Il y a dix-neuf Zombies au total. Utilisez l'arme de votre choix. Si vous survivez, rendez-vous au **232**.



190

Le câble est trop graisseux pour assurer une prise : impossible de vous hisser. Si vous portez une Epée dans votre équipement, vous pouvez vous en servir pour écarter les portes de l'ascenseur (rendez-vous au **62**). Sinon, votre seule alternative est d'appeler à l'aide (rendez-vous au **374**).

191

Vous sentez une bouche dégoulinante de bave sur votre cou ! Avant que puissiez faire quoi que ce soit,

le Zombie enfonce ses dents dans votre chair. Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 3, rendez-vous au **67**. Si vous obtenez de 4 à 6, rendez-vous au **371**.

192

En tentant de forcer la serrure, le Pied-de-Biche ripe, vous blessant une main. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous persistez et faites voler le loquet récalcitrant. La porte s'ouvre sur une pièce sans fenêtres, faiblement éclairée, qui ressemble à un vieux dortoir. Six lits superposés s'alignent le long des murs, leurs matelas poussiéreux empilés ou abandonnés ici et là. Le mystère des bruits de lutte est éclairci d'un coup d'œil : un groupe de Zombies affamés, certains avec des membres en moins, d'autres avec des plaies fraîches, se battent au centre du dortoir... Bien entendu, en vous apercevant, ils stoppent net pour se concentrer sur l'ennemi commun : l'humain ! Vous comptez dix-sept créatures (sans compter les membres éparpillés) qui se ruent sur vous, bras brandis dans d'étranges contorsions. Si vous possédez une Grenade, c'est peut être le moment de vous en servir ; rendez-vous alors au **357**. Dans les autres cas, rendez-vous au **270** avec l'arme de votre choix.

193

La peur et l'angoisse imprimées sur les traits d'Amy se dissipent légèrement. Elle soupire et avoue avoir encore du mal à croire que vous êtes là pour l'aider à s'échapper. Vous lui expliquez avoir été kidnappé, comme sans doute d'autres personnes, et traîné ici pour être changé en Zombie. Vous lui racontez votre évasion et l'âpre lutte pour la vie qui vous a mené jusqu'à ce coin du château.

– Ce Gengris Krann doit être éliminé ! Et tous ses Zombies tués, tous ! tranche Amy.

Elle n'est pas la première à vous le dire : vous lui révélez quel a été le sort du pauvre Boris. Mais il ne faut pas s'en faire, ajoutez-vous... Vous quitterez ce château tous les deux, sur vos deux jambes, et toujours humains. Amy vous conseille de vous dépêcher avant que les événements ne poussent Gengris Krann à devenir lui-même un Zombie et à libérer sa horde.

Vous inspectez la pièce, un bureau apparemment. Celui de Krann, selon Amy. Bonne pioche... De nombreuses étagères couvrent le mur opposé, où des livres et des classeurs s'alignent en bon ordre. Une porte s'ouvre dans le milieu de cette paroi, flanquée d'un bureau petit mais élégant. Une table de réunion avec huit chaises occupe le centre de la pièce. Si vous videz les tiroirs du bureau, rendez-vous au **296**. Si vous ouvrez la porte pour quitter la pièce, rendez-vous au **238**.

194

De nombreuses heures ont passées depuis la dernière fois que la porte d'acier s'est ouverte. Vous craignez les coups d'Otto, mais vous avez besoin de nourriture, si dégoûtante soit-elle. Après ce qui vous a semblé une éternité, votre gardien arrive et, comme souvent, s'amuse à placer votre repas hors de portée. L'étape suivante du rituel est de vous décocher un coup ou deux. Mais cette fois, vous comptez bien riposter ! Aussitôt le bol posé, vous apostrophez le vieil homme, le traitant de boule puante, de sac à viande mal ficelé, et autres injures colorées. Il entre dans une rage aveugle – ce que vous espérez – et s'approche, le poing levé. C'est l'instant que vous attendiez : tentant le tout pour le tout, vous projetez vos jambes en avant. Allez-vous le frapper à la tête – risqué mais payant ? Rendez-vous alors au **299**. Si vous le frappez plutôt au corps, rendez-vous au **345**.

195

Vous êtes hébété mais restez conscient. Vous tirez à bout portant sur le Zombie qui vous a attaqué, pour le voir avec satisfaction tomber au sol, les membres agités de soubresauts. La tête en feu, vous vous plaquez au mur et heurtez par inadvertance l'interrupteur. Des néons clignotent aussitôt dans le plafond voûté et bas. La pièce ne contient qu'une dalle oblongue et tachée de sang, pourvue de chaînes et d'un bracelet de menottes à chaque angle. Neuf Zombies morts gisent un peu partout, mais il en reste dix-neuf autres bien vivants, qui clignent des yeux dans la lumière. Vous saisissez votre chance et tirez. Si vous l'emportez, rendez-vous au **298**.

196

Vous posez le canon de votre arme contre la serrure et tirez. L'explosion qui s'ensuit vous prend complètement de court. Votre balle a fait exploser une cartouche de gaz de camping qui se trouvait dans le coffre. La déflagration a mis le feu aux douzaines de munitions qui étaient sagement rangées à côté... Les éclats volent en tous sens, plusieurs vous frappent mortellement à la tête et au thorax. Votre aventure est terminée.

197

La jeune fille vous crie de disparaître (hurler serait un terme plus exact) et menace de tirer ! Si vous appelez Amy par son diminutif pour la calmer, rendez-vous au **312**. Si vous l'appelez par ce que vous supposez être son nom complet, Amélia, rendez-vous au **38**. Si la sémantique vous laisse froid et que vous avez une Tronçonneuse, rendez-vous au **203**.

198

Le corridor tourne à gauche une fois encore. Vous franchissez le coin et parvenez en vue d'un large escalier couvert de moquette, situé à votre droite, qui monte vers l'étage. Le corridor continue au-delà de ce palier. Soudain, un vacarme sans nom s'élève du sommet de l'escalier. Apprêtez-vous à vous défendre. Rendez-vous au **148**.

199

Vous tirez la Poulie de votre sac pour l'enfiler sur le câble graisseux. Un bout de corde y pend, que vous enroulez autour de vos avant-bras. Le bord du toit, une bonne respiration et... vous poussez sur vos jambes, survolant les Zombies qui ne peuvent que vous regarder, manifestant bruyamment leur désaccord et leur impuissance. Le câble se tend et s'incline sous votre poids, ce qui ralentit dangereusement votre course : allez-vous rester suspendu entre les deux bâtiments ? Par chance, votre élan l'emporte et vos pieds touchent sans douceur le toit de l'Aile Est. Vous descendez les échelons métalliques jusqu'au balcon aussi vite que vos bras endoloris le permettent. Au même moment, dix Zombies plus débrouillards que les autres escaladent l'échelle depuis la cour ! Ils atteignent le balcon juste après vous. Impossible d'éviter le combat. Si vous survivez, rendez-vous au **280**.

200

Vous arrachez la goupille et lancez la Grenade dans le couloir, en plein milieu de la meute cadavérique. Vous vous jetez sur le sol à côté de Boris au moment où elle explose. Les éclats criblent tout le couloir, déchiquetant littéralement les Zombies. Réduisez leur nombre de $2D+1$. Si vous avez une autre Grenade, vous pouvez profiter de la confusion pour la lancer aussi. Rendez-vous alors au **108**. Sinon, choisissez votre arme et rendez-vous au **17**.

201

L'ordinateur portable émet quelques bip en démarrant, puis une fenêtre vous invite à entrer votre nom d'utilisateur. Si vous connaissez le login de Krann, rendez-vous au **358**. Sinon, rendez-vous au **158**.

202

Vous passez devant un vieux matelas, dressé contre le mur de droite. Il semble avoir été jeté là il y a longtemps. Les ressorts ont percé le tissu grisâtre et taché. Si vous regardez si quelque chose se trouve derrière, rendez-vous au **141**. Si vous poursuivez votre progression, rendez-vous au **385**.

203

Vous tirez sur le starter, et la Tronçonneuse donne tout ce que son moteur peut cracher. Vous enfoncez la chaîne rotative dans le panneau de la porte, découpant un trou circulaire. Le bois cède comme du beurre mou. La jeune fille en détresse qui se cachait recule en poussant des cris hystériques : elle vous prend pour un Zombie. Et elle a un Revolver... lancez un dé. De 1 à 3, rendez-vous au **154**. De 4 à 6, rendez-vous au **366**.

204

Vous ouvrez doucement la porte et jetez un œil par l'entrebâillement, pour voir qui massacre à ce point Mozart et vingt siècles de culture musicale. La pièce est en complet désordre : des guitares fendues, un trombone plié en deux, un saxophone aplati et un piano jeté sur le côté, ses touches arrachées et ses cordes rompues. Parmi les instruments brisés et les lambeaux de partitions, un Zombie martèle furieusement une batterie, avec un hautbois et un marteau en guise de baguettes. La créature est en transe, ses yeux révulsés, prise par le rythme. Soudain, la peau d'une des caisses se fend sous les coups ! Le Zombie, tiré de ses rêves de gloire, laisse éclater son mécontentement à grands cris. Il vous aperçoit enfin et, vous tenant apparemment pour responsable, lance son marteau dans votre direction. Lancez un dé. De 1 à 3, rendez-vous au **75**. De 4 à 6, rendez-vous au **237**.



205

Vous êtes pris sous le feu. Deux balles vous frappent mortellement. Votre aventure est terminée.

206

Le livre est une étude abondamment illustré de la "vie" et des mœurs des Zombies. Les hommes-médecine des Caraïbes les auraient créés sur une petite île. Leur population a cru de manière incontrôlable, et il a fallu les exterminer. Mais avant que tous les corps soient brûlés, du sang prélevé sur les cadavres avait déjà été vendu à des individus sans scrupules. Ils se sont faits les pourvoyeurs de savants fous et autres riches mégalomanes désireux de nuire à l'humanité. Tout contact du sang humain avec le sang d'un Zombie provoque la transformation, sans rémission. De ce fait, l'ouvrage recommande la prudence en cas de rencontre avec un de ces mortsvivants. Vous tâcherez de vous en rappeler... A présent, si vous manipulez le commutateur de cuivre, rendez-vous au **324**. Si vous quittez la bibliothèque, rendez-vous au **160**.

207

Vous traversez le couloir de l'Aile Nord, et dépassez l'escalier qui vous a permis de quitter les souterrains. Vous êtes tenté de faire demi-tour pour en finir avec les Zombies de ce niveau, mais vous décidez finalement qu'ils peuvent attendre ; la priorité est d'aider Amy à quitter le château. Vous tournez à gauche à la fin du couloir pour entrer dans l'Aile Ouest, puis après une brève course, à nouveau à gauche. Vous voilà dans l'Aile Sud. Vous parvenez devant une porte signalée comme celle d'une RÉSERVE. Vingt mètres plus loin, le couloir s'achève sur une porte vitrée qui donne sur la cour et la porte principale du château. Si vous entrez dans la réserve, rendez-vous au **283**. Si vous allez jusqu'à la porte, rendez-vous au **14**.

208

La plupart des bagages ne contiennent que de vieux vêtements et des chaussures. Certaines sont à votre taille, si vous voulez en emporter une paire. Un sac renferme une vieille batte et des balles de cricket. Une valise a été remplie de soldats en plastique, de tanks poussiéreux et de figurines peintes à la main, abandonnées depuis longtemps. Le dernier bagage recèle quelque chose d'un peu plus utile : une Trousse de Soins. Quand vous l'utiliserez, vous regagnerez 4 points d'ENDURANCE. Vous vous emparez de la Trousse et claquez la porte du débarras. Vous pouvez à présent ouvrir la porte opposée (rendez-vous alors

au **246**) ou gagner l'extrémité du corridor (rendez-vous au **81**).

209

Vous arrachez la goupille et lancez la Grenade en direction des Zombies. Avant qu'elle explose, vous vous repliez dans le laboratoire et claquez la porte métallique. La déflagration secoue le panneau de fer. Les créatures gémissent toujours, mais moins fort et surtout moins nombreuses. Réduisez leur nombre de 2D+1. Vous reprenez l'initiative en ouvrant la porte à demi dégonnée pour affronter les survivants. Rendez-vous au **298**.

210

Une poignée est découpée dans le couvercle du trou d'homme. Vous le soulevez sans trop de peine. Une puanteur abominable monte aussitôt des profondeurs : l'odeur des égouts. Un étroit puits vertical planté d'échelons métalliques permet les descentes d'inspection. Vous laissez tomber un caillou et un « plouf » caractéristique parvient à vos oreilles. Si vous descendez dans l'égout, rendez-vous au **379**. Si vous refermez le trou d'homme et reprenez votre progression dans le couloir, rendez-vous au **337**.

211

Escalader la gouttière n'est pas facile. Gengris Krann a tout le temps pour ajuster sa cible : il ne la manquera pas une seconde fois. Le tir claque sèchement et une chape de ténèbres vous enveloppe. Vous dévalez le tuyau de zinc sans parvenir à vous raccrocher et vous vous étalez dans la foule hurlante des Zombies. Votre aventure est terminée.

212

Quel est le prénom exact de la jeune femme ? Si vous l'appellez par son diminutif, Amy, rendez-vous au **312**. Si vous l'appellez Amélia, rendez-vous au **38**. Si vous l'appellez Amanda, rendez-vous au **197**.

213

Le coffre n'est pas verrouillé. Vous soulevez le couvercle pour trouver trois boîtes de Balles, trois boîtes de Cartouches pour Fusil, une Bouteille en plastique vide et 15\$. Prenez ce que vous voulez. Vous quittez ensuite le dortoir pour poursuivre votre progression dans le tunnel. Rendez-vous au **388**.

214

Les savants fous sont complètement pris par surprise quand vous surgissez, arme au poing. Ils s'empressent de lever les mains, très, très désireux de se rendre ! Vous leur ordonnez de franchir les portes battantes pour s'enfermer dans la première cellule. Lorsque

vous passez devant l'ascenseur, le scientifique au crâne rasé laisse tomber son porte-documents, « Par accident ». Il se baisse pour le ramasser mais fait brutalement volte-face et tente de vous injecter le contenu d'une seringue... Lancez un dé. De 1 à 3, rendez-vous au **353**. De 4 à 6, rendez-vous au **27**.

215

Vous restez figé quelques secondes à contempler le spectacle –un vrai carnage– avant de vous agenouiller pour aider Boris. Il gît face contre terre, grognant de douleur. Le vieil homme est gravement blessé. Vous le retournez : il a du sang aux commissures des lèvres. Il attrape votre bras et le serre. Son regard fixe le vôtre.

– Etranger, c'est à toi d'jouer... (il tousse). Otto, mort. Grégor, mort. Ces maudits Zombies sont aux manettes... Elimine Gengris Krann. Tue tous ses Zombies. Tue-les tous. Tous !

Boris pousse un dernier soupir et ferme les yeux. Sa poigne se relâche sur votre avant-bras. Il n'y a plus rien que vous puissiez faire pour lui. D'humeur sombre, vous vous levez et marchez à petits pas vers l'extrémité du corridor en contournant les membres projetés ici et là. Rendez-vous au **7**.

216

Vous tombez à travers la trappe ! Le sol en contrebas vous accueille fraîchement. Fractures multiples aux deux jambes, à coup sûr. Vous vous évanouissez sous le coup de la douleur. A votre réveil, vous n'en croyez pas vos yeux : vous êtes dans une vaste pièce sans fenêtres, éclairée par des néons. Des menottes serrent vos membres, attachés aux quatre coins d'une dalle de pierre lisse sur laquelle on vous a étendu. Tout autour, des monstres à la chair grise et aux yeux fous... on dirait des Zombies de mauvais film d'horreur. Ils s'animent quand vous ouvrez les yeux. La foule s'approche pour observer un homme en blouse blanche penché sur vous, une seringue dans ses mains gantées de caoutchouc. Une piqûre dans votre cou, presque rien... Le savant fou rit et vous apprend que vous serez le dernier conscrit de la monstrueuse armée de Gengris Krann. Mais qui est ce Krann, bon sang ? Un grand perdant dans la loterie aux prénoms ? Vous ne le saurez jamais : votre aventure s'achève ici.

217

Vous fouillez vos poches jusqu'à retrouver les clés que vous cherchiez. La porte du van grince un peu, et le siège conducteur gémit quand vous vous affalez derrière le volant. Le démarreur cliquète, puis tousse : le moteur n'a pas tourné depuis des éternités ! Il crache enfin un nuage de fumée noire en revenant à la

vie. Première vitesse, accélérateur... Le van avance par à-coups dans la cour, entre deux ratés. Soudain, un bang un peu plus sonore que les autres : quelque chose a atterri sur le toit ! Une face hideuse apparaît devant vous, pressée contre le pare-brise. Un Zombie a sauté par une fenêtre qui surplombait le garage. Vous pointez votre arme au-dessus de vous et tirez à travers la tôle du toit. Le monstre glapit, se contorsionne sous l'effet de la douleur et roule au sol. Dans le rétroviseur intérieur, vous le voyez pourtant se relever... Point mort, frein, moteur au ralenti. Vous sortez du véhicule. Le mort-vivant se tient de guingois, essayant de tendre ses bras brisés dans votre direction.



– Toi... ennemi... gargouille-t-il d'une voix râpeuse.

– Désolé. Je ne prends pas d'auto-stoppeur.

Vous l'étendez d'une balle, cette fois pour de bon.

Vous approchez du corps avec précaution et le retournez du bout du pied. Sa veste s'entrouvre et révèle une étiquette brodée, cousue sur la poche intérieure : HIGSON. Pas d'autre survivant en vue. Le van vous accueille à nouveau et avance lentement vers la porte principale. Une pression sur l'accélérateur et les deux lourds vantaux s'écartent. Bientôt, les arbres défilent des deux côtés de la route. Dix minutes plus tard, vous apercevez une silhouette féminine, marchant le long de la route. Elle a de longs cheveux clairs et est vêtue d'un jean et d'un T-shirt. Amy, bien sûr. Vous klaxonnez. Elle saute de joie en vous revoyant.

– Bel engin ! ironise-t-elle.

Vous êtes soulagé de la voir sauve. Elle monte, balayant d'un revers de main vos reproches : elle était bien trop visible sur le bord de la route ! Vous vous éloignez dans le lointain en lui contant votre duel contre Krann et ses derniers Zombies. Rendez-vous au **400**.

218

Si jamais vous avez besoin d'une Trousse de Soins, c'est maintenant. Vous faites de votre mieux pour bander votre plaie, mais votre état reste préoccupant. Heureusement vous êtes encore en vie et debout. Le Zombie, non... il gît sans mouvement un peu partout, soufflé par l'explosion. Sans perdre de temps, vous claudiquez le long du couloir jusqu'à une porte qui se découpe dans la paroi de gauche. Vous entendez des aboiements étouffés de l'autre côté. Si vous trouvez la porte, rendez-vous au **26**. Si vous préférez poursuivre, rendez-vous au **276**.

219

Quelqu'un vous tire dessus par un judas circulaire découpé dans le mur derrière vous. C'est l'un des savants à tout faire de Krann. A si courte distance, difficile de vous rater avec une Mitraillette... Deux balles vous sectionnent la colonne vertébrale. Amy se met à hurler quand vous glissez au sol. La dernière chose que vous verrez, c'est Amy tentant de déballer le contenu d'une Trousse de Soins de ses mains tremblantes... trop tard, naturellement. Votre aventure est terminée.

220

Vous suivez le couloir, tournez à gauche à son extrémité et parvenez rapidement à un embranchement. A votre gauche, un autre couloir qui vous ramènerait d'où vous venez. Le couloir où vous vous trouvez se prolonge puis fait un angle à gauche. Et à votre droite, un large escalier couvert de moquette descend vers l'étage inférieur. Des coups sourds proviennent justement de la cage d'escalier. Vous décidez d'aller y jeter un œil, arme relevée, prêt au combat. Rendez-vous au **176**.

221

La chambre à coucher est vaste et somptueusement décorée. Les murs sont tapissés en bordeaux. Le lit est en chêne massif de couleur sombre, ses quatre piliers sculptés de serpents entrelacés. Les deux tables de chevet, elles aussi en chêne, supportent des lampes d'un design moderne à abat-jour orangé. Le mobilier ferait la fortune d'un antiquaire : une coiffeuse, des sièges, une armoire sculptée, un bureau tendu de cuir ancien, plus de pots que vous ne sauriez en compter,

un miroir en pied, un splendide coffre du XVIIIème et un large foyer de marbre orné de figurines en porcelaine. Vous jetez un œil par la fenêtre et apercevez la cour, plus bas. Quantité de Zombies errent en liberté, affamés et désorientés. Gengris Krann n'est nulle part en vue. La porte de la chambre à coucher s'ouvre dans le mur à gauche du lit, et des portes battantes dans le mur opposé. Si vous fouillez la pièce, rendez-vous au **137**. Si vous allez voir ce qui se trouve derrière les portes battantes, rendez-vous au **76**. Si vous sortez de la chambre à coucher par la porte principale, rendez-vous au **183**.

222

Vous pénétrez dans une étroite salle de bain. Rien ne vous frappe particulièrement, excepté un placard mural orné d'un miroir, au-dessus du lavabo. Vous y découvrez des paquets de bandages et une Trousse de Soins, qui vous permettra de récupérer 4 points d'ENDURANCE quand vous l'utiliserez. Vous retournez dans la chambre à coucher et remarquez que la table de chevet est légèrement entrouverte. Votre curiosité est bien sûr la plus forte : vous ouvrez le tiroir, qui contient un Pistolet (1D+2) avec ses Balles, un sac à main vide, quelques lettres, un stylo et un journal intime. Les lettres sont adressées à une certaine Amy Fletcher. L'expéditeur est sa tante Hélène, de New York. La missive la plus ancienne exprime sa désapprobation de voir sa nièce partir en Roumanie pour devenir la cuisinière d'un de ces Européens bizarres (deux caractéristiques qui semblent liées dans l'esprit de Tante Hélène). Est-elle bien traitée ? Quand reviendra-t-elle à New York ? Au fil des mois, le ton devient cassant ou au contraire suppliant. Hélène se dit « folle d'inquiétude » à propos de ce qu'Amy lui a rapporté : de mystérieux « hommes en blanc » introduits au château en grand secret, un employeur excentrique, des cris au fond des souterrains... Vous reposez le paquet de lettres et saisissez le journal intime, quand soudain un bruit vous fait sursauter : des pas dans le couloir. Si vous allez voir de quoi il s'agit, rendez-vous au **303**. Si vous tirez le verrou pour vous claquemurer dans la chambre à coucher, rendez-vous au **258**.

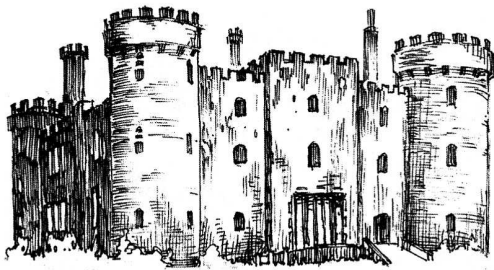
223

Vous passez devant une console en acajou richement sculptée sur laquelle trône un vase à motifs et deux petites figurines en porcelaine. Le vase s'orne d'un motif à fleurs bleues assez peu discret. Il y a un petit tiroir en bout de table, que vous tirez pour trouver un Ruban à mesurer, une paire de Lunettes de lecture, un Dictionnaire de poche Roumain-Anglais et une Calculatrice. Prenez ce dont vous pensez avoir besoin

puis reprenez votre marche. Le couloir fait un angle sur la droite. A votre droite, une porte sur laquelle l'inscription DEBARRAS est peinte à la main. Si vous ouvrez, rendez-vous au **89**. Si non, rendez-vous au **311**.

224

Vous enjambez le balcon pour vous recevoir douloureusement, mais sain et sauf, parmi des piles de corps qui amortissent un peu la chute. Une déflagration vous plaque au sol : le bazooka a réduit la petite terrasse en miettes. Vous vous recroquevillez instinctivement pour vous protéger des débris qui criblent la cour. Deux secondes plus tard, vous êtes déjà sur vos jambes et courez jusqu'aux portes de l'Aile Nord. Un silence de mort règne dans le corridor. Mais vous savez que Krann, même réduit à l'état de Zombie, ne renoncera ni à votre peau, ni à son plan. Soudain, vous vous apercevez que vous avez laissé votre sac à dos sur le balcon au moment de sauter... tout ce qu'il contenait est perdu ! Vous n'avez plus que votre Pistolet (1D+2) et les objets et Grenades rangés dans vos poches ou à votre ceinture. Ça risque d'être un peu court pour venir à bout de Krann et de ses dernières recrues... A présent, vous devez décider quelle aile fouiller à sa recherche : l'Aile Nord où vous vous trouvez actuellement (rendez-vous au **132**), l'Aile Ouest (rendez-vous au **48**), l'Aile Sud (rendez-vous au **236**) ou l'Aile Est (rendez-vous au **16**).



225

Au petit matin, Amy se réveille tôt, au son des oiseaux qui chantent à la fenêtre. Le soleil brille et tout est calme dans la petite bourgade de Méliis. Elle ouvre les rideaux et contemple la place plantée d'arbres au centre du village. Des commerçants montent leurs étals pour le marché, sans rien savoir du péril zombie auquel ils ont échappé. Quant à vous, votre sommeil a été agité dans votre lit d'appoint. Toute la nuit, vous vous êtes remémoré les événements de la veille, passant encore et encore les détails au crible. Vous êtes certain d'avoir visité toutes les pièces du château Cerberya, tous les placards et même les égouts. Pourtant, quelque chose vous tracasse. Soudain, l'évidence vous écrase : la benne dans la cour ! Vous

n'avez pas soulevé le couvercle. Allons... un Zombie dans une benne ? Improbable... non, impossible ! Vous finissez par rejeter cette pensée paranoïaque et rejoignez Amy pour le petit déjeuner. Elle parle avec animation de son retour à New York. Combien de temps vous gardera-t-on à Méliis ? Pas trop longtemps, espérez-vous...

La police vous convoque en fin de matinée, mais vous devinez que les notables locaux sont intervenus. Les deux agents font mine de ne pas vous croire. Inutile d'effrayer les touristes avec de ridicules rumeurs : des Zombies, et puis quoi encore ? Pas question de diligenter une enquête. Ne pas gaspiller l'argent du contribuable, et ainsi de suite. Sans écouter vos protestations, on vous fourre dans un taxi à destination de la gare la plus proche. L'un des agents vous conseille de prendre le premier train avec un regard lourd de sens.

Le lendemain, Amy est dans l'avion qui va la ramener dans sa patrie. Quant à vous, de retour en Angleterre, votre vie étudiante reprend sans heurt. Et vos épreuves n'auront pas été vaines : vous décrochez votre diplôme de Folklore et Mythologie avec la plus haute note jamais décernée à l'épreuve.

226

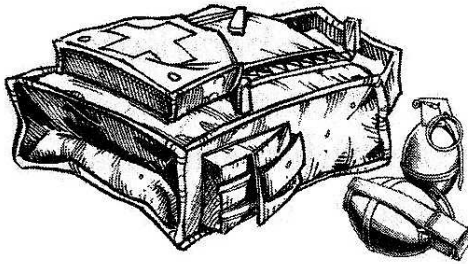
En atteignant l'embranchement en T, vous regardez à gauche le corridor se poursuivre sur un vingtaine de mètres jusqu'à une porte. A droite, le couloir se termine de la même manière. Le coffre de chêne est une antiquité et son loquet plus décoratif qu'utile. Si vous prenez à gauche et ouvrez la porte, rendez-vous au **30**. Si vous prenez à droite pour franchir l'autre porte, rendez-vous au **119**. Si enfin vous vous intéressez au meuble, rendez-vous au **133**.

227

Le château Cerberya est bientôt loin derrière vous. Le silence vous environne, vous marchez sans un bruit, laissez le vent baigner votre tête nue, sans parler, plongé dans vos pensées. Après un long moment, les mots vous reviennent aux lèvres : libres, enfin ! En suivant la route, toujours causant, vous espérez atteindre un lieu habité avant la nuit. Rendez-vous au **400**.



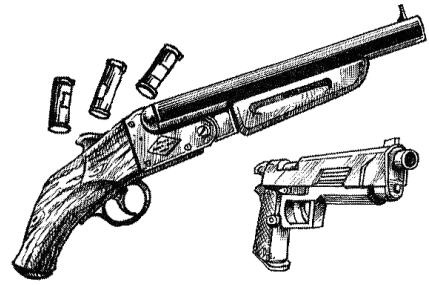
Vous encaissez toute la force de l'explosion en pleine poitrine. Aucune chance d'y survivre. Votre dernière pensée, si vous en aviez eu le temps, aurait été : « Au moins je ne deviendrai pas un Zombie... » Votre aventure est terminée.



Après avoir empoché votre argent, Boris répond à vos questions. Gengris Krann, est un dément, un mégalomane obsédé par le rêve de dominer la planète. Dans son esprit biscornu, la seule manière d'y parvenir serait de créer une armée de Zombies pour mener la guerre au genre humain. Car Krann déteste les hommes et la plupart des femmes, ne tolérant auprès de lui que les savants fous à sa solde et, par nécessité, une poignée de serviteurs. Ses scientifiques l'ont aidé dans l'élaboration de son plan diabolique : depuis des années, chacun d'eux avait expérimenté diverses techniques de mutation ou tenté des manipulations contraires à l'éthique. Réunis, la somme de leur folie a produit le gène capable de transformer les gens en esclaves sans âme. Le sang des cobayes permettait de contaminer de nouvelles victimes. Les hommes de main de Krann lui ont livré des douzaines de proies, qu'il a fait enfermer pour les affaiblir avant de les transformer. Ces Zombies ont été jetés dans la demi-obscurité des cachots. Certains sont laissés en liberté dans le château pour distraire Krann. Il aime les voir errer, enrager de leur propre impuissance, supplier pour qu'on les abreuve de sang. Boris est persuadé qu'un jour, Gengris Krann s'injectera à lui-même le sang de Zombie pour se dresser avec son armée à la face du monde.



– Tu t'doutes bien qu'on préfère partir avant ça... ajoute Boris en fronçant les sourcils. La paie est bonne, on a amassé un bon magot ici, mais à quoi qu'ça nous sert si on n'a pas le droit d'sortir ? Grégor et moi, on espère mett' un des savants d'not côté à coup de dollars, pour nous faire quitter c't'enfer. Ça sera l'Armageddon (l'entendre prononcer un mot aussi long vous laisse bouche bée) si Krann lâche ses monstres. Mais p't'être que t'es vraiment capable de stopper tout ça ? Difficile. Mais pas impossible. Tu devras tuer tous les Zombies, chacun d'eux, l'un après l'aut'. Tu devras les tuer tous. Si tu n'les tue pas tous, ça n'aura servi à rien, on s'ra perdu. Et toi aussi.

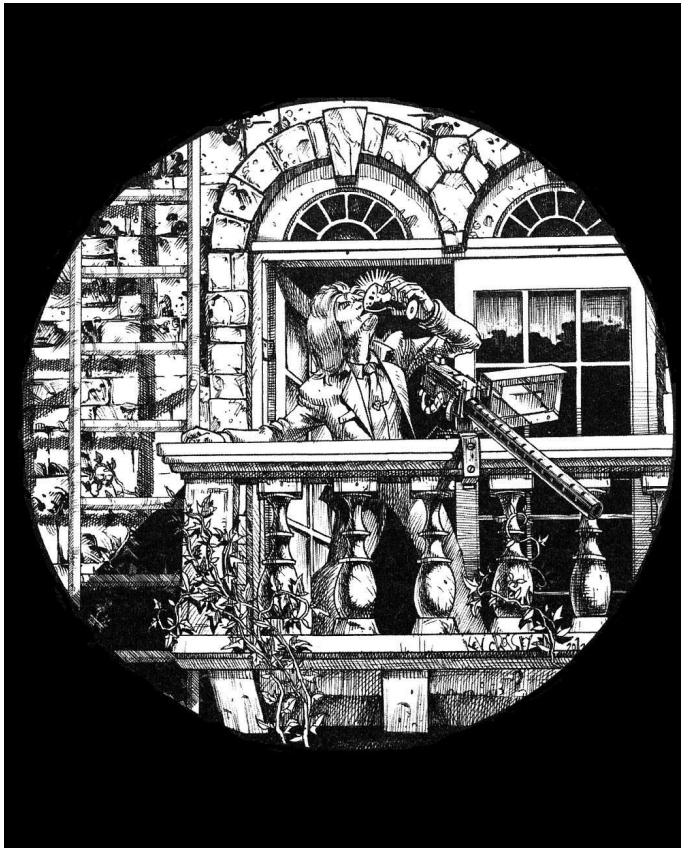


Les paroles de Boris ne sont pas tombées sur l'orteil d'un sourd. Voilà qui donne à réfléchir... Ce qu'il vous dit de Krann semble insensé, mais si c'était la vérité ? A votre arrivée, étaient-ce vraiment des Zombies qui vous ont assailli dans la cour ? Auriez-vous trouvé l'une de ces créatures de légende que vous cherchez depuis le début de l'été ? Ou plutôt, ce sont les créatures qui vous ont trouvé ! Vous dédiez un sourire confiant à Boris et lui assurez que vous n'avez rien à perdre. Vous éliminerez tous les morts-vivants, ou vous mourrez en essayant. Les deux hommes vous encouragent bruyamment et vous envoient plusieurs tapes d'encouragement sur les épaules. Vous faites de votre mieux pour rester sur vos jambes.

– Un p'tit conseil avant que tu t' lances dans la chasse aux Zombies, étranger, coupe Boris en regardant vos poignets blessés. Surtout, touche jamais d'sang de Zombie avec tes plaies ouvertes, sinon c'est l'infection assurée. Ce virus est salement contagieux. Si vous demandez à Boris si quelque chose dans la réserve peut vous être utile, rendez-vous au **329**. Si vous le remerciez pour le conseil avant de prendre la porte du mur opposé, rendez-vous au **157**.

Restant accroupi pour éviter d'être aperçu par les Zombies, vous progressez à pas feutrés en direction de la lunette astronomique. Le balcon du premier étage de l'Aile Est, grossi plusieurs fois, vous apparaît nettement... de même que l'engin de guerre qui y est

installé. Une Mitrailleuse Browning calibre .30, une arme lourde à haute cadence de tir, pourvue de ses rubans de munitions. Si vous pouviez mettre la main sur ce joujou et le pointer sur les grappes de Zombies dans la cour... Au fond du balcon, les baies vitrées à la française s'ouvrent soudain. La figure désormais familière de Gengris Krann apparaît. Une seringue dans une main et un verre de liquide grenat dans l'autre, il apostrophe ses créatures d'une voix de dément, comme un empereur face à ses troupes prétoriennes. Tous cessent de piétiner sans but et le fixent. Après une pause théâtrale, il enfonce l'aiguille de la seringue dans son bras, puis avale le verre de sang jusqu'à la dernière goutte. Votre pire crainte de réalise. Krann commence sa mutation : sa peau devient grise et se couvre de plaques, ses yeux cernés de rouge virent au blanc laiteux et paraissent sombrer au fond de ses orbites. Ses lèvres se fendent et laissent perler du sang. Ses mains crochues se crispent : le verre qu'il tient éclate, mais il ne se soucie pas des tessons incrustés dans ses doigts. Ce n'est plus un humain, mais un homme possédé, qui crache le sang lorsqu'il appelle ses congénères morts-vivants à mettre à sac la planète. Assourdis par les cris de joie des Zombies, vous reculez et gagnez l'escalier du sous-sol. Rendez-vous au **57**.



231

Vous atterrissez sur l'un des macabres tas qui parsèment le corridor, vous tordant la cheville. Vous

perdez 1 point d'ENDURANCE. Le gigantesque Zombie qui vous attaquait gît non loin, sans mouvement, grossissant encore l'empilement de corps. Quelques boîtes et valises sont tombées du grenier en même temps que vous. Si vous les fouillez, rendez-vous au **336**. Si vous gagnez l'ascenseur qui s'ouvre au fond du corridor, rendez-vous au **367**.

232

Vous avez survécu à l'assaut des Zombies. Il vous faut enjamber les corps et les membres épars pour jeter enfin un œil à l'intérieur de la cellule. L'une des créatures portait une flasque argentée et plate qui dépasse d'une poche de sa chemise ensanglantée. En la secouant, on entend un liquide clapoter. Une fois le bouchon métallique dévissé, le goulot laisse échapper une odeur d'amande amère. Si vous avalez le contenu de la flasque, rendez-vous au **376**. Si vous la délaissez, rendez-vous au **56**.

233

Vous regardez à travers la fenêtre de la chambre à coucher. La cour se trouve vingt mètres plus bas : il est très improbable que vous puissiez sauter sans vous tuer. Si vous prenez malgré tout le risque, rendez-vous au **87**. Mais vous pouvez aussi rester où vous êtes : rendez-vous alors au **327**.

234

Les portes ont été emportées par la déflagration et l'ascenseur projeté de guingois contre le mur du fond : il ne bougera plus. Le moteur bourdonne en tentant obstinément de tendre le câble. Le sol de la cabine s'est déchiré : l'ouverture est juste assez large pour vous y faufiler. Vous scrutez la pénombre et estimez que le sol de la cage d'ascenseur doit se trouver environ cinq mètres plus bas. Si vous vous accrochez au câble pour tenter la descente, rendez-vous au **80**. Si vous préférez sauter, rendez-vous au **343**.

235

Eliminer deux Zombies aux mouvements lents n'a pas été trop difficile, mais vous savez que sans une arme à feu, vous n'aurez aucune chance contre un grand nombre de ces créatures. Vous enjambez les corps pour inspecter l'armoire. Vous y trouvez une petite boîte de métal avec une croix verte imprimée sur le couvercle : une Trousse de Soins. Elle vous permettra de récupérer jusqu'à 4 points d'ENDURANCE quand vous l'utiliserez. Il y a aussi deux boîtes de Balles que vous glissez dans votre sac avec la Trousse, en vous demandant qui est assez fou pour garder des munitions dans sa buanderie. Des balles oui, mais pas d'arme... Il n'y a aucune issue à la pièce, vous

ressortez donc comme vous êtes entré et, à l'intersection, vous prenez l'autre branche du couloir. Rendez-vous au **265**.

236

Vous parcourez rapidement les couloirs, arme en main, jusqu'à l'Aile Sud. Vous fouillez toutes les salles pour dénicher Gengris Krann. Dans l'une des pièces, vous remarquez un casier que vous forcez avec un tournevis qui traînait sur le carrelage. A l'intérieur, vous trouvez un Fusil à Canon Scié (1D+4), une boîte de Cartouches et une Trousse de Soins. Bonne pioche. Soudain, le hoquet d'un moteur qui démarre frappe vos oreilles. En ouvrant une fenêtre, vous apercevez la porte du garage de l'Aile Est, grande ouverte. Arme au poing, vous vous précipitez vers la cour et le garage. Rendez-vous au **369**.

237

La marteau siffle en l'air et s'encastre dans la porte, manquant de peu votre tête au passage. Rendez-vous au **399**.

238

Vous pénétrez dans un cabinet de travail moqueté au milieu duquel trône un bureau en noyer et un fauteuil de cuir sombre à haut dossier. Un ordinateur portable et un téléphone reposent sur le plateau. Des rayonnages de livres occupent tout un côté de la pièce. Le pan de mur voisin est orné de gravures encadrées représentant des créatures mythologiques : Lycanthropes, Vampires, Démons, Goules, Fantômes, Spectres et autres morts-vivants hideux. Sans compter ceux que vous ne parvenez pas à identifier, ce qui ne laisse pas de surprendre l'expert que vous êtes. Les Zombies sont à l'honneur sur un troisième pan de mur : des centaines de photos prises dans le château même, témoignages d'un goût morbide. Amy, un peu effrayée, vous demande de ne pas regarder et de réfléchir à votre plan d'évasion. Allez-vous utiliser le téléphone ? Rendez-vous alors au **323**. Ou plutôt examiner l'ordinateur portable ? Rendez-vous en ce cas au **201**.

239

Une fouille rapide de l'armoire vous procure des habits de rechange bienvenus, et une Blouse Blanche de scientifique que vous roulez au fond de votre sac. Dans un tiroir de la coiffeuse, vous trouvez 3\$ et une Loupe que vous décidez de conserver. Si vous ouvrez les portes battantes, rendez-vous au **76**. Si vous franchissez la porte principale de la chambre à coucher, rendez-vous au **183**.

240

L'endroit est couvert de moquette et les murs tendus de tapisserie claire à motifs. Des natures mortes et des miroirs sous cadre ornent les murs, mais rien de tout cela ne vous intéresse. Vous marchez jusqu'à l'endroit où le couloir fait un coin en tournant à gauche. Au-delà du coin, à environ vingt mètres, vous remarquez une porte laquée de blanc dans le mur de droite. Vous allez y jeter un œil : on y a peint SALLE DE SPORT en lettres rouges. Si vous ouvrez, rendez-vous au **342**. Si vous continuez à suivre le couloir, rendez-vous au **12**.

241

Dépourvu de toute protection, le souffle de la Grenade vous est fatal dans ce lieu confiné. Votre aventure est terminée.

242

Vous relevez le cran de sûreté et faites feu. A si petite distance, impossible de rater votre cible. Le Zombie tombe les quatre fers en l'air en bas des marches. Et tout à coup, le souffle d'une énorme explosion ! Le choc vous sonne et vous projette à la renverse. Votre tête heurte la rampe : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Des flots de fumée se répandent, mais la tour de l'horloge est toujours d'aplomb. L'escalier est bloqué par les débris ; pas d'autre issue que les ouvertures rondes au sommet de la tour. Vous brisez le cadran d'une des horloges. Le toit en terrasse est à vingt mètres. Si vous possédez un Rouleau de Corde et un Grappin, rendez-vous au **150**. Si vous n'avez rien de tel, rendez-vous au **99**.

243

Vous tirez sur le cadenas de la grande porte, alors que des grappes de Zombies fondent sur vous. Mais les balles ricochent sur l'épais bloc d'acier sans le briser. Vous faites volte-face pour opposer un tir de barrage aux morts-vivants. Vain effort, vous ne parvenez à les tenir à distance que quelques minutes... Ils finissent par vous faire trébucher et se jettent sur vous ! Vous voilà couvert de morsures. Dans peu de temps, vous deviendrez un Zombie à votre tour, donnant la chasse à la pauvre Amy qui ne pourra que crier de terreur. Votre aventure est terminée.

244

Après quelques instants de progression prudente dans le passage étroit, vous apercevez une lumière à quelque distance. Vous remarquez que l'air est vicié, alourdi par une odeur rappelant l'œuf pourri. Vous prenez garde de ne surtout pas faire le moindre bruit... Enfin, vous parvenez à l'extrémité du passage, qui

donne sur ce qui semble être un vieil atelier. Une enclume repose devant un foyer éteint. Une table de travail longue et étroite a été repoussée contre le mur de droite. Un étau y est fixé, et des outils brisés sont jetés pêle-mêle sur la surface de bois usée. Un rideau orange défraîchi cache le côté de la pièce auquel vous faites face. Quand vous pénétrez dans la pièce, ce rideau est soudain tiré par des personnages à l'air hargneux et vêtus d'oripeaux, qui se précipitent sur vous ! Les bras tendus, ils tentent de vous griffer avec leurs ongles crasseux. Leur peau est d'un gris malsain, déchirée en lambeaux autour de plaies ouvertes. Leurs bouches sont hérissées de chicots noirâtres entre lesquels glisse une longue langue. Des yeux chassieux, toujours en mouvement, complètent le tableau. Un cri rauque s'élève lorsqu'ils se rapprochent de vous. Ce sont des Zombies... pas moins de huit Zombies ! Vous devez les combattre, à l'aide d'une arme si vous en avez une, ou à *mains nues* dans le cas contraire. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **395**.



245

Vous tentez d'ouvrir la porte que la jeune fille a claquée, mais elle est verrouillée. Vous cognez. La demoiselle en détresse ne répond que par des cris hystériques. Vous croyez comprendre qu'elle vous demande de partir. Avec patience, vous expliquez que

vous pouvez l'aider, mais seuls de nouveaux cris vous répondent. Si vous essayez de l'appeler par son nom, rendez-vous au **212**. Si vous sortez dans la cour, rendez-vous au **348**.

246

La porte s'ouvre sur un grand placard de rangement, plein de boîtes en carton empilées. Si vous les ouvrez, rendez-vous au **34**. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez ouvrir la porte opposée, en vous rendant au **281**. Vous pouvez aussi gagner l'extrémité du corridor, en vous rendant au **81**.

247

Vous entendez la voiture démarrer à l'intérieur du garage. Vous jetez un œil dans l'ouverture et apercevez Gengris Krann installé au volant de son Austin Healey, faisant rugir le moteur en riant comme un dément. Un vieux van achève de rouiller près de la voiture de sport. De près, vous constatez à quel point Krann est devenu hideux. Sa personnalité maléfique, qu'il était toujours parvenu à cacher, se lit à présent sur son visage et dans ses yeux de possédé. Il vous remarque et fait hurler le moteur de plus belle, mais ne passe la première vitesse qu'avec difficulté. La métamorphose a effacé une partie de sa mémoire, y compris ses réflexes de conducteur. Sa frustration devient de la colère : Krann secoue le levier de vitesse comme pour le briser. Soudain, la voiture bondit en avant, la première enclenchée. D'un bond, vous esquivez le pare-chocs chromé. Krann quitte le garage à bonne vitesse et fait quelques embardées dans la cour en tentant maladroitement de vous suivre. Si vous courez vers les portes de l'Aile Nord, rendez-vous au **11**. Si vous faites face et visez votre chargeur sur Krann, rendez-vous au **144**.

248

Le couloir fait un angle sur la gauche, à nouveau. Vous dépassez le coin et avancez jusqu'à une porte à l'extrémité du passage. Soudain, des aboiements frénétiques éclatent derrière vous : une meute de Chiens d'Attaque ! Ces bêtes dressées à tuer déboulent du couloir d'où vous venez. Vous courez vers la porte aussi vite que vous le pouvez. Si vous portez une Armures de Plates, rendez-vous au **39**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **326**.

249

Vous tirez sur la fenêtre d'où pointe le canon de Fusil. Krann recule, vous laissant le champ libre pour regagner la double porte et la verrouiller. Vous pressez votre oreille contre le panneau de porte opposé : la jeune fille est toujours en train de crier, manifestement

à bout de nerfs. Vous décidez de l'appeler par son nom pour la calmer. Rendez-vous au **212**.

250

L'escalier branlant vous mène hors du sous-sol du château. Vous êtes soulagé de retrouver la lumière après votre longue captivité. Vos yeux larmoient à la lueur du jour qui filtre par une fenêtre haut placée. Des portraits en pied et grandeur nature sont accrochés aux murs, eux-mêmes peints de couleurs vives. Un tapis rouge vif, au centre du couloir dallé, se déploie de chaque côté du palier. Si vous examinez les tableaux, rendez-vous au **354**. Si vous suivez le couloir vers la gauche, rendez-vous au **223**. Si vous le suivez plutôt vers la droite, rendez-vous au **113**.

251

La porte s'ouvre sur un laboratoire bien éclairé. Sur les paillasses en acier brossé sont disposés des microscopes, des pipettes, des flacons et serpentins, des thermomètres, des balances électroniques et des ballons dans lesquels divers liquides glogloutent. Des vitrines en verre s'alignent le long des murs. A l'intérieur de l'une d'elle, vous apercevez une lourde bonbonne qui contient un liquide rouge sombre, probablement du sang de Zombie. Au fond du laboratoire se dresse une armoire noire en formica pourvue de portes coulissantes. Une porte en acier fermée par un solide cadenas s'ouvre au fond du laboratoire, côté gauche. Si vous détruisez les récipients qui renferment le liquide rouge, rendez-vous au **90**. Si vous tentez d'ouvrir la porte métallique, rendez-vous au **320**.

252

Après avoir dépassé le coin, vous parvenez rapidement à un embranchement. A votre droite se trouve un autre corridor qui ramène dans la direction d'où vous venez. Face à vous, le corridor se poursuit tout droit, avant de tourner vers la droite. A votre gauche s'ouvre un large escalier recouvert de moquette, qui mène au niveau inférieur. Vous entendez des coups provenant du bas : vous décidez d'aller voir de quoi il s'agit, arme en main et prêt à en découdre. Rendez-vous au **176**.

253

L'un des Zombies tente d'attraper la Grenade au vol, mais ses doigts se referment sur le vide. Une seconde plus tard, l'engin explose pile au milieu de la grappe de Zombies ! La plupart sont projetés contre les murs, gravement blessés ou réduits en pièces. Réduisez le nombre de vos assaillants de 2D+1. D'un bond, vous faites face aux survivants. Rendez-vous au **17**.

254

Vous passez votre tête par l'anfractuosité de la porte pour montrer à la jeune fille que vous n'êtes pas un Zombie. Mais à votre insu, un homme de grande taille au visage allongé approche, un Fusil en main. Gengris Krann vous aperçoit, la tête engagée dans le panneau troué, et rit silencieusement. Il tire et ne cesse de presser la détente que lorsqu'il est à court de munitions. Votre aventure est terminée.

255

Quand vous approchez la porte, une odeur de nourriture chaude titille vos narines et éveille votre appétit. Tremblant de faim, vous repoussez la porte pour découvrir une minuscule pièce mal éclairée : la chambre d'Otto. Des draps sales recouvrent un lit à cadre de fer. Contre le mur, un vieux poêle en faïence sur lequel une casserole est posée : des pommes de terre en sauce mijotent doucement. Au-dessus du poêle sont fixées des étagères peintes d'un vert passé où s'entassent des ustensiles de cuisine et quelques légumes, pourris pour la plupart. Sur le sol traîne un Sac à Dos rouge, marqué du nom de GENGRIS en capitales. Vous l'ouvrez mais il ne contient que quelques dés, trois crayons, des pièces de monnaie, un livre auquel il manque la moitié des pages et le *Mensuel de l'Accordéoniste*. Vous videz ce matériel de petit joueur sur le sol pour ne conserver que le Sac. Au milieu de la pièce, sur une table branlante à plateau de formica, un livre de poche usé et une assiette qui contient encore un reste de fricadelle. Si vous finissez le repas d'Otto, rendez-vous au **317**. Si vous quittez la pièce tout de suite pour suivre le corridor, rendez-vous au **93**.

256

Les Zombies qui ont survécu aux premières balles escaladent l'échelle et sautent sur le balcon ! Réduisez votre ENDURANCE d'autant de points qu'il y avait de survivants. Si vous êtes encore en vie, affrontez vos adversaires avec votre arme à feu habituelle (la Mitrailleuse lourde n'est pas utilisable à si courte distance). Si vous gagnez, rendez-vous au **182**.

257

Le vieil ascenseur descend lentement jusqu'au rez-de-chaussée. Les portes s'ouvrent en douceur. Vous ne vous attendiez pas à un pareil accueil : quatre Zombies alignés comme à la parade, et derrière eux, Gengris Krann en personne vous montre le poing, un rictus aux lèvres. L'un des monstres tient une Grenade. Vous tentez de refermer les portes en pressant d'une main les boutons, et tirez de l'autre main. Les quatre Zombies tombent, mais vous ne

parvenez pas à toucher Kraan derrière son bouclier inhumain. Il saisit vivement le Zombie dont les doigts serrent encore la Grenade et le lance dans la cabine d'ascenseur au moment où les portes se referment ! L'arme roule sur le sol de la cabine... et explose. Si vous portez un Gilet Pare-Balles, rendez-vous au **50**. Sinon vous n'avez pas de protection, rendez-vous au **241**.

258

Vous pressez votre oreille contre le panneau et entendez un bruit de pas. Puis le grognement hélas familier des Zombies. Si vous tirez à travers la porte, rendez-vous au **142**. Si vous vous faites tout petit et attendez la suite des événements, rendez-vous au **318**.



259

Vous visez et tirez plusieurs coups, faisant voler le panneau autour du cadenas. La porte s'ouvre sur une pièce sans fenêtres, faiblement éclairée, qui ressemble à un vieux dortoir. Six lits superposés s'alignent le long des murs, leurs matelas poussiéreux empilés ou abandonnés ici et là. Le mystère des bruits de lutte est éclairci d'un coup d'œil : un groupe de Zombies affamés, certains avec des membres en moins, d'autres avec des plaies fraîches, se battent au centre du dortoir... Bien entendu, en vous apercevant, ils stoppent net pour se concentrer sur l'ennemi

commun : l'humain ! Vous comptez dix-sept créatures (sans compter les membres éparpillés) qui se ruent sur vous, bras brandis. Si vous possédez une Grenade, c'est le moment de vous en servir ; rendez-vous alors au **357**. Dans les autres cas, rendez-vous au **270** avec l'arme de votre choix.

260

Cette pauvre Amy est bourrée de remords et s'excuse encore et encore de vous avoir touché. Elle extrait une petite Trousse de Soins de son sac d'épaule et bande votre blessure. Vous récupérez 2 points d'ENDURANCE. Elle a enfin compris que vous veniez à son aide ; vous l'assurez que l'incident est de votre faute, que vous auriez dû lui dire que vous aviez lu son journal. Rendez-vous au **193**.

261

Quand vous soulevez le couvercle, vous percevez un déclic suivi d'un tic-tac rapide. Pas le temps de réagir : une explosion vous projette brutalement en arrière. Vous heurtez le sol, souffle coupé. L'urne était piégée avec une petite bombe qui vous a éclaté au visage. Vous perdez 10 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à ce piège vicieux, vos ennuis ne sont pas terminés pour autant : rendez-vous au **106**.

262

Vous choisissez l'arme qui vous paraît la mieux adaptée au combat rapproché et avancez dans la pièce pour affronter pas moins de vingt-huit Zombies. La balance ne semble pas pencher en votre faveur pour l'instant, mais si par chance vous l'emportez, rendez-vous au **298**.

263

Les casiers sont vides, excepté un où vous trouvez un portefeuille en cuir. Il contient des reçus, deux cartes de membre de clubs, une carte de crédit, 4\$ et un bout de papier sur lequel le nombre 333 est inscrit au crayon. Vous empochez le Portefeuille et son contenu avant de quitter la pièce. Rendez-vous au **220**.

264

– Facile, dit Amy. Krann conduit une Austin Healey, tu le savais sans doute.

Vous tapez « austin_healey » et le système démarre. Le bureau est couvert d'un grand nombre d'icônes.

– Pas de connexion Internet, note Amy, ennuyée.

Toutefois, vous remarquez un dossier intitulé ISSUE SECOURS. Si vous l'ouvrez, rendez-vous au **77**. Ou, si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez tenter de contacter l'extérieur par téléphone : rendez-vous alors au **323**.

265

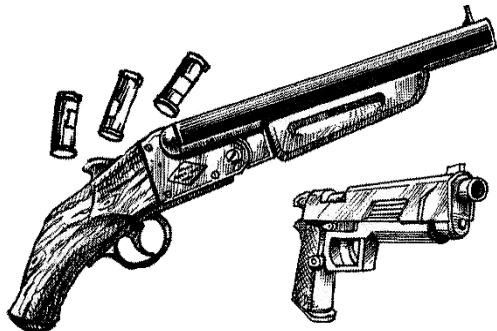
Plus loin dans le couloir, vous remarquez une petite porte, d'à peine un mètre de haut, dans le mur de droite. Elle n'est fermée que par un simple loquet. Si vous ouvrez, rendez-vous au **84**. Si vous continuez à suivre le couloir, rendez-vous au **202**.

266

Vous videz votre chargeur sur la horde assoiffée de sang. Ceux qui tombent sur le sol sont ignorés par les autres, qui les piétinent en se jetant vers vous. Avant que vous ne puissiez recharger, vous êtes encerclé et mordu par des Zombies aux lèvres sanglantes. Aussitôt infecté, vous allez devenir un membre de la meute à votre tour, donnant la chasse à la pauvre Amy qui ne pourra que crier de terreur. Votre aventure est terminée.

267

La souffrance fait trembler vos mains quand vous ouvrez la Trousse de Soins. Par chance, elle contient ce dont vous avez besoin pour contenir le saignement et réduire la douleur. Encore sous le choc, vous poursuivez tant bien que mal votre chemin le long du couloir. Rendez-vous au **25**.



268

Vous fouillez rapidement ce qui reste de vos opposants, pour dénicher une Boîte d'Allumettes et 7\$. Lassé de trop de propreté, vous quittez la salle de bain et la chambre à coucher. Rendez-vous au **183**.

269

Vous inspectez du regard l'issue de secours et comptez vingt-quatre Zombies plus ou moins boiteux qui gravissent l'escalier. Si vous avez une Grenade et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au **331**. Si vous n'en avez pas ou que vous ne voulez pas l'utiliser, rendez-vous au **151**.

270

Les dix-sept Zombies jaillissent du fond du dortoir pour vous agripper et vous tirer à eux. Choisissez

votre arme et combattez-les. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **145**.



271

Un homme apparaît à l'extrémité du couloir, courant aussi vite que sa carrure épaisse le lui permet et criant à pleins poumons. C'est apparemment un humain, vous vous retenez donc de lui tirer dessus.

– A l'aide ! Ils arrivent ! A l'aide ! hurle-t-il d'une voix terrifiée.

A présent, vous reconnaissez son crâne rasé, sa combinaison orange et ses bottes montantes. C'est Boris, l'un des hommes rencontrés dans la réserve. Sur ses talons, une meute de Zombies lui donne la chasse ! Ils se battent entre eux pour être en première ligne, sans cesser de courir. A bout de souffle, Boris trébuche sur son propre pied et s'étale au sol à une dizaine de mètres de vous. Vous devez rapidement décider de vos gestes. Si vous vous enfermez dans la chambre à coucher en laissant Boris se débrouiller, rendez-vous au **37**. Si vous restez sur place pour une séance de tir au Zombie, rendez-vous au **339**.

272

Vous faites sauter les deux loquets et soulevez le couvercle. Vous êtes agréablement surpris de découvrir à l'intérieur un Gilet Pare-Balles et une Trousse de Soins ! Rappelez-vous que quand vous utiliserez la Trousse, vous regagnerez 4 points d'ENDURANCE. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez ouvrir l'étui à violon (rendez-vous au

105). Sinon, il ne vous reste qu'à quitter la pièce pour suivre le corridor vers la droite (rendez-vous au **252**).

273

Vous fouillez le local de la chaudière et trouvez un Pied-de-Biche (1D) posé contre la tuyauterie. Il n'y a rien d'autre d'utilisable dans la pièce. Vous décidez donc d'ouvrir la porte située dans le mur opposé avec la clé pendue au crochet. Rendez-vous au **309**.

274

Vous essayez plusieurs manières de combiner les différentes clés, mais le cadenas ne s'ouvre pas. Frustré, vous retirez d'un coup trop sec la plus petite clé, qui se brise à l'intérieur ! Aucun moyen d'y remédier, et rien d'autre à faire que de quitter le laboratoire par le corridor. Rendez-vous au **164**.

275

Le Gilet Pare-Balles absorbe le plus gros des impacts. Vous n'êtes touché que par un seul éclat de métal qui vous blesse à la jambe. Réduisez votre ENDURANCE de 2 points. Le Zombie qui vous a jeté la Grenade n'a pas eu autant de chance, de même que certains de ses congénères, à présent répandus un peu partout. Réduisez le nombre de vos adversaires de 2D+1. Vous brandissez votre arme pour vous occuper des survivants. Rendez-vous au **17**.

276

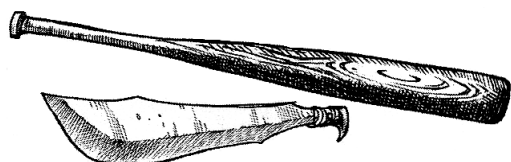
Vous parvenez bientôt devant une porte dans la paroi de droite. Vous testez la poignée, mais elle est verrouillée. Plus loin, le corridor se termine sur un embranchement en T, où un large coffre de chêne est posé au sol. Rendez-vous au **226**.

277

Si vous continuez à courir vers l'échelle, rendez-vous au **134**. Si vous opérez une retraite stratégique (fuir, en d'autres termes) en regagnant la porte de l'Aile Nord, rendez-vous au **249**.

278

L'égout s'achève sur un mur. L'eau s'engouffre dans une canalisation trop étroite pour vous y glisser, à supposer que vous en ayez l'envie ! Il n'y a rien d'autre à faire que de revenir sur vos pas et de sortir des égouts par le puits de visite. Rendez-vous au **173**.



279

Les lettres sont adressées à une certaine Amy Fletcher. L'expéditeur est sa tante Hélène, de New York. La missive la plus ancienne exprime sa désapprobation de voir sa nièce partir en Roumanie pour devenir la cuisinière d'un de ces Européens bizarres (deux caractéristiques qui semblent liées dans l'esprit de Tante Hélène). Est-elle bien traitée ? Quand reviendra-t-elle à New York ? Au fil des mois, le ton devient cassant ou au contraire suppliant. Hélène se dit « folle d'inquiétude » à propos de ce qu'Amy lui a rapporté : de mystérieux « hommes en blanc » introduits au château en grand secret, un employeur excentrique, des cris au fond des souterrains... Vous reposez le paquet de lettres et saisissez le journal intime, quand soudain un bruit vous fait sursauter : des pas dans le couloir. Si vous allez voir de quoi il s'agit, rendez-vous au **303**. Si vous tirez le verrou pour vous claquemurer dans la chambre à coucher, rendez-vous au **258**.



280

Après avoir jeté les cadavres au bas du balcon, vous vous installez derrière la Mitrailleuse Browning et assurez le ruban d'approvisionnement dans son logement. Des boîtes de munitions sont empilées tout à côté, prêtes à l'usage. Votre sac à dos gêne vos mouvements : vous le posez à terre. Prêt à l'action, vous caressez la détente du doigt, relevez la sécurité et saisissez le manche pour pointer l'arme lourde sur les créatures. Il y a vingt-quatre Zombies au total. Ils s'agglutinent au pied de l'échelle, se battant à qui grimpera le premier. Une simple pression et un déluge

de balles à haute vitesse s'abat sur la horde. La puissance de feu mortelle de la Mitrailleur lourde inflige 3D+15 de DOMMAGES. Si vous tuez tous les Zombies en un Assaut, rendez-vous au **182**. Si vous échouez à tous les éliminer, rendez-vous au **256**.

281

La porte s'ouvre pour révéler... un débarras, au fond duquel s'empilent des valises et des sacs de voyage en tissu. Si vous voulez fouiller ces bagages, rendez-vous au **208**. Sinon, vous pouvez ouvrir la porte opposée si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au **246**). Sinon, vous allez jusqu'au bout du couloir, rendez-vous au **81**.



282

Vous arrachez la goupille d'un geste sec et lancez la Grenade à travers la fente. Une, deux, trois secondes... une explosion secoue le panneau de bois. Les coups à la porte ont cessé, remplacés par des grognements et des plaintes douloureuses. Si vous avez une autre Grenade et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au **307**. Si vous débarrassez la porte de sa barricade pour ouvrir, rendez-vous au **64**.

283

La porte n'est pas verrouillée. Vous entrez dans une petite pièce meublée d'étagères où reposent des caisses à outils, des pots de peinture, des chiffons et des brosses, de vieux outils de jardinage, des gants de jardinier, tout un bric-à-brac fourré ici puis oublié. La seule chose qui accroche votre regard est une grande Clé de Fer pendue à un crochet près de la porte. Une étiquette y est accrochée : PORTES PRINCIPALES. Vous glissez la clé dans votre poche.

– Hé, regarde par là ! lance Amy avec excitation. Il y a un clavier numérique sur le mur !

Si vous connaissez le nombre à saisir, rendez-vous au paragraphe portant le même numéro. Si vous ne le connaissez pas, il n'y a rien d'autre à faire ici. Vous quittez donc le débarras et prenez à droite pour ouvrir la porte au fond du couloir. Rendez-vous au **14**.

284

– J'ferais pas ça si j'étais toi, laisse tomber Boris quand vous vous raidissez pour attaquer. J't'assure que j'suis très capable de m' défendre comme un grand...

Si vous persistez, rendez-vous au **370**. Si vous gagnez la porte doucement et sans tourner le dos, Boris vous laissera partir ; rendez-vous alors au **157**.

285

Un peu fanfaron, vous dites à Amy de ne pas s'en faire : n'êtes-vous pas un tueur de Zombies vétéran, maintenant ? Finir le boulot est dans vos cordes. Ce commentaire lui arrache un petit sourire. Vous ajoutez qu'il est temps d'y aller. Elle peut suivre la route bitumée – dans la forêt, elle s'égarerait – mais devra se cacher au moindre signe d'un poursuivant. Vous la saluez en promettant de la retrouver plus tard. Vous empruntez le tunnel pour regagner l'intérieur, et verrouillez la porte secrète. Vous sortez du débarras, prenez à gauche et traversez l'Aile Ouest jusqu'à parvenir à l'escalier proche de la jonction avec l'Aile Nord. Vous alliez descendre au sous-sol, mais vous décidez brusquement de jeter un œil dans la lunette montée sur la table d'observation, juste devant. Rendez-vous au **230**.

286

Avant que le Zombie atteigne le sommet de l'escalier, vous rabattez la trappe sur sa tête et tirez le verrou. L'explosion soulève le plancher. La trappe vole en éclats, de même que le sommet de la tour de l'horloge. Aucune chance de survivre au carnage ! Votre aventure est terminée.

287

Vous attrapez Amy par la main et courez jusqu'au couvert de la forêt. Vous entendez une Mitrailleur tirer, mais vous ne vous arrêtez pas et ne jetez pas un regard en arrière. Vous zigzaguez tous les deux entre les troncs en haletant. Après dix minutes de course éperdue, vous vous arrêtez enfin pour vous assoir sur une souche, hors d'haleine.

– Et maintenant ? interroge Amy entre deux inspirations.

Si vous suggérez d'aller avertir les autorités, rendez-vous au **85**. Si vous préférez qu'Amy y aille seule pendant que vous retournez vers le château pour terminer votre mission, rendez-vous au **338**.

288

Sur une étagère du mur du fond, un épais volume relié de cuir attire votre attention : *Le Monde des morts-vivants (tome 2) : Le Zombie, cet incompris*. En prenant le livre, vous remarquez un petit commutateur en cuivre qu'il dissimulait. Si vous vous contentez de consulter le livre, rendez-vous au **206**. Si vous tentez de manipuler l'interrupteur, rendez-vous au **324**. Si vous quittez la bibliothèque, rendez-vous au **160**.

C'est un des savants fous qui vous tire dessus. A cette distance et avec une Mitraillette, il aura du mal à vous rater une seconde fois. Son doigt presse la détente... Amy et vous tressautez grotesquement avant de vous écrouler. Votre aventure est terminée.



290

La porte n'est pas verrouillée et s'ouvre sur un salon dont le mobilier a été réduit en miettes. Un sofa gris clair gît sur le côté, ses coussins réduits en lambeaux, répandant sa bourre sur le sol. Deux fauteuils ont subi le même traitement. Une table basse a été défoncée puis jetée de côté. Tous les tableaux ont été arrachés des murs, leurs cadres réduits en pièces qui se mélangent avec les poteries et les vases brisés. Une radio en plastique rouge a été enfoncée dans un pot de fleurs. Le transistor fonctionne d'ailleurs toujours, diffusant une pièce radiophonique à plein volume. Une télévision jetée sur le côté contre le mur opposée a été molestée d'un violent coup de parapluie : le manche dépasse encore... Tout à côté, un grand aquarium fracassé perd son eau. Un Zombie tâtonne pour attraper un poisson qui saute sur le sol ; il s'en saisit enfin et l'enfourne dans sa bouche béante. En bon défenseur de la cause animale, vous allez passer

à l'attaque, quand un autre mort-vivant, caché jusque là par la porte, surgit dans votre dos et frappe. Lancez un dé. Si vous tirez de 1 à 3, rendez-vous au **191**. Si vous tirez de 4 à 6, rendez-vous au **363**.

291

Vous ouvrez le sac, qui contient de vieux habits de sport défraîchis : un pantalon de jogging gris, un T-shirt et une vieille paire de baskets. Ils semblent à votre taille, si vous voulez les conserver. Plus intéressant, une Batte de Base-Ball (1D) se trouve au fond du sac et pourra vous servir d'arme. Mais chut, un grattement se fait entendre à l'intérieur du placard... Rendez-vous au **13**.

292

Vous n'avez pas le temps de recharger la Mitraillette Browning. La roquette heurte le balcon dans une explosion énorme. Il est soufflé en pièces, et vous avec lui. Le plan de Gengris Krann pour contaminer le monde n'est que retardé, pas empêché. Il rit en voyant le trou fumant dans la muraille : votre tombeau ... Votre aventure est terminée.

293

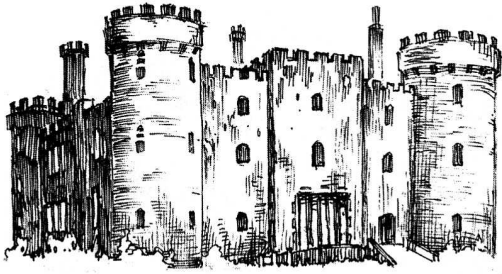
Prudemment, vous retirez le couvercle de la boîte et trouvez une Grenade (2D+1). Vous soupirez de soulagement : aucun piège ! Une fois la Grenade enfilée à votre ceinture, vous réfléchissez à la suite. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez ouvrir la porte du mur opposé (rendez-vous au **281**). Si vous gagnez l'extrémité du couloir, rendez-vous au **81**.

294

Quand vous ouvrez la porte métallique, vous êtes accueilli par une bouffée d'air glacial. Vous jetez un œil dans la chambre réfrigérée : des carcasses d'animaux pendues à des crochets de boucher, le long d'une chaîne tendue au plafond. Il y a bien une trentaine de bœufs et de porcs entiers congelés. Si vous pénétrez dans la chambre froide, rendez-vous au **5**. Si vous refermez la porte pour continuer à suivre le couloir, rendez-vous au **341**.

295

La porte s'ouvre sur des toilettes. Une Montre-bracelet et une paire de Lunettes de lecture sont posées sur le lavabo, oubliées là. Vous prenez quelques instants pour vous décrasser et boire. C'est votre première occasion de vous laver ou de boire de l'eau fraîche depuis des jours. Ajoutez 2 points d'ENDURANCE à votre total. Vous pouvez prendre la Montre et les Lunettes avant de fermer la porte et de suivre le couloir. Rendez-vous au **198**.

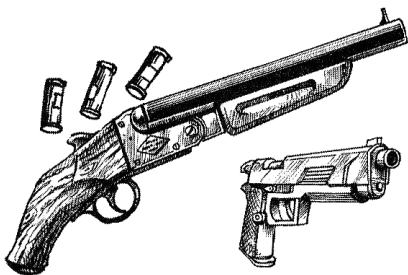


296

Dans le tiroir du haut, vous trouvez des crayons, du papier, une règle, une calculatrice de poche, une agrafeuse, un perforateur et un chargeur de téléphone portable. Dans le tiroir suivant, des cartes postales représentant le château Cerberya. L'une d'elle est barrée d'un « À tes 30 ans, Zagor ! » et signée par Krann. Vous demandez à Amy si elle sait qui est ce Zagor, mais elle secoue la tête d'un air intrigué. Le tiroir du bas contient deux Trousses de Soins et un carnet étiqueté **INFOS IMPORTANTES**. Vous le feuilletez et trouvez deux notes utiles. La première : « Nom d'utilisateur : lapin_blan ». La seconde : « À payer à Roznik pour sang, 100\$ ». Jamais arme de destruction massive n'aura été si bon marché... Votre compagne précise que le Professeur Roznik est le maître d'œuvre du projet de Krann, un homme dangereux qui mène d'une main de fer son équipe de scientifiques. Vous arrachez les deux pages correspondantes puis demandez à Amy si elle sait où donne la porte du fond.

– C'est le cabinet de travail particulier de Krann, répond-elle.

Vous vous ne vous le faites pas dire deux fois : vous poussez la porte. Rendez-vous au **238**.



297

Vous ouvrez de nombreuses boîtes mais ne trouvez rien, à part des pions ou des cartes. Toutefois, dans le mur, vous remarquez la porte d'un petit coffre-fort caché derrière les boîtes de jeux de société. Le propriétaire doit être un grand distrait, puisqu'il a inscrit sur la porte : « S'ouvre avec clé de cuivre ». Si vous avez une Clé de Cuivre, rendez-vous au paragraphe portant le numéro qui y est inscrit. Sans elle, vous pouvez tenter de forcer le coffre avec un

Pied-de-Biche : rendez-vous alors au **362**. Si vous n'avez rien de tout cela, vous n'avez rien d'autre à faire ici. Quittez la pièce et reprenez votre progression dans le corridor. Rendez-vous au **129**.

298

Vous jetez un coup d'œil circulaire sur le carnage. Vous êtes presque désolé pour ces Zombies, d'innocents humains transformés par Gengris Krann en serviteurs sans âme. Une autre porte de métal s'encadre dans le mur de gauche de la pièce, elle aussi cadénassée. Vous l'ouvrez en utilisant les clés numérotées, pour vous retrouver dans le couloir. La porte du laboratoire et les portes battantes sont à votre gauche. A votre droite, vous voyez le corridor s'allonger dans la pénombre. Vous le suivez jusqu'à son extrémité : il s'achève sur une porte coupe-feu. Vous poussez la barre anti-panique pour l'ouvrir. Rendez-vous au **172**.



299

Entravé par vos chaînes et affaibli par la faim, vous ne parvenez pas à envoyer vos jambes assez haut. Otto esquive sans difficulté et recule hors de portée.

– Ça, tu vas me le payer, laisse-t-il tomber d'une voix glaciale en envoyant promener votre nourriture d'un coup de pied.

Sous le coup de la colère, il vous rosse d'importance, frappant encore et encore votre thorax. La douleur est telle que vous sombrez dans l'inconscience. Quand vous revenez à vous, vous n'en croyez pas vos yeux. Vous êtes dans une vaste pièce sans fenêtres, éclairée par des néons. Des menottes serrent vos membres, attachés aux quatre coins d'une dalle de pierre lisse sur laquelle on vous a étendu. Tout autour, des monstres à la chair grise et aux yeux fous... on dirait des Zombies de mauvais film d'horreur. Ils s'animent quand vous ouvrez les yeux. La foule s'approche pour observer un homme en blouse blanche penché sur vous, une seringue dans ses mains gantées de caoutchouc. Une piqûre dans votre cou, presque rien...

Le savant fou rit et vous apprend que vous serez le dernier conscrit de la monstrueuse armée de Gengris Krann. Mais qui est ce Krann, bon sang ? Un grand perdant dans la loterie aux prénoms ? Vous ne le saurez jamais : votre aventure s'achève ici.

300

Vous fouillez votre sac, cherchant un objet qui puisse vous aider à écarter les portes. Si vous possédez une Scie à métaux, rendez-vous au **355**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **102**.

301

La porte n'est pas verrouillée. Elle s'ouvre sur une vaste pièce, occupée par des rayonnages de livres. Une odeur de moisi flotte dans l'air, celle des tomes à reliure de cuir qui ont pris l'humidité. Sans prévenir, deux Zombies surgissent de derrière un meuble et attaquent ! Si vous gagnez, rendez-vous au **365**.



302

Le panier est plein de linge sale : serviettes, draps et édredons à fleurs. Vous videz le contenu sur le sol et avez la surprise de découvrir une boîte en carton colorée au fond du panier. Elle renferme trois Grenades (2D+1) ! Ce château est décidément plein de surprises : quel dingue de la gâchette garde des

armes dans son panier à linge ? Après un coup d'œil pour s'assurer que les goupilles tiennent, vous glissez les Grenades à votre ceinture. Vous suivez le corridor. Rendez-vous au **271**.

303

Vous jetez un regard par la porte : deux Zombies en approche. Ça ne devrait pas être un problème pour un vétéran de la chasse aux Zombies de votre classe ! Si vous gagnez, rendez-vous au **169**.

304

La porte révèle un placard étroit aménagé dans le mur. A l'intérieur, vous avez le plaisir de trouver le nécessaire pour satisfaire les Zombies difficiles : un Fusil à Pompe (1D+5), quatre boîtes de Cartouches pour Fusil et deux boîtes de Balles. Vous raflez le tout et claquez la porte, puis remettez le tableau dans sa position initiale. Si vous prenez à gauche le long du couloir, rendez-vous au **223**. Si vous prenez à droite le long du même corridor, rendez-vous au **113**.

305

Les Zombies atteignent le haut de l'escalier et commencent à marteler la porte coupe-feu. Le panneau grince ; il ne faudra pas longtemps pour qu'il cède. Si vous tenez la position et combattez les morts-vivants, rendez-vous au **74**. Si vous inspectez le toit et ses alentours dans l'espoir de trouver une issue, rendez-vous au **40**.

306

Vous remplissez un gobelet propre et le portez à vos lèvres. L'eau est glacée, rafraîchissante. Vous en buvez autant que possible : vous n'aviez pas réalisé à quel point vous étiez assoiffé ! Ajoutez 2 points à votre ENDURANCE. Une rapide fouille de la salle de gym ne révèle rien de particulièrement intéressant, vous regagnez donc la sortie. Rendez-vous au **12**.

307

Préférant ne pas prendre de risques, vous lancez une seconde Grenade dans le couloir. Vous vous préparez à l'explosion, mais... horreur... la sphère cannelée vous est renvoyée ! Elle atterrit sur le lit et explose. Vous encaissez le choc de plein fouet. Prostré à terre et incapable de vous mouvoir, vous entrapercevez la porte qui s'ouvre à la volée et livre passage à une horde de Zombies furieux. Au-dessus de vous se dresse un homme en combinaison orange dont le visage ne vous est que trop familier. Boris est devenu un Zombie, et vous n'allez pas tarder à l'imiter. Votre aventure est terminée.

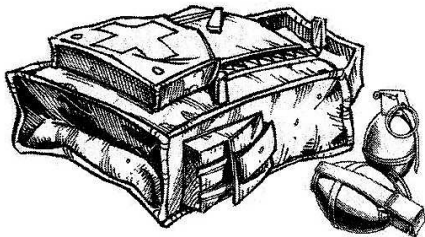
308

Par malheur, la balle vous atteint à la cuisse. Vous glissez au sol en serrant votre jambe. Amy reprend ses esprits en vous voyant recroquevillé au sol et souffrant le martyr. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si cela ne vous tue pas, rendez-vous au **260**.



309

La clé tourne dans la serrure. Vous vous retrouvez dans le couloir principal, qui s'allonge à votre gauche et à votre droite. Vous refermez la porte derrière vous et réfléchissez à la meilleure voie à suivre. Mais les événements vous prennent de court : quelqu'un arrive par le couloir de droite. Rendez-vous au **109**.



310

Les Zombies se rapprochent. Vous tâtonnez dans les ténèbres pour localiser l'interrupteur, que vous trouvez enfin, placé en hauteur à gauche de la porte. Des néons clignotent aussitôt dans le plafond voûté et bas. La pièce ne contient rien. Il n'y a qu'une dalle oblongue et tachée de sang, pourvue de chaînes et d'un bracelet de menottes à chaque angle. Vingt-huit Zombies geignent pitoyablement et clignent des yeux dans la lumière. Si vous possédez une Grenade et que vous souhaitez l'utiliser, faites-le tant que vos adversaires sont aveuglés (rendez-vous alors au **209**). Dans le cas contraire, rendez-vous au **262**.

311

Le couloir tourne à droite une fois encore. Vous dépassez le coin pour arriver près d'un escalier

couvert de moquette sur votre droite, et qui donne accès au niveau supérieur. Le couloir se poursuit au-delà de ce palier. Des cris et des coups se font entendre plus haut ; vous décidez d'aller voir de quoi il retourne, arme en main et prêt à en découdre. Rendez-vous au **148**.

312

Quand vous prononcez son nom, Amy cesse de crier. Vous l'entendez piétiner quelques instants devant la porte avant que celle-ci s'ouvre. Une jeune fille apparaît sur le seuil, les yeux rougis de larmes. Une expression terrorisée tend ses traits. Elle vous laisse vous faufiler à l'intérieur puis verrouille à nouveau. Vous remarquez qu'elle tient un Revolver d'une main peu assurée.

– Comment connaissez-vous mon nom ? demande-t-elle.

Si vous dites que vous avez essayé au hasard, rendez-vous au **72**. Si vous reconnaissez avoir été indiscret en lisant son journal, rendez-vous au **193**.



313

Vous restez caché sans respirer derrière le rideau de la douche. Tout d'abord, le seul bruit est celui de votre cœur qui bat la chamade. Puis vous entendez quelqu'un entrer dans la salle de bain et renifler,

comme un animal. Et enfin le craquement du placard mural, arraché de ses crochets. Le Zombie le lance contre le rideau de douche ! Lancez un dé. Avec 1 à 3, rendez-vous au **175**. Avec 4 à 6, rendez-vous au **127**.

314

Vous fixez le Grappin puis jetez la Corde par l'ouverture du cadran. Quand le Zombie approche, dynamite en main, vous vous jetez dans l'embrasure et dévalez la corde... qui est hélas trop courte ! Les derniers mètres se font en chute libre. Vous vous blessez à la cheville en vous recevant sur un toit plat. Déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE. Au-dessus de vous, l'explosion secoue le bâtiment et souffle la tour de l'horloge comme une pile de petit bois ! Les fragments de maçonnerie et les rouages pleuvent tout autour. L'un des pieds du Zombie rebondit mollement au sol... Rendez-vous au **359**.

315

Les Zombies arrivent encore et encore... En vous retenant au tuyau de descente, vous fourragez maladroitement votre sac d'une main et en tirez une Grenade. Vous arrachez la goupille avec les dents avant de la laisser tomber. La déflagration provoque une vraie hécatombe, mais hélas, de monstrueux renforts arrivent vite, attirés par le bruit. Ils escaladent les piles de corps et tirent la gouttière en tous sens. Les secousses vous remontent douloureusement dans les bras... mais les attaches du tuyau de zinc cèdent avant vous ! Vous tombez tête la première et disparaîsez dans une forêt de bras levés. Vous ne vous relèverez que quand vous serez devenu un Zombie à votre tour. Votre aventure est terminée.

316

Vous enjambez ce qui reste des Zombies pour entrer dans l'ascenseur. Le panneau compte quatre boutons : 2, 1, RDC et -1. Deuxième étage, premier étage, rez-de-chaussée et sous-sol, sans doute. Vous êtes au second. Allez-vous presser le bouton 1 (rendez-vous au **159**), le bouton RDC (rendez-vous au **116**) ou le bouton -1 (rendez-vous au **330**) ?

317

Pour risquer une métaphore culinaire, la fricadelle à la roumaine n'est pas vraiment votre tasse de thé. Mais aujourd'hui, affamé comme vous l'êtes, elle vous paraît digne des meilleurs filets de bœuf ! Vous vous servez en patates jusqu'à ne plus en pouvoir. Vous gratifiez votre estomac d'une tape satisfaite, en laissant échapper un rot. Ajoutez 4 points à votre ENDURANCE. Vous alliez quitter la chambrette quand vous remarquez une boîte en métal cachée sous

le poêle. Si vous l'ouvrez, rendez-vous au **178**. Si vous quittez les lieux pour suivre le corridor, rendez-vous au **93**.

318

Le bois éclate avec fracas. Deux grands Zombies repoussent ce qui restait de la porte. Vous devez les combattre. Si vous remportez la bataille, rendez-vous au **29**.

319

Les éclats vous frappent aux bras et aux jambes, mais votre tête et votre thorax sont par chance épargnés. Vous perdez malgré tout 6 points d'ENDURANCE. Si vous survivez, rendez-vous au **218**.

320

Le cadenas massif est en acier et n'offre pas de prise pour un Pied-de-Biche. Si vous avez un Trousseau de Clés numérotées de 1 à 8, rendez-vous au **396**. Sinon, ou si vous renoncez à ouvrir la porte, vous regagnez le corridor. Rendez-vous au **164**.

321

La clé ouvre la porte, qui s'ouvre sur une chaufferie vétuste. Une volumineuse chaudière dont les tuyaux laissent échapper des jets de vapeur occupe l'essentiel de l'espace. La tuyauterie serpente autour de la pièce et s'enfonce dans le plafond bas. Un évent d'aération de bonne taille s'ouvre au-dessus de vous. Au fond de la pièce, une nouvelle porte métallique et une clé pendue à un crochet voisin. Si vous fouillez la chaufferie, rendez-vous au **69**. Si vous quittez la pièce en déverrouillant la porte opposée, rendez-vous au **309**.

322

Vous gravissez les marches de l'escalier en colimaçon et soulevez une trappe en bois, heureusement non verrouillée. Vous vous retrouvez dans une petite chambre carrée au sommet d'une tour. Une lourde cloche de bronze est pendue au-dessus de votre tête. Un cadran se découpe dans chacune des quatre parois. Le mécanisme vétuste occupe une bonne partie de l'espace. En regardant par l'un des cadrans transparents, vous apercevez la forêt et les hauteurs tout autour du château Cerberya. Une vision qui renforce votre désir de vous échapper d'ici. Mais avant cela, il va falloir régler un problème pressant... Un bruit de pas résonne dans l'escalier : quelqu'un monte et ne se soucie pas d'être entendu. Il grommelle d'une voix sifflante, chuintante... une voix pas tout à fait humaine. Un cliquetis répété : un briquet ? Vous jetez un œil par l'ouverture. Un Zombie bien

charpenté se tient dans l'escalier, serrant dans sa main trois bâtons de dynamite allumés ! Si vous avez une arme à feu, vous pouvez tirer sur le monstre : rendez-vous au **242**. Si vous préférez claquer la trappe, rendez-vous au **286**. Si enfin vous brisez l'un des cadrans pour tenter une vertigineuse évasion, rendez-vous au **15**.



323

Vous décrochez le combiné et tentez de composer un numéro, mais l'appareil n'est pas connecté au réseau téléphonique : c'est une ligne interne. Si vous connaissez le numéro pour appeler Gengris Krann en interne, rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'avez pas cette information, vous pouvez consulter l'ordinateur portable (rendez-vous au **201**). Si vous avez déjà consulté l'ordinateur, rendez-vous au **158**.

324

Vous manipulez le commutateur. Un dé clic : vous avez déclenché un piège ! Une fléchette fuse d'un minuscule trou caché au-dessus du bouton. Lancez un dé. De 1 à 3, rendez-vous au **167**. De 4 à 6, rendez-vous au **381**.

325

Les Zombies qui ont survécu à vos rafales atteignent laborieusement le haut de l'échelle et sautent sur le

balcon, avant que vous puissiez recharger la Mitrailieuse. Réduisez votre ENDURANCE d'autant de points qu'il y avait de survivants. Si vous êtes toujours en vie, combattez-les à l'aide de votre arme habituelle (la Mitrailieuse lourde ne peut tirer à si courte portée). Si vous venez à bout de tous les monstres, rendez-vous au **110**.

326

Parvenu à la porte, vous vous apercevez qu'elle est verrouillée. La clé est sur la serrure mais vous n'avez pas le temps de la tourner pour franchir l'issue : les Chiens d'Attaque sont sur vous ! Trois des molosses se jettent déjà sur vous, leurs babines retroussées dévoilant leurs crocs. Défendez-vous avec l'arme que vous avez en main. Il y a dix-sept Chiens d'Attaque, possédant chacun 1 point d'ENDURANCE. Si vous gagnez la bataille, rendez-vous au **95**.

327

Les coups ébranlent le panneau de la porte encore et encore. Le bois commence à se fendre sous la force combinée des Zombies furieux. Un bras décharné, tendu d'une peau grisâtre couverte de plaies, passe par l'ouverture et tâtonne pour vous atteindre. Deux autres bras le rejoignent. Ces maniaques ne renonceront pas. Si vous voulez ouvrir la fenêtre de la chambre et sauter, rendez-vous au **87**. Si vous possédez une Grenade, rendez-vous au **282**.

328

Le nom d'utilisateur est le bon, il ne vous reste qu'à saisir le mot de passe. Vous soufflez à Amy que toute suggestion sera la bienvenue. Elle clique sur l'aide contextuelle pour afficher la question secrète supposée rappeler le mot de passe aux étourdis. La question secrète de Gengris Krann est : « Mon chat ou mon char ? ». Un chat, d'accord. Un char... une voiture, sans doute. Si vous essayez le nom d'un chat, mistigri ou autre greffier, rendez-vous au **166**. Si vous essayez une marque ou un modèle d'auto, rendez-vous au **264**.



329

– Pas grand-chose en stock en c'moment, et si y a trop d'trous dans l'inventaire, Krann nous chang'ra en Zombies avant qu'on n'ait l'temps d'dire ouf... V'là ce qu'on peut te laisser...

Boris jette un œil sur son porte document et énumère ce qu'il a à vendre. Chaque article est unique et vous coûtera 1\$.

- Gants en Caoutchouc (une paire)
- Piles (lot de six)
- Scie à métaux
- Tournevis
- Crayon (lot de six)
- Poulie en acier
- Loupe
- Aimant
- Lunettes de soleil
- Pierre à aiguiser
- Colle
- Ficelle
- Ruban d'emballage
- Ciseaux (une paire)
- Trousse de Soins (+4 points d'ENDURANCE)
- Vitamines (+2 points d'ENDURANCE)

Choisissez ce que vous voulez dans cet inventaire à la Prévert : qui sait si vous n'allez pas avoir besoin d'une poulie et de lunettes de soleil ? Faites les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, si vous demandez à Boris de vous vendre des provisions, rendez-vous au **28**. Sinon, vous remerciez les deux hommes de leur aide, les saluez et quittez la pièce par la porte du fond. Rendez-vous au **157**.

330

Le vieil ascenseur descend péniblement. Il s'arrête enfin au premier étage. Vous pressez à nouveau le bouton -1, mais rien ne se passe. Les portes s'ouvrent pour révéler un nouveau couloir, semblable à celui du second étage, et s'achevant sur une porte. A gauche, une fenêtre qui doit donner sur la cour. Si vous allez jusqu'à cette porte, rendez-vous au **177**. Si vous restez dans l'ascenseur, vous pouvez presser le bouton RDC (rendez-vous au **33**) ou le bouton -1 encore une fois (rendez-vous au **147**).

331

Vous arrachez la goupille avant de laisser rouler la Grenade dans l'escalier. Quelques rebonds sonores, un silence, puis une explosion déchiquette les marches ! Le son répercuté par l'étroite cage de l'escalier de secours vous assourdit. Les vingt-quatre Zombies voient leur nombre réduit de 2D+1. Ceux qui ont survécu deviennent ivres de vengeance et grimpent quatre à quatre ce qui reste des marches. Enfin, plutôt deux à deux (au mieux), vu leur lenteur et leur maladresse. Vous reculez par l'embrasure de la porte, prêt à les repousser. Un moment plus tard, ils

surgissent sur le toit, furieux. Choisissez votre arme et combattez. Si vous gagnez, rendez-vous au **40**.

332

Le sol est couvert de moquette et les murs d'un papier peint à motifs passés. Quelques natures mortes pendent aux cimaises, alternant avec des miroirs à coins dorés. Vous suivez ce couloir jusqu'à parvenir devant deux portes laquées de blanc qui se font face. Vous écoutez attentivement, mais sans entendre aucun bruit. Si vous franchissez la porte de droite, rendez-vous au **246**. Si vous ouvrez la porte de gauche, rendez-vous au **281**. Si vous suivez le corridor jusqu'à son extrémité, rendez-vous au **81**.

333

Amy recompte fiévreusement avec vous les combats menés, les hécatombes à la Grenade, les Zombies laissés sur le carreau. Avec satisfaction, vous concluez que vous avez fouillé tous les recoins du château et n'avez oublié aucun Zombie. Vous êtes certain de les avoir tous tués.

– Je l'espère, répond-elle en souriant. Sinon, Mélis sera le premier village que les Zombies attaqueront cette nuit. Si on est encore de ce monde demain matin, on saura que tu les as tous eus !
Rendez-vous au **225**.



334

A côté du Zombie mort, cette fois pour de bon, vous trouvez un billet de 5\$ qui s'est échappé de sa casquette de base-ball. Tous les instruments ont été réduits en miettes, mais vous remarquez un étui à violon ainsi qu'une grande et lourde caisse pour un amplificateur, couverte d'étiquettes d'aéroport. Si vous ouvrez l'étui à violon, rendez-vous au **105**. Si votre préférence va à la caisse, rendez-vous au **272**. Si vous quittez la salle de musique aussitôt pour poursuivre le long du corridor, rendez-vous au **252**.

335

Une balle perdue siffle à vos oreilles et transperce l'une des portes cerclées de caoutchouc. Rendez-vous au **45**.



336

Les boîtes de rangement ne contiennent que des magazines, des livres et de vieilles photos. L'une d'entre elles représente une femme à l'air cultivé, au visage encadré de longs cheveux noirs, debout devant un jet privé. Le nom de Thérèse Clark est inscrit au dos. Vous vous demandez qui elle est (et si elle est devenue un Zombie). La plupart des valises sont vides, mais l'une d'entre elles contient encore les tenues de carnaval d'un enfant qui doit être grand à présent. Il y a une tenue de clown, un chapeau de cow-boy, un casque de policier *so british*, une robe de princesse, un casque de cosmonaute, un uniforme de marin, des perruques pour tous les goûts, une fausse barbe et quelques moustaches postiches. Si vous emportez certains de ces accessoires, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Préférant ne pas vous attarder ici, vous gagnez rapidement l'ascenseur au bout du couloir. Rendez-vous au **367**.

337

Vous suivez le long corridor plongé dans la pénombre jusqu'à parvenir devant une porte blanche dans le mur à votre droite. Vous secouez la poignée, mais la porte est verrouillée. En regardant à travers le trou de la serrure, vous remarquez que la clé se trouve de l'autre

côté. Face à la porte s'ouvre un escalier qui permet de quitter le sous-sol. Rendez-vous au **250**.

338

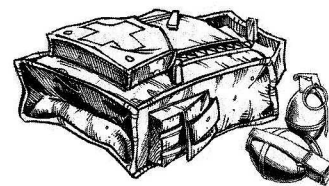
Amy vous regarde d'un air ému et vous supplie de ne pas retourner au château. Vous répondez que Krann doit être mis hors d'état de nuire avant qu'il ne libère ses Zombies. Ça ne devrait pas prendre pas longtemps, la rassurez-vous. Amy s'assoit par terre, une larme au coin des yeux. Si vous avez un Médaillon au bout d'une chaîne en or, rendez-vous au **68**. Sinon, rendez-vous au **52**.

339

Arme brandie, vous bondissez en avant pour défendre Boris. Votre cœur rate un battement quand vous réalisez combien de Zombies déchaînés le poursuivaient... Il y en a vingt-sept au total. Si vous possédez des Grenades, vous décidez d'en utiliser une (rendez-vous au **200**). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au **17**.

340

La Grenade rebondit vers vous et explose ! Fort heureusement, le Gilet Pare-Balles encaisse le plus gros des débris. Un seul fragment de métal vient se loger dans votre jambe (déduisez 3 points de votre total d'ENDURANCE). Le Zombie n'a pas eu autant de chance : il gît sur le sol sans mouvements, par petits paquets. Vous préférez vous éloigner de ce spectacle macabre, en suivant le corridor jusqu'à une porte dans la paroi gauche. Des aboiements assourdis se font entendre de l'autre côté du vantail épais. Si vous ouvrez la porte, rendez-vous au **26**. Si vous préférez la laisser close et poursuivre, rendez-vous au **276**.



341

Vous arrivez devant une double rangée de cellules, une de chaque côté du couloir. Du sol au plafond, des volées de barreaux d'acier entre lesquelles s'encadrent des portes... grandes ouvertes. Une lourde puanteur s'exhale de ces cachots : le remugle caractéristique des Zombie. Mais aucun signe d'eux. Ont-ils été libérés par Boris ? Vous parvenez devant un escalier qui mène au niveau supérieur. Vous l'empruntez pour gagner le rez-de-chaussée de l'Aile Nord du château. Vous vous trouvez presque au bout d'un long couloir

qui, a son extrémité opposée, fait un tournant à droite. Au milieu, deux portes se font face. Celle de droite donne sans doute sur la cour. Tout à côté, une lunette astronomique montée sur une table d'observation. Soudain, une jeune fille blonde vêtue d'un jean et d'un T-shirt blanc, la lanière d'un sac d'épaule barrant sa poitrine, apparaît au coin du couloir. Moitié marchant, moitié courant, elle jette des coups d'œil effarés derrière elle, comme si on la suivait. Avant que vous ne puissiez l'appeler ou l'avertir, elle ouvre la porte à votre gauche, au moment où une grappe de Zombies émerge à son tour de l'angle du couloir. La jeune fille claque la porte derrière elle, et les monstres se mettent aussitôt à marteler et griffer le panneau. Vous entendez la fille hurler de terreur ! Pas d'autre choix que de l'aider. Combattez les dix-sept Zombies. Comme ils sont encore loin, vous pouvez leur lancer une Grenade (2D+1) avant le premier Assaut. Si vous gagnez, remportez-vous au **245**.



342

La porte donne sur une pièce brillamment éclairée, équipée du dernier cri en matière de gymnastique et de musculation : tapis de course, rameur, vélo fixe, poids, banc d'haltérophilie... Mais le sol est sale, la pièce en désordre ; les appareils n'ont pas servi depuis des mois. Un distributeur d'eau glacé se dresse dans un angle de la pièce. Des gobelets cartonnés, roulés en boule, gisent sur le sol. Si vous prenez une tasse et

buvez un peu d'eau, rendez-vous au **306**. Si vous fermez la porte et quittez la pièce, rendez-vous au **12**.

343

Vous vous suspendez par les mains au bord du trou, avant de lâcher. Vous vous blessez aux jambes en vous recevant sur le sol de béton : déduisez 1 point de votre ENDURANCE. Une double porte ferme la partie inférieure de la cage d'ascenseur, mais elle est fermée et vous ne parvenez pas à écarter les panneaux. Si vous avez un Pied-de-Biche, rendez-vous au **185**. Sinon, rendez-vous au **300**.

344

Vous pénétrez dans la cabine de douche et tirez le rideau jaune derrière vous. Des bruits vous parviennent depuis la chambre : des coups, des grognements, le son de meubles renversés. Soit votre brise-tout de neveu vous a suivi, soit il y a des Zombies dans la chambre. Allez-vous rester caché ici, arme prête au cas où (rendez-vous au **313**) ou regagner la chambre pour attaquer ? (rendez-vous au **53**).

345

Otto tarde à réagir ; votre mouvement rapide le cueille sans défense. Vos jambes s'enroulent autour de son torse ; il tombe au sol en criant. Le vieux gardien tente de se libérer mais vous tenez bon et jetez vos chaînes autour de son cou. Sa bouche s'ouvre et se referme : il suffoque comme un poisson hors de l'eau. Désespéré, Otto vous lance son coude dans la figure, mais sans dommage. Raffermissant votre prise sur la chaîne, vous serrez et serrez encore jusqu'à ce que votre bourreau s'écroule, évanoui. Vos doigts fureteurs ont tôt fait de dénicher la clé pendue à ses vêtements. Vous avez tout juste la longueur de chaîne nécessaire pour atteindre la serrure des fers. Joie : les menottes s'ouvrent enfin ! Pour se refermer aussitôt sur les poignets du vieux geôlier... Une rapide fouille de ses poches vous permet de découvrir la photo d'une femme d'âge moyen, plutôt enrobée, que vous repoussez d'un geste impatient. En frottant vos avant-bras blessés, vous vous interrogez sur la suite du programme. Vous voilà pieds nus, portant le même T-shirt et le même pantacourt léger que lors de votre enlèvement. Des habits de rechange seraient les bienvenus, mais ceux d'Otto sont encore plus sales que les vôtres ! Tout aussi important : trouver comment et par où s'enfuir... Otto commence à grogner et à se réveiller. Si vous voulez l'interroger, rendez-vous au **21**. Si vous préférez quitter la prison immédiatement, rendez-vous au **73**.

346

Roznik vous lance un sourire froid.

– Bien... Je te conseille de retourner d'où tu viens et de ne pas revenir sans mon argent.

Si vous dégainez votre arme, rendez-vous au **364**. Si vous bousculez Roznik pour fuir par le corridor, rendez-vous au **120**.

347

La porte s'ouvre sur une salle dépourvue de fenêtres. Au centre, une table ronde et six chaises. Sur les murs courent des étagères où s'empilent des jeux de cartes, des magazines de jeux vidéo, des livres et une pile de vingt-cinq numéros d'un curieux périodique intitulé *Owl & Weasel*. Sur une étagère, une rangée de livres aux dos blancs ornés d'un logo en forme de bouclier ; les titres ont une consonance médiévale fantastique assez marquée, comme *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. Ailleurs, des boîtes de jeux de société sont alignées comme des tomes d'encyclopédie. Près d'un classeur étiqueté *Games Night Newsletter*, vous remarquez une coupe en argent à double poignée. Vous soulevez le trophée. A sa base, les mots : « Pagoda Club », puis une liste de six noms et des dates échelonnées sur une période de vingt-sept ans. Si vous ouvrez quelques unes des boîtes de jeu, rendez-vous au **297**. Si vous préférez quitter la pièce et suivre le corridor, rendez-vous au **129**.

348

Les portes vitrées qui donnent sur la cour ne sont pas verrouillées. Des groupes de Zombies errent tout autour de la cour, s'agitant parfois avec frénésie. Vous apercevez un balcon au premier étage de l'Aile Est sur lequel est positionnée une arme lourde. Une échelle de fer fixée au mur monte de la cour jusqu'au toit en longeant ce balcon. Si vous traversez la cour à toutes jambes jusqu'aux montants métalliques, rendez-vous au **88**. Si vous préférez ouvrir le feu sur les Zombies, rendez-vous au **392**.

349

Une rapide fouille des hardes de votre adversaire produit une Clé de Cuivre et un portefeuille. La Clé est gravée du numéro *III*. Le portefeuille ne contient qu'un permis de conduire au nom de Tom Watson. La photo est celle d'un homme au visage rond et souriant, portant lunettes. Vous fixez l'image quelques instants, vous demandant quel hasard fatal l'a mené jusqu'ici et en a fait un Zombie. Vous jetez le portefeuille et fouillez le placard. Les boîtes de rangement sont pleines d'un bric-à-brac d'objets ménagers sans utilité, exception faite de bandages et d'une bouteille d'alcool à 90°, qui équivalent une Trousse de Soins. Vous

empochez la Clé et les fournitures, et continuez à suivre le couloir. Rendez-vous au **311**.

350

Réalisant l'énorme supériorité numérique des Zombies, Amy vous crie de vous dépêcher d'ouvrir le cadenas. Si vous possédez une grande Clé de Fer, rendez-vous au **35**. Si vous n'avez pas cette clé, rendez-vous au **243**.

351

Vous poussez un soupir de soulagement après avoir tué le dernier molosse. Vous gagnez le fond de la pièce et attrapez le Trousseau de Clés sur son crochet. Il y en a huit, de différentes tailles, chacune portant un chiffre gravé sur le panneton. La plus petite est le numéro *1*, la plus grande est la *8*. Vous passez le Trousseau à votre ceinture, espérant en avoir l'usage plus tard. Vous remarquez un meuble bas contre le mur de droite. Jolie trouvaille : il contient deux Trousses de Soins ! Rendez-vous au **276**.

352

Quelques secondes et... explosion ! Par chance, vous n'êtes touché que par un seul éclat de métal qui vous blesse à la jambe. Réduisez votre ENDURANCE de 2 points. Le Zombie qui vous a jeté la Grenade n'a pas eu autant de chance, de même que certains de ses congénères, à présent répandus un peu partout. Réduisez le nombre de vos adversaires de 2D+1. Vous brandissez votre arme pour vous occuper des survivants. Rendez-vous au **17**.

353

Le savant parvient à plonger la pointe de seringue dans votre cuisse. Vous criez. Son geste vous a condamné à devenir l'un des mignons de Krann. La mutation démarre presque immédiatement. Vous tirez quelques coups de feu au hasard avant de vous effondrer sur le sol, les membres agités de tremblement et la face crispée. Déjà vos pensées se brouillent... Votre aventure est terminée.

354

Les tableaux sont les portraits des anciens occupants du château : de fiers aristocrates au maintien assuré. Des plaques de cuivre indiquent leurs noms – tous sont des Krann – et leurs dates de naissance et de mort. Visage sévère et sourcils froncés sont les traits distinctifs de la famille. Le dernier rejeton ne semble pas sorti du même moule : c'est un homme plein d'allure et doté d'un regard perçant, portant les cheveux longs, arborant un sourire narquois. Sa simple vue inspire cette méfiance instinctive qu'on

éprouve en présence d'un serpent. C'est Gengris Krann, le propriétaire actuel du château Cerberya. L'homme qui compte vous tuer, à en croire Otto... Son veston jaune citron et le petit lapin blanc qu'il serre dans ses bras pourraient prêter à sourire, mais on devine que ce n'est pas un homme à prendre à la légère. Si vous inspectez le portrait de plus près, rendez-vous au **126**. Si vous suivez le corridor vers la gauche, rendez-vous au **223**. Si vous le suivez plutôt vers la droite, rendez-vous au **113**.



355

Il ne vous faut pas longtemps pour trancher l'attache des portes. Vous les faites glisser de côté, pour vous retrouver dans un couloir à l'atmosphère glaciale, éclairé par des plafonniers carrés en verre dépoli. Le plafond et le sommet des murs sont peints d'un jaune triste. A mi hauteur des murs, un carrelage verdâtre. De nombreux carreaux sont fendus ou manquants. La peinture est craquelée par l'âge, couverte de sang par endroits. L'air a une senteur chimique marquée. A votre droite, à quelques vingt mètres, le couloir est barré par des portes à double battant cerclées de caoutchouc. Brusquement, un pas sonore se fait entendre, venant dans votre direction depuis la gauche. Si vous allez à la rencontre de l'arrivant, rendez-vous au **45**. Si vous préférez franchir les portes battantes, rendez-vous au **31**.

356

Des Zombies en foule rodent le long des murs de la cour ou piétinent pesamment le gravier. Vous murmurez à Amy que vous vous occuperez d'eux une fois que vous l'aurez aidée à s'échapper. Tous deux, vous avancez à pas de loup dans le couloir, en vous tenant baissés pour qu'on ne puisse pas vous apercevoir par les fenêtres. A l'extrémité du passage, vous jetez un œil par-delà le coin pour inspecter l'Aile Est. Cinq mètres, c'est la distance que vous parvenez à couvrir avant qu'une sonnerie d'alarme ne s'élève. Elle est bientôt suivi par le *ta-ta-ta* d'une Mitrailieuse, derrière vous. Lancez un dé. De 1 à 3, rendez-vous au **140**. De 4 à 6, rendez-vous au **219**.

357

Vous arrachez la goupille sans perdre un instant et lancez votre Grenade dans le dortoir avant de claquer la porte et de vous jeter au sol. Trois secondes plus tard, la déflagration fait voler le panneau hors de son cadre. Réduisez le nombre de Zombies de 2D+1. Déjà relevé, vous inspectez du regard le dortoir empli de fumée : un beau carnage. Les Zombies encore debout, bien qu'hébétés, se dirigent vers vous pour attaquer. Choisissez votre arme et combattez. Si vous remportez la bataille, rendez-vous au **145**.

358

Quel nom d'utilisateur allez-vous saisir ? Si c'est « cygne_blanc », rendez-vous au **60**. Si c'est « lapin_blanc », rendez-vous au **328**.

359

Vous souffrez le martyre, mais vous vous forcez à vous redresser et à inspecter les lieux. Vous vous trouvez sur le toit en terrasse de l'Aile Ouest, bien au-dessus de la cour semée de gravier. Celle-ci est un quadrilatère délimité par les quatre ailes du château, aux parois de grès sombre. Soudain, une voiture de sport couleur crème à bande bleue pénètre dans la cour par la porte principale, percée dans l'Aile Sud, en faisant crisser le gravier. Un dérapage agressif, et le roadster s'immobilise dans un nuage de poussière devant la porte du garage de l'Aile Est. Le conducteur, un homme aux longs cheveux et à la tête un peu trop large, saute de la voiture et déverrouille l'abattant, puis retourne derrière le volant pour reculer dans le garage. Gengris Krann en personne ! Les Zombies affluent dans la cour, mais l'homme ne reparait pas. Deux des créatures se retournent et vous aperçoivent enfin ! Ils crient et sifflent dans votre direction, attirant l'attention des autres morts-vivants. Vous devez agir rapidement. Une lucarne se découpe dans le toit à vingt mètres de vous. Vous remarquez aussi

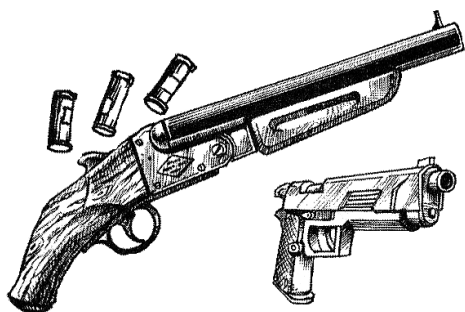
un tuyau de gouttière scellé dans le mur depuis la base de la tour de l'horloge, au-dessus de l'Aile Ouest, et qui donne sur la cour. Si vous allez à la lucarne, rendez-vous au **393**. Si vous tentez de descendre le long du tuyau de zinc, rendez-vous au **4**.

360

Vous regardez le côté du balcon : l'échelle en fer est couverte de Zombies qui l'escaladent en se marchant les uns sur les autres. Certains tombent, d'autres se retiennent d'une main après avoir perdu pied. Se poussant les uns les autres, ils arrivent lentement vers vous ! Vous vous calez derrière l'arme lourde et prenez une grande inspiration. Vous comptez vingt-six Zombies sur l'échelle ou au bas de celle-ci. Serrant les dents, vous relevez la sécurité et ouvrez le feu jusqu'à épuisement du ruban de munitions, causant 3D+15 de DOMMAGES. Si vous parvenez à éliminer tous ces alpinistes du dimanche en un Assaut, rendez-vous au **110**. S'il en reste passé cet Assaut, rendez-vous au **325**.

361

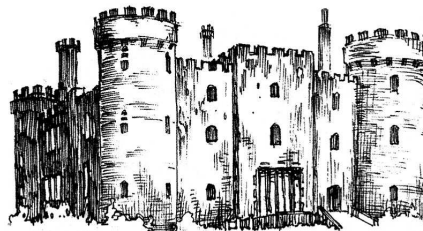
Le monstre est particulièrement fort et n'a aucune difficulté à vous soulever d'une seule main. Vous râlez, essayez d'aspirer une dernière goulée d'air, battez frénétiquement des jambes. Vous griffez les doigts du Zombie... Aucune chance de vous libérer de cette poigne de fer. Un coup de feu porté au hasard de votre main tremblante... et la pression se relâche. Vous retombez les quatre fers en l'air. L'énorme Zombie est tombé à la renverse à travers la trappe, brisant le cadre avec sa large carrure, avant de s'écraser dans le couloir. Le plancher pourri, fragilisé par l'impact, s'incline sous vos pieds... vous tombez ! Lancez un dé. Si vous amenez de 1 à 3, rendez-vous au **231**. Si vous amenez de 4 à 6, rendez-vous au **2**.



362

La porte du coffre est posée en affleurement du mur : pas d'interstice suffisant pour y glisser le Pied-de-Biche. Vous assénez de grands coups de votre outil pour faire voler la paroi de briques morceau par

morceau, mais inutile d'espérer desceller le cube d'acier de cette manière. Il est certainement boulonné au mur. Le bruit que vous faites pourrait dangereusement attirer l'attention sur vous : vous abandonnez donc vos futiles efforts et laissez le coffre là. Vous quittez la salle de jeu pour le corridor. Rendez-vous au **129**.



363

Vous sentez une bouche dégoulinante de bave sur votre cou ! Mais avant que le Zombie n'ait le temps de refermer ses dents, vous l'attrapez par le bras et le jetez brutalement de côté. Il laisse échapper un jappement de douleur quand son dos s'écrase sur une table basse démantibulée. Il se relève et se joint à l'autre Zombie pour vous attaquer. Si vous en venez à bout, rendez-vous au **83**.

364

Les scientifiques prennent une expression choquée quand vous pointez votre arme dans leur direction. Ils lèvent les bras en signe de reddition. Vous leur ordonnez sèchement de pousser les portes battantes et d'entrer dans la première cellule. Lorsque vous passez devant l'ascenseur, Roznik laisse tomber son porte-document, « Par accident ». Il se baisse pour le ramasser mais fait brusquement volte-face et tente de vous injecter le contenu d'une seringue. Lancez un dé. Si vous tirez de 1 à 3, rendez-vous au **353**. Si c'est de 4 à 6, rendez-vous au **27**.

365

Une rapide fouille des cadavres vous permet de découvrir une feuille volante dans la poche d'une des créatures. « Dites à Laura que je l'aime ». Votre poing se crispe sur le dernier message du prisonnier transformé en Zombie contre sa volonté. Si vous restez dans la bibliothèque pour examiner les livres, rendez-vous au **139**. Si vous préférez reprendre votre progression le long du couloir, rendez-vous au **160**.

366

Six balles traversent la porte en rafale, et l'une vous frappe à la jambe ! Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette blessure, rendez-vous au **254**.



367

Vous pressez le bouton d'appel à côté des portes d'ascenseur en métal brillant. Vous entendez le moteur se mettre en marche avec des gémissements métalliques. La cabine monte de l'étage inférieur et s'arrête en grinçant à votre niveau. Les portes s'ouvrent... pour laisser s'échapper sept Zombies furieux, armés de couteaux de cuisine. Avant que vous ayez le temps de réagir, l'un d'entre eux vous lacère le bras de sa lame. Déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE puis menez la bataille. Chacun de ces Zombies apprentis cuisiniers vous infligera 2 points de DOMMAGES avec son arme. Si malgré tout vous l'emportez, rendez-vous au **316**.

368

Le bras levé devant vos yeux, vous vous jetez à travers le cadran de l'horloge. Vous tombez comme une pierre en agitant les mains pour vous raccrocher à quelque chose, n'importe quoi. Vous atterrissez sur le toit plat dans une roulade atrocement douloureuse. Et tout à coup, le souffle d'une énorme explosion, quand l'étincelle de la mèche atteint les bâtons de dynamite ! Les fragments de maçonnerie et les rouages pleuvent tout autour. L'un des pieds du Zombie rebondit mollement au sol... Des flots de fumée se répandent, mais la tour de l'horloge est toujours d'aplomb. Après ce grand saut, vous ne tenez pas vraiment la grande forme : lancez deux dés et déduisez le résultat de

votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **359**.

369

Au moment où vous vous élancez à travers la cour en direction du garage ouvert, treize Zombies en jaillissent. Ils étaient enfermés depuis des jours dans un atelier à l'abandon, et à présent qu'on les a libérés, ils sont en rogne. Les monstres brandissent des clés anglaises et des marteaux, ce qui les rend encore plus dangereux. Ils sont assez loin pour que vous puissiez leur lancer une Grenade (2D+1) avant le premier Assaut. Chaque Zombie mécanicien vous causera 2 points de DOMMAGES. Si vous gagnez, rendez-vous au **247**.

370

Au moment où vous faites un pas en avant, poings brandis et serrés, Boris hausse simplement les épaules.

– Au revoir, lâche-t-il d'un air presque ennuyé.

Il tire un levier et une section du sol s'ouvre sous vos pieds ! Rendez-vous au **216**.

371

La morsure du Zombie est douloureuse (déduisez 1 point de votre ENDURANCE), mais ses dents ne percent pas votre épiderme. Avant qu'il vous infecte en mordant plus fort, vous l'attrapez par le bras et le jetez brutalement de côté. Il laisse échapper un jappement de douleur quand son dos s'écrase sur une table basse démantibulée. Il se relève et se joint à l'autre Zombie pour vous attaquer. Si vous en venez à bout, rendez-vous au **83**.

372

Vous fouillez dans votre poche et donnez à Amy le médaillon doré et sa chaîne.

– Mon médaillon ! Où l'as-tu trouvé ? demande-t-elle, au comble de l'excitation.

– Mieux vaut que tu ne saches pas, répondez-vous.

Toute joyeuse, Amy se confond en remerciements et ne peut s'empêcher, enfin, de sourire. C'est la première fois depuis que vous l'avez rencontrée. Mais il est temps d'y aller. Vous enjoignez la jeune femme de suivre la route – dans la forêt, elle s'égarerait – mais de se cacher au moindre signe de quelqu'un ou quelque chose circulant sur le bitume. Vous la saluez en promettant de la retrouver plus tard. Vous empruntez le tunnel pour regagner l'intérieur, et verrouillez la porte secrète. Vous sortez du débarras, prenez à gauche et traversez l'Aile Ouest jusqu'à parvenir à l'escalier proche de la jonction avec l'Aile Nord. Vous alliez descendre au sous-sol, mais vous

décidez brusquement de jeter un œil dans la lunette montée sur la table d'observation, juste devant. Rendez-vous au **230**.

373

Vous repoussez du pied les morceaux de Zombies encore agités de soubresauts. Au passage, vous arrachez une Hache (1D) de la main d'un de vos adversaires. A présent, vous grimpez l'escalier jusqu'à l'étage supérieur. Vous vous retrouvez à un croisement. Vous pouvez suivre le corridor vers la gauche (rendez-vous au **47**), vers la droite (rendez-vous au **240**), ou prendre le passage qui s'ouvre droit devant vous (rendez-vous au **332**).

374

Vous entendez un bruit au-dessus de vous. La face fendue d'un rictus, Gengris Krann vous regarde à travers le trou dans le plancher de la cabine d'ascenseur. D'un geste théâtral, il lance une petite capsule de verre dans le puits. Elle éclate à vos pieds avec un bruit sec et laisse échapper de fines volutes : du gaz innervant ! Vous sombrez dans l'inconscience en secondes. A votre réveil, vous n'en croyez pas vos yeux. Vous êtes dans une vaste pièce sans fenêtres, éclairée par des néons. Des menottes serrent vos membres, attachés aux quatre coins d'une dalle de pierre lisse sur laquelle on vous a étendu. Tout autour, des Zombies... ils s'animent quand vous ouvrez les yeux. La foule s'approche pour observer un homme en blouse blanche penché sur vous, une seringue dans ses mains gantées de caoutchouc : du sang de Zombie ! Une piqûre dans votre cou, presque rien... Le savant fou rit et vous apprend que vous serez le dernier conscrit de la monstrueuse armée de Gengris Krann. Votre aventure est terminée.

375

Tous les Zombies qui se trouvaient dans la chambre à coucher jaillissent dans la salle de bain, prêts à vous déchirer en pièces. Vous tentez de défendre votre position, mais six de ces monstres se jettent sur vous comme un pack de rugby sur le ballon ovale ! Vous perdez 6 points d'ENDURANCE dans cet Assaut. Vous parvenez à sortir de la mêlée en rampant. Menez le combat normalement. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au **20**.

376

Vous êtes assoiffé et avalez d'un trait le liquide, bien meilleur que son odeur le laissait présager. Hélas, il s'agit d'un poison mortel : du cyanure ! A action rapide, qui plus est. Vous tombez à genoux sur le sol,

serrant votre estomac. L'inconscience vous tend les bras... Votre aventure est terminée.

377

Vous grimpez l'escalier aussi vite que vous le pouvez. L'alarme tousse et se tait enfin, remplacée par le pas de charge et les cris désormais familiers des Zombies. Vous continuez à gravir l'escalier, espérant que la porte coupe-feu ne sera pas verrouillée. Une grande inspiration, et vous poussez la barre anti-panique. L'issue de secours s'ouvre sur un toit plat, celui de l'Aile Ouest, sous un grand soleil. Si vous bloquez la porte pour empêcher les Zombies de vous suivre, rendez-vous au **125**. Si vous les affrontez, rendez-vous au **269**.

378

La porte s'ouvre sur une petite buanderie. Un placard blanc assez haut occupe un des coins, flanqué d'un seau renversé, d'une serpillère et de deux balais. Un panier à linge en plastique est posé sur un plan de travail qui occupe l'autre coin. En-dessous, une machine à laver et un sèche-linge. Un vieux sac de sport noir a été jeté près de la porte. Si vous ouvrez le sac de sport, rendez-vous au **291**. Si vous ouvrez plutôt le placard, rendez-vous au **13**.



379

Un échelon après l'autre, vous descendez. Une fumée âcre monte des profondeurs. En bas du puits, vous vous retrouvez sur un étroit terre-plein de béton en bordure d'un égout. Un tuyau émerge à votre droite de la paroi de briques rouges et laisse s'écouler un liquide nauséabond. L'égout voûté est éclairé par des ampoules vieillottes scellées au dessus de votre tête. La lumière est cependant trop faible pour permettre de distinguer ce qui se trouve plus loin. L'eau s'écoule le long des murs et soulève de petits clapotis dans la rigole. Soudain, vous entendez un couinement aigu. Vous scrutez la pénombre : un groupe d'énormes rats au pelage gris accourt dans votre direction ! Contaminés par les produits déversés dans l'eau, les Rats d'Egout Mutants ont le quadruple de la taille d'un rongeur ordinaire. Leurs yeux sont rougeâtres et proéminents, leurs dents et leurs griffes anormalement

développés. Il y a sept Rats ; chacun a 1 point d'ENDURANCE et cause 1 point de DOMMAGES. Choisissez votre arme et combattez-les. Si vous l'emportez, rendez-vous au **122**.



380

Après avoir enfilé la Blouse Blanche, vous poussez les portes battantes et entrez crânement dans le laboratoire, saluez et dites que Gengris Krann vous envoie vous joindre à l'équipe. Le scientifique aux allures de méchant d'opérette, celui au crâne rasé, se présente comme le Professeur Roznik. Sa voix est glaciale et son ton soupçonneux. Il vous demande si vous apportez les 100\$ que Krann leur doit pour le dernier lot de sang contaminé. L'espace d'un instant, vous vous demandez à quoi lui servira cet argent dans un monde peuplé de Zombies... Si vous avez une telle somme et que vous voulez payer Roznik, rendez-vous au **138**. Autrement, rendez-vous au **346**.

381

La fléchette vous touche au cou, s'enfonçant d'un bon centimètre. La pointe est enduite de poison, heureusement non létal. Vous perdez tout de même 5 points d'ENDURANCE dans les spasmes qui vous prennent ! Si vous avez survécu, vous arrachez la fléchette de votre cou et appliquez un bandage de

fortune. Vous examinez à nouveau le commutateur, qui a en fait trois positions. Il était en position centrale quand vous l'avez trouvé. La position haute a déclenché le piège. Reste la position basse. Si vous prenez le risque, rendez-vous au **41**. Si vous estimez avoir assez tenté le diable pour aujourd'hui, vous quittez la bibliothèque. Rendez-vous au **160**.

382

L'alarme tousse et se tait enfin. Vous continuez à gravir l'escalier, espérant que la porte coupe-feu ne sera pas verrouillée. Une grande inspiration, et vous poussez la barre anti-panique. L'issue de secours s'ouvre sur un toit plat, celui de l'Aile Ouest, sous un grand soleil. Rendez-vous au **40**.

383

Vous encaissez le souffle de l'explosion en pleine poitrine. Aucun espoir de survivre à cela. Votre aventure est terminée.

384

En retournant quelques poches, vous trouvez un Ouvre-Bouteille et un Feutre sec. Vous laissez cette quincaillerie inutile sur place. A présent, vous ouvrez le journal d'Amy. Rendez-vous au **123**.

385

Le couloir tourne sur la droite et se poursuit sur une cinquantaine de mètres avant de faire un nouvel angle à droite. Vous parvenez devant une porte en fer noircie dans la paroi de droite. Elle est verrouillée et vous n'avez pas la clé correspondante. Tandis que vous hésitez sur la décision à prendre, les événements vous prennent de court... Rendez-vous au **109**.

386

Vous repoussez le tableau pour vous apercevoir qu'il dissimulait une porte étroite, haute d'environ un mètre. Si vous ouvrez, rendez-vous au **304**. Si vous préférez reprendre votre progression en suivant le couloir vers la gauche, rendez-vous au **223**. Si vous préférez suivre le couloir vers la droite, rendez-vous au **113**.

387

Pendant que vous descendez le long du tuyau de zinc, les Zombies s'assemblent en foule et piétinent d'impatience. Si vous êtes armé de Grenades, rendez-vous au **315**. Sinon, rendez-vous au **65**.

388

Quelques mètres plus loin se trouve une urne en métal noir appuyée contre le mur. Sur un post-it collé sur le

couvercle, un message manuscrit en grosses lettres rouges : « DANGER – Ne pas ouvrir. » Si vous ignorez ce mémo et que vous ouvrez l'urne, rendez-vous au **261**. Si vous considérez que prudence est mère de sûreté, continuez à suivre le couloir en vous rendant au **25**.

389

Gengris Krann, sportif à ses heures, est un excellent tireur. Il ne rate que rarement sa cible. Tout un côté de votre visage disparaît. Le sang et les esquilles éclaboussent vos épaules. Vos mains lâchent prise... Vous tombez au milieu des bras tendus des Zombies. Votre aventure est terminée.

390

La voiture de sport fonce sur vous ! Krann se fend d'un sourire sinistre, dans sa joie de vous écraser. Vous videz votre chargeur dans sa direction, ignorant que le pare-brise est à l'épreuve des balles ! Le rictus de Krann s'agrandit encore quand son pare-chocs vous projette à plusieurs mètres. Le savant fou tire et tire encore à la Mitraillette. Vous parvenez tant bien que mal à vous relever, mais inutile de se bercer d'illusions : vous n'avez aucune chance de survivre à ce rodéo armé. Votre aventure est terminée.

391

Le corridor s'achève sur une porte. Vous entendez un bruit de pas de l'autre côté. Pas d'autre choix que d'ouvrir et de faire face. Une grande inspiration, et vous entrez dans... une sorte de magasin ou de réserve. Un homme est en train d'inspecter des rayonnages qui vont du sol au plafond, en cochant une liste sur son porte-documents. Il a la trentaine, trapu, le crâne rasé ; il est vêtu d'une combinaison orange et de bottes noires. Votre intrusion belliqueuse le laisse de marbre.

– Ah, t'es sans doute l'nouveau prisonnier, lance-t-il d'un ton détaché. J'pensais pas qu'on t'verrait par ici. Personne avait jamais échappé à Otto. Bon... Donne-moi une raison d'pas donner l'alerte.

Avant que vous puissiez répondre quoi que ce soit, il ajoute :

– La meilleur raison à m'donner, c'est : d'l'argent. Montre c'que t'as. Au fait, moi c'est Boris.

– Et moi Grégor, ajoute une voix grave sur votre gauche.

Vous vous tournez pour apercevoir un homme nettement plus âgé, aux traits durs. Il porte un blouson marron et un pantalon de jogging qui ont connu des jours meilleurs. Allez savoir pourquoi, le sommet de son crâne est enveloppé de bandages d'une propreté douteuse.

Un porte se découpe dans le mur d'en face. Si vous piquez un sprint pour l'atteindre et la claquer derrière vous, les hommes vous laisseront aller. Rendez-vous au alors au **157**. Si vous restez pour parler aux deux magasiniers, rendez-vous au **51**.



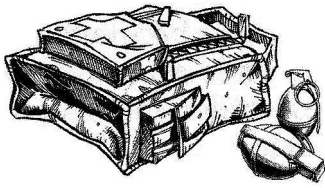
392

Vous visez le groupe de Zombies le plus proche et tirez. Tous les occupants de la cour convergent aussitôt vers vous ! Ils sont si nombreux que vous êtes incapable de les repousser tous avant d'épuiser votre chargeur. Avant que vous ne puissiez réapprovisionner, vous êtes encerclé et saisi par les Zombies, qui se jettent sur vous et mordent ! Aussitôt infecté, vous êtes pris de convulsions avant de vous relever dans un silence effrayant. D'une main à présent grisâtre, vous pointez un doigt en direction de la porte derrière laquelle Amy se cache. C'est vous-même qui menez la meute à l'assaut en hurlant de toute votre gorge... Votre aventure, et la vie d'Amy, sont terminées.

393

Vous traversez l'étendue de toit jusqu'à la lucarne. A travers la vitre, vous distinguez ce qui semble être une chambre à coucher encombrée de meubles. Un lit à baldaquin occupe l'espace juste à la verticale de la lucarne, mais il y a presque cinq mètres de distance ! Maudits plafonds hauts... Si vous sautez sur le lit,

rendez-vous au **124**. Si vous préférez descendre le tuyau de zinc jusqu'à la cour, rendez-vous au **4**.



394

Vous courez jusqu'à la porte principale, suivi par Amy qui crie de toutes ses forces. Vous saisissez le lourd cadenas. Avez-vous en votre possession une grande Clé de Fer ? Si oui, rendez-vous au **35**. Si vous n'avez pas cette clé, rendez-vous au **243**.

395

Vous enjambez les corps emmêlés des Zombies et inspectez l'atelier. Le seul objet digne d'intérêt est une paire de Pincés de Forgeron que vous jetez dans votre sac. Dans l'alcôve derrière le rideau s'ouvre une porte de métal noircie qui était jusqu'à présent cachée à vos yeux. Si vous ouvrez la porte, rendez-vous au **32**. Si vous faites demi-tour à travers le passage étroit et continuez à suivre le couloir principal, rendez-vous au **385**.

396

Il y a deux trous de serrure, de tailles différentes. A côté de la plus grande, le numéro 8 est frappé dans le métal, et un 2 près de la plus petite. Si vous tentez d'ouvrir le cadenas avec les clés du Trousseau portant les numéros 8 et 2, rendez-vous au **82**. Si vous essayez une autre combinaison de clés, rendez-vous au **274**.



397

Vous soulevez le couvercle de la benne, dans laquelle s'empilent des bouteilles en plastique transparent. Toutes contiennent des dépôts rougeâtres. L'un des récipients est percé et a répandu son contenu. Le coin d'un carnet de notes émerge de l'amas de bouteilles usagées, ses pages imbibées du liquide rouge. L'idée qu'il puisse s'agir de sang de Zombie vous traverse l'esprit. Si vous possédez une paire de Gants de

Caoutchouc, rendez-vous au **61**. Si vous n'en possédez pas, mais que vous prenez tout de même le risque de vous saisir du carnet, rendez-vous au **101**. Si vous refermez la benne et quittez les lieux, rendez-vous au **155**.

398

A si courte distance, il est rare qu'un tireur de la classe de Krann rate sa cible. Mais il n'est pas infaillible pour autant : la balle qui devait vous frapper en pleine tête vous atteint au bras. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **277**.

399

Le Zombie se lève en projetant au sol la batterie et avance vers vous d'un pas mal assuré, ses mains griffues et poisseuses de sang tendues vers vous. Eliminer un seul Zombie ne devrait pas poser problème. Dans le cas plus que probable d'une victoire, vous pouvez fouiller la salle de musique (rendez-vous au **334**) ou en sortir, prendre à gauche et suivre le corridor tout droit (rendez-vous au **252**).

400

Au moment où le soleil disparaît derrière l'horizon boisé, vous parvenez à un petit village du nom de Mélis. Vous allez droit au poste de police local et insistez pour que le factionnaire vous entende sur-le-champ. L'homme et son coéquipier, les deux seuls agents de police du comté, vous fixent d'un regard incrédule quand vous leur racontez tous deux les événements qui se sont déroulés au Château Cerberya. Ils menacent tout d'abord de vous arrêter, mais acceptent finalement de se rendre demain matin sur les lieux pour constater les faits. Ils vous indiquent où passer la nuit, et vous demandent de ne pas quitter le village tant qu'ils ne vous auront pas convoqués à nouveau. Vous prenez une chambre dans une petite maison d'hôtes et, après une douche bien méritée, vous invitez Amy à dîner. Mais ni l'un ni l'autre n'avez vraiment faim ; incapable de détourner vos pensées des événements du jour, vous discutez encore et encore de Gengris Krann et de ses machinations.

– Donc, tu penses avoir tué tous les Zombies ? interroge Amy, anxieuse.

Vous répondez que oui, enfin, du moins, vous l'espérez... Vous énumérez vos diverses batailles, notant à mesure le nombre de Zombies éliminés. Quand vous serez parvenu à un total, rendez-vous au paragraphe portant ce numéro. Si ce que vous lisez n'a aucun sens, rendez-vous au **165**.

RÉÉQUILIBRAGE PROPOSÉ PAR RAPPORT AU TEXTE D'ORIGINE

Le jeu (même avec une ENDURANCE initiale non limitée et calculée par 2D+20 au lieu de 2D+12), est à peu près impossible à gagner. Les soins manquent au début, les Grenades servent peu, et trop de combats s'enchaînent sur la fin. Cette traduction propose les modifications suivantes afin de rendre le livre jouable (libre au puriste de les rayer) :

- 16** ajout d'une Trousse de Soins.
- 48** deux Trousses de Soins au lieu d'une.
- 78** ajout d'une Trousse de Soins.
- 84** ajout de deux tubes de Vitamines.
- 90** deux Trousses de Soins au lieu d'une.
- 111** ajout d'une Trousse de Soins.
- 148** possibilité de lancer une Grenade.
- 168** suppression du premier assaut accordé aux savants fous.
- 181** ajout d'une Trousse de Soins.
- 182** la Mitrailleurse Browning cause 3D+15 de DOMMAGES au lieu de 2D+15.
- 224** précision : les Grenades sont conservées.
- 236** ajout d'une Trousse de Soins.
- 280** la Mitrailleurse Browning cause 3D+15 de DOMMAGES au lieu de 2D+15.
- 296** ajout de deux Trousses de Soins.
- 317** repas à 4 points d'ENDURANCE au lieu de 2.
- 329** ajout d'une Trousse de Soins et de Vitamines.
- 341** possibilité de lancer une Grenade.
- 349** ajout d'une Trousse de Soins.
- 360** la Mitrailleurse Browning cause 3D+15 de DOMMAGES au lieu de 2D+15.
- 369** possibilité de lancer une Grenade.
- 379** sept Rats Mutants au lieu de quinze

