- Campagne de Biohazard -

Sommaire

Acte I : Prélude à la ruine ..... - 5 -

Chapitre I : Sombres présages ..... - 6 -

Chapitre II : Un avenir incertain ..... - 14 -

Chapitre III : Perte d'innocence ..... - 27 -

Acte II : Contagion ..... - 36 -

Chapitre I : Au fond du gouffre ..... - 38 -

Chapitre II : En eaux troubles ..... - 59 -

Chapitre III : Point de non-retour ..... - 72 -

Acte III : Seconde partition ..... - 87 -

Chapitre I : Point de départ ..... - 88 -

Chapitre II : Dans l'obscurité ..... - 99 -

Chapitre III : Sacrifice ..... - 114 -

Acte IV : Conspiration ..... - 135 -

Chapitre I : Une fissure dans le masque ..... - 137 -

Chapitre II: Jeux d'échec ..... - 151 -

Chapitre III: De l'autre côté du miroir ..... - 168 -

Acte V: Renaissance ..... - 195 -

Chapitre I: Ce qui se cache au fond des ténèbres ..... - 195 -

Chapitre II: Conséquences imprévues ..... - 211 -

Chapitre III: Entre deux feux ..... - 234 -

Chapitre IV: Les affres du pouvoir ..... - 261 -

Chapitre V: Fatalité ..... - 296 -

Acte VI : Requiem ..... - 329 -

Chapitre I : Destins entremêlés ..... - 330 -

Chapitre II : Réunion ..... - 353 -

Chapitre III : Nécropole ..... - 380 -

Chapitre IV: Le monde souterrain ..... - 402 -

Chapitre V: Dernière chance ..... - 459 -

Chapitre VI : Ruine ..... - 491 -

Conseils et explications sur le déroulement de la campagne :

- *Les actes I & II se jouent en parallèle des actes III & IV mais avec des personnages différents.*

- *Les personnages des quatre actes cités précédemment se rejoindront tous durant l'acte V (s'ils ont survécu).*

- *Afin que l'histoire soit fluide, il est préférable de jouer les chapitres des quatre premiers actes en alternant entre chaque groupe à chaque partie. Exemple : jouer le chapitre I de l'acte I puis le chapitre I de l'acte III, puis le chapitre II de l'acte I puis le chapitre II de l'acte III, etc. Cela permettra aux joueurs de ne pas subir de longues pauses.*

- *Le chapitre I de l'acte V intègre un nouveau personnage qui rejoint ensuite les autres personnages à partir du chapitre II de l'acte V.*

- *Les chapitres I & II de l'acte VI intègrent deux nouveaux personnages qui rejoignent ensuite les autres personnages à partir du chapitre V de l'acte VI.*

- *Les personnages des actes I & II sont un barman (Rick Brennan) à la tête du bar Le Winchester et un journaliste (John Barklay) travaillant au Raccoon Press. Les personnages des actes III & IV sont un chercheur d'Umbrella (Hans van der Vaart) travaillant dans des laboratoires d'Umbrella accolés à l'hôpital et un détective privé (Lloyd Kaufmann) ayant son propre cabinet. Le personnage de l'acte V est un membre de l'UBCS (Al Barnes) trahi par Umbrella. Les personnages de l'acte VI sont deux policiers (Anderson et Harrington) travaillant tous les deux au commissariat, l'un des deux est un espion du gouvernement (Harrington).*

- *Les professions des personnages des actes I & II peuvent être modifiées sans impact significatif sur le déroulement de la campagne (cela nécessitera tout de même d'effectuer des corrections dans certains chapitres), mais il est fortement conseillé de conserver les professions des autres personnages.*

- *Mis à part la profession, tout personnage peut bien sûr être crée et modifié selon les envies du joueur ou de la joueuse qui l'incarne.*

- *Les personnages des actes I & III ne peuvent acheter la compétence Arme à feu qu'à partir de l'acte suivant et après s'être entraîné au tir (il en va de même pour le détective privé qui peut cependant posséder un pistolet dès le début). Les personnages auront l'occasion de s'entraîner durant les parties.*

- *La campagne utilise les règles du livre Biohazard – Resident Evil RPG (auteur : Anthony « Yno » Combrexelle).*

- *Un certain nombre de Pnjs ne possèdent pas de caractéristiques, c'est au Mj de sélectionner les archétypes qu'il pense le mieux correspondre aux Pnjs en fonction de la situation.*

- *Il existe de nombreuses musiques permettant de faire vivre cet univers. Je conseille celles des jeux vidéo Resident Evil 1, Resident Evil 2, Resident Evil 3 ainsi que celles de leurs remakes, et enfin celles Resident Evil : Outbreak (dont j'utilise le thème principal comme musique d'introduction pour chacun des chapitres de la campagne).*

- *Afin de permettre une progression sur la durée, les Pjs devraient recevoir moins de points de caractéristiques à la création du personnage. Les parties devront cependant donner un peu plus de points d'expérience pour permettre aux personnages d'évoluer convenablement. Cela permet au départ de bien faire ressortir leurs faiblesses et leur statut de simple citoyen sans les pénaliser sur la durée.*

- *La plupart des chapitres ont une note en fin de chapitre apportant des informations supplémentaires pour le Mj.*

- *Les annexes se trouvent toujours en fin de chapitre.*

Acte I : Prélude à la ruine

Introduction

1998. Raccoon city, une bourgade du Midwest des Etats-Unis perdue au milieu des immenses plaines américaines. De par la conjoncture, la ville a périclité. Aucun pôle attractif et, comme toute ville de campagne, peu de bénéfices enregistrés et donc aucun site touristique d'aucune sorte. Jusqu'à l'installation des usines d'Umbrella Corporation, il y a quelques dizaines d'années. Grâce à cela, la ville a pu profiter d'un nouvel essor pour arriver à l'état dans lequel nous la connaissons aujourd'hui, une grande cité en constant développement d'environ cent mille habitants et beaucoup viennent s'y installer afin d'y trouver un emploi. Cette ville, votre ville, est unique par-delà l'Amérique. C'est une ville magnifique, avec ses infrastructures neuves tel que l'hôpital high-tech, ou ses lieux chargés d'histoire tel que l'hôtel de ville récemment rénové.

Cependant tout n'est pas rose, loin de là. La criminalité est en hausse ces temps-ci, et on manque cruellement d'officiers de police. Les rues ne sont pas toujours sûres, notamment la nuit. Voyous, junkies et clochards pullulent dans les lieux publics. Mais la vie continue et le maire, Michael Warren, a promis de faire à nouveau de cette ville un endroit paisible. Il n'y a donc pas à s'inquiéter…

Chapitre I : Sombres présages

Samedi 16 mai 1998 :

À John Barklay : Tu te réveilles doucement au son du réveil. Le présentateur derrière la radio déballe son lot d'infos quotidiennes. Le soleil perce à travers les rideaux de ta chambre, et tes yeux s'habituent à la clarté du matin tandis qu'un mal de crâne arrive petit à petit. Tu te rappelles des évènements d'hier. Tu es allé fêter une belle réussite. Tes dernières photos ont bien plu à un rédacteur du Raccoon Press, et tu es maintenant sûr d'être parmi les premiers choisis pour vendre tes photographies, ce qui t'assure d'éviter des ennuis financiers pendant quelques temps si tu ne commets pas d'abus. Alors évidemment tu es allé fêter ça. Tu as fait la tournée des bars, tu es rentré accompagné (mais la personne est partie avant ton réveil cependant) et tu as profité du moment. Et maintenant tu as la tête lourde et le ventre qui crie famine. Il te faut un bon petit déjeuner, mais ton frigo est vide. Il va falloir se bouger…

Laisser au joueur le temps de réfléchir à ce qu'il veut faire. Il peut traîner dans la ville, il n'a rien à faire aujourd'hui. Par contre il devra prendre un médicament contre son mal de crâne ou subir une douleur lancinante et désagréable durant les heures suivantes.

Dès qu'il sort, il voit le journal devant son paillasson. La Une fait référence à la mort horrible des jumelles McGee, leur visage lui rappelle quelque chose…

<u>À Rick Brennan</u> : cela fait plusieurs heures que tu es réveillé et que tu prépares ton bar, le Winchester. Les clients commencent à affluer au fur et à mesure que le temps passe et midi approche. La matinée s'est plutôt bien passée. Seul ombre au tableau, la mort des jumelles McGee. Elle a été annoncée ce matin aux infos. Tu connais bien le père, un chic type, il vient de temps en temps le soir boire un verre avant de rentrer chez lui. Tu ne le reverras sans doute pas de sitôt… Enfin tu n'as pas le temps d'y penser pour le moment, les clients arrivent. Il va être temps de commencer à faire cuire ta spécialité : le croque-monsieur version Winchester !

La journée se passe normalement, une journée de plus sur terre. John fait ce qu'il veut aujourd'hui. Il y a une exposition de peintures d'artistes français à la galerie d'art ainsi qu'une fête foraine qui reste une semaine. Mais depuis ce midi, il a un frisson qui lui parcourt parfois le corps et des sueurs froides. Il ne comprend pas pourquoi. S'il se balade près du parc, il se rappellera soudain avoir vu la veille les parents chercher leurs fillettes, après que celles-ci aient échappés à leur vigilance. Il avait ensuite quitté le parc, pensant à ses propres affaires. Comment aurait-il pu deviner ? En tout cas il a besoin d'un verre. Il se rend au bar de Rick (si possible) autrement il fait la tournée des bars. Il finira sa soirée en tout cas dans le bar du Pj.

Selon l'heure, le bar sera plus ou moins plein : à 16h, il n'y aura personne, à 17h quelques hommes habillés vêtus tel des bucherons arriveront et prendront quelques verres. A 19h ce sera le tour d'une foule de supporters acclamant l'équipe de base-ball de Raccoon qui viendra prendre un petit coup, et ils ne partiront pas avant 23h. Il y en a une douzaine. Ils seront de plus en plus bruyants à force de boire. Vers 22h l'un d'eux se bat avec un motard qui s'est arrêté avec un ami. Le motard est un régulier que le Pj connaît, il s'appelle Jack Armfield – **Annexe I**. Le motard envoie une droite au supporter puis le met dehors, ce qui calme les autres. John arrivera dans la soirée.

Jack parle des meurtres avec les Pjs après l'échauffourée. Il dit que la ville devient bizarre et il se met à leur parler de Jared Lovell, un ingénieur du bâtiment. C'est un gros gaillard pas méchant pour un sou et courageux qui en a vu de belles pendant sa vie. Il a été lui rendre visite il y a quelques jours, mais Jared ne voulait pas voir qui que ce soit. Jack a tout de même réussi à entrer et l'aspect de Jared l'a horrifié. Il avait l'air d'avoir perdu 20 kg d'un seul coup, il avait des cernes énormes, des yeux éclatés, et il ne lâchait pas son fusil.

Jared lui a raconté qu'il était dans cet état depuis la semaine dernière. Il y a deux semaines, il travaillait avec un gars du côté de l'usine abandonné près du parc. Ils voulaient vérifier la solidité de la structure et y ont travaillé toute la journée. Le soir venant, il a pris ses affaires et appelé son collègue. Celui-ci revenait lorsqu'une bête lui bondi dessus. Il a hurlé et la bête lui a arraché la moitié du visage. Jared est tombé au sol et ne put réagir lorsqu'une deuxième bête se jeta sur son ami et le traina dans les fourrées. Jared a détalé puis a averti les autorités. Celles-ci ont fait quelques recherches puis ont dû stopper à cause de la nuit, pour reprendre le lendemain et ce pendant une semaine, avant d'abandonner.

Jack s'arrête quelques instants, le temps de finir sa bière et de s'allumer une cigarette. Il reprend ensuite son histoire en affichant une mine sombre. Jared n'a pas voulu arrêter les recherches et est reparti sur le lieu de la tragédie. Jack précise que Jared s'est alors mis à trembler, les yeux révulsés, et il avait une sorte de rictus nerveux. Jared lui a dit qu'il était revenu sur les lieux du drame la semaine suivante, il voulait faire quelque chose. Il se mit alors à chercher, armé de son fusil et complètement seul. Il fouilla les abords de l'usine, puis l'intérieur. Le soir arrivant, il se dirigea vers sa voiture pour repartir. Une fois à l'intérieur il démarra, et soudain une forme massive se jeta sur sa portière. Jared vit alors un visage humain mais qui semblait avoir été déchiqueté à de nombreux endroits. Certains os de la mâchoire étaient visible et son œil mort et blanc fixait Jared. L'horrible visage finit par se tourner complètement vers lui et il s'aperçut avec horreur qu'il s'agissait de l'homme qu'il recherchait.

Mais ce n'était plus un homme. Cette chose mettait tout son poids sur la vitre qui commençait à craquer, poussant un long soupir rauque, du sang et de la bave sortant de ce qui lui restait de bouche. Jared appuya sur l'accélérateur et fonça sur la route menant à la ville, manquant d'aller plusieurs fois dans le fossé. Il appela les autorités qui lui rirent au nez et il décida de se barricader chez lui.

Finissant son histoire, Jack prend une dernière rasade de bière et allume une dernière cigarette avant de payer la note puis de sortir avec son ami. Il est bientôt minuit, les Pjs peuvent discuter tant qu'ils le souhaitent. La journée s'achève enfin.

On peut trouver Jared chez lui (il quittera cependant la ville après les événements de manoir Spencer). Il ne veut voir personne, on peut cependant tenter de le convaincre de livrer son histoire à un journal pour faire connaître son récit au plus grand nombre. Si un Pj fait des recherches sur son ami, Everett Sandson, il pourra découvrir qu'effectivement celui-ci a disparu au moment des faits et que la police a bien tenté de le retrouver mais a clos le dossier (encore faut-il réussir à obtenir cette information).

Mercredi 20 mai 1998 :

Le Pj barman a pris un jour de congé, son bar étant complètement vide depuis la veille. Malheureusement le temps est morose et la journée est loin d'être gaie. Ils ont retrouvé le corps de Tonya Lipton dans la rivière ce matin, la police pense à un grizzly, et il y a une récompense de 2000 $ pour sa tête. Mais bon, il faut que le Pj prenne un peu de bon temps, et du temps il en a de plus en plus. Avec ces attaques, les gens sortent moins. Il faut espérer que ça s'arrête bientôt. Le Pj peut donc se déplacer partout en ville, il a sa journée. Il y a un très bon film au cinéma ainsi que la fête foraine

Quant au Pj journaliste, il a été envoyé voir la rivière où a été retrouvée la jeune femme. Il arrive le matin devant le lieu de la découverte macabre qui est toujours surveillé par des policiers en train de faire des recherches, il peut cependant se balader autour (aller en amont ou en aval ou s'enfoncer dans la forêt…). Il pourra en fouillant trouver une dent d'animal (elle est fêlé, il s'agit d'une dent de chien, pas de sang dessus). Il peut aussi chercher des infos sur la jeune femme qui habitait sur Bond Street et travaillait en tant qu'aide-soignante à l'hôpital. Elle habitait avec ses parents qui reviennent le midi l'air abattu et ne supporteront pas qu'on se jette sur eux pour avoir des réponses, il faut attendre un peu. Ils pourront juste dire qu'elle voulait aller se balader dans la forêt et non pas près de la rivière.

Si John va en aval ou en amont, il ne rencontrera personne mais pourra remarquer des policiers de l'autre côté de la rivière qui fouillent au loin et s'enfoncent dans la forêt vers les montagnes. Il est impossible pour le moment d'y aller car la zone semble bien surveillée.

Pendant que le Pj journaliste vaque à ses occupations de la journée, le Pj barman est appelé par Jack qui lui propose de le retrouver au parc. Il le trouve sur un banc, le regard perdu dans le vide. Apres les salutations d'usage, Jack demande directement à Rick s'il veut bien l'accompagner lui et des potes pour aller chasser dans la forêt. Il veut aller traquer les bêtes qui ont fait tant de morts et empocher la récompense. Il ne compte pas y aller tout de suite et va bien préparer l'expédition. Si le Pj journaliste était présent lors de son récit hier et a montré son intérêt (même juste un peu), Jack demandera au Pj barman de joindre John pour voir s'il est intéressé. Pour convaincre Rick, Jack lui parle de justice, de la ville qui a besoin d'être protégée, de l'argent et de la gloire que ça leur apporterait. Ensuite Jack repart et le Pj barman peut finir sa journée comme il le souhaite, tout comme le Pj journaliste.

Dans la soirée, Jack appelle Rick au téléphone et lui demande de regarder les infos. On annonce que l'on a retrouvé les corps de plusieurs personnes dans la forêt. Cela serait dû à des attaques animales. La récompense a augmenté à 10000 $. Si Rick n'a pas accepté précédemment la proposition de Jack au sujet de l'expédition, celui-ci lui demande s'il compte laisser ça se faire, car pour lui la police est réellement incompétente. Il essaiera d'avoir le soutien de Rick et il voudra le numéro de John s'il ne l'a pas déjà, car il veut le convaincre de venir. Il l'appelle ensuite pour tenter de le persuader

Jeudi 18 juin 1998 :

Le mois passe et, durant celui-ci, il continue d'y avoir des attaques. Le corps d'Anna Mitaki est retrouvé dans un terrain vague ainsi que les corps de trois personnes dans la forêt. Un couvre-feu est instauré pour traquer les bêtes. Le 16, un tabloïd local du nom de Raccoon Week traite d'un sujet qui effraye nombre de ses lecteurs : l'existence de monstres ressemblant à de gros chiens et errant en groupe dans les montagnes d'Arklay. Le maire tente de changer les idées de ses électeurs en lançant divers projets, et les médias coopèrent.

Le patron de John lui demande de faire un reportage sur la ville, de choisir un lieu et d'en dépeindre sa vie. Son choix devrait se porter (sinon l'orienter) sur le bar de Rick. Il ne lui restera qu'à aller le voir et lui demander une interview, et le suivre dans sa journée de travail. Le Pj barman n'est pas forcé d'accepter, mais cela contribuera à faire connaître son bar dans la ville.

La matinée du reportage se passe très bien, les clients veulent bien donner leur avis. Le temps passe et le bar se vide. Vers midi, un client soûl commence à chercher des crosses à un autre et, si Rick ou John laisse faire cela, ça part en bagarre et deux autres clients s'y joindront. Sinon le client soûl tentera de mettre une droite à celui qui veut l'arrêter et son ami le rejoint pour l'aider. Vers 16h, le bar est complètement vide mis à part Rick et John. Un homme entre en titubant dans la pièce, pousse un long râle et se dirige lentement vers les Pjs. Il tend un bras, saisit un tabouret et s'assied avant de demander une bière en baillant.

Ensuite entre Jack vers 18h et, si les Pjs sont là tous les deux, il leur expliquera qu'il a décidé avec son ami Glenn d'aller dans la forêt vers les montagnes Arklay dès le 22 juillet. Il demande aux Pjs s'ils ont tout le matériel nécessaire (tente, lampe, arme, vivres) ou sinon de se préparer. Il leur détaille ensuite le plan : lui et Glenn ont réussi à avoir quelques infos d'un type qu'ils connaissent et qui travaille chez les flics. Visiblement il y a quelque chose dans la forêt, dans une zone proche des montagnes, il faut aller voir par là. Le truc, c'est que les policiers s'intéressent de plus en plus à la zone en question et qu'il faut se bouger. En plus la récompense a augmenté et est désormais de 20000 $. De quoi couvrir tous les frais et offrir une belle somme à chacun. Il tente donc de les convaincre et, s'il n'y arrive pas, leur dit qu'il ira comme quand même, car c'est la chance de sa vie de faire quelque chose de bien et d'être reconnu. Il va aussi tenter de convaincre un vieil ami, afin qu'ils partent à cinq, ce qui lui semble être un bon nombre pour monter un groupe efficace.

Si les Pjs lui posent des questions sur son ami Glenn, il leur dira simplement qu'ils le rencontreront dans pas longtemps.

Une fois qu'il a terminé, il leur demande d'y réfléchir sérieusement puis sort dans la brume tandis que la porte se referme sur lui. Les Pjs peuvent en parler comme bon leur semble avant que chacun ne rentre chez soi pour y penser de son côté…

Annexe I : Jack Armfield

Jack est un natif de Raccoon d'une trentaine d'années au casier chargé mais désormais rangé. Courageux et téméraire, il est aussi du genre impulsif. Il peut vite monter dans les tours, mais il redescendra tout aussi vite.

Ancien motard, il a à une époque traversé le pays de long en large avec des amis à lui. De retour dans la ville, il s'est installé et s'est marié avec Linda avec qui il espère fonder une famille dans un lieu calme et sûr. Il y a des rumeurs qui courent sur lui au sujet de l'époque où il voyageait. Certains disent qu'il a fréquenté des gangs de motards, ce qui est faux, mais ça l'amuse. Il n'ira cependant jamais dire que c'est la vérité.

Ami des Pjs et notamment du barman, il a connu ceux-ci au Winchester et s'est lié d'amitié avec eux.

Caractéristiques :

FOR : 4	ESP : 3
AGL : 3	CHA : 2
CON : 4	PER : 3

Compétences :

- Armes à feu +1
- Cors-à-corps

- Points de vie : 20

Fin du chapitre I

Chapitre II : Un avenir incertain

Dimanche 21 juin 1998 :

« La police découvre les corps d'un jeune couple, Deanne Rush et Christopher Smith, 19 ans chacun. Ils avaient disparu samedi dans Victory Park. »

Lundi 22 juin 1998 :

Le temps est plutôt bon et fait présager d'un bel été. Les gens se promènent dans les rues, visitent le zoo ou vont au cinéma en famille. Tout le monde essaie de se changer les idées, mais aucun habitant ne peut totalement cacher son malaise. Quelque chose ne va pas. Un sentiment de peur et d'oppression plane sur la ville. Rare sont ceux qui tentent désormais la balade en forêt, et ils ne s'aventurent jamais bien loin. Elle semble bien plus sombre et menaçante qu'auparavant, comme si une lourde menace s'y cachait, attendant le meilleur moment pour surgir.

Mais la vie doit continuer, et il y a toujours cette expédition à organiser.

Jack appelle le matin, vers 9h. Il demande à John de venir le retrouver au bar de Rick et préviens ensuite le Pj barman de leur arrivée, lui, le Pj journaliste et Glenn. Une fois sur place, il se met au bar et prend un ton conspirateur, se penchant et baissant la voix (bien qu'il n'y ait que trois retraités qui discutent des derniers potins, attablés devant leur café). Il leur parle de l'expédition, veut voir s'ils sont toujours d'accord, et sinon tente de les convaincre.

Glenn se présente sommairement. C'est un Afro-américain musclé d'environ 1m90, Il est agent de sécurité chez Umbrella (il porte sa tenue d'agent avec le symbole d'Umbrella et une casquette) et explique qu'il en a marre de ces bestioles qui menacent sa ville. Il veut aussi empocher la somme. Il n'est pas très bavard mais tente lui aussi de convaincre les Pjs de venir si nécessaire. Son nom est Glenn Reed **– Annexe I**.

Si les Pjs ne veulent toujours pas venir, Jack s'en ira avec Glenn, furieux et les menaçant de partir sans eux. Si c'est le cas, il ne reviendra sans doute pas…Mais au moins, eux seront en sécurité.

Si ils acceptent de le suivre, ils leur demande de le rejoindre le soir même chez lui, vers 19h, pour commencer à discuter de ce dont ils vont avoir besoin et du temps que cette expédition risque de leur prendre. Il leur donne son adresse, il habite au croisement de Park Street et Ema Street.

La journée se passe comme d'habitude, les Pjs peuvent vaquer à leurs occupations. On donne à John la rubrique nécrologique, ce qui est loin d'être passionnant, mais il n'a rien a photographié depuis quelques temps. Quand à Rick, il ne se passe rien dans son bar. Les clients avaient recommencé à venir, mais ça n'a pas duré. Et les quelques-uns qui passent semblent toujours sur leurs gardes, ne restant jamais bien longtemps. Les rues sont souvent vides à part quelques courageux, ou tout simplement des sans-abris.

L'heure approche et il est temps de se mettre en marche. L'habitation de Jack est une petite maison avec un jardin entouré d'une petite haie bien taillée. Etrange quand on connaît le personnage… Après avoir sonné, une femme petite et assez mignonne ouvre la porte et salue les Pjs. Elle leur demande qui ils sont puis appelle Jack (qui est en train de ranger son grenier). Il redescend et salue les Pjs puis présente sa femme, Linda. Il conduit les Pjs dans un salon décoré et aux couleurs chaudes. La maison est plutôt coquette. Dans le salon les attend Marcus Dustwick **– Annexe II**. Il s'agit d'un ami d'enfance de Jack. Il salue les Pjs timidement. Jack les prévient tout en se moquant que Marcus est plutôt du genre réservé, les deux commencent alors à se railler mutuellement jusqu'à être arrêté par Linda les traitant de gamins. L'ambiance est bon enfant. Jack sert des bières et des gâteaux apéritifs tandis que sa compagne sort en ville. Il monte ensuite au grenier et en revient avec une malle puis en montre le contenu. Il y a un fusil, un Glock 17 et un couteau.

Jack prévient les PJs qu'il leur faudra au moins une arme pour l'expédition. Il évoque l'idée de faire une liste de ce dont ils vont avoir besoin, il faut aussi décider du temps dont ils vont avoir besoin pour faire l'expédition. Il propose le 21 juillet au petit matin pour être rentré au maximum le dimanche 26, soit presque une semaine. Il veut aussi parler des endroits qu'il faudrait visiter pour tenter de retrouver les bêtes. La zone dont il a entendu parler concerne des cavernes qui se trouvent dans le flanc de la montagne, mais peut-être que les lieux présumés où les randonneurs sont morts ou ont disparus pourraient valoir le coup.

La soirée se poursuit et Jack leur propose à tous de s'entraîner le samedi dans deux semaines sur un terrain lui appartenant, non loin de l'ancienne usine de traitement des déchets. Il leur propose de se rejoindre à un point et d'y aller tous ensemble pendant le week-end, afin de s'entraîner un peu au tir et de passer une soirée tranquille pour se détendre un peu.

Marcus commence à parler de lui si on le lui demande. Il est employé par la municipalité de Raccoon et il y travaille en tant qu'adjoint administratif. Il est né à Raccoon et connaît Jack depuis qu'il est enfant. Il est marié et à deux enfants. Il souhaite les protéger.

La soirée se termine assez tard, Linda est rentrée et est allé se coucher plus tôt. Il est environ deux heures du matin. Tout le monde rentre chez soi, sauf s'ils ont trop bu, ils peuvent dormir chez Jack.

Le début de semaine passe tranquillement pour les PJs. Mais la fin est plus mouvementée.

Mardi 23 juin 1998 :

Chez Rick, vers 23h00, le téléphone sonne. Il reconnaît tout de suite la voix de son frère Jacob au bout du fil. Il lui demande si son téléphone est surveillé puis s'il peut venir chez lui, car il a de gros problèmes. Si le Pj barman refuse, il raccroche et Rick ne le reverra plus avant son arrestation. S'il accepte, le Pj barman entendra des coups à sa porte quinze minutes plus tard. Son frère est là, trempé par la pluie, une large balafre au front qui semble récente. Il porte une large veste en cuir et un bonnet trempé. Il serre Rick dans ses bras et lui demande s'il a quelque chose de chaud à boire. Il s'installe ensuite et n'ose pas commencer à parler. Si Rick l'encourage, il révélera qu'il a fait des bêtises dans la ville d'à côté, Arklay. Et ça a mal tourné. Un échange de drogues, ça s'est mal passé. Il demande au Pj barman s'il peut rester quelques temps et attendre que ça se tasse. Il a de l'argent pour dédommager Rick et il peut l'aider dans son bar, en le nettoyant après la fermeture par exemple, du moment qu'il se fait discret. Ensuite il partira dans un autre état.

Si Rick accepte, il n'y a plus qu'à décider de l'endroit où son frère dormira et ils peuvent discuter ensuite du bon vieux temps tandis que. Jacob ne souhaite pas parler de ce qu'il a fait depuis qu'il a quitté la maison, mais jure de changer après tout ça. Ils peuvent ensuite aller se coucher. En réalité, Jacob est tombé dans une expérimentation d'un docteur du nom de Brown mais a réussi à s'échapper et le bon docteur le recherche désormais. Il n'en parle pas à son frère car cela lui semble trop fou pour être crédible.

Mercredi 24 juin 1998 :

Chez John, le mercredi soir. Celui-ci est assis tranquillement dans son sofa, en train de siroter un verre en regardant un film tandis que la pluie tape contre les carreaux. Le téléphone sonne soudain. Un de ses indics, Mick, est à l'autre bout du fil. Il semble terrifié. Il demande au Pj journaliste s'ils peuvent se voir le lendemain soir à 23h00 devant la tour Saint-Michel. Il luit dit qu'il a une information capitale, qui lui fera gagner le prix Pulitzer et assurera sa carrière, mais il veut 10000$ (John peut payer mais il aura intérêt à toucher la récompense de l'expédition, sinon il pourrait avoir des problèmes avec ses crédits).

Selon lui, cette nouvelle secouera le monde entier, mais il ne lui donnera qu'en échange de l'argent. Il raccroche après avoir eu le oui de John.

Jeudi 25 juin 1998 :

La journée se passe sans problèmes et si John a accepté, il retrouvera Mick devant le beffroi. La nuit est tombée et il n'y a personne dans les environs. Bien que ce soit le mois de juin, une fine pluie tombe maintenant depuis plusieurs heures. Mick l'emmène à une voiture et ils montent dedans. Il braque ensuite une arme sur John et prend un air désolé, expliquant qu'il n'a pas le choix, qu'il a besoin d'argent, puis il saisit le sac. Soudainement des phares éclairent la voiture. Des voix ordonnent aux deux hommes de descendre. Tout ce que le Pj journaliste peut voir sont les silhouettes de quatre hommes costauds et visiblement armés.

Derrière eux, un véhicule qui semble être un van les bloque. Une voix grave et profonde prononce le nom de Mick Novoles et lui ordonne de s'approcher. Celui-ci refuse et lève son arme. Une seule rafale et Mick s'écroule, tué net. Ils tournent ensuite leur attention sur John et une autre voix lui ordonne de ne pas bouger, sinon il tire. La silhouette s'approche et donne un coup dans l'estomac du Pj journaliste avant de le pousser en avant. Une fois à terre, John sent le pied de l'homme sur son torse et une incroyable pression qui le bloque au sol ainsi qu'une très forte douleur. L'homme empêchant John de bouger demande ce qu'il faut faire de lui. Une voix propose de le tuer. Une autre suggère de l'emmener pour un interrogatoire. La pluie redouble d'intensité et un vent froid frappe le Pj journaliste au visage tandis que des billets tombés du sac que Mick tenait s'envolent. L'homme sort une arme de poing, la charge et la braque sur le visage du Pj lorsqu'une voix, celle qui a ordonné au départ à Mick et John de sortir de la voiture, retentit. Elle ordonne à l'homme d'arrêter. Celui-ci demande à l'autre pourquoi en prononçant le nom de Hunk. Si John se débat, il se fait frapper et est assommé.

Celui prénommé Hunk répond que le QG n'a rien ordonné à son sujet et qu'ils ne feront donc rien, puis il leur ordonne de rentrer dans le van pour partir. Il s'approche du corps tandis que ses hommes rentrent dans le véhicule, fouille la veste de Mick et en ressort une liasse de papier. Il la regarde à la lumière des phares, puis repart vers le van en saisissant le sac d'argent au passage. Le van s'en va alors, laissant seul John alors que s'approchent les sirènes de police. Le Pj sera emmené en garde à vue s'il reste sur place, puis il sera interrogé et libéré le jour suivant. L'arme de Mick est gardée comme pièce à conviction. Son dossier est vite classé comme un vol ayant mal tourné, et il n'est fait nulle mention dans le rapport d'hommes armés ou de Hunk.

Vendredi 26 juin 1998 :

Le matin, les infos (journal, tv…) parlent de la fusillade qui a coûté la vie à un homme la veille près du beffroi. Rick reçoit vers 9h00 un coup de fil de la police lui demandant de venir au RPD l'après-midi, en début ou fin au choix. S'il y va en début d'après-midi, il verra John (s'il s'est fait attraper au beffroi) qui se fera reconduire par les policiers à la sortie (John ne semblera pas très frais, il a en effet été coincé dans une cellule puis interrogé toute la matinée). Lui et Rick verront passer dans les couloirs deux hommes en pleine discussion. Celui de droite a les cheveux bruns courts et l'autre à des cheveux blonds et porte une paire de lunettes noires. Ils ont tous deux un gilet sur lequel est marqué STARS. Le Pj barman est ensuite emmené dans une salle d'interrogatoire où un inspecteur lui pose des questions sur son frère. Il deviendra un peu agressif s'il sent que Rick lui cache quelque chose. Le nom de cet inspecteur est Leland Grant. Il laissera partir Rick deux heures plus tard et le fera suivre après qu'il soit ressorti du RPD. Si le Pj révèle la localisation de son frère, celui-ci sera emprisonné dans les heures ou jours qui suivent.

Le soir même, Jack les rappelle et leur demande d'être prêts pour le lendemain.

Samedi 27 juin 1998 :

Le temps est beau, le soleil transperce les nuages blancs et réchauffent les âmes tandis qu'une légère brise se lève, permettant à cette journée d'être parfaite.

Ils se réunissent au point de rendez-vous convenu à l'heure donné. Marcus a un grand sourire, mais il semble pâle et a de larges cernes sous les paupières. Jack, visiblement très motivé, prend la parole et, d'une voix forte, demande à la troupe de le suivre avant d'enfourcher sa moto. Jack en tête, ils se rendent sur son terrain d'entraînement. La route est tranquille, voire morte. Le soleil monte dans le ciel et la température augmente. Une vingtaine de minutes suffisent pour arriver à la route menant au terrain. Jack, qui avait conduit à toute vitesse jusque-là, s'arrête devant un chemin de terre assez large pour laisser passer une voiture et bordé d'arbres. Il leur fait signe de le suivre doucement, la route étant accidentée et boueuse.

Au bout de quelques minutes, le chemin vient longer la rivière, et sous leurs yeux apparaît de l'autre côté une bâtisse menaçante. La large structure ne semble pas bien solide. Le temps a dépeint les murs et tout ce qui est fait de métal a semble-t-il rouillé. Il s'agit de l'endroit dont Jack leur a parlé dans son histoire, l'ancienne usine.

Ils finissent par déboucher sur un large terrain. Sur la droite, à environ 3 mètres de l'entrée, trône une caravane posée fièrement sur des parpaings. Le temps ne semble pas non plus l'avoir épargnée, tout comme la large cabane de bois qui se situe à côté de la caravane. L'herbe vient d'être fraîchement coupée. Le terrain est entouré par la forêt sauf sur la gauche où l'on peut voir la rivière s'écouler tranquillement. À l'autre bout du terrain, presque en face de l'entrée, un petit chemin sombre s'enfonce dans la forêt.

John s'arrête et descend de sa moto pour aller ouvrir la caravane et la cabane. Il leur dit de se mettre à l'aise et de visiter. À l'intérieur de la caravane il y a deux couchettes, des toilettes et des armoires ainsi que des plaques chauffantes. Dans la cabane se trouve quatre matelas, une table et six chaises en plastique, ainsi qu'une bouteille de gaz (pour la caravane), un barbecue avec le nécessaire, deux bancs et un carton énorme rempli de bouteilles vides.

Jack propose d'installer tout dehors. Les bancs sont mis en face de la caravane, avec des bouteilles alignées dessus. Il propose de s'y mettre tout de suite en commençant par leur expliquer les bases. Pendant une heure, ils passent leur temps à apprendre les règles de sécurité et s'entraînent à recharger correctement et à viser. Ensuite ils peuvent commencer à s'entraîner au tir. Ils passent leur journée à faire cela.

A la fin de la journée, Jack commence à préparer un barbecue, tandis que Marcus et Glenn parlent entre eux, discutant de leurs jobs respectifs. La soirée se déroule bien. Le soleil se couche doucement et l'air se refroidit. On peut entendre les bruits de la forêt et le clapotis de l'eau. Jack se soûle et s'étale vers 1h00 du matin. Marcus l'emmène alors dans sa couchette puis souhaite aux autres une bonne nuit en allant prendre la deuxième place dans la caravane.

Vers 3h00, des hurlements bestiaux viendront de la forêt. Si les PJ ne sont pas couchés, ils les entendent se rapprocher très rapidement, et Glenn va les faire entrer dans la cabane. S'ils dormaient, ils seront réveillés par des reniflements et des grattements le long de la cabane. Après plusieurs longues minutes, les créatures partiront. Et enfin, s'ils n'entrent pas à l'abri, ils se feront tout simplement dévorés vivants !

Le lendemain, Jack a mal à la tête et Marcus a visiblement mal dormi. Ils prennent un bon petit-déjeuner et, après quelques dizaines de minutes passées à ranger, ils peuvent quitter l'endroit. Ils repartent et se séparent au même point de rendez-vous, Jack leur disant qu'il les rappellera le week-end précédent la semaine de l'expédition afin de se voir et de préparer le matériel. Sur ce, ils se séparent et retournent chacun à leurs occupations et à leurs problèmes en attendant la date fatidique.

Annexe I : Glenn Reed

Glenn Reed (un faux nom) est un agent double travaillant chez Umbrella sous une fausse identité pour le compte de la Compagnie. Il n'est pas parvenu à monter dans la hiérarchie mais a réussi à convaincre Jim Thompson de lui donner des infos en échange d'aide pour progresser dans la société. La Compagnie l'a chargé de vérifier que les meurtres récents ne sont pas du fait d'ABO incontrôlable. Elle soupçonne l'existence du manoir Spencer mais n'a jamais réussi à obtenir d'informations sur la localisation exacte. Glenn se sert alors des Pjs et Pnjs pour monter une équipe qu'il pense ensuite pouvoir faire facilement disparaître ou si nécessaire utiliser comme bouc-émissaire.

Entre les nombreux meurtres inexpliqués, la présence d'ABO et l'intervention des STARS, Glenn va commencer à sentir le vent tourner pour Umbrella et va parier sur le fait que la firme sera bientôt en situation de faiblesse. Il va utiliser celle-ci pour concevoir un plan dans le but de mettre la main sur une marchandise qui pourrait lui permettre de devenir riche et de ne plus avoir à travailler pour la Compagnie : le sérum de Brown.

Caractéristiques :

FOR : 5	ESP : 3
AGL : 4	CHA : 3
CON : 6	PER : 4

Compétences :

- Armes à feu +2
- Corps-à-corps +1
- Customisation

- Points de vie : 28

Annexe II : Marcus Dustwick

Marcus est un vieil ami à Jack. Bien qu'ayant suivi des parcours différents, ils ne se sont jamais perdu de vue. Les deux se respectent et s'entendent à merveille. Marcus a une femme et deux enfants et habite dans une petite maison de la banlieue de Raccoon. Son travail est mal payé et ne lui permet pas d'offrir ce qu'il voudrait à sa famille.

Les meurtres l'horrifient, mais c'est celui des jumelles qu'il n'a jamais pu faire sortir de son crâne. Il a lui-même deux petites filles et fait depuis quelques temps des cauchemars chaque nuit où ils les voient mortes, ouvertes en deux. Malgré sa peur, il suivra Jack dans la forêt pour protéger les siens. Et il ne serait pas contre une petite récompense pour faire plaisir à sa famille.

Caractéristiques :

FOR : 3	ESP : 3
AGL : 4	CHA : 2
CON : 3	PER : 3

Compétences :

- Premiers soins

- Points de vie : 16

Nota Bene : *Le Pnj s'appelant Mick est un contact que le Pj journaliste s'est fait lors de la création du personnage. Il n'avait pas d'intérêt autre que de mourir brutalement devant les yeux du Pj. Il peut tout à fait ne pas exister ou servir à autre chose, comme réellement aider le Pj. Mais c'est moins drôle.*

Fin du chapitre II

Chapitre III : Perte d'innocence

Mardi 21 juillet 1998 :

La date fatidique. Elle est arrivée. Il n'y aura plus de retour en arrière après cela.

Jack a rappelé les Pjs le week-end précédent l'excursion, comme il l'avait promis. Leur estomac s'était noué en entendant la voix de Jack, et leurs mains tremblaient tandis qu'ils reposaient le combiné. Ils se repassent sans cesse les arguments par lesquels ils se sont laissés convaincre : la gloire, l'argent, les sensations fortes…Tout cela semblait bien loin quand ils sont acceptés, mais il est un peu tard maintenant pour reculer. De plus il ne semble pas y avoir eu d'attaque depuis la dernière fois, alors peut-être qu'il n'y aura rien dans cette saleté de forêt…Tout du moins l'espèrent-ils au fond d'eux.

Les personnages ont rendez-vous devant la cafétéria qui se trouve à l'intersection des routes de Lynn Valley et Mina Street à 7h30. Jack les a bien prévenus de se préparer pendant la semaine. Ils pourront emporter plusieurs affaires mais certaines routes de randonnées ne sont praticables qu'à pied. Ils ne pourront alors prendre qu'un seul sac.

Jack attend au point de rendez-vous depuis 6h45. Il est excité. Glenn le rejoint à 7h15. Il ne dit pas un mot et semble assez détendu. Marcus arrive à 7h45. Il s'excuse car il s'est levé en retard. Il a une mine affreuse et ne semble pas avoir dormi de la nuit. Les Pjs peuvent boire un café et prendre un morceau puis, à 8h30, c'est le grand départ. Jack propose de prendre seulement sa voiture, elle est plus appropriée pour les routes de forêt. Ils devront tout de même la laisser plus tard et continuer à pied.

Arrivé au bout de Lynn Valley, un barrage de police stoppe le véhicule. Des policiers préviennent les occupants que l'accès à la forêt est désormais fermé à cause des événements du mois dernier. Si l'on questionne un peu le flic, on apprendra que trois randonneurs ont encore disparu il y a quelques jours. Enfin, le policier dira si on lui demande que la récompense est toujours d'actualité, mais que ça risque de ne pas être le cas encore bien longtemps.

Jack fait demi-tour et ne dit pas un mot jusqu'à s'arrêter à l'endroit où ils s'étaient réunis ce matin. Il tourne sa tête vers les Pjs qui voient un grand sourire apparaître sur son visage. En effet Jack sait par où passer. Un chemin part de son terrain et rejoins la route de la forêt par le sud-est. Il propose aux Pjs de reprendre leurs voitures et de se rendre à son terrain.

Arrivé au terrain, Jack s'arrête et attend les autres dans sa voiture. Une fois tout le monde dedans, il démarre et leur conseille de se cramponner. Il passe sous les arbres et commence à s'enfoncer dans la forêt par le chemin au bout de son terrain. Le temps est doux, le ciel dégagé. Tout serait parfait si la route était plus plate. En plus Jack accélère à certains endroits où la pente monte un peu trop. Un sac risque de tomber de l'arrière de son pick-up... Au bout d'une demi-heure, la route devient plus droite et la voiture arrive sur le circuit de randonnée. On peut voir au-dessus des cimes des arbres les montagnes se dressant fièrement, semblant totalement hors de portée.

Jack continue sa route jusqu'à un petit parking avec un chalet fermé, sensé accueillir les randonneurs et les cyclistes. Il n'y a personne, tout est fermé avec les meurtres. On peut encore voir le passage d'anciens randonneurs, des poubelles pleines, ou même des ordures sur le sol. Jack dit à tout le monde de descendre et de récupérer les affaires. Il prend ensuite la carte, puis commence à grimper un chemin. Tout le monde se place comme il veut, Glenn ferme la marche, silencieux, les yeux dans le vague. Il est environ 10h00 du matin.

Après avoir parcouru de nombreux sentiers, être passé à côté de rivières, les signes de civilisation se font plus rare. Cependant l'on peut toujours apercevoir sur des pistes d'anciennes traces de vélo, de chevaux ou de semelles. Vers 13h30, le groupe arrive dans une petite clairière illuminée par le soleil. Au centre se trouve une cabane en bois pouvant accueillir 4 ou 5 personnes. Des bandes de rubans jaunes entourent la cabane. Certaines sont tombées par terre, on dirait que les policiers ne se sont pas embarrassés de nettoyer derrière eux. En s'approchant, on peut voir la porte fracassée avec violence et du sang séché étalé sur l'entrée. En observant un peu, on peut voir quelques traces supplémentaires de sang séché indiquant que le corps a été trainé dans la forêt. Le reste a été effacé par la pluie. Marcus refuse d'entrer et Glenn fait le guet, Jack passe sous les bandes et entre -> Test de Sang-froid pour pouvoir entrer.

Il y a du sang séché de part et d'autres de la cabane. Il semble aussi qu'il y en ait sur les murs, comme s'il avait giclé. L'agresseur a semblé faire usage d'une grande violence. La petite fenêtre en face de la porte est brisée par endroits, et ce qui reste du verre a été aussi aspergé de sang, éclairant d'une faible lueur rougeâtre certaines parties de la cabane. Jack commence à partir en suppositions sur ce qui aurait pu faire ça et sur ce qui est arrivé aux victimes, et Marcus va vomir plus loin.

En ressortant de la cabane, le soleil est haut dans le ciel, mais personne n'a vraiment faim. Des nuages menaçants se rapprochent. Jack propose de fouiller les environs et voudra suivre les traces de sang qui sont dehors. Marcus refuse d'y aller car il ne se sent pas bien. Glenn reste avec lui et les autres peuvent suivre la trace. Suivre la piste n'est pas compliqué, il y a plus de sang dans les bois et les fourrées. De plus ce n'est pas trop stressant grâce au soleil et au poids des armes. Mais la piste s'arrête au bord d'une falaise de laquelle on peut voir une chute d'eau tombée plus bas se mêlant à la rivière qui continue son chemin vers Raccoon City.

Le groupe poursuit son chemin pendant une heure puis la faim les gagnent enfin. Ils peuvent se poser où ils veulent, puis se sustenter avant de repartir. Personne ne dit un mot pendant le repas. Le trajet est long et l'après-midi passe vite. Ils peuvent percevoir le bruit d'une chute d'eau avant d'arriver à un chemin que l'on ne peut poursuivre qu'à pied et qui sort des chemins de randonnées habituels. Il s'agit d'une sorte d'escalier naturel composé de roches et de terre. Ensuite le chemin continu avant d'arriver à un vieil escalier de bois suivi d'un pont enjambant la rivière. On peut voir depuis celui-ci la chute d'eau.

La forêt devient de plus en plus menaçante au fur et à mesure que défile le jour. Les arbres projettent des ombres de plus en plus denses, et les montagnes s'élèvent tel des crocs. Le soleil disparaît derrière ceux-ci et la nuit remplace le jour. Les bruits de la forêt semblent s'intensifier. La lune apparaît brièvement avant de disparaître, remplacée par les nuages. Se met alors à tomber la pluie, doucement d'abord, puis violemment, fouettant les visages.

Il est environ 22h00. Tout le monde est épuisé. Jack les rassurent en leur disant qu'une cabane doit se trouve un peu plus loin, et effectivement ils y arrivent. La cabane se dessine devant eux, éclairée par les halos des lampes torches. Il n'y a personne. La porte est en bonne état, mais cette cabane ne semble pas récente. Contrairement à l'autre elle est sur le bord du chemin, entourée par la forêt. Sur le côté se dressent des stands en bois, fermés et semblant être abandonnés depuis longtemps. Ils devaient servir à vendre de la nourriture à l'époque. Une fois le groupe à l'intérieur, tout le monde peut souffler. Les vêtements sont trempés, il faut faire un test de CON sinon ils auront un bon rhume d'ici quelques jours. On ne peut pas faire de feu dans la cabane et qui plus est il n'y a pas de verrou car il est cassé… Un PJ peut proposer des tours de garde, sinon tout le monde s'endort.

Mercredi 22 juillet 1998 :

Vers 00h30, la porte s'ouvre en claquant violemment. Un orage a démarré et la porte a été poussée par un vent violent et continuera si personne ne la bloque. L'orage se calme vers 2h00. Vers 4h00, des grattements se font entendre, ainsi que des halètements, réveillant tout le monde. Ensuite l'on peut entendre des grondements qui enflent, tandis que le cœur des Pjs bat de plus en plus violemment.

Soudain une forme surgit par la vitre, la fracassant et envoyant des morceaux de verre un peu partout. Dans la lumière des lampes torches se dessinent parfois un œil, blanc, ou un morceau de chair pourri. La forme bouge rapidement et attaque le premier qu'elle voit en le projetant contre le mur. L'autre tente de défoncer la porte ou tourne autour de la cabane en hurlant. La chose qui les attaque est déjà blessée et peut tomber facilement.

Une fois morte, son compagnon s'enfuit en continuant de hurler. Le groupe est en sueur, essoufflé et le premier qui recouvre ces esprits peut examiner la bête. Il s'agit d'une dépouille de ce qui semble être un chien. Ecorché par endroits, à d'autres il manque de gros morceaux de chair. On peut aussi voir certains de ses os. Ses yeux sont blancs et vitreux, et son sang s'écoule dans la cabane.

Si quelqu'un veut revenir en arrière alors Glenn l'arrête (il fait ça avec n'importe qui voulant revenir en arrière). Il veut continuer, dit qu'il comprend Jack et qu'ils ne peuvent pas laisser ces saloperies aller dans la ville. Jack veut continuer et est encore plus motivé, et Marcus est toujours indécis. Les Pjs peuvent choisir. C'est leur dernière chance d'éviter ce qui va suivre. Ils pourront repartir en arrière s'ils le veulent le lendemain.

Ils doivent maintenant décider de quelle manière ils vont passer le reste de leur nuit. Il y a les stands sur le côté, ils sont fermés par un vieux cadenas rouillé facilement cassable. Si une bête a été tuée dans la cabane, alors le sol de celle-ci est rapidement imbibé de son sang.

L'aube finit par pointer le bout de son nez et finalement le jour se lève. Ils peuvent se restaurer puis reprendre le chemin. Leurs vêtements sont trempés, mais le soleil est de retour et les séchera au fur et à mesure que passera la journée. Jack indique qu'ils seront dans la zone plus tôt que prévu, dès ce soir. Le chemin continue inlassablement, toujours pareil, bordé d'arbres.

Vers 16h00, Ils arrivent au dernier refuge. Encore une cabane, carrément délabrée cette fois. Une partie du toit s'est effondré, et il n'y a tout bonnement pas de porte. Il faut alors décider où passer la nuit. Jack et Glenn transportent les parties d'une tente. Il faudra se serrer s'ils la prennent cette nuit. Sinon il y a la cabane, mais aucun stand. Selon leur décision, ils passeront la nuit dans la cabane ou la tente.

La cabane est à moitié effondrée, mais il y a de la place en se serrant. Cependant une légère pluie pendant la nuit réveillera le groupe. Aucune créature n'attaquera mais l'on peut entendre les hurlements, plutôt nombreux et semblant venir de la montagne, ressemblant à ceux entendus pendant la nuit de l'attaque.

Jeudi 23 juillet 1998 :

Une fois reparti, le groupe peut comprendre que plus il s'enfonce, plus ils sont seuls. Il n'y a plus aucune trace des hommes mis à part ce sentier. Les bruits habituels de la forêt se font de plus en plus faibles, comme si aucune créature n'osait s'approcher des montagnes. Celles-ci se dressent désormais devant eux, atteignant une hauteur exorbitante à leurs yeux. De près, elles ont l'air encore plus menaçant, qu'il fasse jour ou nuit. En s'approchant des montagnes, on peut distinguer une chute d'eau sur son flanc qui s'écoule en contrebas dans un petit lac situé à ses pieds. Il y a aussi plusieurs cavernes.

Le jour file rapidement encore une fois. Le bruit d'un hélicoptère peut se faire entendre durant l'après-midi->Test de PER, avant d'être audible pour tous. Celui-ci passe au-dessus de la forêt et est visible pour le groupe. Avec une paire de jumelles on peut voir le sigle des STARS. Sinon ->Test d'ESP pour se rappeler que ce sont les couleurs des STARS.

Le soir, un autre hélicoptère passe, encore aux couleurs des STARS, il semble aller dans la même direction que le précédent.

Le temps d'arriver au petit lac, la nuit est déjà bien avancée. Le groupe est certainement sur ses gardes et cherche un coin où se reposer. On pourra en trouver des bons contre la montagne, entourées de rochers, d'eau et de quelques arbres où l'on peut facilement repérer une créature qui viendrait. Cependant la nuit est loin d'être calme car les hurlements sont forts et semblent être juste à côté, empêchant d'avoir un sommeil paisible.

Au flanc de la montagne se trouve diverses grottes plus ou moins larges et accessibles. La plus large d'entre elles est aussi la plus accessible, et la plus menaçante. Pour y aller, le groupe doit emprunter un petit chemin de pierre naturel qui monte vers un plateau au bout duquel se trouve la grotte. Il y a quelques rares traces de végétation mais surtout de la caillasse le long du chemin. La grotte est extrêmement sombre et aucun son n'en sort. En se concentrant on peut entendre un faible écho. Le bruit est celui de gouttes d'eau tombant sur la roche, lentement.

Un bruit plus fort et plus près se fait entendre, celui d'un chien qui s'arme. La voix de Glenn s'élève. Il leur dit de ne pas se retourner et de poser doucement leurs affaires. Il tuera le premier qui fera un geste brusque et il leur rappelle qu'il est le seul à avoir eu un bon entraînement, alors ça ne sert à rien de jouer aux héros. Une fois cela fait, ils les éloignent les uns des autres et lance une corde à un des Pj pour qu'il attache les autres aux arbres. Une fois cela fait, Glenn assomme le Pj et l'attache lui aussi->Test de CON. S'il réussit, il se réveille alors quelques minutes plus tard sinon ça attendra une bonne demi-heure. Jack proteste vainement avant de se faire assommer à son tour.

Une fois le groupe attaché, Glenn va balancer les sacs et les armes dans le lac. Ils coulent à pic et seront impossible à récupérer.

Les PJs peuvent lui demander pourquoi il fait ça, il ne répondra pas et ne semble pas ressentir la moindre chose. Il est satisfait par ce qu'il a appris, même s'il aurait préféré ramener l'ABO en vie. Mais au moins il a confirmé certaines choses. Les Pjs, Jack et Marcus ne lui sont désormais d'aucune utilité, il se sert d'eux comme appât afin de pouvoir rentrer à Raccoon sans être poursuivi par les ABO.

Plusieurs cas de figure :

1-Si le Pj se réveille, il peut se ruer sur Glenn et tenter de le pousser. Ils tombent ensemble de la falaise et leurs corps sont emportés par la rivière. On peut voir du sang remonter à la surface puis disparaître. Le Pj se réveillera quelques jours plus tard à l'hôpital.

2- Ils peuvent le combattre avant qu'ils ne soient attachés et tenter de le descendre, mais il se jettera dans l'eau avant qu'on ne puisse l'achever.

3-Glenn vérifie les liens et s'en va sans se retourner. Il leur faut trouver un moyen de se détacher avant de mourir de faim et de soif…ou de se faire dévorer

Vendredi 24 juillet 1998 :

La nuit est bien avancée, et tout le monde a peur de tomber sur les bêtes. Le lendemain au matin, une explosion se fera entendre, lointaine. Elle vient visiblement de derrière les montagnes, puis de la fumée noire s'élève. Quelques dizaines de minutes plus tard, un hélicoptère des STARS passe dans le ciel et se dirige vers Raccoon City.

S'ils sont toujours attachés, ils peuvent tous tenter de se détacher -> Test de FOR, un toutes les heures.

Si tout échoue et qu'ils sont toujours à la grotte au matin, ils seront dévorés vivants.

Une fois sortis de là, ils s'en retourneront vers la ville. Le trajet prend du temps mais cette fois ils sont plus rapides car plus léger. La pluie et l'orage rythme les journées, et quand il ne pleut pas le temps est lourd et épuisant.

Ils n'ont besoin de passer que deux nuits dehors avant de rentrer. Cependant, chaque nuit du voyage de retour est horrible, les hurlements reprennent dès la première, mais il ne semble pas venir de la montagne mais de plus près. Dès la deuxième, une bête attaque. S'ils sont dans une cabane ou un stand, elle tournera autour et tentera de défoncer la porte puis partira après un petit moment attiré par un autre animal, sinon elle les dévorera à moins qu'ils ne courent assez vit. Quoi qu'il arrive, Marcus se fera dévorer devant leurs yeux et ses hurlements hanteront leurs cauchemars à jamais.

Dimanche 26 juillet 1998 :

Au final, ils parviendront bien à rentrer mais dans un piteux état (si Glenn n'est pas tombé précédemment de la falaise, alors la voiture n'est plus là). Si Jack est toujours en vie, il s'effondre à la sortie de la forêt. Les Pjs devront le conduire à l'hôpital car il est en très mauvais état, ou sinon des témoins appelleront une ambulance. Les Pjs finiront par tomber de sommeil et auront besoin de se reposer afin de se remettre de cette épreuve. Dans tous les cas, ils finissent tous à l'hôpital, trop épuisés pour avoir la moindre pensée cohérente. L'administration de calmants leur permettra alors de mettre un voile sur l'horreur dont ils ont été témoins, au moins pendant un temps…

Fin du chapitre III et de l'acte II

Acte II : Contagion

Introduction

Les êtres humains sont fragiles. Vous le savez mieux que personne désormais. On vous le répète depuis que vous êtes enfant, mais vous ne l'avez vraiment compris que quand un véhicule vous a emmené loin de ces bois maudits où vous avez failli trouvez la mort. Tout ne s'est pas déroulé comme prévu. Vous auriez dû trouver la gloire et l'argent au bout du chemin, mais vous avez failli mourir. On vous a trahi, blessé et laissé à l'abandon. Et maintenant vous avez à répondre de vos actes. Non pas que vous soyez coupables de quoi que ce soit, mais certains semblent penser le contraire. Dans la journée du dimanche, le 26 juillet, deux policiers sont venus vous voir après que vous vous soyez reposez durant plusieurs heures. Un restait posté à l'entrée, vous observant et vous jaugeant, tandis que l'autre sortait son calepin en vous parlant. Vous aviez des difficultés à tout saisir, vous aviez sommeil, vous aviez mal, mais c'était trop important pour que vous l'interrompiez. Le vieux policier à la porte ne disait rien, il restait debout à vous fixer tandis que le jeune parlait. Tous deux lieutenants de la police de Raccoon. Le jeune s'appelle Samuel Aiken (qui n'est pas encore au courant de la mort de son frère membres des STARS dans le manoir Spencer). Il a montré sa plaque, et s'est assis face à votre lit. L'autre est Leland Grant.

Les Pjs sont interrogés individuellement. Samuel leur pose des questions sur leur escapade en forêt, leur demande s'ils ont vu d'autres personnes, cherche à en savoir un maximum sur les autres participants. Il va leur demander s'ils ont des alibis pour les dates de meurtres précédents puis partira. Le PJ peut voir que le vieux policier lui jette un regard suspicieux avant de sortir. Grant finit par dire au Pj que celui-ci doit rester en ville le temps de l'enquête puis claque la porte derrière lui.

Lors de cette petite conversation, les événements sont réapparus clairement dans votre esprit. La trahison de Glenn, votre retour difficile, le chien écorché… Vous vous sentez mal dans votre lit, et seule la prise de médicament vous permet de trouver une bonne nuit de sommeil. Le docteur vous a annoncé que vous devriez rester quelques jours, et quand à votre ami Jack, eh bien il s'en est moins bien sorti que vous. Il n'est pas en danger mais il dort encore. Il faut dire que la perte de son ami d'enfance l'a secoué. Mais il a eu de la chance de vous avoir. Il s'est effondré peu après que vous soyez sorti de cette maudite forêt. Vous l'avez soutenu jusqu'à arriver à la route principal, où la voiture était censé être garée. Visiblement Glenn s'était servi.

En voyant cela vous avez failli vous effondrer, mais l'état de Jack était préoccupant, alors vous avez continué à marcher, il vous restait encore bien assez de force grâce à la colère. Vous avez réussi à trouver de l'aide après avoir marché le long de la route, et vous connaissez la suite. Il va sans dire que vous savez pourquoi vous êtes aussi épuisé. Ce n'est pas la marche, pas le manque de nourriture ou de sommeil. Ce fut dur oui, mais votre état de fatigue ne vient pas de là. Ce fut la vision de ces chiens, cette course effrénée à travers les bois, la planque dans le stand, tandis que ces monstres tentaient d'ouvrir la porte. C'est cela qui vous mine. Et le pire dans tout ça, c'est que vous pensez qu'il y en a plus que cela dans la forêt. Les hurlements la nuit, le bruit autour du stand. C'est ça qui a failli vous tuez. Et qui sait ce qu'il y a d'autre…et quand ces horreurs décideront d'aller en ville. Et ces pensées suffisent à retirer le souffle de vos poumons ainsi que la chaleur de votre corps.

Si Jack a chuté dans le lac, son corps sera retrouvé quelques jours plus tard dans une rivière. Sa femme viendra identifier le corps avant de quitter la ville définitivement. S'il est mort en forêt, on ne retrouvera jamais son corps.

Chapitre I : Au fond du gouffre

Lundi 27 juillet 1998 :

A Rick : Des policiers entrent à nouveau dans sa chambre, mais cette fois pour l'avertir que son frère a été arrêté avant-hier soir, il s'était introduit dans les locaux d'une entreprise. Les policiers lui posent des questions sur son frère, d'abord pour confirmer son identité avec une photo, puis pour savoir si le Pj sait ce que son frère a fait. Jacob est accusé d'avoir tué deux hommes de sang-froid. Des criminels avec lesquels il faisait du trafic de drogue. Cela s'est déroulé à l'extérieur de Raccoon. Il est maintenant en attente d'une date de jugement. Les policiers demandent à nouveau au Pj de rester en ville au cas où les autorités auraient besoin de lui.

A John : Il semblerait que quelqu'un soit venu fouiller dans ses affaires. Il lui est impossible de retrouver la pellicule s'il a pris des photos de leur expédition. Son rédacteur passe dans la journée pour voir son état et discuter. Il demande des preuves à John si celui-ci lui parle des monstres, car sans il ne peut rien faire. Son rédacteur lui apprend que le maire Warren fait pression pour minimiser l'impact des meurtres, donc il ne peut pas autoriser de publication aussi sulfureuse sans réelles preuves. Il partira en lui souhaitant bon rétablissement et en lui demandant de faire attention.

Les PJs se soignent mais ne peuvent oublier, notamment à cause de Jack. Il est dans une salle en soins intensifs. Il n'est toujours pas réveillé mais son état semble s'être stabilisé. Sa femme reste à son chevet tout l'après-midi, et si les PJs passent le voir, elle leur demandera des comptes. Elle demande aussi où sont Glenn et Marcus mais ne les croit pas quoi qu'ils racontent, puis elle les met à la porte en hurlant si il faut. Elle les tient pour responsable de ce qui est arrivé à Jack et aux autres Pnjs.

Si Jack a disparu, elle viendra interroger les Pjs et se mettra là-aussi à leur hurler dessus.

A midi, la télé locale passe un reportage sur eux. Elle annonce que trois randonneurs ont été retrouvés hors de la forêt dans un état grave mais que leur vie n'est pas en danger. Il est aussi dit que d'après la police il semblerait qu'ils étaient plus et que certains d'entre eux aient disparus en forêt, s'ajoutant à la longue liste de disparus. Un autre reportage fait état d'une opération désastreuse des STARS, l'unité d'élite de la ville. D'après certaines sources, plusieurs STARS auraient trouvé la mort en forêt. La journaliste prévient que plus d'informations à ce sujet devraient arriver dans les prochains jours.

Ainsi finit la première journée des PJs après leur expédition, et ils ne réussissent à trouver le sommeil que péniblement, se demandant ce que leur réserve les prochains jours.

À partir du Mercredi 29 juillet 1998 :

Les voilà enfin sorti de l'hôpital, et Jack sort jeudi. La vie reprend son cours normal. Les Pjs sont maintenant connus des habitants, ou en tout cas des voisins. Les rumeurs circulent vite. Les collègues du journaliste lui demandent tous de raconter ce qu'il s'est passé, ils aimeraient bien écrire un article dessus. Le bar devient un lieu de rencontre car les badauds du coin aimeraient bien entendre l'histoire de la bouche de celui qui l'a vécu. Bref, les Pjs ont leur quart d'heure de gloire. À l'inverse, personne ne croit à leur histoire de monstre s'ils en parlent et on les accuse de ne pas avoir de courage, puis les gens les délaissent et les évitent. Les journées se passent donc tranquillement, Jack sort de l'hôpital mais ne donne pas de nouvelles et refuse de répondre si on l'appelle. Il a besoin de se remettre et ne veut pas les voir pour le moment.

Les Pjs peuvent aller voir Jacob au commissariat. Il est enfermé dans une cellule au sous-sol. Un garde surveille plus loin et les laissent tranquille tant qu'ils ne font pas n'mporte quoi. Jacob expliquera à son frère qu'on l'a pris au piège. Il ne voulait rien dire à Rick pour ne pas le mettre en danger. Il lui affirme ne rien à voir avec les meurtres. En fait il a été piégé par un homme s'appelant Brown travaillant pour Umbrella. Il devait remettre une mallette à cet homme mais ça a mal tourné, et on l'accuse à tort. Il a tenté de s'introduire dans les labos afin de trouver des preuves. Il a réussi à fuir mais s'est fait avoir alors qu'il tentait de s'introduire dans les bureaux d'Umbrella (il ne raconte pas la vérité encore une fois mais il ne veut pas être pris pour un fou).

Il demande à Rick de découvrir ce que ce Brown lui veut et de trouver un moyen de l'innocenter, sinon c'est la prison à vie pour lui !

Le Pj cherchera certainement à aider son frère mais ne peut rien faire avec les infos dont il dispose, il sait juste qu'il s'agit du Dr Brown et qu'il travaille à Umbrella Corp. Son nom n'est pas dans l'annuaire. En fait, il semble introuvable. S'ils sont contactés, les bureaux d'Umbrella répondront qu'ils ne peuvent donner d'informations pour la protection de leurs employés et qu'il faut passer par la justice.

Si les PJs ont parlé de Glenn aux policiers, ceux-ci les rappelleront pour les prévenir que ce Glenn semble ne pas exister. Ils n'ont trouvé aucune description de cet homme, et visiblement il avait un faux nom.

Lundi 10 août 1998 :

La gloire passe vite pour les Pjs comme pour les autres. La presse annonce que les STARS survivants ont été suspendus pour avoir provoqué l'échec de leur mission en ayant pris des drogues puis pour avoir essayé d'affoler la population avec des histoires fantaisistes.

Dans la semaine, lors d'une conférence télévisée, le maire décide de faire une chasse aux loups enragés pour sécuriser les alentours et rassurer la population. Il obtient le soutien de l'entreprise Umbrella Corp qui promet aux journalistes d'arrêter cette psychose et de permettre à la ville de reprendre le cours de sa vie.

Les Pjs seront peut-être énervé de voir que personne ne les croient s'ils tentent de raconter leur histoire et que pendant ce temps-là le maire essaie de rassurer son électorat avec des mesures qui seront sans doute inefficace vu les horreurs qu'il y a dans la forêt.

Mercredi 13 août 1998 :

La pluie. Il est 22h32. John boit un verre en regardant la télé. On frappe à sa porte. Un homme, Samuel Aiken, attend derrière – **Annexe I**. Ses cheveux trempés sont collés à son front. Il entre et demande au Pj de l'écouter car il a une demande. En effet, plus personne ne croit en les STARS, mais son frère Richard était membre de l'équipe Bravo et il veut comprendre ce qu'il s'est passé. La version des Pjs concorde avec celle des survivants de l'équipe Alpha, et Samuel veut savoir comment son frère est mort. Il a malgré tout du mal à croire la version des STARS, mais qui le pourrait ? Des zombies et des monstres aux griffes géantes… Difficile à avaler. Un rendez-vous est tout de même posé, car Samuel veut en discuter avec les Pjs, en mettant de côté son statut de policier.

Les Pjs ne pourront pas faire venir Jack à ce rendez-vous. S'ils passent le voir, c'est sa femme qui ouvre la porte et regarde froidement les Pjs en leur demandant ce qu'ils veulent. Elle leur demande ensuite de partir et finie par leur dire qu'elle et Jack quittent la ville à la fin de la semaine car il se sent trop mal dans cette ville. On peut d'ailleurs voir un petit panneau sur lequel il est écrit « à vendre » sur la barrière.

Jeudi 14 août 1998 :

Samuel les attend dans le restaurant « Le Casanoff » près du cinéma, un peu au nord de la mairie. Il est seul. Il semble toujours sur ses gardes, jetant des coups d'œil partout. Quand ils arrivent, il les salue et leur demande de s'asseoir. Un serveur arrive peu après. Il s'agit d'une pizzeria. Après la commande, Samuel demande à Rick de lui raconter son histoire. Ensuite il raconte la sienne, rapidement. Il a un bleu au visage. Il explique un peu honteux qu'il s'est fait suspendre après s'être bagarré avec son partenaire. Mais ça ne semble pas l'inquiéter outre mesure. Il leur parle des membres de l'unité Alpha qui s'en sont sortis, qui lui demandent d'enquêter pour eux. Ils ont l'impression d'être surveillés et craignent que ce soit Umbrella. Enfin, il leur dira que d'après les STARS, Umbrella est un danger pour cette ville et pour le monde. Samuel aimerait avoir l'aide des Pjs dans cette enquête.

Samuel avoue tout de même être toujours un peu sceptique, mais c'est la seul manière de découvrir la vérité sur la mort de son frère. S'ils n'acceptent pas, il leur donne un numéro pour le joindre au cas où ils changent d'avis.

C'est à lui que Rick devrait s'adresser pour trouver Brown, Samuel sera prêt à aider car cela concerne justement Umbrella. Enfin il leur demande leurs numéros pour les joindre si nécessaire.

Si les Pjs veulent bien l'aider, il leur explique ce qu'il compte faire. Dans les égouts ont disparu récemment deux hommes, et la police a décidé de clore le dossier, probablement sous la pression de la hiérarchie. Alors il veut que les PJs l'accompagnent pour y enquêter. En effet certaines rumeurs font état de choses pas vraiment naturelles et de hurlements sauvages dans les égouts, et il aurait besoin de savoir s'il s'agit de ce dont les STARS lui ont parlé. Cela lui permettrait peut-être de trouver des preuves. Bien sûr il n'y a aucune récompense à la clé, mais c'est la seule piste qu'il ait pour le moment. S'ils acceptent, il leur demande de venir le retrouver dès demain chez lui sur Euston Street. Ils peuvent venir le matin. Il a pas mal de choses à leur enseigner avant la descente, et il faut trouver des infos sur les égouts.

Vendredi 15 août 1998 :

Samuel habite un appartement dans un immeuble typique de banlieue, il est au 3ème. Les PJs sonnent à un interphone puis entrent dans un vestibule dont le sol est dallé, tandis qu'à droite s'étend une rangée de boîtes aux lettres. En face, un escalier en bois monte en tournant. Ils arrivent au palier de Samuel, face à une porte en bois massif. Le bruit de la sonnette est désagréable, strident.

Samuel les accueille, vêtu d'un tee-shirt blanc et d'un jean. Il les laisse entrer. L'entrée est constituée d'un couloir avec un placard, puis vient le salon où il les fait entrer. On peut voir de l'autre côté du couloir une cuisine aménagée. Le couloir continue, donnant sur d'autres portes. Le salon est assez grand et agréable. Il y a deux fenêtres, une donnant sur la rue principale et l'autre sur la ruelle. On peut en sortir par une échelle de sécurité. Il y a deux canapés face à face et au milieu une table basse. De l'autre côté, une table sur laquelle traîne des cartons de pizzas vides et quatre chaises. Il y a aussi une chaine hifi posé sur un meuble, et une étagère pleine de livres. L'appartement est plutôt sympa, mais aussi un peu poussiéreux et en désordre.

Samuel les fait s'asseoir sur les canapés et apporte du café. Il pose ensuite un calepin et un crayon sur la table. Il commence par leur demander ce qu'ils savent faire de leurs mains, puis ce qu'ils savent faire avec une arme à feu. Il leur parle du club de tir qu'il fréquente et leur propose de les emmener là-bas dès demain et toute la semaine prochaine pour leur permettre d'acquérir les bases, ils en auront bien besoin. Ensuite il leur parle des égouts et leur demande ce qu'ils pourraient faire pour trouver une bestiole. Il pense en effet qu'il y a quelque chose mais il ne sait pas où pourraient se trouver une de ces choses, et les égouts sont vastes.

La première chose à faire sera d'aller interroger des gens travaillant dans les égouts. Il laisse cette tâche aux Pjs. Ils n'auront qu'à le contacter dès qu'ils auront quelques infos à ce sujet. Une autre piste concerne des disparitions non élucidées. Samuel a discuté avec la responsable d'une association de lutte contre le mal-logement, elle était venu se plaindre du manque d'écoute des policiers au sujet de disparitions de sans domiciles fixes. Elle lui a raconté qu'elle avait beau venir régulièrement pour demander de l'aide, on lui à chaque fois rit au nez en lui faisant comprendre ce que la mairie pensait des SDF. Visiblement ce n'est pas la première fois que des gens viennent parler de ça, et le RPD ne prend jamais ça au sérieux. Samuel n'est pas surpris au vu du manque d'effectifs, mais il s'agit tout de même de plusieurs disparitions. On en aurait déjà parlé à la télévision si ces gens n'avaient pas été à la rue. Il y a peut-être quelque chose à découvrir de ce côté-là.

Le portable de John se met alors à sonner, son patron veut le voir de suite. Samuel va en profiter pour demander à Rick des infos personnelles, pour apprendre à le connaître.

Une fois leur conversation fini, il prévient le Pj qu'il va aller enquêter de son côté et le met donc dehors. Le barman n'a plus qu'à retourner chez lui. Quant au journaliste, il arrive à son bureau et la secrétaire du rédacteur lui demande de venir. Elle le fait entrer dans le bureau.

Le rédacteur salue John et lui annonce ensuite une terrible nouvelle : il va devoir se séparer du journaliste. En effet, le poste de John est un coût en trop et il ne peut pas le garder plus longtemps. Il lui dite de prendre des vacances et de revenir dans quelques temps, peut-être qu'il aura un nouveau job pour lui. Si John le convint ou le menace un peu, il lui dit à voix basse que des gens hauts placés voient d'un mauvais œil ses recherches et qu'il en paie le prix. C'est Terry Callahan lui-même, le directeur du Raccoon Press, qui l'a ordonné. Le rédacteur lui dit ensuite qu'il ne sacrifiera pas son journal pour lui, et qu'il doit s'en sortir seul. En sortant, John n'a plus qu'à mettre ses affaires dans un carton et à partir sous les yeux de ses collègues. Il a assez de côté pour tenir quelques temps mais, s'il veut récupérer son poste, il va lui falloir quelque chose de gros.

On peut trouver les hommes travaillant dans les égouts dans l'entreprise publique gérée par la mairie, la WWTR (Waste Water Treatment of Raccoon). La société se trouve dans le nord de la ville, sur Chumleigh Drive. Il s'agit d'une large entreprise entourée d'entrepôts. Cependant on ne peut pas rentrer dedans comme dans un moulin, on leur demandera ce qu'ils font là, et de nombreux employés travaillent aux alentours. On peut essayer d'entrer en invoquant une bonne raison ou avec un test de CHA réussi. On pénètre alors sur une large cour où des camions passent régulièrement. Sur la gauche se trouvent les bureaux et sur la droite des entrepôts de stockage de matériel. En face se trouvent de larges bassins où l'eau est filtrée. Derrière se trouvent des accès permettent de descendre dans les égouts. Mais c'est fermé évidemment. En demandant aux employés, on pourra obtenir le nom de Pitt, un gars qu'a vu « quelque chose » dans les égouts. Les Pjs apprennent alors que Pitt est parti bosser avec une équipe sur Ennerdale Street. Ils peuvent le trouver là-bas entre 9h30 et 17h00. Autrement l'information est sur la feuille d'équipe affichée sur le mur extérieur du bureau, où sont affichées toutes les infos destinées aux employés.

En partant là-bas, la sensation de se faire surveiller devient plus tenace (test de PER). L'équipe de Pitt est facile à trouver, Pitt est devant la plaque d'égout. Il répond aux questions s'il voit qu'on s'intéresse à son histoire. Il a entendu des bruits étranges et vu une forme massive dans les égouts Est. Il leur indique où il travaillait ce jour-ci. Il a pris ses jambes à son cou après avoir entendu un cri strident. Une fois que les Pjs ont fini de poser des questions, il part alors dans des sujets tels que la maintenance des égouts, la politique nulle de la ville à ce sujet, la difficulté du travail, le style architectural des égouts qui sont plus anciens qu'on ne pourrait le penser et qui, d'après ses recherches, semblent bien plus grands que ce qu'indiquent les cartes officielles ! Bref, un vrai passionné. En tout cas les Pjs ont récupéré une information qui intéressera Samuel Aiken, cependant il est pour le moment injoignable. Il n'est pas non plus chez lui. Il ne reste plus qu'à retourner chez soi. Le reste de la journée est sans importance.

Les Pjs peuvent faire des recherches sur les rumeurs qui courent en ville au sujet des clochards qui disparaissent de temps en temps. Il leur faudra aller parler aux clochards du Raccoon Parc pour en savoir plus. Il va falloir se montrer amical et pourquoi pas apporter de quoi payer l'histoire. Cela facilitera grandement l'échange.

Les Pjs pourront alors apprendre que l'un des clochards a vu une telle scène un jour. Dur à trouver, l'homme qui s'appelle Henry se terre au fond du parc avec des amis peu avenants. Il sera ravi de raconter son histoire contre un café bien chaud. Un jour de printemps, il a vu Laura se faire emporter par des types dans un van noir. Laura se baladait la nuit, et Henry savait que c'était dangereux. Alors qu'elle marchait sur un trottoir dans une rue vide, Henry a vu son enlèvement à travers la haie d'arbres et la grille du parc. Un van est arrivé rapidement et la porte arrière s'est ouverte brutalement, Laura a levé les bras pour demander quelque chose mais un type en cagoule est sorti et lui a mis un drap noir sur la tête, ensuite des paires de mains ont saisi la malheureuse qui s'est faite embarquée. Le van a démarré en trombe et la nuit l'a englouti. Henry est sûr que Laura n'est plus de ce monde, car aucun disparu ne revient, et il suspecte la mairie d'avoir un plan pour se débarrasser des clochards car le maire les a toujours traité comme des déchets. Et puis qui peut bien se soucier de la disparition d'un clochard ? Le van n'avait pas de plaque ni de signe distinctif.

Pas très utile, mais en tout cas les Pjs peuvent toujours trouver une utilité future à Henry, dans le cadre d'une enquête par exemple, et même devenir ami avec lui. Malheureusement il disparaîtra à son tour dans les semaines suivantes, victime des horribles expérimentations d'Umbrella.

Le week-end se passe bien, les Pjs peuvent contacter Samuel dès samedi. Il leur demande alors de se rendre à la salle de tir, leur donne l'adresse et propose 9h. Ils se rejoignent à une armurerie dirigée par un ami de Samuel, Eddie Socker. Il doit un service à Samuel, alors les PJs n'auront rien à payer. Ils pourront apprendre les bases sur l'utilisation des pistolets. Ensuite Samuel leur dit de revenir en semaine dès qu'ils le peuvent, seul ou non, pour continuer. Eddie les aidera à apprendre. Celui-ci est un homme noir, grand, au crâne rasé et qui ne parle pas beaucoup. Il porte un marcel noir, un jean et des santiags. Il semble qu'il vive dans un appartement situé au-dessus de l'armurerie. Ancien marines, Il n'a pas l'air d'avoir de famille. Il a tout le temps un soda à la main et porte une amulette faite avec une balle de 45.

Revenir régulièrement leur permettra d'acheter la compétence Arme à feu à partir du chapitre suivant s'ils le souhaitent.

Durant cette semaine surviendra une agression à leur encontre. En effet durant un soir de la semaine, des types encagoulés et armés de battes se jettent sur eux. Ou sur lui s'ils sont séparés. Il y a trois agresseurs si les Pjs sont à deux et deux agresseurs si le Pj est seul. L'un des assaillants tentera de saisir un Pj pour qu'il ne puisse plus réagir. Les types portent des tenus de petite racaille et crient beaucoup. Ils ne sont pas très forts et, si l'un d'eux tombe à terre, le reste s'enfuie. Cependant ils sont là pour faire mal **- Annexe II**.

Si on réussit à en attraper un et à le faire parler avec du CHA et quelques coups, il dira que des types sont venus leur proposer quelques billets pour aller tabasser les Pjs et les envoyer à l'hôpital afin qu'ils arrêtent leurs recherches. Ils n'en savent pas plus. Ils font partie d'un petit gang de quartier qui cherche à se faire une place et ne connaissent pas l'identité du donneur d'ordre. S'ils parviennent à mettre les Pjs à terre, ils passent le message avant de partir en riant.

Mercredi 19 août 1998 :

Samuel passe un coup de fil aux Pjs pour les prévenir que le plan se fera ce soir. Vers 00h00, ils pourront descendre tranquillement par une bouche d'égout. Samuel a un peu d'équipement pour les PJs, il leur dit de venir en fin de journée avec des bottes pour se préparer. Les PJs ont sans doute une désagréable sensation de déjà-vu. Samuel les attend chez lui. Il a pour eux deux pistolets chargés et un holster pour chacun, ainsi que 2 torches. Il s'agit d'équipement récupéré lors d'enquêtes. Ce n'est pas légal et ils devront faire attention de ne pas être pris avec les armes. Il a aussi récupérer un plan de la partie des égouts qu'ils vont visiter. Enfin il s'arme d'un fusil à pompe chargé.

Il met tout ça dans une valise et descends mettre celle-ci dans sa voiture. Ils partent ensuite en direction de la bouche d'égout à l'est de la ville. Il n'y a personne dans les rues à cette heure, et ce sont des entreprises tout autour ainsi que de nombreux hangars. Samuel a un pied de biche dans son coffre pour ouvrir la bouche d'égout, cela fait du bruit lorsque la plaque racle contre le béton. On ne voit rien à l'intérieur, sauf si on utilise les lampes. Samuel donne le plan qu'il a récupéré aux PJs. On y voit de nombreux tunnels, et il a mis une marque sur l'endroit qu'il veut voir. L'odeur qui émane de la bouche d'égout est désagréable.

Une échelle permet de descendre pour se retrouver les pieds dans une eau épaisse et trouble, charriant quelques déchets. La puanteur devient immonde. On n'entend que le reflux de l'eau et des bruits de gouttes qui tombent. Ils arrivent des égouts par le sud. Les tunnels se succèdent, avec leurs lots de tuyauterie et de déversoir. Les égouts ne sont pas larges mais habités. On y rencontre de nombreux rats qui fuient à l'approche des intrus, mais on les entend toujours couiner au loin. Il n'y a rien qui permette de se repérer correctement, sauf le plan donné par Samuel. Durant leur avancée, une masse s'effondre à leur pied, projetant de l'eau putride sur leurs visages. Il s'agit d'un gros cadavre de rat, éventré et en putréfaction. Un peu plus tard, ils tomberont sur le cadavre d'homme, totalement lacéré, il semble être resté ici longtemps, le corps est bouffi. Il en manque quelques morceaux cependant, et il n'a rien sur lui. La scène est horrible et oblige les Pjs à faire un test d'ESP pour résister à la peur. En cas d'échec, ils resteront transis durant de longues minutes et devront faire un test de CON pour éviter de rendre leur déjeuner. S'ils échouent à ce nouveau test, ils auront un malus de de 1 à tous leurs jets tant qu'ils resteront dans les égouts, ceci étant dû à leur état de stress très conséquent.

Finalement, après un long moment à patauger littéralement dans la merde, ils peuvent entendre des bruits étranges en plus des clapotis (test de PER). Un cri strident monte soudain à leurs oreilles puis quelque chose se rapproche d'eux à toute vitesse. Un Hunter MA-121 fait son apparition en leur fonçant dessus, provoquant un test de Sang-froid (en cas d'échec, ils fuient automatiquement). Qu'ils le tuent (peu probable) ou préfèrent fuir, d'autres cris, plus nombreux, se font entendre autour d'eux, et ils doivent prendre leurs jambes à leur cou. Pour cela, ils devront réussir un test de CON qu'ils n'ont pas intérêt de rater. Si le premier hunter a été tué, ils ont un bonus de 4 au test. Samuel est à côté d'eux, déchargeant son fusil de temps en temps. Les hunters ne peuvent pas monter les échelles heureusement. Une fois sorti, les Pjs sont épuisés et puent terriblement. Samuel leur dit de rentrer chez eux et reprend leur équipement. Il est ébranlé tout comme eux par ce qu'il a vu, mais au moins maintenant il sait que les STARS ne mentaient pas. Il les remercie et leur dit de discret tranquille pour le moment, il s'occupera de ce qui se trouve en bas. Il les reconduit chez eux puis rentre chez lui.

Les Pjs auront certainement envie de prendre une bonne douche, et ils pourront se rendre compte en y réfléchissant que des horreurs infestent déjà la ville et qu'elles sont sous leurs pieds. Les photos que John aurait pu prendre constituent une bonne ébauche d'article et il peut le vendre en free-lance, mais ça ne sortira que dans un tabloïd tel que le Raccoon Week. Les monstres ne seront pas pris au sérieux tant qu'Umbrella aura un tel pouvoir.

Vendredi 21 août 1998 :

Samuel appelle Rick, il a enfin des infos sur ce docteur Brown et une photo. Il a un dossier que Rick peut venir récupérer. Le Pj pourra découvrir que le docteur a été arrêté et accusé il y a des années d'avoir pratiqué en Amérique du Sud des expériences sur des êtres humains ayant entraîné la mort mais a été relaxé manque de preuves. Enfin, il semble que le bon docteur travaille pour Umbrella depuis des décennies. D'ailleurs, il travaillait déjà pour cette société lors de son procès.

Samuel l'informe que les égouts sont vides, les créatures ont disparu. Il y est retourné avec des collègues policiers et mieux équipé, mais a fait chou blanc. Peut-être sont-elles parties ailleurs dans les égouts, ou que l'endroit a été nettoyé.

Les médias quant à eux s'intéressent un peu plus à Umbrella. D'après certaines sources dont l'identité est cachée, Umbrella se livreraient à des expériences à la limite de la légalité dans le but d'être plus concurrentiel, et les journalistes essaient d'obtenir des interviews mais n'ont aucune infos pour le moment.

Le docteur Brown est un homme difficile à trouver. Cependant en faisant le tour de la ville avec sa photo on peut trouver des infos. On le reconnaît dans des restaurants huppés ainsi qu'au cinéma du centre-ville. Il s'agit d'un homme ponctuel. Il va toujours regarder une séance le samedi à 18h et va manger après à l'Atrius, un restaurant très chic. On peut donc le croiser à ce moment.

Le meilleur moyen d'en découvrir plus est de le suivre. L'accoster et lui parler sans avoir de plan est risqué, au mieux il aura un sourire et répondra quelque chose comme « je ne sais pas de quoi vous parlez ». De plus il a toujours non loin un ou deux gardes du corps entraînés et prêts à agir. En temps normal, il va à la station centrale et prend un tram en direction de Raccoon Stn. Puis il continue à pied jusqu'à une belle maison entouré par un haut mur et une belle grille. Un système de surveillance filme l'entrée de la grille ainsi que l'entrée de la maison. Si on veut suivre le docteur à son travail, il ira à l'hôpital puis sera récupéré dans le garage souterrain par un chauffeur conduisant une voiture aux vitres teintées, impossible donc de le suivre à partir de là. Il reviendra vers 19h mais peut rester bien plus tard. Des voitures d'Umbrella passent tous les jours devant sa maison à 9h, 13h, 17h, 21h, 00h00 et 4h du matin. Ils font juste le tour du pâté de maison pour voir si tout est en ordre, mais s'arrêtent si le chien aboie ou que quelque chose semble anormal. Ils arrêteront toute personne un tant soit peu suspecte. Cette équipe est toujours composée de deux hommes en habits de sécurité avec le logo d'Umbrella, armés de matraque et de 9mm **– Annexe III**. En cas d'arrestation, ils conduisent le suspect à la police. Ils possèdent un double des clés de la grille et de la maison.

Pour entrer dans la maison, il a plusieurs moyens **– Annexe IV**. On peut passer au-dessus du mur en empilant des poubelles ou bennes, ou avec une corde (des branches d'arbres dépassent), mais il y a un doberman agressif (utiliser les caractéristiques du cerbère avec -1 partout).

Si une patrouille est alertée, elle viendra vérifier en passant par le portail, elle fera ensuite le tour de la maison et, si Brown n'est pas encore revenu, rentrera vérifier chaque pièce avant de repartir.

Le samedi soir, le docteur rentre généralement vers 2h du matin au bras d'une prostituée (lancer 1d6, elle est là sur 4/5/6). Il se lève le lendemain vers 10h. Il lui arrive d'aller aux toilettes (lancer 1d4 toute les heures, il y va sur 1). Il utilise enfin des bouchons d'oreille (bonus aux tests de discrétion).

Pour finir, la maison est équipée de très discrètes caméras, et les Pjs ont peu de chances d'échapper à leurs regards (cela sera au Mj de choisir).

On peut aller sur son ordinateur se trouvant dans le bureau mais il faut un mot de passe que l'on peut trouver en fouillant un peu, il s'agit du nom de son ex-femme qui est noté sur un post-it. Lorsque les Pjs parviennent à entrer dans l'ordinateur, ils tombent sur une seule chose contenue dans la corbeille que le docteur a semble-t-il oublié de vider ce soir : un plan concernant l'enlèvement de Jacob après le procès ainsi qu'une étrange note sur une future dissection ! **– Annexe V.**

Conclusion

Si un doute planait encore, il n'a plus lieu d'être. Des gens veulent tuer Jacob et le disséquer ! Mais pourquoi ? Pourquoi Umbrella voudrait faire cela ? Une chose est sûre, ils semblent certains de l'issue du procès. Rien d'étonnant, au vu de la puissance de cette multinationale. Maintenant, reste à savoir comment ils vont libérer un innocent des griffes de ces monstres.

Et comment eux-mêmes vont-ils se libérer des tentacules effroyablement longs d'une multinationale surpuissante présente dans le monde entier et qui semble leur porter un intérêt malsain?

Annexe I : Samuel Aiken

Samuel Aiken est un policier de Raccoon City et travaille au RPD. Son frère, Richard Aiken, est un membre des STARS et un modèle pour lui. Il espère bien suivre ses traces et entrer dans l'équipe d'ici quelques années. Il fait équipe avec Leland Grant depuis quelques mois mais n'approuve pas ces méthodes qu'il juge trop violente, et il soupçonne son aîné d'être un ripou.

Samuel sera dévasté par la mort de son frère durant l'incident du manoir, et il commencera ensuite sa quête de réponses et de vengeance, devenant un allié plus ou moins constant des Pjs.

Caractéristiques :

FOR : 3	ESP : 3
AGL : 5	CHA : 3
CON : 4	PER : 4

Compétences :

- Armes à feu +2
- Cors-à-corps

- Points de vie : 20

Annexe II : Petites frappes

Petits voyous sans foi ni loi, on leur a donné quelques billets pour faire peur aux Pjs, certains n'appréciant pas qu'ils fourrent leur nez partout. Ces petites frappes ne sont qu'un avertissement.

Caractéristiques :

FOR : 2	ESP : 2
AGL : 2	CHA : 2
CON : 2	PER : 2

Compétences :

Celui qui tient la batte a la compétence armes blanches, mais pas les autres.

Point de vie : 12

Equipement :

Batte de base-ball en mauvais état (1d6 de dégâts, elle peut se briser à chaque coup au but - 50% de chance).

Au choix du Mj, les petites frappes peuvent avoir été engagés par des membres d'Umbrella qui en ont marre que le journaliste fouine partout et souhaitent faire peur aux Pjs, ou bien par Glenn Reed qui souhaite que les Pjs se croient en danger et deviennent paranoïaques afin de mieux pouvoir les manipuler plus tard.

Annexe III : Homme de main d'Umbrella

Hommes à tout faire de la firme, ces gens sont souvent utilisés pour assurer la sécurité du personnel ou bien servir de larbins. Formés au combat, ils représentent la base des troupes d'Umbrella et peuvent servir de chair à canon.

Caractéristiques :

FOR : 3	ESP : 3
AGL : 3	CHA : 3
CON : 3	PER : 3

Compétences :

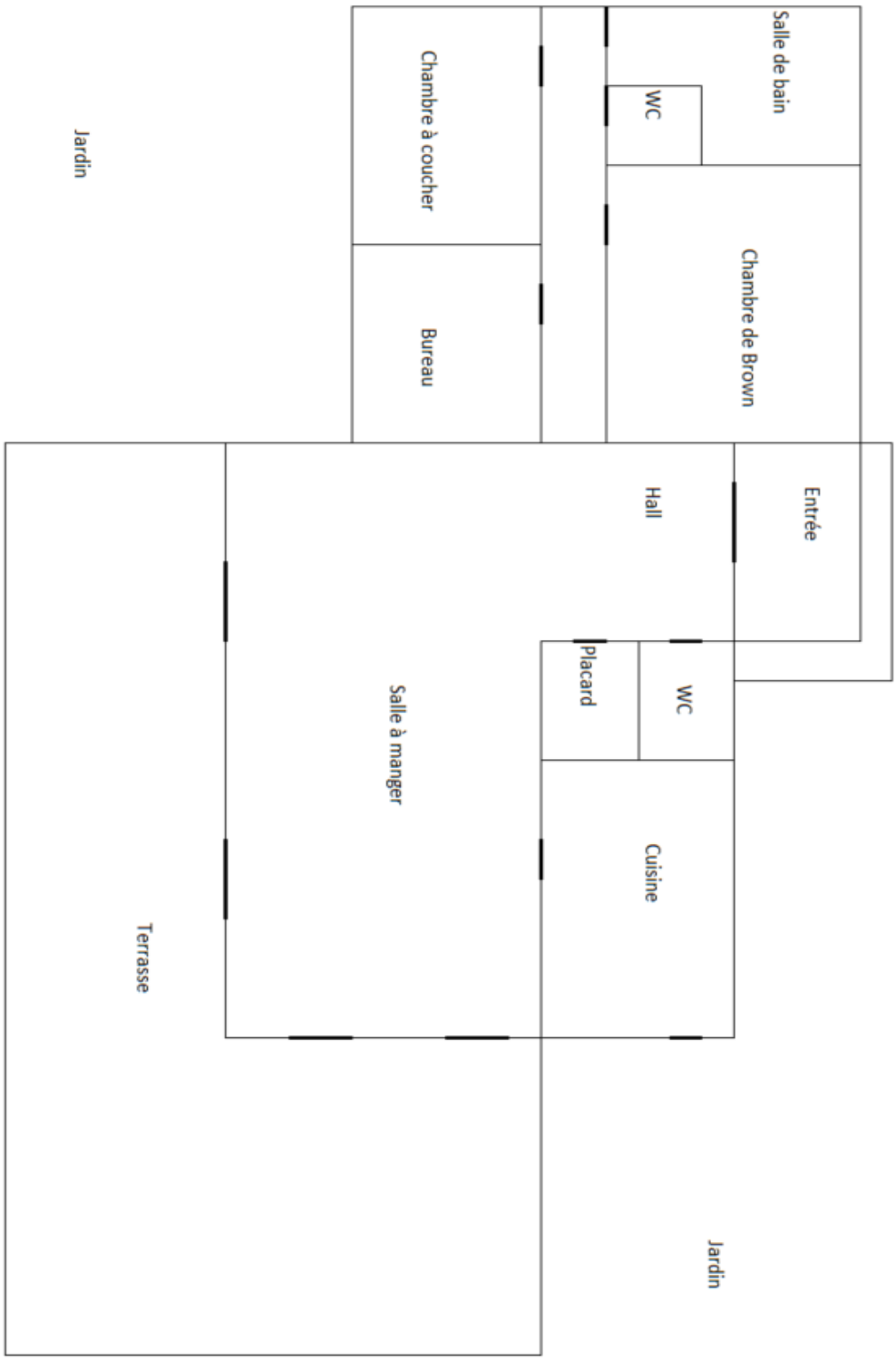
Armes à feu
Armes blanches

Point de vie : 16

Equipement :

Browning HP chargé
Matraque

Annexe IV : Plan de la maison de Brown :



Annexe V: Information trouvée chez Brown

Le procès est fixé au 30 août. Le prisonnier Jacob Brennan sera récupéré par nos agents durant son transfert à la prison puis emmené directement au laboratoire. Nous vous confirmons que tout est presque prêt pour la dissection du sujet et la prochaine étape de l'expérience.

Des recherches ont permis de découvrir que le sujet à au moins un membre de sa famille habitant la ville. Possibilité de remplacement en cas de problèmes imprévus.

La note ne comporte rien d'autre.

<u>Nota Bene :</u> *Dans ce scénario, les Pjs ont de très grandes chances de laisser des traces et de se faire repérer, car après tout ce ne sont pas des agents entraînés, et cela provoque une sévère punition à la partie suivante. Cela permet de leur faire plus facilement détester Umbrella et les méthodes de la société. Le Mj peut cependant très bien décider de faire en sorte que les Pjs parviennent à accomplir leur objectif sans se faire repérer.*

Fin du chapitre I

Chapitre II : En eaux troubles

Introduction :

Alors que petit à petit, les pièces de puzzle commencent à former un ensemble cohérent, vous réalisez avec horreur que des gens, quelque part, souhaitent procéder à des expérimentations sur un homme. Vous réalisez que tout ce que l'on vous avait dit sur Umbrella est vrai, et que chaque découverte est pire que le précédente. Comment faire face à un tel cauchemar ?

À qui faire confiance ? Qui appeler à l'aide ? Brown ne semble même pas craindre la justice, c'est en tout cas l'impression que peut donner la note retrouvée chez lui. Et vous êtes là, au milieu de ce maelstrom, avec l'impression d'être dans un film telle votre vie est devenu hallucinante. Mais ce n'est pas un film. Et votre mort ou celle de Jacob ne sera en rien une fiction.

Samedi 22 août 1998:

Après avoir récupéré les informations de la maison de Brown, les Pjs sont sans doute repartis chez eux, ou chez l'un d'eux. Et s'ils ont laissé des traces, se sont repérer ou attraper, alors Umbrella va leur montrer à quel point elle peut être implacable.

Durant la nuit (ou bien le jour suivant), un petit groupe d'hommes va débarquer et surprendre l'un des Pjs afin de le menacer. Envoyés par Brown, ces hommes sont des brutes. Ils saisiront rapidement leurs pistolets pour menacer le Pj et joueront un peu avec lui.

Si c'est le Pj barman qui reçoit la visite, voilà comment cela se passe. Alors que le Pj ferme son bar ou bien dort dans son lit, un homme en costume vient le saisir par la peau du cou et lui met le canon d'une arme au niveau du torse avant de lui parler en lui postillonnant dessus. « Écoute-moi bien connard. Le patron a décidé de te laisser en vie, semblerait que tu l'amuses. Mais au moindre problème j'te retrouve et j'te fais la peau, t'as compris ? Alors tu rentres et tu restes à l'écart, désormais je t'ai à l'œil. Ah oui, si toi ou ton pote sortez de cette ville, j'me ferais un plaisir d'aller descendre personnellement ton frère. Il est en taule, hein ? Alors fais le con et vous serez tous les deux réunis dans une fosse. »

Il met alors un coup de crosse au Pj qui s'évanouit. La dernière image est celle des chaussures à 500 dollars qui s'éloignent alors qu'un liquide chaud lui coule dessus et que deux armoires à glace le traînent à l'extérieur.

Si cela se passe avec le Pj journaliste, la brutalité est aussi de mise alors que deux armoires à glace le saisissent par les épaules et qu'un autre lui pointe une arme sur le front avant de lui parler d'une voix menaçante. « Salut Johnny-boy, tu me connais pas mais moi j'te connais, et tu m'emmerdes avec tes histoires. Toi et ton pote, vous cherchez les mauvaises personnes, vous avez de la chance vous les divertissez, mais maintenant ça suffit. Toi et ton pote restez à l'écart mais sortez pas de la ville, sinon j'te retrouve, je t'éventre et j'te mets au fond d'une fosse. Et j'me chargerai aussi du frère de ton pote, compris ? »

Il assène un coup de crosse magistral au Pj et le laisse tomber sur le sol. La dernière vision de celui-ci est une paire de chaussures italiennes reconnaissables avec une bande blanche. Il sombre ensuite dans le noir.

L'un des deux Pjs (au choix cruel du Mj) voit donc sa demeure être détruite dans un terrible incendie criminel, incendie provoqué par les hommes de Brown qui souhaite faire croire aux Pjs qu'il est tout-puissant, car il veut que ceux-ci se terrent chez eux en attendant qu'il en ait finit avec Jacob. Les tuer provoquerait des vagues et il est trop proche de son but pour prendre des risques inutiles, de plus il ne souhaite pas voir disparaître le frère de Jacob qui est un sujet de test potentiel à ses yeux.

Dimanche 23 août 1998 :

Les paragraphes suivants concernent le Pj qui aura vu sa demeure être détruite :

Le soleil perce quand le Pj se réveille lui aussi, un liquide chaud coule le long de son crâne. Un homme le secoue et lui demande s'il a besoin d'une ambulance (pas vraiment mais c'est lui qui voit, c'est cher). En se relevant, il voit une petite troupe de badauds qui regarde vers un endroit d'où provient d'intenses lumières. Une fois sorti de la ruelle où il a été jeté, ses craintes se confirment lorsqu'il voit les sirènes des véhicules des pompiers qui s'occupent de sa demeure incendié. La police aussi est ici. Il peut allez les voir et leur expliquer ce qui s'est passé (toutes les démarches auprès de la police n'auront pas de suite évidemment).

L'incendie est finalement éteint alors que le soleil commence à bien monter, et. La zone est quadrillée, en effet les maisons autour ont été touchées et certains bâtiments pourraient s'écrouler. Le bâtiment ne s'est pas effondré, mais il a l'air peu stable. Les murs extérieurs ont tenu le coup, récupérer quelque chose peut être faisable, même si un pompier l'a interdit. Les policiers souhaitent que le Pj fasse une déposition puis le laisseront tranquille.

Après cette catastrophe, les Pjs peuvent se retrouver pour faire le point s'ils le souhaitent. Le mieux à faire est de contacter Samuel, qui les laissera venir le lendemain matin.

Un petit reporter de la presse locale, Joshua Lawson, du même journal que John, passe afin de poser des questions sur l'incendie. Si les Pjs discutent avec lui, il leur dira que rien ne va plus, que le rédacteur en chef est totalement muselé par le maire Warren et par Callahan, et qu'au moindre dérapage les reporters sont durement sanctionnés. Le maire oblige la presse à travailler avec des conseillers en communication d'Umbrella, et ils censurent tout. Le moindre article qui leur déplaît est jeté à la poubelle, tout comme son auteur.

John ne le connaît pas trop, c'était un bleu quand il a été viré. Il semble avoir pris du galon rapidement (Umbrella met des gens inexpérimentés au poste de journalistes, comme ça ils diminuent les risques). Les Pjs peuvent tenter de s'en faire un allié, et avoir Joshua ne croira par leurs histoires tant qu'il n'aura pas vu de preuves, et il n'ira pas risquer sa peau pour eux, sauf s'il y a un scoop à la clé.

Le jeune journaliste repassera s'il n'y a personne.

Lundi 24 août 1998 :

Les PJs devraient aller voir Samuel, qui leur demandera de lui raconter la situation. Si les Pjs le demandent, il leur dira qu'il connaît un petit dealer qui lui doit un service. Les Pjs pourront obtenir immédiatement de cette personne une arme avec des munitions, au moins ce sera une arme avec le n° de série limée. Ils peuvent aussi passer par l'armurerie tenue le pote de Samuel, Eddie. Le délai d'acquisition est de 1 semaine et il faut payer bien sûr. Il leur faut de l'argent pour acheter une arme.

Samuel pourra appeler un ami au tribunal qui lui confirmera la date du procès.

Du côté des adversaires des Pjs, personne ne s'occupe vraiment d'eux pour le moment et Brown pense les avoir terrifiés. Les factions au sein d'Umbrella sont trop occupées à se mettre sur la tronche (que ce soit Birkin, Brown, Spencer, sans compter les complots de la Compagnie).

Dans la semaine du 24 août au 30 août 1998 :

Les Pjs ont désormais environ une semaine pour se préparer. Plusieurs choix s'offrent à eux, tous plus dangereux les uns que les autres. L'information acquise chez Brown leur permet de comprendre que docteur veut le frère du barman et que celui-ci est en grave danger. Samuel les aidera autant que se peut mais il a été suspendu, il n'a plus le droit d'aller au commissariat et il ne s'en prendra pas à d'autres flics.

Il faut donc soit faire sortir Jacob de là, soit le sauver lors de son transfert en profitant de l'attaque des hommes de Brown. Enfin ils peuvent tenter d'appeler leur vieil ami Jack, qui ne bougera pas mais sera à la fois désolé et terrifié.

S'ils décident de faire s'évader le frère de Rick, il vaut mieux aller voir Samuel qui pourra fournir des plans du commissariat, mais c'est tout ce qu'il peut faire, ils devront se débrouiller par eux-mêmes. Il n'a pas la clé des cellules qu'il faudra récupérer sur le policier qui surveille les cellules à côté du garage, mais il pense que le prisonnier peut passer par les égouts ensuite. Ça peut être risqué vu ce qu'il s'est passé la dernière fois mais il n'y a pas eu de disparition de personnel des égouts récemment, les choses doivent donc avoir quittés la ville…

Ils peuvent prendre l'ancien costume de policier de Samuel, mais l'un des deux devra jouer au prisonnier. Samuel leur explique la démarche : il faut le faire enregistrer à l'accueil, ce qui prend quelques minutes, ils devront utiliser son identité et son code en espérant que ça marche encore, il pourra ensuite faire croire qu'on lui a volé ses informations. Il faudra cependant éviter de parler aux gens, car ils ne connaissent rien à ce milieu et se feraient vite repérer. De plus ils n'ont pas de badges, Samuel s'est fait suspendre. Alors ils ont intérêt pour cette mission de savoir réfléchir vite et de savoir mentir et convaincre avec brio.

Ensuite il faudra passer vers les bureaux où la déposition du suspect sera prise, puis on vérifiera son identité. Ses objets lui seront pris, une date d'audience préliminaire lui sera donnée et il sera mis en prison par la suite, ce sera le meilleur moment pour assommer le policier de garde et lui prendre ses clés, puis ensuite passer par le chenil sur le côté afin de s'échapper par les égouts. Ils ne pourront plus ensuite venir voir Samuel, mais il s'agit du moyen le moins dangereux pour leur vie.

Mais ils seront alors recherchés par la police (visages enregistrés par les caméras et les témoins) et Umbrella ne les laissera pas sortir de la ville, la suite se déroulera alors en tant que criminel, mais ils auront le frère de Rick. Désormais un simple contrôle de la police pourra mal se passer.

Ils auront l'occasion durant leur infiltration d'être embêté par un policier qui voudra à tout prix faire signer un document au Pj qui s'est déguisé, et il faudra vite agir alors que Leland Grant approche. On entend sa voix et il est arrêté durant quelques minutes par le commissaire Irons qui en sortant de son bureau vient lui parler. Si l'attention de Leland est attirée par les Pjs ou que ceux-ci réagissent trop lentement, le vieux policier les reconnaîtra et la situation deviendra précaire pour eux.

Une fois leur mission accomplie au commissariat, plusieurs jours passent. Ils sont poursuivis par la police, mais un inconnu leur vient soudain en aide et les aide à s'échapper, il s'agit de Glenn. Il les conduit à une petite planque dans un appart d'un motel minable, et leur explique qu'il est là pour les aider à faire tomber le docteur Brown. Ses patrons veulent en finir avec cette gêne, et s'ils les aident, ils les aideront à changer de vie et les laisseront tous tranquille. Glenn pourra en plus leur fournir quelques services, mais il ne les traite pas avec sympathie.

Cela conclue en tout cas ce chapitre, les Pjs étant de toute manière obligés d'en finir avec le docteur s'ils veulent un jour récupérer leur vie d'avant → aller directement à la **conclusion**

Mais il y a une seconde solution, plus dangereuse, mais qui permettra aux Pjs de ne pas avoir à supporter le fait d'être des criminels (pour l'instant) ou en tout cas de ne pas avoir à s'infiltrer au sein du RPD.

Une fois le procès passé (où en passant le procureur a retenu énormément de charges contre Jacob qui garde la tête baissée. Il est accusé de vols, d'escroquerie et de meurtres, le procès ne peut être gagné), puis Jacob est emmené directement à bord d'une voiture avec deux policiers qui partent environ une heure après la fin du procès vers une prison à l'extérieur de la ville.

Cette prison se situe au sud-ouest de la ville, à une quarantaine de kilomètres, vers les plaines désertiques, les prisonniers y cassent du caillou. Il n'y a pas beaucoup de circulation, la route à une voie de chaque côté, on peut y rouler à 100 maximum. Il y a une station-service à mi-chemin **– Annexe I**.

Vers la station, les pneus avant de la voiture de police éclatent à cause de verre réparti sur la route, les policiers s'arrêtent en faisant crisser les pneus et de la fumée monte de l'asphalte.

Les policiers **- Annexe II -** sortent lentement de la voiture en regardant autour, une main sur la crosse de leurs armes, puis l'un d'eux pousse la voiture sur le bas-côté vers la station. Il n'y a quasiment personne. Le caissier lit un comics devant sa caisse en écoutant une cassette sur son magnétophone. Un client est train de choisir des chips devant une étagère. Un autre est en train de fumer une cigarette dehors (Test de PER, si réussit on peut voir ces deux-là se jeter des regards nerveux et regarder vers les policiers). Un policier entre dans la station et commence à gueuler sur le caissier (en effet celui-ci ne l'écoute pas au début) et l'autre reste dans la voiture avec le prisonnier. Le caissier entre ensuite dans la remise à la demande du policier voir s'il a quelque chose pour réparer la seconde roue, car le flic a le nécessaire pour la première (on peut en effet voir après quelques instants le policier de la voiture sortir le cric et la roue de secours puis s'en charger).

À ce moment, où que soit les PJs, la situation explose (sauf s'ils l'ont déjà faite péter). Un policier repère une arme sur le premier client (celui avec les chips) et commence à le braquer. Il y a un jet d'initiative afin de savoir qui tire le premier mais le policier à un bonus. La priorité des hommes de main **- Annexe III -** est de foncer à la voiture de police, récupérer Jacob et s'enfuir avec le van garé sur le parking (après avoir descendu le second policier).

Le second policier arrête ses réparations en entendant les cris, entre dans sa voiture pour appeler les renforts. Il se place ensuite derrière sa voiture et commence à tirer au revolver sur les hommes armés. Un troisième homme de main fait son apparition en sortant du van de ceux-ci et avisera en fonction de la situation. Il possède un fusil-mitrailleur.

Il y a donc une fusillade, et en fonction de ce qui se passe, les hommes s'enfuient avec Jacob ou non. Ils n'hésiteront pas à le prendre en otage et à risquer sa vie, voir même à le descendre s'il leur échappe. Ils ont aussi des grenades qui risquent de faire des dégâts, et préfèrent se faire tuer plutôt que se faire capturer. Les PJs ne sont pas leur priorité et, s'ils peuvent s'échapper plutôt que de devoir tuer tout le monde, ils le feront. Rester sur le lieu du crime n'est pas une bonne idée et, à moins que les policiers soient encore en pleine forme et les en empêchent, il vaut mieux partir car les renforts de la police arrivent en une quinzaine de minutes (le docteur a utilisé quelques moyens pour les ralentir un peu).

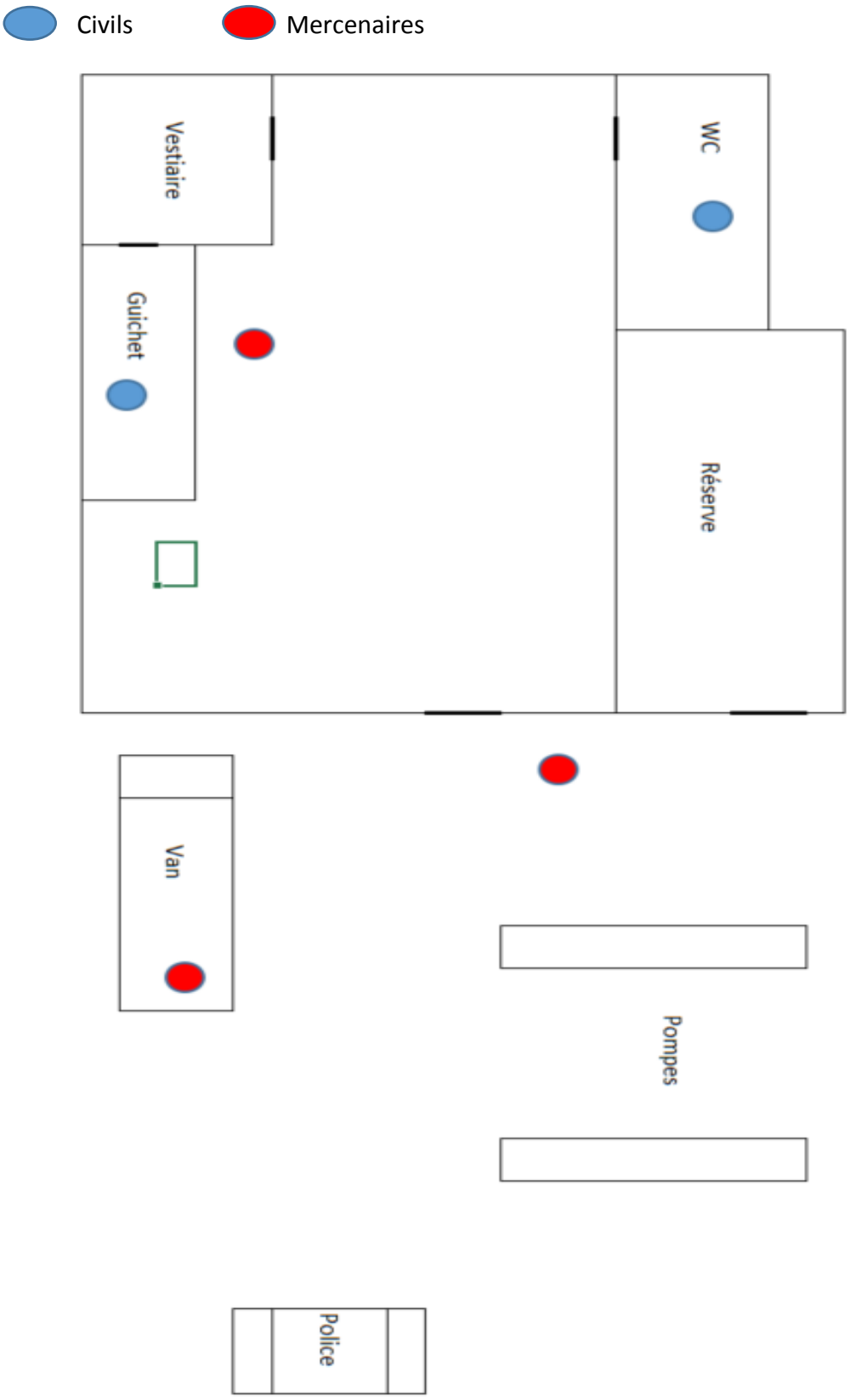
Les PJs ont alors soit récupéré Jacob, ou sinon celui-ci est mort. Quelle que soit leur situation, ils vont peut-être devoir se cacher ou bien alors ils vont rentrer chez eux (ou dans la demeure de l'un d'eux si l'autre a vu sa maison être incendiée). Et alors qu'ils pensent sans doute être à l'abri, au moins temporairement, un vieil ami va soudain revenir dans leur vie.

Glenn, toujours en vie te bien portant, va les trouver, où qu'ils soient, car un de ses hommes les surveillent. Accompagné de deux armoires à glace armé et dont les visages ne trahissent pas la moindre émotion, il va leur proposer le marché d'une vie…

Conclusion

Les éléments se précipitent, et les PJs vont avoir le choix entre se battre et se cacher. Il y a visiblement bien plus que leurs vies en jeu, anciens et nouveaux ennemis réapparaissent, et les prochains jours risquent d'être encore plus durs que tout ce qu'ils ont déjà traversé.

Annexe I : Plan de la station-service



Annexe II : Caractéristiques des policiers escortant le prisonnier

En uniforme de police et équipés de gilets pare-balles, ces hommes de loi ne connaissent rien aux magouilles d'Umbrella et ne savent pas qu'ils se battent dans le mauvais camp. Ils se battent pour un idéal, rendant leur mort encore plus pathétique.

Caractéristiques :

FOR : 3	ESP : 3
AGL : 4	CHA : 3
CON : 5	PER : 4

Compétences :

Armes à feu +2
Premiers secours +1 ou Armes blanches +1

Point de vie : 24

Equipement :

Pistolet chargé (holster)
Matraque
Fusil (dans la voiture)

Annexe III : Caractéristiques des hommes de main

Mercenaires sans foi ni loi, ces hommes ont l'habitude de transgresser la loi et d'utiliser la violence pour arriver à leur fin. Payés par Brown qui ne souhaite pas utiliser son propre personnel afin de couvrir ses traces, ils ne sont pas les meilleurs du marché mais n'hésitent ni à tuer ni à provoquer la destruction.

Caractéristiques :

FOR : 3	ESP : 3
AGL : 4	CHA : 3
CON : 4	PER : 3

Compétences :

Armes à feu +1

Corps-à-corps +1

Point de vie : 20

Equipement :

Pistolet chargé (holster)

Grenade (une par homme de main)

Nota Bene : *Pour plus de simplicité, il vaut mieux que Brown n'obtienne pas Jacob afin que son sérum ne soit pas correctement terminé (le personnage de Jacob peut être tué ou bien être sauvé puis cacher). Le reste de la campagne est écrite dans ce sens. Il est possible de faire l'inverse, mais il faudra alors penser à faire les modifications appropriées, car cela aura un impact sur la suite.*

Fin du chapitre II

Chapitre III : Point de non-retour

Introduction :

Après être passé par toutes ces épreuves, avoir tant souffert, voilà qu'une ancienne connaissance refait surface. Glenn, celui qui a voulu les tuer, se tient devant eux, l'air pensif, il les regarde. Deux hommes, des colosses, visiblement armés et vêtus de vêtements sombres, se trouvent à ses côtés et ne quittent pas les Pjs du regard, prêts à dégainer au moindre moment.

Qu'importe ce qu'il se passe dans la tête ceux-ci, ils savent d'avance qu'ils ne vont pas apprécier la suite.

Lundi 31 août 1998 :

En présence de Glenn :

« N'ayez pas l'air si surpris, ça fait un moment déjà que je vous surveille. Laissez tomber les armes, je ne suis pas responsable de ce qui vient de se passer, mais je connais vos ennemis et veut leur peau, alors on peut s'entendre. J'ai cru comprendre que la vie n'était pas facile pour vous en ce moment. Sachez que ce qu'il s'est passé dans la forêt n'avait rien de personnel, et vous m'avez surpris, car être capable de survivre à ça n'est pas donné à tous. Alors je viens vous engager, pour un contrat temporaire… Une seule mission, et Umbrella vous laisse tranquille. Vous êtes sur le fil du rasoir, et je vais vous expliquer pourquoi. »

« Umbrella vous surveille car vous avez vu des choses que vous n'auriez pas dû voir, mais avec du recul on comprend vite que vous n'avez aucune preuve. Puis est arrivé le cas du docteur Brown. Il a décidé de faire bande à part et, même s'il essaie de berner mes patrons, il ne trompe personne. Il faut s'en débarrasser, autrement cette ville risque de devenir un champ de bataille avec des atrocités marchant dans ces rues, ce qui serait dommageable pour tout le monde. »

« Bref, on m'a fourni une équipe, de l'équipement, mais Brown m'a tendu un piège et deux de mes hommes y sont passés. Vous n'êtes pas aussi entrainés mais avez survécu à de sacrés ennuis, et il vous en veut. On m'a informé qu'il cherchait déjà des mercenaires en remplacement de ceux que vous avez tués afin de vous capturer. Il veut vos têtes, et c'est bien pratique pour moi. Alors qu'en dites-vous ? Il y a évidemment des récompenses à la clé, regardez-moi, j'ai gagné du galon après tout. »

Les menaces : arrestation, assassinat, destin de cobaye

Les récompenses : argent, une nouvelle vie, un nouveau bar, un poste de rédacteur

« Bien, alors Brown m'a piégé. J'ai tenté de l'avoir dans son installation d'Arklay. Je vous passe les détails, de toute manière cette installation n'existe plus désormais. J'ai bien failli le tuer mais il avait fait surveiller ses arrières. Cependant, je survis toujours. Il s'est retranché à son labo et n'en sort plus désormais, afin d'en terminer avec son projet actuel. J'ai des choses à régler afin de permettre la réussite de l'opération. Et vous allez y participez. Vous allez vous occuper des plans de l'usine. On peut certainement les trouvez aux archives à la mairie, et ça m'étonnerait qu'on puisse les emprunter sur demande. Son labo se situe sous l'ancienne usine de traitement des déchets, vous savez, on est passé à côté quand on tous est partis en forêt. Elle s'appelait Waste Management Co et est fermée depuis plus de 10 ans. On peut accéder au labo par plusieurs endroits, dont l'usine. »

« Vous allez vous rendre à la mairie, vous vous débrouillez comme vous voulez pour y pénétrer et vous me récupérez le plan de cette usine coûte que coûte. On se retrouve dans trois jours à 00h00 à cette adresse, et pas coups fourrés (il donne une adresse à l'oral, un petit immeuble minable tout au sud de la ville). On mettra alors nos infos en commun. Allez messieurs, bonne chance, vous avez la meilleure part alors ne vous loupez pas. Vous êtes officieusement au service d'Umbrella, et on ne permet pas l'échec. »

« Oh, et un vieil ami va revenir, il vous prêtera main-forte… Allez le cherchez devant le beffroi à 22h30 demain soir. Vous avez encore une voiture à votre disposition ? Sinon, on ne va pas perdre de temps, prenez ces clés, une petite berline noire garée sur le parking, pas de papiers alors restez discrets. »

Il leur lance les clés puis quitte les lieux et s'enfonce dans les ténèbres.

Mardi 31 septembre 1998 à 22h30, Beffroi de Raccoon City

La voiture des Pjs avance lentement vers le beffroi de Saint-Michel. Une légère pluie s'abat sur le pare-brise, les essuie-glaces font leur travail, parfaitement silencieux. Quelques voitures passent de temps en temps, inondant la voiture de la lumière de leurs phares, ou une sirène de police se fait entendre au loin.

Arrivé devant l'imposant beffroi, la silhouette d'un homme se dessine. Il a une valise à ses côtés, et semble trempé. La lumière des phares éclaire Jack. Il a le visage émacié et a l'air plus maigre qu'avant. Il s'avance vers la voiture et a un semblant de sourire.

« Salut les gars. »

Puis il attend que les Pjs engagent la conversation et l'invitent à rentrer. Au moment d'entrer dans la voiture, il a un geste d'hésitation.

« Je voulais pas revenir dans cette de ville de fous. Putain, j'ai failli me faire tuer ici ! Je ne sais même pas pourquoi j'ai dit oui…Ce putain de salopard. Il m'a dit que vous étiez en danger, alors je n'ai pas pu faire autrement. Je m'en veux d'avoir fui…Depuis cette nuit, je ne dors plus, ma famille se brise. Je dois faire quelque chose, en finir. »

Il ne dit plus mot et attend qu'on lui présente un lit pour pouvoir se reposer.

Du Mardi 1 septembre au Jeudi 3 septembre 1998 :

Prévenir Samuel n'apporte rien de spécial, il ne peut rien faire pour les aider et, même s'il comprend les raisons des Pjs, il est écœuré de les voir travailler pour Umbrella. Il leur dit de faire attention car ils risquent de vendre leurs âmes au diable. Il n'a pas envie de les aider, mais il leur conseillera tout de même d'aller faire du repérage à la mairie avant de tenter quoi que ce soit.

Le plan de la mairie s'obtient facilement, en entrant dedans et en regardant le plan de sécurité sur le mur. Les horaires sont 9h00-12h00 et 13h00-17h00, elle est fermée le mercredi après-midi ainsi que le samedi et le dimanche. Des dizaines de personnes y travaillent, dont deux au secrétariat, et bien sûr le maire Michael Warren. Les archives sont au 1er étage, mais elles sont verrouillées. Les entrées sont toutes verrouillées, mais il n'y a pas de barreaux aux fenêtres. Il y a cependant une alarme qui retentit si on tente de forcer la porte principale. A l'entrée se trouve des guichets puis un grand hall dans lequel se trouvent des escaliers permettant d'accéder à l'étage. Les clés des archives sont dans un bureau du sud-est au RDC. Une petite visite impromptue d'un agent de sécurité se fera durant la nuit, ils verront la lampe torche passée devant les portes vitrées, et rien d'autre s'ils ne font pas de bruit.

Une fois le plan en leur possession, il ne leur reste qu'à attendre le rendez-vous avec Glenn.

Le lieu de rendez-vous est un motel minable situé à la sortie de Raccoon Sud. Tout ce que l'on peut voir s'étendre au loin sont les plaines désertiques annonçant une chaleur et une solitude implacable. Le parking est quasiment vide, mis à part trois ou quatre bagnoles d'apparence banale. Depuis une des chambres on peut entendre des bruits étranges, sans doute un comptable qui est venu se taper sa maîtresse en cachette. Les Pjs s'approchent doucement de la porte sur laquelle est affiché en chiffres grossièrement peint en blanc le numéro 102.

Une fois rentré, les Pjs trouvent Glenn et six gars en train de discuter autour d'une table. Les affaires de la chambre ont été repoussés contre les murs, et seul se dresse au milieu de la pièce cette table avec ce qui semble être un plan posé dessus.

« Bien, enfin. Vous avez le plan ? Parfait. Aller messieurs, approchez et venez jetez un coup d'œil. Voici les plans du labo du Doc. Retenez-les… »

Soudain les Pjs ressentent une grande douleur au niveau de la nuque et sombrent dans l'inconscience.

Le réveil est douloureux. Les PJs sentent un grand froid dans leur dos et, en essayant de bouger, ils s'aperçoivent que leurs bras et leurs jambes sont attachés et qu'ils sont bâillonnés. Leurs yeux leurs font mal tellement la lumière au-dessus d'eux est vive. En observant la pièce dans laquelle ils se trouvent, ils découvrent qu'eux et Jack sont enfermés dans une sorte de bloc opératoire pour médecin fou dont les murs sont en verre. On peut voir à travers ceux-ci quelques personnes en blouse blanche qui semblent les observer, mais aucune trace de Glenn.

Brown ausculte alors Rick et s'émerveille de l'avoir dans son labo. Il félicite un homme en cagoule et treillis. Celui-ci dit alors qu'il veut sa prime pour lui et ses gars (il n'a pas la voix de Glenn, ce n'est pas lui). Il veut aussi un supplément pour les deux autres. Le docteur sourit tout en faisant une prise de sang à Rick. Avant de sortir, il se retourne vers un des deux scientifiques se trouvant dans la salle et lui dit de commencer la dissection, puis il part et s'enfonce dans le labo. Le scientifique vient alors leur injecter un produit, et les PJs sont pris par un sommeil contre lequel ils ne peuvent lutter. Le temps passe alors.

Des coups de feu retentissent et une explosion ébranle le complexe, les réveillant. Une alarme retentit soudain. Dans les couloirs des hommes et femmes en blouse passent en hurlant. Certaines vitres sont tachées de sang, et les lumières au plafond semblent avoir des difficultés à fonctionner, clignotant et s'éteignant parfois de longues minutes. Jack commence à paniquer, et les attaches en métal des tables s'ouvrent soudainement, libérant les prisonniers. Grâce à qui ? Aucune idée. En tout cas ils ne sont plus que trois dans le bloc, au sol se trouve le corps du scientifique qui leur a injecté le produit, égorgé. Il y a aussi le corps d'un garde, mort par balles.

Les portes résistent un peu, mais elles s'ouvrent en les forçant. Il n'y a aucun plan dans les environs, mais sur le sol on peut trouver quelques corps de temps en temps, dévorés. Les voilà dans ce qui ressemble à un laboratoire **– Annexe I**.

Les PJ sortent par la salle 10, et tombent sur des couloirs plongés dans un noir quasi-complet, des halogènes se rallument quelques secondes et clignotent, pour s'éteindre à nouveau. Les couloirs sont longs et vides, et il y fait très frais. La salle 9 est plongée dans le noir et, avec un test de PER, on peut voir lorsque les lumières se rallument brièvement que quelque chose à l'intérieur se traine au sol.

La salle 8 est ouverte, à l'intérieur se trouvent deux scientifiques criblés de balles. Leur blouse est tachée de sang, le rouge se mêle au blanc. Ils n'ont rien sur eux mis à part des stylos et des cartes d'accès. Dans la salle se trouvent des tables à dissection. Sur l'une se trouve un corps (que l'on ne peut encore une fois qu'apercevoir que brièvement avec les lumières s'allumant et s'éteignant constamment) en partie ouvert et qui n'a ni jambes ni bras. Sur une autre table se trouve un sac à cadavre, rempli mais inerte pour l'instant. Les cadavres sur les tables se mettront à bouger si on s'approche trop près mais ils ne sont guère dangereux et ne peuvent pas se déplacer, il faudra cependant faire un test de Sang-Froid. Il y a aussi des tables où sont entreposés des bocaux et des rapports. Dans les bocaux se trouvent des organes ainsi que des morceaux de peau. En regardant attentivement dans les bocaux, on peut voir des écailles sur les morceaux de peau, et les yeux ont des pupilles verticales.

Les couloirs sont longs et certaines traces de sang sur le sol leur rappellent qu'ils ne sont pas seuls ici. La salle de la morgue est ouverte, on peut entendre un bruit sourd venant du fond de la salle sombre. Il s'agit d'un frigo où l'on conserve un corps. Si les PJs font quelques pas dans la salle, un deuxième puis un troisième se mettent à faire du bruit. Il n'y a rien dans la salle à part des outils de dissection et des scalpels utilisables comme armes. Les autres outils ne seraient pas maniables en combat. Le labo du Docteur Brown (la salle 11) est fermé par une grosse porte en métal et un lecteur de carte. Ils n'ont évidemment pas la bonne carte.

Pour passer dans les couloirs suivants (orange à bleu), il y a un sas. L'air se réchauffe et les portes s'ouvrent enfin. Il y a au sol un cadavre ouvert en deux, et un homme au-dessus qui semblent piocher dans les viscères du corps. L'homme est un des gardes de sécurité du laboratoire. Il se retourne lentement à l'approche des Pjs. Des bouts de chair lui tombant des lèvres. Il tient encore un morceau d'intestin dans ses mains. Visiblement un morceau de son épaule droite a été arraché. Il lève les bras en l'air et émet un long soupir avant de s'avancer d'un pas trébuchant vers les hommes stupéfaits. Jack recule en disant que c'est comme dans l'histoire que Jared lui a raconté. Le mort-vivant possède un holster contenant une arme. De plus, il est recouvert d'un gilet pare-balles lui protégeant le torse, les bras et les jambes. Les Pjs doivent réussir un test pour conserver leur sang-froid.

Il n'y a pas 36 solutions pour affronter ce monstre. Le couloir est large, on peut donc tourner autour (avec un risque de se faire chopper mais moindre), le rouer de coups ou de coups de scalpel ou même l'immobiliser en le mettant à terre, prendre l'arme qu'il possède et lui exploser la tête. On peut lui prendre le gilet pare-balles qui le protège. La salle 7 contient une salle de serveurs, assurant certainement la transmission de données dans le complexe. Les serveurs semblent avoir été détruits, certains à coup d'objets, d'autres par balles. En tout cas cette salle ne présente plus aucun intérêt.

E = Ascenseur : il faut un passe pour le démarrer.

Dans la salle 6 se trouve une pièce remplie d'écrans et de claviers. On peut utiliser les caméras des salles 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11 et de la morgue où de nombreux placards semblent être ouverts désormais. Il y a un corps sur une chaise, il s'agit d'un agent de sécurité possédant une arme et une lampe, il se relèvera en zombie peu après le message de Glenn. Il a été mordu plusieurs fois au torse. Un micro est face à lui et un bouton rouge clignote, comme si quelqu'un essayait de joindre ce poste.

La voix de Glenn se fait entendre quand on appuie dessus:

« Alors, est-ce que c'est bien vous ? Enfin ! J'espérais vous avoir. Oui je sais je vous manipulés, mais pas trompés ! Je n'en voulais pas à votre vie, sinon vous seriez déjà mort. Je me suis servi de vous pour atteindre Brown, et ça a plutôt bien fonctionné, il vous voulait. Enfin surtout Rick. Ton sang contient une chose qu'il désirait visiblement. Bien, on peut discuter toute la journée ou travailler. Moi et mes gars avons détruit les réserves d'un virus dans le labo. Heureusement pour vous, votre salle était hermétiquement close afin de ne pas contaminer les sujets, et donc vous êtes intacts. Malheureusement pour vous, on est coincé dehors, et non seulement y'a des gars armés mais aussi des ABO qui attaquent. Alors nous on les retient, le temps que vous mettiez la main sur le docteur Brown et ses recherches. Il y a un ascenseur à l'est, il faut le passe du Doc, ou d'un assistant proche de lui. Vous allez devoir fouiller les corps. »

« Chercher un scientifique du nom de Marcus Fletch, ou Henry Walker. Seul ses deux-là avaient les autorisations en plus du Doc pour descendre au sous-sol. Vous trouverez les résultats de ses recherches en bas. Enfin j'espère pour vous, sinon je n'aurais aucune raison de vous faire sortir de là. Plus loin au nord-ouest se trouve la sortie, fermée. Tuer le docteur et ramenez- moi les recherches pendant que je travaille et je l'ouvre. Recontactez-moi par ce micro quand vous aurez fait le boulot. Terminé. »

On peut entendre quelques coups de feu à travers le micro, puis des parasites.

Salle 5 : il s'y trouve deux morts-vivants. Le premier est en blouse et l'autre est un garde avec un gilet pare-balles. Son fusil à pompe vide se trouve à terre. Aucun n'est le scientifique recherché. Dans la salle on peut trouver des infos sur les Hunters : le processus de croissance, la façon de les fabriquer et l'utilité militaire.

La salle 3 est une salle de conférence, les chaises sont renversées et du sang a aspergé le tableau blanc suspendu à l'un des murs. Il y a un zombie avec la gorge ouverte qui se promène, il est en blouse.

Au niveau de la salle 4 se trouve un garde blessé, adossé contre le mur en face de la porte, braquant difficilement les PJs quand ils arrivent, puis les suppliant de l'aider. Il y a des corps criblés de balles dans la pièce. Il raconte qu'il a une famille et qu'il veut juste sortir d'ici, que travailler ici était une erreur. Il peut indiquer qu'un des assistants est allé se cacher dans la salle des expérimentations à l'ouest d'ici. Il en a le passe. Il a une morsure à la jambe et mourra d'ici une dizaine de minutes, se transformant rapidement en mort-vivant. Son arme est vide.

Dans cette pièce se trouve plusieurs lits utilisés par les gardes qui surveillent le centre. Il y a aussi des placards et des douches ainsi que des toilettes. Dans les placards se trouvent des vêtements de civils propres ainsi que 2 chargeurs plein de 9 mm et une boîte entamé de cartouches pour fusil. Il en reste 2d6+3. Il y a aussi sur le mur une trousse de premiers secours contenant le nécessaire pour stopper une hémorragie et recoudre un homme ainsi que des antidouleurs.

En prenant à l'ouest, on peut voir la salle 2, la porte s'ouvre automatiquement. On peut trouver des étagères à ouverture automatique, contenant de nombreux produits aux noms plus insolites les uns que les autres pour les non-initiés. Rien d'utile.

Enfin le long couloir mène vers la salle 1. De nombreux mort-vivants tapent sur la porte en acier lourd (2d3+1). Une fois le chemin sûr, les Pjs peuvent passer la porte et découvrent à l'intérieur une salle des horreurs. Dans d'énormes tubes sont conservés des bras, des jambes et des organes énormes. À tout cela sont branchées des machines auxquelles pendent des dizaines de câbles. Un scientifique se retourne quand les Pjs entrent et leur hurle de ne pas avancer, autrement il provoque la destruction de la base. C'est du bluff, on ne peut pas faire exploser cette base. Si les Pjs le croient, il les manipulera pour essayer de sortir. Sinon il les suppliera de l'épargner en échange d'infos. Autrement s'ils le tuent ils peuvent prendre son badge pour descendre à la salle 11 par l'ascenseur.

Ce scientifique est Marcus Feltch, un homme âgé d'une cinquantaine d'années aux cheveux gris et à la blouse tâchée de sang, mais il n'est pas blessé. Il a un scalpel dans une poche. Il n'a aucune empathie pour les autres et veut sortir à tout prix, sa vie est plus importante que ses travaux. Les Pjs s'en débarrasseront sans doute, autrement il sera capturé par les UBCS qui viendront ici lors du chapitre I de l'acte V et sera emmené dans le bateau du chapitre III de l'acte V où les Pjs pourront le retrouver.

S’ils laissent Marcus parler, il leur dira que ce fou de Brown se sert de tout le monde pour terminer son projet, un nouveau type de Hunter disposant d’une faculté de régénération. Il ne sait pas pourquoi il veut le sang de Rick, mais en tout cas il sait que Brown préférera lancer son Hunter même si il n’est pas terminé plutôt que de le voir détruit. Le docteur se trouve en bas, certainement en train d’effacer son travail pour en conserver la seule copie.

Les Pjs peuvent désormais prendre le chemin vers l’ascenseur pour enfin faire face à Brown. L’ascenseur est une simple cage de métal avec un unique bouton. Il descend pendant une dizaine de secondes avant de s’arrêter, émettant une petite sonnerie.

Les portes s’ouvrent alors, donnant accès à une grande salle. Au centre de cette salle se trouve des grands tubes. Tous les murs sont recouverts de câbles charriant différents liquides. Les câbles partent de cuves le long des murs et rejoignent les tubes au centre de la salle. Dans ces tubes se trouvent des hunters, mais d’un nouveau genre. Leurs griffes semblent un peu moins longues, mais eux sont plus grands et gros. Leurs mâchoires sont sensiblement plus carrés et leurs crocs plus développés. Au fond se trouve deux escaliers se rejoignant vers le sommet, donnant accès à une console. Depuis cet endroit on peut voir l’ensemble de la salle.

En haut se trouve le docteur Brown, qui tient un revolver et est en train d’utiliser un ordinateur portable branché à la console. Soit les Pjs s’approchent en silence, le surprennent, et au choix le tue ou non, mais de toute manière il activera la console à moins d’avoir fait un carton en visant la tête ou le cœur. S’ils le laissent parler cependant, il révélera que le sang de Jacob était parfait car il contenait de quoi résister face au virus d’Umbrella, le virus Tyrant. Cet anticorps était la clé pour rendre ses hunters invincibles. Malheureusement le sang du Pj est moins bon. Mais cela lui importe peu car il va montrer à Umbrella que malgré tout, ses hunters sont assez forts pour le faire gagner.

Brown se met alors à tirer sur eux avec son revolver (il est nul en tir) et active alors la console. L'ordinateur portable posé sur la console contient les infos sur le sérum de Brown qui, s'il le peut, s'échappera par l'ascenseur avec ses données. Si la console est activée, une voix retentit :

« Ouverture de la cuve 1»

Puis elle se répète tous les cinq rounds, provoquant l'ouverture des autres cuves et libérant les Hunters les uns après les autres. Le seul moyen de s'échapper est de reprendre l'ascenseur après avoir récupéré l'ordinateur portable.

Ces hunters possèdent les mêmes caractéristiques que les hunters M-121, mais ils se régénèrent. Mal cependant. Lancer un d6 à chaque blessure : 1-2-3, pas de régénération. Sur un 4-5-6, régénération de 1d10 points de vie. De plus, leur long séjour dans la cuve et leur statut de nouveau-né font qu'ils n'arrivent pas à se coordonner correctement, ils ont les caractéristiques du M-121 avec un malus de -3 à tous leurs jets et n'ont pas de carapace.

Une fois en sécurité, les Pjs peuvent recontacter Glenn par le biais du micro, il répondra au bout de longues secondes et les félicitera. Il leur demande de se rendre vers le volet de métal au nord et de patienter.

Si Brown le peut, alors qu'il est blessé mortellement, il dira à Rick que son sang est impur, juste avant de pousser son dernier soupir en tant qu'être humain, car il s'est injecté son sérum imparfait avant l'arrivée des Pjs et reviendra monstrueux.

Les Pjs peuvent retourner prévenir Glenn et le volet s'ouvre finalement, donnant accès à un escalier. Les Pjs sont escortés par deux hommes armés et cagoulés qui les désarment et qui leur font traverser les couloirs rouillées de l'usine jonchées de corps criblés de balles et qui les amènent devant Glenn, à l'extérieur. Celui-ci leur demande de lui remettre les informations qu'ils ont récupéré et les fait fouiller pour s'assurer qu'ils n'emportent rien de compromettant.

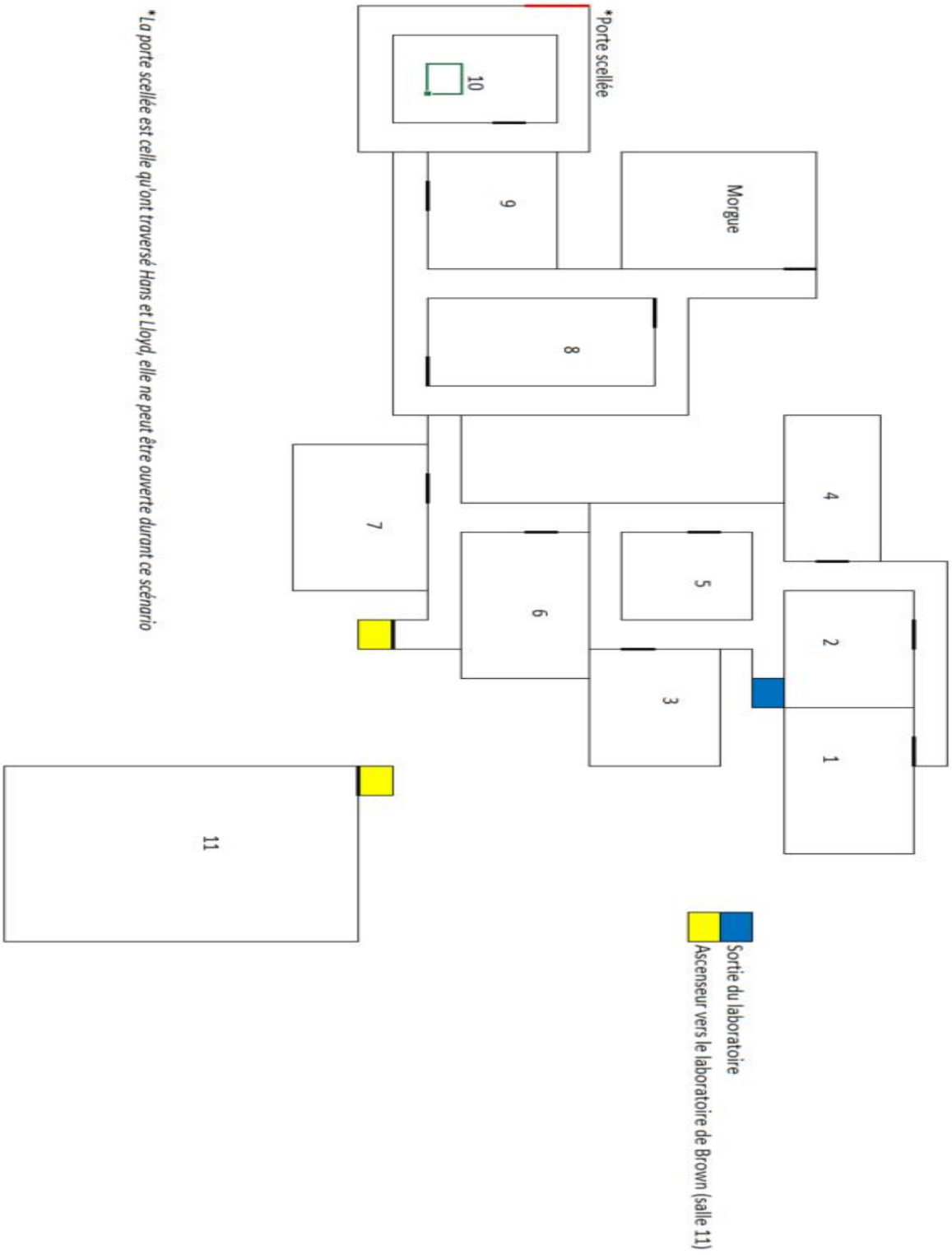
Plus loin les attend un van qui va se charger de les déposer à l'entrée de la ville après qu'un homme de Glenn l'ait aient soigné. Ils sont fourbus mais sauf. Chacun d'entre eux est épuisé, physiquement et mentalement. Impossible de faire le moindre geste, et chaque pensée les ramène à cet enfer.

Conclusion :

Les PJs ont donc réussi à sortir encore une fois vivant des machinations d'Umbrella. Les secrets qu'ils ont appris dans cet enfer ne pourront cependant jamais plus quitter leur mémoire. Des ABO, des morts qui reviennent à la vie ET mangent de la chair humaine. Leur esprit vacille et se débat rien qu'en y pensant, rejetant cette atroce vérité de toute ses forces. Mais ils l'ont vu, de leurs yeux. Et ont failli être dévoré.

Et maintenant, alors que le calme est revenu, ils peuvent se poser la question. Est-ce que leurs âmes appartiennent désormais au diable ?

Annexe I : Plan du laboratoire n°2 de Brown



Nota Bene : *Glenn se fait toujours passer pour un membre d'Umbrella dans cette partie. Il se sert ici des Pjs en leur faisant croire qu'ils vont travailler pour le compte d'Umbrella et que la société les laissera tranquille s'ils aident Glenn à tuer Brown. Evidemment c'est tout le contraire qui va se passer. Cela permettra à Glenn de récupérer les données de Brown, de ne pas mettre un pied dans le labo et donc de ne pas apparaître sur les vidéos qui seront récupérées par la firme par la suite. Seuls les Pjs seront sur celles-ci, et ils feront une très jolie cible.*

Fin du chapitre III et de l'acte II

Acte III : Seconde partition

Introduction

1998. Raccoon city, une bourgade du Midwest des Etats-Unis perdue au milieu des immenses plaines américaines. De par la conjoncture, la ville a périclité. Aucun pôle attractif et, comme toute ville de campagne, peu de bénéfices enregistrés et donc aucun site touristique d'aucune sorte. Jusqu'à l'installation des usines d'Umbrella Corporation, il y a quelques dizaines d'années. Grâce à cela la ville a pu profiter d'un nouvel essor pour arriver à l'état dans lequel nous la connaissons aujourd'hui, une grande cité en constant développement d'environ cent mille habitants, et beaucoup viennent s'y installer afin d'y trouver un emploi. Cette ville, votre ville, est unique par-delà l'Amérique. C'est une ville magnifique, avec ses infrastructures neuves tel que l'hôpital high-tech, ou ses lieux chargés d'histoire tel que l'hôtel de ville récemment rénové.

Cependant tout n'est pas rose, loin de là. La criminalité est en hausse ces temps-ci, et on manque cruellement d'officiers de police. Les rues ne sont pas toujours sûrs, notamment la nuit. Voyous, junkies et clochards pullulent dans les lieux publics. Mais la vie continue et le maire, Michael Warren, a promis de faire à nouveau de cette ville un endroit paisible. Il n'y a donc pas à s'inquiéter…

Chapitre I : Point de départ

Samedi 16 mai 1998 :

A Hans Van Der Vaart : Le réveil est doux, tu te souviens encore des événements de la veille. La fête, l'alcool. Tu revois ton chef, Jim Thompson, déboucher une bouteille de champagne de grande qualité en ton honneur et en celle de l'équipe, mais surtout en TON honneur. Le docteur Brown, le directeur des différents services dont le tien, est même venu te féliciter en personne !

Cet imposant bonhomme enveloppé dans sa blouse blanche, au front dégarni et marchant avec sa canne est venu te dire bravo, et pas pour rien. Tu as réussi, avec l'aide de l'équipe, à trouver la bonne formule pour permettre à une protéine créée par Umbrella de se faire accepter par l'échantillon qu'on t'avait remis. D'après ton supérieur, cette prouesse permettra dans le futur de créer de nouveaux médicaments afin de lutter contre tous les fléaux qui sévissent chaque année, toutes ces maladies incurables. Enfin tout ça c'est bien beau mais Lloyd, Mike et Tom t'ont manqué – **Annexe I**. Dans les labos, tu es entouré de tous ces types qui envient ta place…tu aurais bien aimé avoir un ami à tes côtés ce soir, mais il n'était pas vraiment possible de les faire venir. Au moins tu auras fait avancer la science. Mais pour le moment tu as tête est lourde, et tu as besoin d'un verre d'eau.

Titubant d'un pas peu sûr vers une cuisine en désordre, ta main réussi à trouver difficilement un verre propre, tu le rempli et le vide tout aussi vite pour recommencer. Après avoir pris un médicament, tu commences à te souvenir qu'aujourd'hui nous sommes samedi, et que tu peux te reposer tranquillement. Tu n'as plus qu'à attendre que ce foutu mal de crane passe…

A Lloyd Kaufmann : Encore un week-end comme les autres. La présence de Hans t'a tout de même manqué. Malgré ses défauts, tu parviens facilement à t'amuser avec lui et à oublier ses nuits blanches teintées d'alcool. Mais il ne décrochait pas au téléphone, sans doute pris par une affaire urgente. Alors tu es allé profiter de la nuit. Et la nuit dernière était encore une de ces nuits pleines de whisky et de glaçons. Tu as fait le tour des bars et as rapidement décidé de revenir chez toi, pour finir la soirée avec une bouteille de ton choix. Mais tu l'as bien mérité, la semaine a été rude, une affaire d'adultère, rien de bien ragoutant. Tu as du prendre des photos pour permettre à l'épouse de prouver que son mari était le coupable dans l'histoire, et tu as gagné ta paye.

Tu te réveilles dans ton lit, l'esprit embrumé mais sans mal de crâne, faut dire que tu es habitué depuis le temps. Après quelques exercices physiques, tu te mets rapidement à ranger quelques affaires dans la cuisine, histoire de préparer un gros café, et tu décides d'appeler Hans afin de lui payer un coup et de discuter un peu. Et aussi pour faire une partie d'échec au parc. On ne dirait pas comme ça, mais tu apprécies ces petits moments de détente où tu n'as pas à te méfier de qui que ce soit. Tu l'appelles, un rendez-vous au Raccoon Park serait sympathique.

Les deux compères se retrouvent donc au Raccoon Park, il semble qu'une partie de celui-ci soit fermé et entouré d'un bandeau de police. Les gens s'agglutinent et parlent, certains sanglotent même. On peut en interroger, ils révèlent que les fillettes McGee ont été visiblement retrouvées mortes ce matin dans le parc, éviscérées par un animal d'après le journal. Les Pjs peuvent toujours faire leur partie, mais ils n'en ont certainement plus envie. Lloyd se rappelle avoir déjà croisé ces fillettes et leurs parents. Le père est un grand amateur d'échec et l'a affronté plusieurs fois.

Ils peuvent aller boire un coup ou se balader, il y a une exposition de peintres français à la galerie d'art ainsi qu'une fête foraine en ville pour une semaine. Le moyen le plus simple de parcourir le centre de la ville est le tramway. Tout du moins pour le nord. Les rails sont en construction concernant le sud et l'est. Sinon il y a le bus et les taxis.

Dans tous les cas, Hans reçoit un appel sur son portable, un de ces gros portables financés par le Raccoon Hospital.

La voix de Tom se fait entendre : « Hans ? Bonjour, excuse-moi de t'appeler à l'improviste. Je sais que tu m'as dit de n'appeler à ce numéro qu'en cas d'urgence, mais je n'arrivais pas à te joindre chez toi et je commence à m'inquiéter au sujet de Mike. Est-ce que tu peux venir à mon restaurant à la fermeture, il faut qu'on discute. Et n'hésite pas à emmener Lloyd, l'avis d'un détective pourrait être très utile». Tom raccroche après avoir obtenu l'accord de Hans.

Le restaurant de Tom Nolsweek est un restaurant français. Il s'agit d'un vieux rêve qu'il a concrétisé après avoir quitté Umbrella. Il travaillait à l'hôpital tout comme Hans, et voyait régulièrement Mike Paige lui aussi. Cependant il a quitté Umbrella sans avoir fait grand-chose là-bas. Installé sur Flower Street, sur la berge de la rivière, les clients affluent et raffolent des mets français, changeant radicalement des fast-foods habituels. Ouvert dès 9h00 afin de permettre au client de prendre son café, il ferme ses portes vers 22h30, sauf le week-end où il ferme à 23h30. Ce restaurant est assez cher, chic, et a une clientèle plutôt bourgeoise.

Le reste de la journée passe rapidement. Le Pj chercheur attend sans doute le soir avec une pointe d'appréhension, qui grandit au fil de l'après-midi. Il peut se rappeler que ces temps-ci, pris par son travail intense, il avait moins fait attention à Mike, mais celui-ci semblait tout de même moins présent, souvent fatigué et même sur ses gardes. De plus il ne l'a pas appelé depuis quelques temps. Mike était uniquement joignable le week-end, mais il ne manquait jamais à l'appel pour sortir. En y réfléchissant bien, il avait un comportement de plus en plus étrange.

Ils doivent donc patienter jusqu'à la fermeture, soit 23h30. Ils peuvent aller manger là-bas ou ailleurs en attendant. En tout cas, à la fermeture, ils peuvent demander à voir Tom, et un des employés les guident alors à son bureau. Ils traversent le restaurant tandis que des serveurs le range, passent à côté des cuisines et finalement atterrissent dans le bureau de Tom. C'est un véritable fatras. Tom a l'air fatigué, à cause de la quantité de travail. Il salue les Pjs à leur entrée et déplace deux chaise en plastique qui étaient contre le mur, ouvre la petite fenêtre derrière le bureau, sort un cendrier de sous le bordel recouvrant son bureau puis s'assied en s'allumant une cigarette.

Tom commence à discuter, leur demandant comment ils vont, puis il commence à parler de Mike. Il explique à quel point il paraissait soucieux la dernière fois qu'il l'a vu, le dimanche 3 mai. Il devait repartir à son boulot le soir même. Il ne voulait pas dire où, mais il disait à Tom qu'il n'en pouvait plus, que ce qu'il faisait n'était pas éthique. Quand Tom lui a demandé d'en dire plus, il a dit que c'était dangereux de trop en parler car il était surveillé.

Mike regardait partout, et prenait peur au moindre bruit de pas. Au bout d'un moment il se tut, se mit à fixer les gens qui passaient et devint soudain pâle. Il informa Tom qu'il devait y aller et parti brusquement. Tom fut trop surpris pour le rattraper, et depuis il n'a plus eu de nouvelles.

Tom est sûr que quelque chose est arrivé, car Mike n'est pas comme ça habituellement. Au début il n'ose pas en parler, mais il finit par demander aux Pjs de venir avec lui fouiller l'appartement de Mike, afin de comprendre ce qu'il se passe. Il est bien passé le week-end dernier, mais il n'y avait aucun signe de vie. Il a aussi alerté la police qui ne semble pas prendre l'affaire au sérieux, mais Tom le sent, quelque chose se passe. Quelque chose de grave. Et il a besoin des Pjs pour aider Mike. Ils doivent fouiller et trouver quelque chose qui pourrai les aider à comprendre la situation et convaincre la police.

Afin de les convaincre de venir, Tom va jusqu'à leur dire qu'il a les clés, ce qui se révèlera faux. Il leur demande de le rejoindre dimanche soir sur le parking d'un drugstore non loin de l'appartement de Mike, qui se situe dans un immeuble près du croisement de French Street et d'Ivy Street. Après cela, Tom les invite à rentrer chez eux pour y réfléchir, et leur dit de le rejoindre demain soir à 00h00 sur ce parking. Les Pjs rentrent ensuite chez eux et peuvent en discuter. Hans ne peut qu'approuver le fait que Mike ne semblait pas dans son état normal ces temps-ci.

Dimanche 17 mai 1998 :

La journée passe lentement, très lentement à vrai dire. Hans est probablement assez stressé à l'idée de faire ce qu'il va faire. Il n'a jamais eu d'expérience de ce genre. Avoir Lloyd avec lui peut-être plutôt rassurant, car il semble déjà mieux connaître ce genre de situation, ce qui n'est pas très surprenant vu sa profession de détective. Les Pjs ont quartier libre pour la journée, pour aller par exemple faire un repérage assez sommaire. L'immeuble est miteux, les portes délabrées, aucun gardien, et peu de monde dans la rue. Un appartement qui ne convient pas du tout à Mike. Tom ou Hans n'y sont jamais allés, et encore moins Lloyd. Et Mike a probablement les moyens de se payer bien plus. Mais il est de toute manière assez secret. Le boulot qui veut ça, sans doute...

Les Pjs retrouvent donc Tom sur le parking mentionné. Celui-ci est vêtu d'habits assez sombres, il est venu avec sa vieille berline. Il fume une cigarette dans sa voiture en les attendant et pâlit en les voyant arriver. Comme la plupart des gens, il n'a pas l'habitude de faire des choses illégales. L'appartement se situe au 1er, il n'est pas difficile d'entrer dans l'immeuble. On passe la porte métallique puis on monte des escaliers de béton, pour finir par arriver dans un couloir avec de la moquette verte foncée et de la tapisserie bon marché. La porte en bois indiquant 102 se trouve finalement devant les Pjs.

Tom avoue alors à Hans qu'il n'a pas les clés, mais il a emmené un pied de biche, espérant que ça ferait l'affaire. Il avait trop peur que Hans refuse s'il lui disait qu'ils allaient entrer par effraction. À eux de voir s'ils connaissent une meilleure méthode, mais ça fait du bruit. Aucun passage dans le couloir cependant, et personne ne viendra leur causer de problème dans tous les cas.

Une fois la porte ouverte, ils entrent dans l'appartement de Mike. C'est la première fois qu'ils y mettent les pieds. Une petite entrée aux murs un peu écaillés donne sur le salon. Assez grand, celui-ci dispose d'un canapé avec une table basse face à un meuble marron sur lequel une télévision est posée à côté d'un téléphone fixe. Le reste de la pièce ne contient que des cartons remplis ou vides qui semblent prévus pour un futur déménagement. Le sol est recouvert d'un parquet rayé et il y a une petite cuisine sur la gauche avec quelques couverts dans l'évier. Il n'y a que des conserves dans les meubles. Deux portes se trouvent aussi sur la droite et enfin une porte vitrée en face donne sur le balcon.

Dans la première pièce à droite se trouve la salle de bains avec toilettes et le ballon d'eau chaude. Derrière la deuxième porte se trouve la chambre, avec un lit et à coté un placard vide. Des cartons trônent aussi dans la pièce. Les cartons sont remplis de vêtements, de photos de famille et de babioles inutiles. L'ensemble à l'air plutôt propre mais poussiéreux, visiblement Mike n'est pas passé ici depuis quelques temps. De plus il semblait préparer son départ. Si on lui pose la question, Tom est lui aussi étonné et répond que Mike ne lui a jamais parlé de ça.

Des bruits de pas et des voix se font soudain entendre dans le couloir après quelques minutes de fouilles si la porte d'entrée est restée ouverte. Sinon un Pj peut entendre le bruit de la porte qui s'ouvre et les voix apparaissent au même moment. Si le Pj est dans le salon, il verra directement la porte s'ouvrir. Si la porte était grande ouverte, les voix s'arrêtent et les inconnus approchent prudemment.

On peut en entendre un dans le couloir disant aux autres qu'ils feraient mieux de se tirer, et un autre répondre que Cusak leur fera la peau s'ils font ça. Soit ils entrent avec confiance s'ils ne suspectent rien, soit l'un d'eux pousse doucement la porte pour jeter un coup d'œil. Il y a trois types dans la vingtaine et habillés comme à la mode des gangs des années 90. L'un d'eux porte une batte de base-ball, les deux autres un jerrycan d'essence qui sent fortement **– Annexe II**. En fonction de la situation, différentes possibilités. Soit les Pjs les font fuir, soit leurs adversaires allument un feu (si l'un d'eux n'a pas besoin d'aller se bagarrer, il en profitera pour mettre le feu), soit un court combat s'engage avant qu'on entende hurler dans le couloir que les flics vont arriver, ce qui fait fuir les intrus et les PJs aussi logiquement. Dans tous les cas, les Pjs doivent entendre le nom de Cusak.

Une fois dehors, et qu'importe la manière, les PJs sont bien obligés de se rendre à l'évidence. Ils n'ont aucune idée de l'endroit où est Mike, et visiblement quelque chose de louche se prépare. Il semble qu'un certain Cusak ait ordonné à des membres de son gang de brûler l'appartement de Mike. Mais qu'est-ce qu'un gang vient fabriquer là-dedans ? Mike n'en a jamais trop dit sur sa vie, mais aucun d'eux ne l'a jamais vu fricoter avec la drogue ou bien commettre des actes criminels.

Les PJs peuvent donc retourner chez eux les mains vides alors que l'adrénaline n'est pas encore descendue, et ils sont peut-être amochés. Lors de leur départ, Tom leur demande de venir chez lui dès le lendemain, il compte prendre quelques jours de congés. Il faut découvrir ce qu'il se passe.

Conclusion :

Richesse, connaissance, pouvoir, gloire. Raccoon City est une promesse qui attire de nombreuses personnes, mais de toute évidence cette ville a aussi ses sombres secrets, ce qui ne laisse rien présager de bon.

La disparition soudaine de Mike, son appartement vide, un gang ? Ce mois de mai devient de pire en pire… Les Pjs ne comprennent pas ce qu'il se passe, mais il semble que leur ami ait de gros ennuis. Peut-être a-t-il été kidnappé, ou bien qu'il se cache.

En tout cas les PJs ont une piste : Cusak. Mais ça ne va pas être facile de mettre la main sur un chef de gang. Enfin c'est toujours mieux que rien. Et de toute manière, peut-on vraiment laisser un de ses amis dans une situation aussi grave ?

Annexe I : Tom Nolsweek

Ancien chercheur et natif d'Arklay, Tom a rencontré Hans au laboratoire et ils ont gardé contact. Hans l'a ensuite présenté à Lloyd, et le courant est passé. Les trois hommes ont l'habitude de faire des soirées avec Mike Paige, un autre chercheur. Contrairement aux deux autres, Tom a quitté Umbrella et est parti ouvrir un restaurant à Raccoon. Il est encore en vie car il n'a pas eu l'occasion d'aller loin chez Umbrella et n'a jamais découvert la vérité.

Tom est un homme d'une quarantaine d'années aux cheveux grisonnants. Amateur de bonne chair, il est petit et bedonnant, et il a un air sympathique. D'un caractère simple, il est ouvert aux discussions et n'hésite pas à blaguer.

Ancien chasseur, il connait beaucoup d'anecdotes sur Raccoon et ses alentours. Il a préféré arrêté la chasse cependant car il est assez maladroit, et sa vue a tendance à baisser avec l'âge, même s'il refuse de l'admettre.

Caractéristiques :

FOR : 3	ESP : 5
AGL : 3	CHA : 3
CON : 4	PER : 2

Compétences :

- Armes à feu
- Médecine

- Points de vie : 20

Annexe II : les trois voyous (19, 20 et 17 ans respectivement)

Brad : le petit chef, il se prend pour un caïd car il fait partie du gang de Cusak. Il doit être calmé par la force et il se ratatinera s'il n'a plus le soutien de ses amis. Il a la batte.

Lewis : l'intéressé, il cherche juste à se faire de l'argent, mais il a peur que ça tourne mal. Il ne veut faire de mal à personne, sauf si on agresse ses potes (pas Brad en l'occurrence)

Carl : le suiveur, il a confiance en Brad et veut prouver qu'il est capable de rentrer dans le gang de Cusak. Ami avec Lewis. Naïf, il croit qu'il peut tout faire.

Caractéristiques :

FOR : 2	ESP : 2
AGL : 2	CHA : 2
CON : 2	PER : 2

Compétences :

Corps-à-corps
Brad sait manier la batte avec un bonus de +1

Point de vie : 12

Equipement :

Brad possède une batte de base-ball neuve.

Nota Bene : *Mike Paige est un ami des Pjs, et c'est aussi un chercheur qui connaît l'existence des ABO et les étudient pour le compte d'Umbrella. Ses supérieurs l'ont envoyé au manoir Spencer dans les montagnes pour y travailler. Il revenait en ville les week-ends pour se changer les idées. Il était présent le 11 mai lors de la contamination du manoir et est décédé là-bas, dévoré par un mort. Il reviendra ensuite en zombie et hantera l'un des nombreux couloirs de cette maison maudite. Il sera finalement abattu par l'un des membres du STARS le 23 juillet avant que son corps ne soit réduit en cendres par l'explosion finale qui balaiera cet endroit…*

Fin du chapitre I

Chapitre II : Dans l'obscurité

Entre le 17 et le 22 mai 1998 :

Un sombre brouillard plane sur la ville. Les habitants font semblant de l'ignorer, mais des choses se trament dans l'ombre. Vous le savez. Votre ami a disparu, un groupe a tenté de faire disparaître ses traces. Que lui est-il arrivé ? Dans quoi a-t-il traîné pour avoir de tels problèmes ? Un nom est revenu : Cusak. Les hommes interceptés à l'appartement l'ont prononcé. Il semble être le chef de ces petites frappes. Quelques jours ont passé depuis l'incident. Entre-temps une nouvelle mort a eu lieu après les jumelles. Les recherches se précisent. Tonya Lipton, une jeune femme d'une vingtaine d'années, a été retrouvée morte sur les berges de la rivière Marble, aux alentours du lac Victory. La police parle d'un grizzly ou d'un animal du même type. Il semblerait qu'elle soit tombée dans la rivière après avoir été agressée, sans doute dans les montagnes Arklay. Mais ce n'est pas le moment d'être déconcentré. Les recherches pour Mike continuent.

La première chose à faire est pour le détective. Il peut commencer ses recherches sur Cusak où il veut, et le plus simple est d'aller se renseigner à la police. Le commissariat est tout bonnement magnifique, un ancien musée aujourd'hui rénovée. On peut d'ailleurs se demander si l'argent dépensé dans la déco était vraiment utile. Une magnifique statue de femme tenant une jarre trône devant une fontaine, et plus haut se trouve un poste d'accueil pouvant renseigner le visiteur perdu. Un policier fera appeler le contact du détective s'il en possède un parmi les forces de l'ordre. Celui-ci l'invite à venir dans son bureau. Ils pénètrent dans un couloir, dans la partie Est du commissariat. Le couloir part plus loin sur la droite, et il y a quelques distributeurs sur le côté. Sur la gauche se trouve des voyous arrêtés, qui attendent d'être interrogés. Il y a aussi une grande porte donnant sur une multitude de bureaux de policiers qui prennent des dépositions, interrogent, boivent un café ou hurlent dans un combiné.

Le commissariat semble en ébullition. Son contact lui révélera que Cusak fait de plus en plus parler de lui depuis quelques mois, c'est un petit caïd qui tente de se faire un nom. Mais ce n'est pas vraiment un grand criminel alors pour le moment il n'est pas une priorité. IIs ont bien assez à faire avec les dernières morts récentes. Raccoon n'a rien connu de tel depuis qu'Umbrella s'est implanté en ville, et le maire fait pression pour que ça s'arrête le plus vite possible, ce qui explique un certain remue-ménage.

En sortant du commissariat, le Pj croise deux hommes assez jeunes, l'un brun et l'autre blond. Ils portent chacun une tenue sur laquelle se démarque le signe des STARS, l'unité d'élite que possède la ville. Ils passent à côté de lui sans lui prêter la moindre attention et continuent leur route.

Pour le Pj chercheur la semaine est particulièrement ardue, le travail arrive sans cesse et il n'a pas un instant pour se détendre, et même quand il a un instant il pense à la disparition de Mike. Le détective ne peut guère compter sur lui pour le moment, et visiblement cela risque de durer quelques temps, les semaines vont être en effet chargées. La direction veut des données précises sur des échantillons et surchargent les employés. Si Hans en demande la raison à Jim, son supérieur, celui-ci lui dira que visiblement un labo a eu un problème matériel et qu'ils n'ont pas le temps de réparer, et donc que le boulot leur vient dans la tronche car leurs collègues sont des incompétents pas foutus de savoir se servir correctement du matériel.

Lloyd n'a plus qu'à faire appel à son contact de la rue, le jeune Chris, pour retrouver la trace de Cusak. Chris pourra lui donner rendez-vous le samedi suivant pour lui refiler les renseignements qu'il aura trouvé entre-temps.

Samedi 23 mai 1998 :

Les Pjs peuvent se rendre au point de rendez-vous donné par Chris au nord de la ville. Il les y attend. Chris est du genre à se prendre pour un petit loubard, mais ce n'est qu'un jeune garçon. Il sait où crèche un homme de Cusak. Il peut les amener à lui, mais faudra se débrouiller après.

Il les emmène donc devant un immeuble minable, certaines des fenêtres sont brisées et les mauvaises herbes ont envahi tout le devant. La porte elle-même à l'air d'être sur le point de s'effondrer. Au moment où les Pjs s'approchent, Chris s'écrie « là » en montrant un homme du doigt (d'une manière très peu discrète). L'homme s'arrête un instant, surpris, puis de la peur se dessine sur son visage. Les Pjs reconnaissent un des trois loubards qui les avaient attaqués dans l'appartement de Mike, Lewis. Il se retourne et se met à sprinter. Une course-poursuite se déclenche et les Pjs doivent le poursuivre à travers plusieurs quartiers en évitant passants, vélos, voir voitures. Ils finissent finalement par le rattraper.

Lewis supplie rapidement pour sa vie, il dit qu'il n'a rien à voir dans tout ça, qu'il ne fait pas partie du gang, qu'il voulait juste se faire un billet et impressionner ses potes. Il leur donnera ce qu'ils veulent avec un test de CHA réussi. Autrement le faire parler n'est pas trop dur après lui avoir mis quelques claques, mais il vaut mieux éviter de rester dans la rue ou bien une ou deux personnes risquent d'intervenir pour aider le malheureux punching-ball. Lewis apprend aux Pjs que Cusak possède un repère, un entrepôt abandonnée plus au nord. Il y est allé hier soir pour rejoindre ses amis et a entendu des coups de feu, comme une grosse fusillade. Il s'est caché et, quand tout a été fini, il a entendu une voiture s'éloigner. Il a ensuite jeté un coup d'œil et vu des corps dont ceux de ses amis, alors il s'est enfui. Il ne sait pas si Cusak fait partie des corps. Les Pjs font ce qu'ils veulent de lui après, il ne sera pas une gêne et il ne sait rien de plus.

L'entrepôt de Cusak est facile à trouver, mais les policiers sont déjà là. Il va falloir trouver une bonne excuse pour passer... Ou attendre le soir que la scène de crime soit vide. Les policiers ne seront guère coopératifs si on leur pose des questions, et deviendront même suspicieux si on insiste trop. Des rubans jaunes barrent l'accès à la seule porte métallique permettant d'entrer. Une fois la nuit arrivé, les Pjs peuvent pénétrer facilement dans l'entrepôt, des taches de sang sont visibles un peu partout ainsi que des impacts de balles. L'entrepôt est de petite taille, glauque et sale, presque vide mis à part des palettes de bois posées contre un mur, un canapé retourné et percé de balles, et enfin quelques fauteuils en miettes. Des cadavres de bières sont étalés un peu partout. La lumière des réverbères qui pénètre par la porte fait ressortir les taches de sang. On ne peut pas fermer la porte sans plonger l'endroit dans le noir, les fenêtres étant tellement crasseuses que la lumière ne passe presque plus.

La bagarre a été très violente. Il n'y a plus rien dans l'entrepôt, mais il suffit d'observer le sang en quantité et le nombre d'impacts de balles pour le comprendre. Pendant leurs recherches, une voix interpelle les Pjs. Un homme en long manteau brun et cheveux coupés courts les fixe depuis l'entrée. Il leur annonce être des STARS et leur montre sa plaque, puis leur demande d'un ton autoritaire ce qu'ils font là. Ce STARS est Ethan Collins **– Annexe I**. Si les Pjs sont honnêtes avec lui, il leur rapidement proposera d'aller dans un autre endroit pour discuter.

Un fois installés, dans un bar sans doute, il leur explique ce qu'ils veulent. Tout d'abord le corps de Cusak n'était pas là, Ethan pense qu'il a survécu et qu'il se cache. Ethan est devenu STARS il y a peu de temps et est ici pour renforcer une des équipes, la Beta, mais en attendant d'être officiellement intégré il aide la police et prend part aux enquêtes. Il a décidé d'enquêter sur une série de crimes, vols et incendies qui viendraient de Cusak et qui semblent tous durer depuis plusieurs mois. Quand il a soumis sa demande à la hiérarchie, il a été débouté. Malgré les événements récents, il semble que Cusak ait causé beaucoup de dégâts. La police garde ça sous clé, mais le nombre d'incendies a triplé et il y a une augmentation des disparitions inexpliquées. Visiblement quelqu'un au-dessus bloque tout, alors il veut ramener des preuves suffisantes et si possible Cusak lui-même, pour que justice soit faite.

Ses objectifs semblent concorder avec ceux du Pjs, et il leur promet de coopérer quand ils mettront la main sur Cusak. Pour le moment il ne sait pas où il est, il se renseigne et fait marcher les quelques contacts qu'il a pu se faire. Grâce aux dossiers de la police il devrait retrouver quelque chose qui pourrait l'aider, mais ça va prendre du temps. Il leur demande de patienter et d'attendre qu'il les recontacte, car Cusak se cache sûrement après ce qu'il s'est passé, et il ne sera pas facile à trouver. Il leur conseille donc de retourner à leurs occupations.

Ils se séparent ici mais il leur demande leurs coordonnées avant, et les Pjs n'entendent plus parler de lui pendant un moment.

Aller demander au RPD des informations sur lui est impossible car les STARS ont des profils confidentiels sauf autorisation spéciale. Le RPD confirmera uniquement qu'Ethan Collins est bien un membre du STARS. Confronter Ethan à ce sujet est inutile, il fera simplement produire des documents officiels en plus de son badge pour prouver sa bonne foi, car il a après tout accès aux données du RPD en sa qualité d'homme de main de William Birkin.

Lundi 1er juin 1998 :

Anna Mitaki, quarante-deux ans, est retrouvée dans un terrain vague proche de son domicile par deux joggeurs.

De plus trois autres meurtres sont signalés dans la presse, dus à des attaques animales dans la forêt environnante. Un couvre-feu est instauré par les autorités pour traquer les chiens sauvages, récemment repérés.

Mercredi 3 juin 1998, 20 heures :

Tom appelle les Pjs car il aimerait les voir afin d'être informé de leur avancée dans cette enquête. Les Pjs peuvent tout lui expliquer s'ils le veulent, il insistera ensuite pour être mis au courant pour tout ce qui se passe

Vendredi 12 juin 1998, à 18 heures :

Lloyd est dans son bureau, attendant que le téléphone sonne. Peu de boulot en ce moment, heureusement Hans est lui aussi moins surchargé, alors ce soir c'est la fête s'il le souhaite. Le bureau est en fouillis, comme toujours, éclairé par les traits de lumière qui passent au travers des stores installés aux fenêtres. Un bruit sourd se fait entendre. On frappe à la porte, puis un homme pénètre dans la pièce, l'air fatigué. Il ressemble à un employé de bureau tout à fait banal, les cheveux un peu grisonnants. Il a une démarche lourde et s'approche du Pj assez timidement.

Il se nomme Garry Horlan. Il vient vers Lloyd car la police n'avance pas. Son frère Henry, 32 ans, a disparu depuis une semaine sans laisser de traces. La police ne parvient pas à le retrouver, trop occuper par d'autres choses, et ne prend pas au sérieux sa disparition. Garry sait que Henry était en couple depuis peu, et les policiers pensent juste qu'il s'est fait la belle avec sans doute une femme marié, mais Garry est sûr que son frère ne partirait jamais sans prévenir. Il veut donc engager le détective afin de retrouver son frère, mais il a peu d'indications à donner.

Son frère travaille pour une entreprise d'assainissement des eaux usées située au nord de la ville, il est chargé de l'entretien des égouts. Il possède aussi un petit appartement au sud de la ville. Garry peut donner les adresses et la clé de l'appartement. Leurs parents habitent sur Arklay, une ville au nord-ouest, et Henry n'a pas vraiment de relations en ville à part son frère, il vient d'arriver (depuis quelques semaines à peine). Il peut payer 250 dollars immédiatement, et le double la vérité sur ce qui est arrivé à son frère.

Lloyd peut tout à fait refuser, ce qui amènera à la fin du scénario, mais il devrait accepter et peut en parler à Hans, qui voudra peut-être le suivre.

Les deux se réunissent donc le soir et peuvent parler de l'affaire en cours tout en buvant, finissant ainsi la journée.

Samedi 13 juin 1998 :

L'entreprise d'Henry ouvre ses portes dès 8h du matin, il s'agit d'un grand bâtiment entouré de grillage et proche de la rivière sur Chumleigh Drive au nord. On peut voir l'ancienne usine de traitement de déchet de l'autre côté de la rivière. Ce grand bâtiment menaçant à l'air prêt à s'effondrer. Le temps a dépeint les murs et tout ce qui est fait de métal a semble-t-il rouillé. Quant à l'entreprise d'Henry, la WWTR (Waste Water Treatment of Raccoon), elle semble assez neuve. Il y a de larges cuves au fond, des entrepôts sur la gauche ainsi que des bureaux sur la droite. L'odeur n'est pas très agréable, mais pas non plus intenable. Des camions et employés rentrent et sortent régulièrement. Raccoon est une ville en pleine expansion, donc une ville qui pollue. On demandera bien vite aux Pjs ce qu'ils font là, et un test de CHA peut aider pour obtenir des informations.

A l'entrée des bureaux, une double porte vitrée donne sur un hall d'accueil. L'odeur est bien plus agréable, le bâtiment est semble-t-il bien équipé. Une secrétaire est à l'accueil, derrière un bureau, pianotant sur un ordinateur et prenant des appels. Les Pjs peuvent lui demander des renseignements sur Henry, elle leur demandera pourquoi et lui dire simplement la vérité permettra d'obtenir son aide. Elle donnera les noms de son chef d'équipe et d'un collègue de la même équipe. Elle leur dit que ces hommes sont pour le moment en pleine intervention près du beffroi Saint-Michel. On peut les trouver là-bas, encerclant une bouche d'égout avec camion et plots. Habillé d'une tenue grise portant le logo WWTR, un homme s'apprête à descendre tandis que l'autre regarde un plan des égouts. Une odeur nauséabonde remonte du trou sombre alors que l'homme entame sa descente par l'échelle.

Celui resté sur place est le chef, Thomas Hirk. La trentaine, blond, l'air renfrogné. Il demandera aux Pjs de partir et sera agressif. Il n'aime pas vraiment qu'on vienne le déranger dans son boulot et, si on lui parle d'Henry, il dira que c'est un lâcheur qui n'est pas venu travailler depuis une semaine, et tant mieux car il était stupide. Bref lui parler n'apporte rien, il enverra bouler les Pjs. On peut voir la marque d'une alliance à son doigt et, si on lui pose des questions, il dira aux Pjs de se mêler de leurs affaires.

Parler au collègue, Alan Jones, la quarantaine et l'air continuellement blasé, sera plus payant (si son chef n'est pas là pour écouter). Il faudra lui payer un coup à boire et supporter sa descente, il révélera au fur et à mesure qu'Henry avait visiblement eu une dispute il y a deux semaines avec Thomas, et que depuis le travail était devenue infect avec ses deux-là. Il conseille aux Pjs si ce n'est déjà fait d'aller fouiller chez Henry.

Chez Henry, on tombe devant un petit immeuble assez récent, typiquement américain. Après être rentré par une large porte de métal et avoir monté des escaliers de bois, on se retrouve devant l'appartement deux étages plus haut. L'ouvrir est facile avec la clé, il n'y a personne. L'appartement est un peu crasseux, un petit couloir donne sur une cuisine ouverte et un salon se trouve sur la droite. Dans le salon se trouve une table avec des fauteuils, et une télé contre un mur. A gauche se trouve un petit balcon. Au niveau du couloir d'entrée il y a aussi trois portes. Une à gauche donnant sur un petit placard remplie d'affaires non déballées, et sur la droite deux autres portes. La première donne sur une salle d'eau, WC et salle de bains, et l'autre sur une petite chambre avec un lit double, les draps défaits. Dans la cuisine il y a de la vaisselle sale dans l'évier, les restes d'un petit-déjeuner, mais ce n'est pas récent.

La fouille de l'appartement permet de retrouver un petit journal, caché sous le lit, donnant accès à des infos sur la vie de Henry. Il raconte de tout, ses rêves, ses désillusions, et son amour naissant pour Amanda Hirk. Il raconte sa joie d'apprendre que cet amour est réciproque, et la dernière page fait état d'une chose : ils allaient révéler à Thomas la vérité, afin de vivre ensemble. Il espérait que cela se passerait bien, et commençait déjà à faire des plans sur l'avenir.

Les Pjs sont interrompus dans leur visite par un coup à la porte. Une voix de vieil homme demande à Henry d'ouvrir, il dit qu'il sait qu'il est là et veut qu'on lui paye le loyer en retard. Lui ouvrir fera qu'il va falloir donner de bonnes explications, car il menace d'appeler les policiers. Il peut cependant être convaincu avec un test de CHA. Sinon il reste l'échelle de secours, mais il faudra atterrir dans une benne pleine de déchets... Si jamais ils sont arrêtés cela n'entraîne rien de grave, mais ils passent la nuit en cellule avant d'être relâché et doivent payer une amende.

Finalement les Pjs ont bien une piste : Henry Horlan allait partir avec Amanda Hirk, la femme de Thomas Hirk, et visiblement quelque chose s'est mal passé. Ils peuvent donner ces preuves à la police qui arrêtera Hirk, mais jamais Henry et Amanda ne seront retrouvés, et Garry ne paiera pas Lloyd en totalité.

Afin de découvrir le fin mot de l'histoire, ils doivent aller mettre Thomas devant le fait accompli, et l'accuser. Il dit ne rien savoir, et niera tout en bloc, disant qu'il a décidé de quitter sa femme car elle l'insupportait, qu'elle est partie il ne sait où et qu'il ne sait rien à propos de Henry. Cependant cela le rendra nerveux car c'est bien lui le tueur, et il faudra dès lors le surveiller, car il ira une nuit vérifier si les corps sont toujours bien cachés.

Dimanche 31 mai 1998, 3 heures du matin :

Les Pjs en planque peuvent apercevoir Thomas sortir de chez lui, une petite maison près de Park Street. Il faut le suivre en voiture, puis à pied, sans se faire repérer (il n'est heureusement guère vigilant). Il prend sur Ema Street et remonte vers le nord, pour s'arrêter vers Battery Street. Il descend de sa voiture, nerveux, et prend un large sac sur son dos. Il prend alors ruelle sur ruelle, certaines vides et d'autres animées durant cette nuit de samedi à dimanche. Il s'arrête finalement devant une bouche d'égout dans une rue isolée, ouvre son sac et en retire un outil lui permettant de l'ouvrir. Les Pjs le voient l'ouvrir petit à petit, puis descendre par l'échelle. Il n'y a plus qu'une chose à faire, le suivre. Les Pjs descendent dans les égouts, un endroit nauséabond, où l'on peut entendre l'écoulement de l'eau usée. Les rats sont assez nombreux, et l'on entend souvent des clapotis dans l'eau. Thomas est facile à suivre, armé de sa torche, mais s'approcher trop près de lui le fera s'enfuir. Traversant de larges couloirs remplis d'eau croupie, les Pjs doivent parfois descendre dans l'eau afin de continuer à suivre Thomas, l'eau leur arrive alors jusqu'à la taille, et il y un léger courant. Les Pjs doivent faire un test de CON pour résister aux effluves ou bien vider leurs estomacs.

Ils arrivent après une dizaine de minutes dans une partie plus ancienne. De gros piliers en brique sont alignés dans une salle assez grande, l'eau leur arrivant jusqu'aux épaules. Il n'y a pas de courant. On peut voir Thomas s'approcher d'un creux, et commencer à pester. Il se demande où ils sont, ils les avaient mis là. Il commence alors à paniquer et commence à faire le tour de la salle en regardant chaque petit creux. Sur un coté de la salle il y a un escalier en béton permettant d'accéder à une petite plate-forme qui dépasse l'eau.

Au bout d'un moment on peut entendre Thomas crier. Les Pjs le voient alors disparaître sous l'eau et tenter de remonter. Ils peuvent aussi voir quelques écailles briller sous la lumière avant de disparaître sous l'eau. Ils peuvent donc choisir de laisser Thomas et s'enfuir, ou de tenter de l'aider. Le mieux est d'aller sur la plate-forme. Rapidement, Thomas se fait déchiqueter et les Pjs entendent un rugissement, un test d'ESP réussi leur indiquera que c'est un cri déjà entendu à la télé ou au zoo : un alligator, et gros en plus. On peut le voir nager rapidement, il ne faut pas rester dans l'eau. Dégommer la bête se fait aisément, et on peut deviner qu'il a dévoré les cadavres. En effet quelques restes traînent dans l'eau croupie

Sauver Thomas nécessite d'intervenir immédiatement, sinon une fois l'alligator tué il ne reste qu'à prévenir la police qui prendra leur déposition, et dans la journée de dimanche on leur confirmera que des restes humains ont été trouvés dans la panse de la bête. Garry tombera en larmes en entendant la nouvelle, et paiera son dû en apprenant la mort de Thomas. Il remerciera Lloyd et partira rapidement ensuite.

Dimanche 21 juin 1998 :

Les corps de Deanne Rush et Christopher Smith, un jeune couple de 19 ans chacun, ont été découverts par la police. Ils avaient disparu dans Victory Park samedi soir.

Lundi 29 juin 1998, 19 heures :

Les affaires reprennent leur cours normal, et le train-train revient. Enfin, après quelques temps, le téléphone sonne. Ethan Collins leur demande s’il peut les retrouver chez l'un d'eux le soir même.

Ils se retrouvent donc tous chez l'un d'eux, et une fois installés, Ethan leur parle de ce qu'il a découvert. Après beaucoup de recherches, il a enfin retrouvé la trace de Cusak. L'homme s'est un peu éloigné de la ville pour se refaire une santé. Et connaissant le caractère de ce malade, il y a fort à parier qu'il reviendra pour se venger de ceux qui ont tué ses hommes. En effet, Cusak à l'air d'être un cinglé. Il y a un endroit qu'on lui a indiqué et dans lequel il espère trouver Cusak, un repère au nord, loin dans la forêt, il compte bien y aller et propose aux Pjs de l'accompagner, pour qu'ils aient leur réponse au sujet de Mike. Il leur demande aussi d'aller à une adresse qu'il leur donne, une armurerie, afin d'apprendre à tirer et d'acheter de l'équipement.

La police fait désormais surveiller la forêt pour empêcher les gens d'y aller, donc Cusak est pour le moment coincé et il faut en profiter. Il faut éviter les patrouilles et s'y enfoncer afin d'aller le cueillir. Il demande aux Pjs de se préparer en achetant le nécessaire, il veut y aller mi-juillet, car il va être envoyé en mission par ses supérieurs et sera absent durant deux semaines environ. Il demande aussi aux Pjs d'être patient, car Cusak n'ira pas loin, et avec les problèmes en ce moment, il ne peut pas bouger.

Il les rappellera rapidement afin de leur donner une date, en attendant il conseille à Hans de s'entraîner et il leur conseille de se préparer. Enfin il leur promet que si leur ami est encore en vie, il fera le maximum pour les aider à le retrouver une fois Cusak sous les barreaux.

Si les Pjs refusent, il dit qu'il ira avec ou sans eux de toute manière, mais que sans ça il ne les aidera pas en retour pour Mike.

Après cela il quitte la pièce, les laissant seuls et songeurs. Chacun se sent un peu mal à l'aise, car vu les événements récents on peut se demander si Cusak est le plus gros problème, mais ils ont donné leur parole et, s'il y a une chance que Mike soit en vie, il faut la saisir. Il ne reste donc plus qu'à se préparer en attendant la date fatidique. Ils peuvent en faire part à Tom, qui hésitera à les accompagner, mais dira aussi qu'il sait un peu chasser et qu'il possède une bonne arme. On peut le convaincre en lui rappelant son amitié avec Mike. Bref facilement.

Conclusion

Sur ce, la journée se termine et les Pjs savent d'avance qu'ils vont passer une mauvaise nuit. La forêt, lieu auquel ils ne faisaient pas vraiment attention, leur apparaît désormais comme un endroit inquiétant et dangereux. Ils n’avaient pas fait très attention aux morts qui s’empilaient, car même s’il y a eu une augmentation, un voyageur stupide se fera toujours attaqué.

Mais maintenant qu'ils savent qu'ils doivent y aller à leur tour, ils prennent pleinement conscience des événements passés, et du danger qui les y attend...

Annexe I : Ethan Collins

Ethan Collins (un faux nom) est en réalité un espion de la Compagnie ayant réussi à s'infiltrer au sein d'Umbrella et qui sert pour le moment d'homme de main et de gros bras à William Birkin. Celui-ci lui a demandé, suite à la contamination du manoir Spencer le 11 mai, de se charger de détruire toute preuve que l'on pourrait par inadvertance retrouver chez les chercheurs décédés, dont Mike Paige.

Ethan va aussi recevoir comme ordre de se débarrasser du nouveau poulain de Brown, Hans, et veut faire d'une pierre deux coups. L'élimination de Cusak est une étape, son gang ayant été embauché pour se salir les mains à la place d'Ethan, qui préfère souvent la discrétion. Son badge de STARS est officiel, William Birkin a demandé au commissaire Irons de s'occuper de cela afin qu'Ethan puisse se déplacer librement.

Caractéristiques :

FOR : 3	ESP : 4
AGL : 6	CHA : 4
CON : 3	PER : 5

Compétences :

- Armes à feu +2
- Discrétion +1
- Armes blanches

- Points de vie : 16

Nota Bene : *Le Pj détective a eu la possibilité de donner quelques contacts à son personnage lors de la création de celui-ci. Il y a parmi ceux-ci un jeune homme du nom de Chris Grant et servant en quelque sorte d'indic. Il est discret et traîne beaucoup dans la rue, apprenant de nombreuses choses. Il disposait aussi d'un contact au Raccoon Police Departement, mais ce contact était plus frileux à l'idée d'aider quelqu'un qui n'était même pas dans les forces de l'ordre.*

Fin du chapitre II

Chapitre III : Sacrifice

Introduction :

Plusieurs semaines ont passé depuis les derniers évènements, et vous avez l'impression que tout ceci ne pourrait être qu'un mauvais rêve. Après tout Mike pourrait bien avoir tout lâché et être parti, avoir recommencé sa vie ailleurs. Puis les souvenir reviennent brutalement. L'appartement, l'entrepôt devenu un lieu de massacre.

Plus les évènements avancent, plus les choses deviennent hors de contrôle. Et maintenant vous voilà aux trousses d'un homme. Une chasse à l'homme ! Et cette petite ville qui semblait si tranquille au départ. Comment les choses ont-elles pu tourner ainsi ? Mais vous n'avez pas le temps de rêvasser, Ethan Collins, membre du STARS, vous a rappelé il y a peu. Vous avez rendez-vous à 18h au parc, et le temps passe vite…

Jeudi 9 juillet 1998, 18 heures :

Le parc est presque désert. Depuis les récents évènements, les gens ne sortent plus, barricadent leur maison et ne laissent plus leurs enfants sortir tardivement. Les rues elles aussi démontrent la peur présente dans la ville. Durant la journée, les gens ne sortent plus que pour faire le nécessaire, les parents ne vont au parc avec leurs enfants que peu de temps, quand ils ne les enferment pas dans la maison, et les quelques citoyens à traîner ne cessent de regarder par-dessus leur épaule, comme si une bête pouvait leur sauter dessus à tout moment. Les commerces ferment plus tôt, et les gens passent leur temps à épier à leurs fenêtres. La peur est partout et la forêt, au loin, qui avant dégageait une aura paisible, est désormais une masse ténébreuse où résident les pires cauchemars de chacun.

Ethan salue les Pjs, et les invite à s'asseoir sur un banc. Il ne tourne pas autour du pot et commence dès le départ en leur rappelant, si ce n'est déjà fait, de se rendre à une armurerie afin d'apprendre les bases pour éviter tout accident et de se fournir en arme et munitions. Il leur demande si d'autres personnes s'inquiètent du sort de leur ami et souhaitent les aider. Si le nom de Tom ressort alors il conseille la même chose pour lui. Il leur demande ensuite de préparer leurs affaires pour le départ, à savoir tout ce qu'il faut pour une marche à pied de 6 nuits, dans la forêt. Enfin, si jamais ça devient trop dangereux, il appellera la cavalerie. Les STARS ont des hélicos, mais ça lui coûtera probablement sa place.

Si les Pjs hésitent, Ethan se met alors à leur raconter une petite histoire sur Cusak (fausse histoire bien sûr, mais il faut motiver les Pjs). Il leur raconte que ce malade travaillait avant pour un gros gang de Raccoon, et que quand des concurrents se sont emparés des marchandises, il a kidnappé les membres de leurs familles et les a torturés pendant des semaines pour se venger, les dépeçant vivants. Après cette affaire il même fait croire à sa mort, mais à force de travail et de contact avec les membres de son réseau il a retrouvé ce fumier. Il ne le laissera pas échapper à la justice, et il leur dit qu'il est possible que Mike soit vivant. Cusak peut très bien le détenir pour essayer de lui soutirer des infos, car comme les Pjs l'ont dit, il travaille sur des choses top secrètes et Cusak y voit peut-être le moyen de se faire de l'argent. Dans tous les cas, il leur propose donc de partir le 21 juillet au matin.

Il attend ensuite leur approbation et, s'ils demandent pourquoi ils ne peuvent pas partir avant, il leur dit que malheureusement il lui faut d'abord obtenir le maximum de renseignements sur les patrouilles pour passer la partie sud de la forêt, et qu'une semaine ne sera pas de trop pour se préparer physiquement et mentalement, car le voyage risque de ne pas être paisible. Il leur dit enfin qu'il est heureux de les avoir rencontrés, car voir des gens pour qui le sens du mot argent est moins important que l'amitié et qui sont prêts à prendre des risques pour que justice soit rendu lui rappelle pourquoi il est devenu flic.

Avant de partir, il leur dit qu'il les recontactera durant la semaine prochaine afin d'avoir une dernière entrevue, de vérifier le matériel et de leur montrer le chemin qu'ils vont parcourir. Il leur demande donc d'être prêts avant samedi prochain, il souhaiterait les recevoir chez lui afin de tout mettre au point. Il les salue ensuite et les laisse seul, leur laissant l'occasion de discuter s'ils le veulent, mais avant il vaut mieux rentrer vite. La nuit arrive et, le parc étant maintenant totalement désert, il n'est guère rassurant d'y rester.

Dans la semaine du 13 au 17 juillet 1998:

Durant cette semaine, les Pjs ont peu de temps pour parler, les deux travaillant d'arrache-pied. Le docteur Brown ne cesse de harceler Hans au sujet d'une étude à terminer, et Lloyd à de plus en plus affaires liées à des cas de disparitions, la police étant débordée. Ils pourront aussi passer à l'armurerie le soir après le travail. Il est plus simple pour eux d'y aller ensemble, mais le fait de se séparer ne changea pas grand-chose. Les Pjs parviennent à trouver une armurerie avec une salle de tir non loin du zoo de Raccoon. Un homme, la quarantaine et posté derrière un comptoir, est en train de boire un café tout en surveillant d'un œil attentif tous les clients. De chaque côté s'étale des vitrines renfermant de nombreuses armes. Bien que petite, son armurerie semble être prisée par les amateurs de chasse et autres tireurs amateurs...

Cet homme se nomme Mitch Cleygan, c'est un ancien militaire reconverti, et surtout il a ce que recherchent les Pjs. Effectivement, non loin du comptoir se trouve une porte derrière laquelle un homme attend, nettoyant une arme. En voyant les Pjs arriver, il leur demande ce qu'ils veulent et présente un arsenal complet d'armes (voir le tableau d'armes).

La salle comporte plusieurs boxes où l'on peut s'installer afin de tirer sur des cibles en carton. Tout en s'entraînant et en écoutant les avis de l'assistant qui apprend progressivement aux Pjs à utiliser leurs armes, ceux-ci ne peuvent s'empêcher de penser que tirer sur une cible cartonnée qui s'approche et s'éloigne est loin d'être la même chose que tirer sur un cible mouvante qui tente de vous tuer par tous les moyens. Bien que déjà confronter à plusieurs dangers, le temps qui passe et l'échéance qui approche ne font que rappeler un peu plus aux Pjs que bientôt ils seront en danger et qu'ils ne s'entraînent pas pour le plaisir ou même le boulot, mais pour quelque chose de bien pire.

Evidemment le temps passé ne permet pas d'apprendre à tirer correctement, mais aux moins ils connaissent les bases qui leur permettront de continuer seul. Cela leur permettra d'acheter la compétence Arme à feu au chapitre suivant. Ils sortent finalement satisfait, et plus sûr d'eux. Et c'est tant mieux, car le soir Ethan les appelle afin de leur donner rendez-vous au Winchester, un bar de Raccoon, afin qu'ils puissent discuter des derniers préparatifs. Ils ont rendez-vous samedi après-midi, vers 15H.

Mercredi 15 juillet 1998, à 18H48, Hans, à l'hôpital:

Enfin cette fichue étude est terminé. Le docteur Brown va être content. Il a ordonné à Hans de la réaliser la semaine dernière, et visiblement son supérieur Jim Thompson n'approuve pas d'être mis de côté **– Annexe I**. Il ne cesse de lui poser des questions, mais Hans a pour ordre de garder cela pour lui.

Cependant le Pj ne comprend pas tout. Il semble que Brown lui ait donné un minimum d'informations pour réaliser ce test. Ce n'était pas extrêmement compliqué, il souhaitait savoir si un prélèvement de sang précis était capable de s'adapter face à un échantillon inconnu que Brown lui a donné. Il lui a demandé de rester discret, et de ne pas poser de questions. Cependant Hans a réussi à comprendre une partie de ces tests, car après tout il est doué.

Il semble qu'on lui ait demandé de vérifier la résistance d'un échantillon face à une attaque virale, et les résultats semblent très bons. Non content de se défendre, l'organisme de la personne dont provient l'échantillon pourrait même permettre de mettre au point une solution pour se défendre contre le virus. Il a cependant trop peu d'informations pour savoir de quelle virus il s'agit, car il n'en a jamais vu de cette forme-là, aussi agressif et changeant.

Cependant cela pourrait annoncer une amélioration dans sa carrière, le professeur après tout a demandé lui-même l'analyse de cet échantillon, et il tient à ce que Hans ne lui fasses de rapport qu'a lui. Il est temps d'aller dans son bureau pour lui annoncer la bonne nouvelle.

Hans peux donc se rendre au bureau de Brown, situé au dernier étage de l'hôpital. Bureau spacieux, celui-ci montre la personnalité de son propriétaire. Luxueux, un bureau massif se trouve au fond de la pièce.

De chaque côté, d'imposantes étagères en bois massif sont collées contre les murs, supportant livres, diplômes et photographies. Sur le côté du bureau se trouve un petit meuble sur lequel est posé un plateau d'argent avec plusieurs verres et une carafe vide. Le gros bonhomme est assis derrière son bureau, tenant dans une main un cahier et écrivant de l'autre sur des feuilles. Il invite Hans à prendre place, et attend patiemment que celui-ci lui révèle la nouvelle. Il demande ensuite fébrilement à Hans de lui passer les relevés et explose de joie. Il commence à parler, disant qu'enfin il allait montrer à tous qu'il avait raison, que ses petits les laisseront tous sans voix, et que finalement il allait écraser son adversaire en montrant l'inutilité de ces recherches (il parle de William Birkin dont il est profondément jaloux).

Le docteur Brown lève brusquement sa tête vers la porte et range ce que lui a donné Hans dans son tiroir. Jim attend à la porte et ne semble pas ravi. Il demande s'il peut emprunter Hans au professeur. Celui-ci répond qu'ils en ont presque terminé, puis lui demande de leur laisser quelques minutes. Jim referme la porte, et Brown se met à parler à Hans. Il lui dit qu'il a fait un excellent travail, et qu'il faut que tout cela reste entre eux. Si jamais Hans veut faire une longue et belle carrière, il pourra compter sur Brown. Mais si jamais il lui fait faux bond, et parle de ce qu'il vient de faire, alors il fera en sorte que celui-ci ne progresse plus dans la société. Sur ce le docteur affiche un sourire paternel et dit à Hans qu'il peut y aller, avant de se remettre au travail.

Jim attend Hans à l'extérieur. Il lui ordonne de le suivre et lui parle tout en marchant. Il lui demande d'un ton sympathique ce que le docteur voulait puis, si Hans refuse d'en parler, il commence à devenir plus dur et lui dit que les instances supérieures commencent à avoir des doutes sur l'efficacité du docteur Brown. Il lui demande alors à nouveau tout ce qu'il sait et, si Hans garde encore le silence, alors il s'en va en jetant un dernier coup d'œil hargneux au jeune chercheur. Si Hans a parlé, il sera envoyé le lendemain face à un jury d'hommes au regard sévère qui n'arrêtera pas de le questionner, puis dans la même journée il pourra voir un certain Lance Moore prendre la place du docteur et agir de manière tyrannique. S'il ne parle pas, Jim deviendra très froid envers lui mais le docteur restera à sa place.

Si Hans parle, le docteur perdra uniquement ses affectations auprès de l'hôpital mais pas de son labo. En revanche, cela accélèrera peut-être ses plans pour le sérum car il saura alors que sa chute est proche. De plus Hans finira toujours dans son labo, mais cette fois le bon docteur fera en sorte de faire vivre un enfer au chercheur qui a osé le trahir.

Jeudi 16 juillet 1998, Lloyd, au motel Raccoon's Inn :

Les affaires tournent plutôt mal, les gens se succèdent à la porte de Lloyd pour lui demander de retrouver des proches disparus et cette situation le rend malade car il a bien retrouvé certains de ces disparus, mais trop souvent à la morgue. Les gens le remercient, en larmes, et lui ne peux rien faire. Quant aux policiers, ils sont désolés et inutiles. Enfin difficile de leur en vouloir. Ils ne sont que quelques centaines pour des dizaines de milliers d'habitants. Mais à quoi pense ce maire, Michael Warren ? Si le Pj pouvais lui donner sa manière de penser, il lui collerait son calibre dans l'œil et lui demanderais des comptes, mais tout ce qu'il peut faire c'est voir le nombre de gens à sa porte augmenter. Il en est de même pour ses collègues détectives. La plupart des clients qui viennent le voir lui annoncent en général que le détective engagé précédemment n'a rien su faire pour leur fille, leur fils, leur femme, leur mari, ou leurs parents.

Mais enfin il a l'occasion de faire quelque chose de différent. Il a suivi une personne recherché, un fils dont les parents n'ont plus de nouvelles. Il a retrouvé sa trace après de longues recherches, pour apprendre qu'il avait perdu ses filles, des jumelles, lors du premier meurtre sordide qui avait étayé la chronique. Maintenant il se retrouve face à un ex-père de famille, dont la femme l'a quitté et dont les filles ont été retrouvées éventrées au parc il y a à peine un mois. Il a disparu il y a une semaine, se terrant visiblement dans une chambre d'hôtel et se soûlant à mort. Lloyd se trouve maintenant devant la porte de cette chambre, hésitant à entrer. Les membres du personnel n'ont rien pu lui apprendre, sa cible se terre là-dedans depuis plusieurs jours, se faisant apporter des plateaux. On lui a donné la clé afin de pénétrer dedans, il n'a plus qu'à décider : soit revenir sur ses pas pour dire à la famille que peut-être l'homme à l'intérieur est leur fils, ou vérifier par lui-même.

Lloyd peut frapper à la porte, le père des jumelles McGee, Hugo McGee, ne répondra pas. Il ne peut qu'entrer de force. L'air empeste, et des cadavres de bouteilles traînent partout. Hugo est allongé sur le lit. Le lit est défait, les draps jetés par terre. Hugo est encore dans un costume, la cravate à moitié défait. Ses vêtements sont dans un sale état, comme si ils les portaient depuis des jours. La porte donnant sur les toilettes et la douche est ouverte, et une odeur nauséabonde en sort. Un mélange de bile et d'excrément. Des plateaux repas vides et des restes traînent partout dans la pièce. Quant à la télé face au lit, elle a été jetée au bas du meuble qui la soutenait et n'est plus qu'un amas de pièces. Une lumière tamisée projetée par l'une des lampes au-dessus du lit permet au Pj de voir Hugo lever les sourcils en le voyant entrer. Les yeux d'Hugo sont injectés de sang. Un test de PER permettra de voir quelques cartouches traîner sur la table, et permettra aussi de s'apercevoir qu'Hugo ne montre pas sa main droite.

Hugo se met rapidement à parler en voyant Lloyd. Il l'insulte et lui dit de partir, mais il ne met pas de menace dans ses paroles. Il semble juste désespéré. Il fait ensuite silence et raconte son histoire à Lloyd si celui-ci lui demande. Si Lloyd s'approche trop près il le braque avec son arme, et lui dit de ne pas venir plus près. Le détective peut rebrousser chemin, il apprendra dans les journaux le lendemain qu'un homme s'est suicidé dans ce motel en se tirant une balle dans la tête. Cependant il n'existe aucun moyen d'apaiser l'homme. Dans tous les cas, il dira qu'on lui a volé ses filles, et qu'il doit avoir le courage de les rejoindre car elles l'attendent, puis il se tire une balle dans la tête. Si Lloyd est présent, le bruit de la détonation lui vrille les tympans, et, impuissant, il ne peut que voir le cadavre de l'homme tomber sur le lit, et le mur à côté de la porte se faire souiller par des morceaux de cervelle et d'os ainsi que par une vaste éclaboussure de sang. Finalement, tandis que les draps noircis par la crasse sont en train de prendre une teinte rouge, des gens sortent dans le couloir et des cris se font entendre. Lloyd ne peut rien faire à part se laisser lentement glisser contre le mur, fixant son regard sur le corps face à lui, tandis que, quelques temps plus tard, la police arrive, l'emmenant au commissariat. On lui demande de signer une déposition, et sa version est créditée par celle de la famille et par les fouilles de la police sur le lieu du suicide.

Finalement, Lloyd ressort du commissariat épuisé après un long interrogatoire, et ne peut qu'aller se reposer. Durant toute la nuit le visage d'Hugo McGee reviendra, ainsi que ceux de ses filles qui étaient présentes dans le journal le 16 mai. S'il essaye de revoir la famille, il ne pourra que constater qu'ils ont quitté la ville en toute hâte, ne laissant qu'un panneau à vendre accroché dans leur jardin.

Samedi 18 juillet 1998, à 15H :

Les Pjs se rendent donc au fameux Winchester. Le bar, malgré l'heure, est assez plein. Les couleurs chaudes et la bonne humeur qui y règne réchauffe le cœur, permettant d'oublier au moins pour quelques instants les drames ayant eu lieu ces derniers mois. Ce bar sert aussi des repas, enfin façon de parler. Le plus connue est le croque-monsieur version Winchester. Sa popularité ne vient pas de son goût, quoique déjà fameux, mais de sa taille qui saurait contenter même le plus affamé des citoyens. Le barman, une espèce d'armoire à glace à l'air avenant, est occupé derrière son bar, nettoyant ses verres et servant de l'alcool. Il discute avec un homme d'âge mûr, accoudé au bar, démontant et nettoyant un appareil photo tout en sirotant tranquillement un verre de whisky.

Ethan est déjà assis à une table dans un coin. Trois banquettes entourent cette table. Il regarde attentivement une carte de Raccoon, et plus précisément de la forêt. Il y a sur cette carte ratures et griffonnages. Il s'agit des chemins qu'ils pourraient prendre pour aller au village abandonné. Il fait un signe de tête aux Pjs quand ceux-ci arrivent vers lui et leur dit de s'asseoir. Bien que l'ambiance soit chaleureuse, personne ne sourit autour de la table.

Ethan leur demande alors s'ils sont prêts puis commence à expliquer le plan. Ils vont devoir se rejoindre à un endroit déterminé, où ils laisseront leur voiture et monteront avec lui afin de ne pas attirer l'attention avec trop de véhicules. Ils partiront vers un endroit peu surveillé, ce qui leur permettra d'éviter les barrages que la police s'apprête à mettre en place et de rejoindre les chemins de randonnées. Il leur faudra cependant sortir de ces chemins après une longue marche afin de traverser la forêt profonde et ainsi rejoindre le village. Il faudra trois jours en marchant bien pour y aller, et donc trois jours pour en revenir. Ce sera le retour qui sera délicat, avec Cusak menotté. C'est pourquoi il a autant besoin d'eux. Mais ils auront l'occasion de lui tirer les vers du nez sans être gêné par son avocat. Il demande ensuite l'avis de chacun, mais pense que son plan est bon. Et si jamais cela devient vraiment trop dangereux, il appellera ses collègues pour qu'ils viennent les chercher. Ils seront hors de danger, mais perdront l'occasion de retrouver Cusak.

Une fois que Ethan est sûr que les Pjs ont compris, il leur demande de le rejoindre le mardi 23 à 7h00 au Field's Tasty, un restaurant situé sur le bord de la route reliant Arklay à Raccoon. Ils y prendront un petit-déjeuner puis partiront dans sa voiture, qu'il laissera dans un champ. Il ramasse ensuite ses affaires puis leur souhaite bonne nuit tout en se dirigeant vers la porte. Celle-ci se referme derrière lui, laissant seuls les Pjs au milieu du bruit fait pas les clients. Malgré le boucan, le groupe a l'impression d'être dans une bulle, à part, où les sons extérieurs ne sont que de lointains échos. Les Pjs ont des sueurs froides maintenant qu'ils se rendent compte que leur départ est proche et que cette forêt, qui avant n'était qu'une vague menace, risque désormais de faire de nouveaux morts. Ils peuvent faire ce qu'ils veulent de la soirée, la journée se termine ici.

Mardi 21 juillet 1998 :

La Cityside : « trois randonneurs ont disparu dans la forêt de Raccoon et la police se décide à fermer la route 6 qui grimpe jusqu'aux Montagnes Arklay. »

Le réveil est difficile. Aucun des Pjs n'a vraiment pu trouver le sommeil, et l'aube commençait déjà à arriver à travers les stores lorsqu'ils ont finalement réussi à s'endormir. Autant dire que la nuit a été courte et qu'ils sont tendus. Après plusieurs tasses de café et quelques cigarettes, ils sont prêts à partir. Ils se retrouvent dans un petit restoroute avec tables et bar en métal. Des serveuses en habits verts et blancs font le tour des clients et préparent les repas pour les quelques chauffeurs qui y traînent. Le parking est quasiment vide, mis à part les automobiles des Pjs et les camions. Les Pjs peuvent prendre quelque chose mais ils ont sans doute l'estomac noué.

Ethan arrive à son tour sur le parking, dans une berline noire. Il entre rapidement dans le restaurant et s'approche du groupe en saluant. Il demande à une serveuse de lui apporter du café puis s'assoit. Il demande si tout le monde va bien, puis s'assure qu'ils sont prêts. Il leur annonce la nouvelle que le journal la Cityside a publié. Une fois qu'Ethan a l'approbation de tous, il leur demande de charger leurs affaires dans sa voiture (elle est ouverte). Une fois ceci fait, ils montent tous dans sa voiture, confortable, avec une légère odeur de cigarettes. Il démarre et s'éloigne rapidement du restaurant. Les Pjs peuvent contempler une dernière fois leurs voitures qui s'éloignent derrière eux, et comprennent pleinement qu'il n'y aura plus de retour en arrière.

Ethan les conduit sur de petites routes bordant la forêt, puis prend l'une d'entre elles pour s'enfoncer davantage entre les arbres. Ses routes sont utilisées en temps normal par les fermiers du coin possédant des champs, mais elles sont barrées par la police si l'on va plus loin. Ils pénètrent alors dans un terrain en friche, au milieu duquel se trouvent un étang et un bosquet le longeant. Sur un des côtés se trouve une ancienne mangeoire, et le grillage bordant le terrain est littéralement en train de tomber, la plupart des poteaux étant pourris. L'on peut voir au loin les pics menaçant de la montagne, au-dessus des cimes.

Tous ont petit frisson, espérant qu'ils n'auront pas à aller jusque-là. La voiture s'arrête derrière le bosquet, à l'abri des regards. Ethan descend et saisit ses affaires, attendant que les Pjs fassent de même avant de pouvoir fermer sa voiture. Il saisit sa carte, y jette un rapide coup d'œil et demande au groupe de le suivre tout en commençant à partir au milieu des arbres.

Rapidement ils tombent sur un petit chemin de terre qui monte souvent abruptement et nécessite une bonne endurance. Ils ont désormais plusieurs heures de marche sur ce sentier, et cela va commencer à les fatiguer. De temps en temps la piste se perd, mais on en retrouve rapidement les traces un peu plus loin. Il ne semble pas avoir été emprunté depuis longtemps, et les herbes mordent dessus. Plus tard Ethan pousse un soupir de soulagement, et tous peuvent voir au travers des arbres qu'enfin ils arrivent au chemin de randonnée.

Le sentier rejoint désormais un large chemin qui semble avoir été utilisé régulièrement par des randonneurs et des cyclistes comme en témoignent les traces dans le sol. Il y a même des traces de passage de voitures. Mais désormais les seuls sons que l'on entend sont ceux du vent et des branches qui craquent, ainsi que les quelques animaux aux alentours. Le vide se fait ressentir, et les Pjs comprennent qu'ils sont complètement seuls.

Le groupe entame sa marche vers le nord et atteint une petite clairière où trônent quelques bâtiments. Plus à gauche se trouvent deux cabanes, collées l'une à l'autre, et en face des stands de nourriture, fermés. Il y a aussi quelques bancs et tables au milieu. La cabane la plus large n'est pas verrouillée, on y trouve de larges tables rangées contre les murs, et des chaises posées sur ces mêmes tables, certainement pour les randonneurs éreintés voulant manger à l'abri. La seconde cabane est verrouillée. Il est possible de forcer ou crocheter l'entrée, on y trouve alors deux couchettes superposées (donc quatre lits) sans draps ni couvertures, uniquement des matelas. Il n'y a en somme rien d'intéressant, mais il est 13h passée et la faim commence à les gagner. Ethan leur propose de manger un morceau.

Mais tout le monde reste sur ses gardes, inquiet à l'idée que quelque chose puisse se jeter sur eux depuis les fourrées. Au moindre bruit, les têtes se lèvent et le silence tombe, avant que tous ne soupirent de soulagement et ne reprennent leur repas plus rapidement qu'avant. Celui-ci passe mal d'ailleurs, difficile d'apprécier la nourriture en extérieur quand l'on peut soi-même devenir un festin. Le groupe peut ensuite continuer sa route et peut trouver un peu plus loin, au détour d'un virage, une carte des chemins de randonnées, gravée sur un panneau en bois. Les indications d'Ethan sont claires, ils vont emprunter les chemins de plus en plus éloignés vers le nord-ouest, avant de les quitter définitivement pour s'enfoncer dans la forêt profonde. Personne de ce groupe n'a encore eu l'occasion d'y aller, sauf Tom, à une époque, pour faire de la chasse. Il peut dire aux autres que la forêt n'est pas en soi dangereuse, mais il espère tout de même qu'ils ne vont pas tomber sur un ours. Ils sont particulièrement féroces dans cette région…

Ils continuent donc leur route qui se rétrécit petit à petit, et rapidement la nuit arrive. Ethan propose, si ce n'est pas déjà fait, qu'ils trouvent un endroit où poser leurs tentes afin de se reposer, car continuer de nuit va uniquement leur permettre de se perdre. Il ne leur reste donc qu'à s'installer et à passer une nuit peu reposante, compte tenu de tous les bruits de la forêt. Ils vont certainement prendre des tours de gardes. Le temps est assez agréable, quoiqu'un peu froid pour celui qui monte la garde. Ils peuvent facilement faire un feu s'ils le souhaitent avant de se coucher, et aussi manger un morceau puis discuter avant d'aller dormir.

Mercredi 22 juillet 1998 :

Tous se réveillent le lendemain, et rapidement les affaires sont rangées. Une fois de plus ils prennent la route, et Ethan se met à la tête du groupe. Les heures continuent de passer, la fatigue se faisant de plus en plus présente. Le soleil poursuit sa course inlassable dans le ciel tandis que les chemins se succèdent et que des nuages menaçants apparaissent au loin. Durant l'après-midi (le groupe s'étant arrêté pour manger rapidement entre-temps), un nouvel agglutinement de baraquements apparaît au détour d'un virage.

Plus petit que le précédent, il semble aussi être en plus mauvais état. Les Pjs peuvent y voir cabanes et stands accolés, et ce qui semble être une cassure au niveau de l'une des portes (un test de PER réussi permettra tout comme Ethan de voir cette couleur rouge). Ethan sort alors doucement son arme, et fait signe aux Pjs de faire la même chose et de le suivre. Il ne dit pas un mot et avance lentement vers les baraquements, tout en jetant des coups d'œil à droite et à gauche. En s'approchant l'on peut voir directement un stand accolé à une petite cabane. Une autre cabane traîne non loin de là. Ces bâtiments ont l'air vieux, le bois usé par le temps et les intempéries.

Enfin il y a bancs et tables derrière le stand. La porte de la cabane est bien fracturée, et en s'approchant ceux qui n'avaient rien vu comprennent désormais l'attitude d'Ethan, et son arme hors de son holster. Un liquide rouge-brun est éparpillé devant et sur la porte, difficile à voir car en partie délavé à cause de la pluie. Lentement le groupe s'approche de la cabane pour découvrir que le sang est séché. Ethan ne rentre pas son arme pour autant, et demande à deux autres de faire le tour de la cabane. Ils ne verront qu'une fenêtre à l'arrière et par celle-ci des traces de sang sur le sol. Ethan rentre alors dans la cabane puis ressort, il n'y a aucun danger. Une légère pluie commence à tomber, le soleil est bas dans le ciel. Ethan leur explique alors encore une fois qu'ils ne peuvent continuer de nuit, cependant le soleil n'est pas encore complètement couché et ils peuvent donc continuer, mais le camp risque d'être difficile à monter avec la pluie. Ils peuvent donc continuer un peu ou s'arrêter ici.

Dans tous les cas ils devraient être au village soit demain durant l'après–midi soit plus vers la soirée s'ils s'arrêtent ici. Tom suivra l'avis des Pjs, et Ethan préfèrera les cabanes plutôt que de risquer de se faire attaquer en plein nuit. S'ils choisissent de s'installer dans les baraquements, ils peuvent aller dans le stand (deux places) et la réserve accolée (et vide) qui possède trois places. Enfin la cabane avec le sang a quatre places. Cependant le stand et la réserve sont fermés, donc quoi qu'il advienne ils devront casser les verrous (sauf si quelqu'un sait crocheter). S'ils décident de partir, ils pourront installer leur campement à la limite de la forêt plus profonde (plus d'arbres et d'herbes, disparition des chemins, et surtout terrain très rocailleux et abrupt), cependant au cours de la nuit un violent orage arrivera, rendant impossible toute tentative d'allumer un feu.

S'ils sont dans la cabane: durant la nuit, les bruits sont intenses. Les branches craquent, la pluie tape contre les parois de l'abri. Et un grognement sourd se fait entendre (test de perception). On peut entendre des bruits de griffures contre les murs. Puis quelque chose va tenter de pousser violemment la porte par de nombreux chocs, pour s'en débarrasser il faudra tirer à travers la porte. S'ils tentent uniquement de pousser la porte, une autre chose fera le tour et passera par la fenêtre. Il s'agit d'un cerbère (voir bestiaire) mais presque mort, il aura du mal à attaquer, au pire pourra infliger une légère morsure, mais il faudra plusieurs balles pour le tuer. Chaque balle l'enverra valser, mais il se relèvera à chaque fois. Celui qui pousse la porte partira dès qu'il entendra les coups de feu. Les Pjs, après le combat, peuvent voir un chien imposant mais ayant subi quelque chose. Non seulement de larges portions de chair manque à l'appel le long de son corps, mais il semble que les blessures infligés par le groupe ne soit pas les premières. Les yeux du chien sont blancs et vitreux, et il lui manque une oreille. Il ne sera pas possible de passer le reste de la nuit ici, mais ils ne pourront pas s'éloigner du camp avec la nuit. Le sang de la bête commence à rougir le plancher de la cabane, et une odeur de viande décomposée remplace l'odeur de la poudre rapidement.

S’ils sont en tente: durant la nuit, les bruits sont intenses. Les branches craquent, la pluie tape contre les parois de l’abri. Et un grognement sourd se fait entendre (test de PER). Un cerbère va tenter de déchirer une paroi de tente (au hasard). Le Pj aura alors à tirer dès qu’il le peut afin de toucher la bête, qui sera envoyé en arrière et passera d’arbres en arbres et foncera ensuite sur un membre du groupe. Dès la deuxième attaque un autre grognement se fera entendre, et un deuxième cerbère attaquera quelqu’un d’autre. Les cerbères courent pour éviter au maximum le rayon des torches, et on peut voir leurs ombres se détacher sur les tentes, tandis que la pluie fouette violemment le visage des Pjs et qu’un orage se déchaîne. Un cerbère s’enfuit dès que l’autres est mort, puis une légère odeur de viande pourrie monte à l’endroit où la créature est morte, et son sang commence à rougir la terre et l’herbe autour. Les Pjs, après le combat, peuvent voir un chien imposant mais ayant subi quelque chose. Non seulement de larges portions de chair manque à l’appel le long de son corps, mais il semble que les blessures infligés par le groupe ne soit pas les premières. Les yeux du chien sont blancs et vitreux, et il lui manque une oreille.

Dans tous les cas, il ne leur reste plus qu’à trouver un moyen de terminer leur nuit.

Jeudi 23 juillet 1998 :

Le réveil est laborieux, et la fatigue est omniprésente. Chaque nuit est un supplice. Tension, peur, rien ne leur permet d’être en paix. Et ces bruits dehors, ces bruits… Mais qu’importe, les Pjs reprennent encore une fois leur route. Ils atteignent rapidement la forêt profonde (un peu plus tard dans la matinée s’ils sont restés aux cabanes). Durant l’après-midi, ils peuvent voir au loin un hélicoptère passé au-dessus d’eux (test de PER pour voir le sigle STARS de loin, réussite automatique avec des jumelles). Ethan est aussi surpris qu’eux, et se demande ce qu’ils vont faire en forêt, cela doit être une opération préparée en urgence. Cependant ils n’auront pas leur réponse aujourd’hui, ils doivent continuer.

Une fois dans la forêt profonde, Ils vont devoir passer sur des chemins plus rocailleux et abrupt, qu'il leur vaudra de glisser plusieurs fois dans des étangs s'ils ne font pas attention. La marche est difficile, le groupe est sur les nerfs et l'ambiance n'est pas au beau fixe. Tom est irritable et irrité, et Ethan garde le silence et ne répond que par de vagues sons d'approbation ou de désaccord. Cependant ils s'approchent, d'après la carte ils ne doivent pas être très loin, encore quelques heures dans le pire des cas. À un moment ils vont devoir se cacher et se faire discret, car Tom repère un ours plus bas, et s'ils font du bruit ils vont devoir courir un peu mais l'ours ne les coursera pas, il grognera seulement. Par contre Ethan leur interdit d'utiliser leurs armes, car ils pourraient se faire repérer. Midi passe et ils doivent s'arrêter pour bivouaquer. Bien que fatigués, ils meurent de faim et de soif. Le reste de la route se passe convenablement, les bruits que font les animaux sont beaucoup plus forts ici. Le coin est sauvage, et l'homme n'est pas admis ici.

Le soir, un second hélicoptère passe au loin, le bruit qu'il fait est faible, et il faudra un test de PER pour y faire attention. Il se dirige au même endroit que l'hélicoptère précédent. Ethan n'y fait même pas attention, il s'en contrefiche. Enfin, du haut de la vallée, le groupe peut voir en contrebas le village accolé à un étang. Il y a de nombreuses cabanes et maisons en bois, en ruine le plus souvent. Il y a cependant une bâtisse qui a visiblement mieux résisté au temps et qui semble avoir été en partie rénovée et qui se trouve juste au bord de l'étang. En soirée une vague lumière sort de ce bâtiment. Il est difficile de descendre, il va falloir de la dextérité, autrement l'on glisse et fini en bas dans un bruit de gravats, écorché de partout.

Finalement en bas, il ne leur reste plus qu'à s'approcher de la maison en faisant le moins de bruit possible. Il ne semble y avoir personne d'autre dans le village. Ethan leur montre le chemin qu'il prend, et leur dit de faire le tour. Ils doivent passer devant un certain nombre de bâtiments vides avant d'arriver à leur but, certains sont même effondrés. Le bâtiment dont provient la lumière est une grosse bâtisse en bois, certainement une ancienne salle de stockage. Il y a une large entrée en métal, et tout est entouré de petites fenêtres barricadées. La porte en métal est fermée par une chaîne et un cadenas depuis l'intérieur, mais en faisant le tour on peut voir qu'une barricade semble avoir été arrachée à une fenêtre. Ils peuvent passer par là, ce qu'il leur demandera encore une fois de la dextérité pour le faire en silence.

Entre-temps, Ethan semble avoir disparu. Au loin des hurlements semblables à ceux des bêtes les ayants attaqués se font entendre, interrompant le coassement des grenouilles de l'étang. Le temps qu'ils arrivent à l'intérieur de la bâtisse, entre l'arrivée au village et sa traversée, il fera nuit. L'intérieur est assez vaste. On peut voir de nombreuses étagères en métal où sont conservés toutes sortes de vieux objets (scies, chaînes…), et aussi contre l'un des murs sont posées de nombreuses caisses. Des objets sont rouillés, d'autres semblent plus récents. Un pan du plafond s'est tout de même effondré, laissant de nombreux gravats au sol et ayant fait tomber une étagère sur un mur. En se faufilant entre les étagères, l'on peut voir un fin rayon de lumières provenant du dessous d'une porte en bois, en haut d'escaliers en métal. A peine les Pjs se sont-ils approchés qu'une voix d'homme apeurée retentit dans la salle. La voix provient de la salle en hauteur, vers où conduisent les escaliers

« Stop ! Encore un pas et je vous allume ! » L'homme en haut est terrifié, cela s'entend. Les Pjs peuvent voir sa tête en haut, il les regarde par la fenêtre puis disparaît, avant de réapparaître. Il s'agit de Cusak. Il leur dit de partir. Les Pjs peuvent tenter de discuter avec lui, mais s'ils avancent il fera feu. Ils peuvent aussi repartir en arrière pour se cacher derrière des étagères. Cusak leur dit alors qu'il sait pour qui ils travaillent, qu'il a vu l'homme qui les amené par la fenêtre du bâtiment, que cet homme est un monstre et donc eux aussi. Les Pjs comprennent normalement qu'il parle d'Ethan, et commencent très certainement à avoir peur. S'ils l'interrogent sur Mike, Cusak dit qu'il ne sait pas qui c'est, mais il révèlera que c'est Ethan qui lui a demandé de se charger de l'appartement avant d'essayer de se débarrasser de lui et de son groupe. Ethan n'était pas seul ce soir-là, des hommes en noir l'accompagnait et le traitait comme leur chef. Ils les ont massacrés, mais Cusak est parvenu à s'en sortir. Ethan a utilisé ses hommes pour le traquer et l'a forcé à s'enfuir vers la forêt, mais il était suivi. Il a pu se débarrasser de l'homme qui le suivait, quant aux autres ils se sont fait dévorer par les bêtes qui sont dans cette forêt du diable.

Mais impossible d'aller plus loin dans la discussion car soudain une large flamme apparaît à l'endroit où ils sont entrés. Ethan a mis le feu. On peut entendre sa voix à travers les flammes. « N'y voyez rien de personnel, je fais juste mon boulot après tout ! Ça aura été un plaisir de bosser avec vous ! ».

Les Pjs peuvent lui demander pour qui ils travaillent, il aura juste un léger rire. Enfin il dira que Mike est mort depuis longtemps mais qu'il s'est bien amusé à leur côté. Et que si Hans n'est pas content, il n'a qu'à se plaindre à ses supérieurs. Ethan lance ensuite un cocktail Molotov contre la porte principale puis part ensuite rapidement se mettre à l'abri, laissant l'entrepôt en flammes.

Les flammes montent, et rapidement tout un pan de mur se retrouve embrasé. Cusak ne fait plus un bruit. Les Pjs peuvent aller voir en haut et découvre une nouvelle porte, ouverte, et un petit escalier de bois qui conduit directement sur le toit, par le biais d'une trappe fermée. Il faut la défoncer à l'aide d'objets comme le vieil extincteur qui traîne derrière un bureau et qui ne fonctionne plus, car elle a été verrouillée. Une fois en haut, ils sont sur le toit et doivent faire attention où ils marchent. Chaque pas arrache un craquement et ils peuvent entendre le bruit des flammes sous eux. Plus loin, ils peuvent voir Cusak, éclairé par une torche en train de faire tomber des planches en bois installées afin de passer de ce bâtiment à un autre plus petit. Puis celui-ci s'enfuit, tombant par un mur à moitié en ruine. Un craquement de plus en plus important se fait entendre, et le groupe n'a pas le choix, il leur faut sauter dans l'étang afin de rester en vie.

Une fois dans l'eau, ils peuvent voir l'entrepôt s'affaisser sur lui-même et l'incendie commencer à gagner alentour. Ils doivent rapidement partir d'ici, mais il est délicat de partir sans indication. Un test d'ESP permettra de se rappeler par où ils sont arrivés. Sinon ils peuvent tenter de retrouver et suivre Cusak, celui-ci videra son chargeur et se fera dévorer par les bêtes quelques centaines de mètres plus tard. Les Pjs devront alors se défendre face à deux cerbères, le second aura cependant un train de retard car il sera occupé à dévorer Cusak. Quant à Ethan il a disparu. Les Pjs doivent donc repartir vers Raccoon, les mains vides. Ils pourront cependant récupérer l'H&K MP5 vide de Cusak s'ils le souhaitent (il n'a rien d'autre sur lui).

Vendredi 24 juillet 1998, au petit matin :

Une explosion lointaine se fait entendre, et l'on peut voir des volutes de fumées montant de derrière la montagne. Quelques instants plus tard, un hélicoptère des STARS passe par-dessus la forêt, rentant rapidement à Raccoon.

Le retour est simple, malgré la peur qui les prend aux tripes. Et s'ils tombaient sur Ethan ? Ou sur ces montres ? Mais fort heureusement, ils passent deux nuits tranquilles, bien qu'ils entendent des hurlements au loin.

Dimanche 26 juillet 1998 :

Le groupe épuisé et terrifié finit par revenir au lieu ou Ethan a garé sa voiture, qui n'y est plus. Leurs vêtements sont dans un état catastrophique, et ils tiennent à peine sur leurs pieds. Une dernière marche les attends afin de reprendre leur voiture, et d'enfin pouvoir rentrer chez eux. Ethan est toujours dehors. Il est possible qu'ils aient des suspicions contre Umbrella après ce qu'a dit Ethan. Et en plus ce salopard à un insigne de STARS. Mais qui est cet homme ? Et que faut-il faire ? Demander de l'aide à la police, sachant que celle-ci est peut-être corrompue ? S'enfuir de la ville en laissant tout derrière soi ? Mike est mort, c'est ce qu'il a dit. Où, quand, comment, cela est secondaire. Désormais le groupe s'est fait un ennemi implacable. Et si Umbrella est vraiment derrière tout ça, comment peuvent-ils s'en sortir ? Et pourquoi d'ailleurs Umbrella aurait fait une telle chose ?

Une question s'impose maintenant d'elle-même :

En qui peuvent-ils avoir confiance dans cette ville désormais ?

Annexe I : Jim Thompson

Jim Thompson est un homme approchant la quarantaine et dont les cheveux noirs comment à tourner au gris, ce qui l'horripile. Marié et père de famille, il travaille pour Umbrella depuis sa sortie de l'Université de Raccoon et est au courant des activités illégales de la firme. Arrogant, manipulateur et égoïste, il cherche avant toute chose à assurer sa position et à monter en grade. Il déteste par-dessus tout qu'on lui vole la vedette.

La soif de gloire de Jim sera sa perte, car cela va le pousser à s'allier avec la Compagnie, et plus précisément à Glenn. En échange, celui-ci lui promis de faire tomber Brown pour que Jim prenne sa place. Les infos que Jim va donner à Glenn permettront à celui-ci de manipuler les Pjs et de détruire le labo de Brown. Glenn disparaîtra ensuite et laissera Jim seul pour affronter ce chaos. Celui-ci tentera ensuite de faire bonne figure auprès d'Umbrella et notamment de Lance Moore en espérant que la vérité ne soit jamais découverte.

Fin du chapitre III et de l'acte I

Acte IV : Conspiration

Introduction

Le retour fut dur. Plus dur que tout ce que vous avez connu. Avec la disparition de Cusak, votre seule piste vers Mike s'est évanouie, et l'homme qui vous accompagnait a tenté de vous faire taire définitivement. Vous en venez à vous dire que tout aurait été bien mieux si vous n'aviez jamais connu Mike. Plusieurs jours ont passé depuis votre retour, et rien n'est arrivé. Le monde ne s'est pas arrêté en votre absence, et personne ne sait ce qui vous est arrivé dans la forêt.

Visiblement un autre groupe est sorti de la forêt, des randonneurs retrouvés à l'orée des arbres, en vie. Vous n'êtes pas les seuls à avoir tenté une marche à travers cet endroit maudit. D'après la journaliste, ce groupe d'imbéciles aurait succombé à la tentation de la prime désormais annulée et qui était offerte pour les cadavres de ces chiens sauvages qui ont fait tant de morts. Ils ont décidé de partir à la chasse, certains n'en sont pas revenus. Pas étonnant, car ce que vous avez vu dans la forêt, ces chiens, sont issus de vos pires cauchemars.

Décharnés, ne semblant pas souffrir des balles. Qui sait combien de ces monstruosités vivent encore là-bas ? Mais aucun de vous ne préfère y penser. Vous êtes rentrés fourbus, terrifiés, et même quelque jours après vous avez encore l'impression de vous sentir faible. Et comment cela pourrait-il en être autrement ? Vous avez couru, couru sans vous arrêtez, tirant dans la nuit, entendant des grognements. Vous avez finalement réussi à semer ces bruits infernaux, et vous êtes reposés, attendant les premières lueurs de l'aube. Puis vous avez repris votre marche forcée, essayant de ne pas penser à ces choses qui pourraient vous tomber dessus à tout moment. Et vous y êtes arrivé. Vous en êtes sorti.

Bien évidemment la voiture d'Ethan, ou quel que soit son nom, avait disparu. Vous avez encore dû marcher un peu, avant de retrouver vos véhicules. Tom est reparti de chez lui, sans dire un mot, et ne donne pas de nouvelles. Lloyd passe son temps à se soûler pour essayer de faire sortir Mike, Cusak et Ethan de sa tête, et Hans reste cloîtré chez lui à boire du café pour éviter de s'endormir. Qui sait ce qui pourrait entrer durant la nuit… Désormais la ville vous semble différente. En vérité, elle est différente. Un climat de peur s'est définitivement installé, la tension est palpable dans toute la cité. Il s'est passé quelque chose d'autre en forêt, vous l'avez vu sur les journaux. D'après ceux-ci, les STARS seraient partis en mission et celle-ci se serait mal passée. Plusieurs STARS auraient trouvé la mort, dû à l'irresponsabilité de leurs coéquipiers. Les informations sont peu nombreuses, mais les STARS ont l'air d'avoir eux aussi quelques problèmes...

Mais malgré tout cela, malgré toutes ces peurs, la vie continue dehors et il faut désormais reprendre le cours de son existence. Mike est toujours porté disparu, et même si les chances de le retrouver en vie sont désormais quasi-nulles, peut-être un jour apprendrez-vous la vérité. Quand à Ethan, vous ne pouvez cesser de penser à ce qu'il a dit, ou voulu dire. Si Umbrella elle-même cherchait vraiment à se débarrasser de vous, vous seriez sans doute déjà mort. Une multinationale aussi puissante qu'un pays n'aurait pas de mal à faire disparaître quelqu'un, où qu'il soit. Alors pourquoi a-t-il dit cela ? Est-ce un dernier jeu, une dernière parole cruelle pour vous faire douter lors de ce qui a failli être vos derniers moments ? Où y-a-t-il autre chose ? Vous n'avez guère de moyens de le savoir, mais vous êtes certain d'une chose, l'avenir s'annonce très sombre.

Chapitre I : Une fissure dans le masque

Mercredi 29 juillet, 9H14 :

Les Pjs sont chez eux, occupés par leurs affaires. Hans a pris quelques jours de congé supplémentaires, mais il est rappelé par l'hôpital dans la matinée. Une standardiste lui dit que le docteur Brown (ou Lance Morre si Brown a été remplacé) souhaite le voir le lundi 10 août. Hans a peut-être des sueurs froides en pensant à cela. Que veut Brown ? Y a-t-il un lien avec Ethan ? Ou peut-être s'agit-il uniquement du travail. Lloyd est chez lui, il a refusé les quelques offres qui lui ont été proposées, il avait besoin de repos. Mais il ne peut pas rester éternellement inactif, il faut qu'il bouge. Il n'a pas l'habitude de se laisser faire, et compte certainement faire payer Ethan pour ce qu'il leur a fait.

Les Pjs peuvent se revoir quand ils le veulent durant la journée. Ils ne se sont guère reparler depuis la forêt, chacun ayant eu besoin de temps pour digérer. Ils ont certainement des choses à se dire. Ils peuvent faire différentes actions durant cette journée :

- Tom est à son restaurant, il accueillera les Pjs comme à son habitude. S'il les a accompagnés en forêt, alors il a l'air en quelques jours d'avoir pris un coup de vieux, et est épuisé. De plus il a une forte haleine d'alcool, parle plus fort que d'habitude et semble plus irritable. Il a aussi des difficultés à se concentrer. En discutant avec lui, il révèle qu'il ne fait que travailler depuis lundi, afin de ne pas repenser aux derniers évènements. De plus il est persuadé que Mike est mort et voudrait bien découvrir la vérité, mais il ne sent pas en sécurité. Il dort toujours avec une arme et ne sort plus la nuit tombée. Il ne souhaite pas parler des évènements de la forêt, le choc est trop grand pour lui, mais il veut bien proposer des idées s'il les Pjs lui demande son avis. Quand ils partiront il leur demandera de faire attention, et leur dira qu'ils ne doivent pas hésiter à venir se réfugier ici en cas de problème. Et une dernière chose : s'ils voient Ethan qu'ils appellent la police, ce type est taré et il ne veut pas que d'autres amis disparaissent.

- Les Pjs peuvent se rendre au commissariat afin d'obtenir plus de renseignement sur Ethan Collins. On leur répondra à nouveau que les dossiers sur les STARS ne sont pas transmis aux civils, et qu'ils aillent remplir une plainte auprès d'un inspecteur s'ils ont quelque chose à lui reprocher. S'ils sont suffisamment éloquents, on leur répondra cependant que ce STARS a été muté dans une autre ville il y a quelques jours. Il n'y a rien de concluant et les Pjs se feront jeter dehors pas les policiers s'ils se mettent à faire une scène.

Mardi 4 août 1998, 10H31 :

Le détective est assis sur sa chaise, l'ai perdu dans ses pensées. Un bruit léger se fait entendre derrière la porte. Puis le Pj peut entendre frapper doucement, timidement. Un homme entre ensuite. Grand et maigre, celui arbore l'air d'une personne de bonne famille. Son costume est de bonne facture, mais de larges cernes se dessinent sous ses yeux. Ses cheveux grisonnants sont hirsutes. Enfin il porte un attaché-case à l'air aussi fatigué que lui. Il semble mal à l'aise et ne s'assied que lorsque le Pj l'y invite. Il commence à parler doucement d'une petite voix hésitante et expose son problème au détective. Il s'appelle Victor Hempton. Son frère Ted a disparu de la circulation il y a plusieurs semaines déjà. Celui-ci a perdu son emploi dans la fonction publique, dû à des coupes dans le budget. Il s'est ensuite enfoncé peu à peu dans la dépression.

Alcool, drogue, jeu, il a fini par perdre sa maison, sa famille, et n'a plus voulu se montrer à son frère. Victor sait qu'il traîne du côté des SDF de cette ville, mais il n'est parvenu qu'à avoir des témoignages. Il a besoin d'un professionnel pour retrouver son frère. Il supplie Lloyd de l'aider. Il promet que quoi qu'il lui en coûte, il paiera. Il est prêt à y mettre 250 $ par semaine avec 1000 de plus pour savoir où se trouve son frère. Il semble profondément désespéré. Il a affreusement peur que son frère fasse une bêtise. Il quitte ensuite le bureau, ne cessant de remercier le détective pour l'aide qui va lui fournir. Le désespoir de cet homme rappelle au Pj pourquoi il a décidé de faire ce travail, et lui redonne un peu de confiance.

En réalité, Victor Hampton est un homme à la solde de la Compagnie et ce n'est qu'un nom d'emprunt crée pour tromper le Pj – **Annexe I**. Cet homme recherche Ted afin de mettre la main sur des dossiers compromettant contre le maire et Umbrella, Ted ayant été un des conseiller du maire Warren avant de disparaître.

Lloyd peut donc aller voir les différents lieux où trainent les SDF. Sa quête va l'emmener dans les milieux pauvres. Les quartiers Ouest oubliés de Raccoon, où la misère y est cachée au reste de la population. De nombreuses personnes y habitent, n'ayant pas assez pour vivre dans un lieu décent, ou n'ayant même pas les moyens d'avoir un toit au-dessus de la tête. La police y passe moins souvent qu'ailleurs et n'y reste généralement pas longtemps. Meurtres, vols, suicides, ces quartiers ont les pires chiffres de la ville. Avant les derniers événements, les journaux de Raccoon allaient chercher là-bas la plupart de leurs gros titres.

On peut trouver de nombreux squatters au parc. Ils s'installent dans d'anciennes parties qui sont en cours de reconstruction, plus au nord. On y trouve aussi d'anciens bâtiments, de vieux immeubles dont la démolition est déjà programmée pour assurer l'expansion de la ville. Ces lieux sont vétustes, certains étages tombent en ruine et il est parfois impossible d'accéder à une pièce. On peut voir de nombreux graffitis, des restes divers de drogues et des vêtements en loques. Il n'y a plus de portes ou de fenêtres, uniquement des gravats et des morceaux de métal trainant un peu partout. La plupart des SDF et autres junkies trainant ici ne sauront pas de quoi le Pj leur parle, et ne pourront rien lui dire de plus car ici personne n'a d'identité.

Au fil des interrogations, il pourra cependant mettre la main sur une bonne histoire (s'il persévère). Vers les derniers étages d'un immeuble, un vieil homme, la barbe broussailleuse et vêtu d'un long manteau usé, propose de lui raconter une histoire contre vingt dollars (le prix peut-être baissé facilement). Ce vieil homme est installé à côté d'un vieux bidon de métal percé, d'où surgissent des quelques flammes. De nombreux autres SDF sont installés ici. Ils l'appellent Tim, et écoutent eux aussi l'histoire attentivement, hochant la tête et approuvant à certains moments. Tim prend une voix plus grave, comme s'il allait raconter une histoire d'horreur.

Lors d'une nuit sans étoiles, un van noir est apparu. Il s'est arrêté brutalement, les pneus crissant dans la nuit silencieuse. Plusieurs hommes armés et vêtus de noir descendirent rapidement, entourés par un halo de poussière. Leurs visages étaient recouverts par une épaisse cagoule noire. Ils ont pris position, parlant à l'aide de talkie-walkie d'une voix froide et dure. Ils ont commencés à saisir les hommes et femmes traînant devant eux, les arrachant à leur restant de foyer. Des cris se firent entendre dans la nuit, tandis que ces hommes emmenaient de force ces gens innocents. Certains montèrent les étages de l'immeuble, cherchant de nouvelles proies.

Tim était accroupi derrière un pan de mur menaçant de céder. Il dut utiliser toutes ses ressources pour échapper à la vigilance de ces gens et y parvint de justesse. Il tentait de se rassurer, mais entendre ces hurlements autour de lui était atroce car il ne pouvait rien faire pour ces gens. Et il savait que personne ne viendrait les aider. La police n'était pas là, et elle ne viendrait pas. Qu'importe ce qu'il se passerait, elle ne viendrait jamais. Le maire les considérait comme une nuisance, et le reste de la ville préférait détourner les yeux quand ils les croisaient. Tim se terra au fond de son trou, attendant que l'orage passe. Puis les bruits de pas commencèrent à s'estomper, les cris rauques devinrent de plus en plus faibles, et Tim comprirent que les hommes en noir quittaient les lieux. Il s'approcha d'une fenêtre, et regarda de loin ces hommes emmener ces amis, ceux qu'il considérait comme sa famille. Ils les traînaient, les envoyaient sans ménagement dans le bus et les menaçaient. Puis les portes se refermèrent et le véhicule partit à toute allure, laissant derrière lui une nette trainée de poussière et un silence assourdissant. Tim se releva lentement, apeuré, et pleura ces compagnons disparus, car il savait que personne ne viendrait à leur aide. Il tenta, malgré ses maigres moyens, de les retrouver, mais il n'y parvint pas.

Tim lève alors les yeux vers le détective, et le supplie de trouver ses compagnons. Il n'est pas d'une grande aide et ne sait rien à propos de Ted. Dans tous les cas, le Pj ne peut rien tirer de plus de ses investigations et il se retrouve désormais avec une nouvelle piste, celle des hommes en noir. Il ne peut que rentrer chez lui et méditer là-dessus.

Lundi 10 août 1998, 8H34 :

Hans est arrivé depuis quelques dizaines de minutes et est à ses affaires, avançant dans son travail comme il le peut. La rencontre avec le docteur Brown le stresse beaucoup. Qui sait ce qui l'attend là-bas ? On lui a dit qu'il sera prévenu quand il pourra aller voir Brown, et cela rend les choses encore pires.

Finalement vers 9h40, il reçoit un appel de la secrétaire, le prévenant que le docteur Brown l'attend dans son bureau et qu'il doit s'y rendre immédiatement. En arrivant vers celui-ci, il peut entendre des éclats de voix venant de l'autre côté de la porte qui s'ouvre soudainement et laisse apparaître Jim, furieux, qui claque la porte derrière lui et passe à côté de Hans en lui jetant un regard noir (sauf si Hans avait tout raconté à Jim durant le chapitre précédent, auquel cas Jim sortira calmement et prendra un air désolé en jetant un regard au Pj avant de continuer sa route). Avant que la porte ne se referme, Hans peut entendre le docteur Brown crier à Jim que c'est lui qui allait regretter amèrement. De quoi parle-t-il, le Pj n'en sait rien.

Après avoir pris son courage à deux mains, le Pj peut frapper à la porte et entendre Brown dire « Entrez » d'une voix sèche. Dès que Brown voit Hans, un sourire se dessine sur son visage, et il dit qu'il est ravi de voir enfin quelqu'un de compétent. Il invite le Pj à s'asseoir, et s'excuse d'avoir dû le faire appeler pendant son repos mais il a une proposition très importante, et les choses sont telles en ce moment qu'il faut faire vite. Si Hans lui demande ce qu'il entend par là, Brown lui répond que les choses bougent à Umbrella et que la politique de la maison est telle qu'il lui faut passer à la vitesse supérieure s'ils veulent rester dans la course. Il finit en disant que cela ne concerne pas Hans et qu'il n'a pas à s'en inquiéter, il ne s'agit que de jeux de pouvoirs entre de vieux séniles qui croient diriger la maison.

Brown prend ensuite un air plus sérieux, prend une position plus confortable sur sa chaise qui émet le bruit caractéristique du cuir qui craque et demande à Hans s'il est lui aussi prêt à passer à la vitesse supérieure dans son travail. Brown regarde intensément Hans et lui précise qu'il n'aura qu'une seule chance. Il lui propose de monter dans l'organisation, que son génie peut aller loin et qu'il peut réaliser de grandes choses. Mais uniquement s'il se dévoue pour Umbrella. Il propose alors à Hans de monter d'un niveau et de faire des recherches sur de nouveaux sujets, des sujets qui sont extrêmement importants et qui peuvent modifier l'histoire, dans le bon sens. Il ne dira rien d'autre à Hans, il voudra d'abord son accord et sa totale coopération. Il attend que Hans approuve, et lui explique qu'il travaillera dans d'autres locaux. Il lui demande de revenir lundi prochain et de se présenter à l'accueil, quelqu'un viendra le chercher durant la matinée pour lui montrer ces nouvelles attributions. Il lui dit ensuite qu'il peut sortir et ranger ses affaires dans son ancien bureau, il doit remettre tous ses dossiers à son supérieur et ensuite il pourra partir. Si Hans refuse, il n'aura pas accès au labo de Brown et ne pourra être présent à la fin de cet acte car il sera inutile à Glenn. Il continuera de travailler à l'hôpital, Brown perdant tout intérêt pour lui.

Si Brown a été remplacé suite aux actions de Hans, celui-ci est accueilli par Lance Moore. Il s'agit d'un homme de taille moyenne, d'une cinquantaine d'années et ayant des cheveux complètement blanc, vêtu d'un costume gris avec une cravate blanche. Moore va lui expliquer que Brown a demandé le transfert de Hans dans son labo. Le reste se passe de la même manière, sauf que Moore précise qu'il ne peut empêcher ce transfert car Brown a encore l'oreille de quelques puissants à Umbrella. De plus il n'en a personnellement rien à faire de Hans. Il est tout de même curieux de savoir de quelle manière ce bon vieux Brown recevra celui qui lui a fait perdre sa chaise à l'hôpital....

Hans peut donc aller ranger ses affaires dans des cartons sous le regard interrogateur de ses collègues, mais personne n'ose venir lui demander ce qu'il se passe. Il doit finalement aller remettre tous ses dossiers à son supérieur, Jim. Celui-ci est dans son bureau, tapotant sur son clavier en buvant dans une tasse un café bien noir. Il regarde Hans froidement quand celui-ci rentre. Il pose divers questions à Hans sur l'avancement de ses travaux et lui dit que tout est en ordre. Il dit alors à Hans que celui-ci ne sait pas où il met les pieds et qu'il va le regretter avant de le mettre dehors.

Après que la nuit se soit abattue sur Raccoon City, le maire Michael Warren fait une allocution à la télévision. Il promet, afin de calmer les citoyens et de résoudre les atrocités qui se passe dans cette belle ville, de mettre en œuvre tous les moyens nécessaires pour résoudre ce problème. Le maire fait ensuite une annonce concernant le fiasco des STARS. Il garantit que la ville n'a plus rien à craindre, qu'après les évènements de juillet les STARS ont été tous suspendus et mis en examen, car l'échec de leur mission est dû uniquement à un usage d'alcool et de stupéfiants. Il est triste que ces hommes et femmes censés protéger Raccoon City soient en réalité irresponsables. Mais il promet que bientôt tout ira pour le mieux, que la police, avec l'aide d'Umbrella, ramènera une ère de paix et de sécurité pour Raccoon City. En effet, ajoute-t-il, désormais ce n'est qu'une question de temps, car les dirigeants d'Umbrella ont décidé d'aider la ville de multiples manières avec des experts, de l'argent et des hommes. Les citoyens peuvent dormis sur leurs deux oreilles, désormais la police et Umbrella travaillent de concert pour protéger Raccoon City…

Mercredi 12 août 1998, 22h52 :

Un appel retentit dans l'appartement du détective. Celui-ci décroche, et ne peut qu'entendre la voix de Chris, son contact. Celui-ci est clairement paniqué et terrifié. Il a du mal a trouvé ses mots. Il sanglote et ses phrases deviennent presque incompréhensibles. Il dit à Lloyd que ça s'est mal passé. Ils existent bien, ces gens qui enlèvent des SDF. Ils en abattent certains, ils semblent prendre du plaisir à faire du mal aux gens. Et ils l'ont vu ! Il a été tellement horrifié par la scène qu'il a fait un geste de trop et a envoyé un objet métallique contre un bidon. Ils se sont alors tournés rapidement, en scrutant la zone. L'un d'entre eux s'est approché de sa cachette et a tendu le bras… Puis la chasse a commencé. Il pense avoir été suivi jusque chez lui, non, il sait qu'il a été suivi. Il sait qu'il n'aurait pas dû revenir chez lui, mais il avait trop peur. Il a cru pouvoir s'échapper, mais on n'échappe pas à ces gens-là… Il supplie Lloyd de venir le chercher, de ramener de l'aide, car ils sont plusieurs. Puis il dit qu'ils ne sont pas loin, il commence à prier, il dit qu'il entend leurs cris s'approcher… et soudain Lloyd n'entend plus qu'une longue tonalité sur le téléphone. S'il tente de rappeler Chris, il n'y a aucune tonalité.

Le Pj connaît l'adresse de son informateur et n'aura aucun mal à aller devant son immeuble. Celui-ci semble encore plus délabré qu'à l'époque. Personne ne traîne aux alentours, et dans ce quartier ils ne risquent pas vraiment de trouver de l'aide.

Il y a devant l'entrée plusieurs hommes en noir avec des cagoules et un gros van, ils semblent bien armés (Uzi). Ils ne semblent pas avoir besoin de se faire discret. Une entrée fracassante sera vite stoppée, les Pjs seront cloués au sol par les mitraillettes jusqu'à ce que Chris soit enlevé et que le van démarre. Il est bien mieux de passer par les échelles de secours. Il leur suffit de se faire la courte échelle pour monter. Lorsqu'ils posent les pieds sur ces escaliers de métal, ceux-ci se mettent à grincer lourdement. Ils peuvent ensuite gravir les escaliers, entendant les hurlements venant de l'intérieur, pour arriver sur le toit. Le toit n'est qu'un sol carré fait de briques et de graviers avec des bouches d'aération rouillées. Plus loin se trouve un accès aux étages inférieurs barré par une porte de métal bloquée. Il faut défoncer la porte afin d'accéder aux étages inférieurs, elle ne reste pas longtemps sur ses gonds.

L'immeuble est aussi crasseux de l'extérieur que de l'intérieur, la tapisserie vétuste étant parfois arrachée, parfois souillée de différents liquides. La moquette arbore de grosses tâches qui empêchent de connaître sa couleur d'origine. Quant aux lumières des couloirs, tantôt elles grésillent, s'éteignant parfois pendant de longues secondes, tantôt elles éclairent tellement qu'il est douloureux de garder les paupières ouvertes. De rapides coups d'œil permettent de s'apercevoir qu'il faut descendre de quelques étages afin de trouver Chris.

La solution la meilleure est d'emprunter les escaliers, les Pjs ne sachant pas où se trouve exactement l'appartement de Chris. Bien qu'il n'y ait personne dans les couloirs, certaines portes sont parfois entrouvertes, les gens jetant des coups d'œil craintifs dans les couloirs. Les portes se referment très rapidement au passage des Pjs, qui finalement arrivent au bon étage après être passé devant un papy qui sort en demandant ce qu'il se passe, il se met sur le chemin des Pjs et leur dit de faire moins de bruit puis commence à leur parler de ces problèmes de santé.

Jet de 1d10 auquel il faut ajouter ou soustraire -> les hommes d'Umbrella tentent d'enfoncer la porte de l’appartement de Chris: -2 si un Pj a foncé en voiture pour venir, -2 s'ils ont couru dans les escaliers en métal, -2 s'ils ont défoncé la porte en un coup, +2 s'ils ont tenté d'être discret en montant, +2 s'ils ont défoncé la porte en trois coups ou plus, +1 s'ils se sont arrêtés en chemin (pour parler).

Jet de dés: Si inférieur ou égale à 5, la porte tient. Si compris entre 6 et 9, la porte vient d'être enfoncée alors que les Pjs arrivent. Si supérieur à 9, la porte est alors enfoncée avant l'arrivée des Pjs.

Finalement les Pjs arrivent à l'étage où habite Chris (le 3ème sur 6). Un long couloir bifurque sur la gauche, là où l'on peut entendre des bruits et des cris:

1- La porte est toujours debout. Il y a deux hommes, un qui tente d'enfoncer la porte, et l'autre qui surveille le couloir. Ils menacent les Pjs s'ils voient ceux-ci, leur ordonnant de partir, et tirent s'ils voient des armes. Chris est derrière la porte, tremblotant. Il faudra l'emmener rapidement une fois les hommes en noir mis en déroute, car d'autres hommes arriveront, bien mieux équipés (ceux de l'entrée).

2- La porte vient d'être enfoncée. Il y a un homme guettant dans le couloir. Il menace les Pjs s'il voit ceux-ci, leur ordonnant de partir, et tire s'il voit des armes. Un deuxième homme a saisi Chris, on peut entendre celui-ci crier. Il servira de bouclier dans le pire des cas aux hommes en noir. S'ils sont mis en déroute d'autres ne tarderont pas à venir, il faut vite s'enfuir, si possible avec le gosse.

3- Chris a été kidnappé. Les hommes en noir sont déjà presque en bas. Les Pjs ont juste le temps de les voir sortir par l'entrée, éclairé par un flot de lumière venant du van. Ils y rentrent vite et, si les Pjs font feu, les hommes aux mitraillettes tirent sur eux afin de couvrir leur fuite et le van part dans le noir, Chris à son bord.

Si Chris a été secouru alors il faut rapidement fuir, et la porte d'entrée n'est pas recommandée. On peut entendre les cris d'hommes venant en bas, agressifs, montant vers l'endroit où se trouve les Pjs. Il s'agit des gardes de l'entrée, ils massacreront tout le monde si l'occasion leur en ait donné. Il faut passer par le toit à nouveau. Les gardes ne devraient pas suivre les Pjs s'ils en ont de suite l'idée, sinon il faudra les semer à pied ou en voiture. Si Chris est avec eux, il connaît un tas de cachettes qui leur permettra de devenir très vite invisible, sinon les hommes ne sont guère de bons conducteurs et les semer ne devraient pas être trop dur.

Finalement, si Chris est sauvé, il est extrêmement reconnaissant mais il est paniqué car ces hommes savent où il habite et qui il est, il doit quitter la ville ce soir. Il ne restera pas un jour de plus ici, il a de la famille dans le New Jersey, il ne veut plus avoir affaire à cette ville. Il demande à Lloyd un peu d'argent et part seul dans un taxi, avec le projet de prendre un bus vers New-York. Ensuite il leur donne en récompense l'adresse d'un homme pouvant « guérir » les gens qui ne souhaitent pas passer par l'hôpital car en cas de blessure par balle il faut passer par la police, et au vu des dernières heures qu'ont vécues les Pjs peut-être en auront-ils besoin, bien que Chris ne l'espère pas. Il remercie une dernière fois les deux compagnons et leur dit de faire gaffe, car ces gens n'ont pas l'air d'avoir peur des problèmes et connaissent cette ville. Puis il part sans jeter un coup d'œil en arrière.

Si Chris n'est pas sauvé, Lloyd ne peut rien y faire, le van est parti dans la nuit. Cette impuissance va certainement avoir un effet sur le mental des Pjs à l'avenir. Il leur faudra rapidement quitter les lieux, sans quoi ils peuvent se faire capturer par les flics qui leur prendront leurs armes, leurs mettront une grosse amende, leurs feront passer quelques jours en cellule et leur demanderont certainement de ne pas quitter la ville. Ils n'échapperont pas évidemment aux questions, mais il y a assez de témoins pour attester que ce ne sont pas eux qui ont enlevé le jeune homme. Ils sont finalement relâchés et peuvent retournés chez eux, épuisés et bouleversés.

Du jeudi 13 août au vendredi 14 août :

L'homme dont Chris a parlé se trouve sur Euston Street, au sud de zoo de Raccoon. L'adresse donnée conduit face à un immeuble assez chic, entouré d'autres immeubles et de maisons en bon état. A l'entrée se trouve une large grille et sur le côté un interphone. Le nom de l'homme, Adam Flincher, y est indiqué. Une voix rauque se fait entendre et demande leurs noms, puis une sonnerie se fait entendre, indiquant qu'il est possible de pousser la grille. Une fois passés la grille, les Pjs tombent dans une petite cour entourée d'herbe et d'arbres, et ils peuvent se diriger vers les portes menant aux appartements. Ils tombent finalement sur l'appartement de Flincher qui les laisse rentrer après avoir vérifié leurs identités (la porte étant bloquée par une chaîne).

S'ils viennent pour rien, Flincher se montrera grincheux et leur demandera la raison de leur présence. L'appartement en lui-même est assez spacieux, mais aussi crasseux. Bières et nourriture de fast-food ont l'air d'être en quantités importantes ici. De plus on peut sentir continuellement une odeur de tabac froid. Il les invite dans le salon à s'asseoir sur des chaises de bois autour d'une petite table rempli de matériel médical. Il valide le fait qu'il peut soigner les blessures et opérer si nécessaire, mais ici la sécu ne rembourse pas. Et il faut allonger l'oseille. Il détermine lui-même les tarifs sur le moment. Sur lui, il racontera uniquement qu'il est un ancien médecin de combat. Ensuite il leur parlera de Chris, les remerciera pour l'avoir sauver en les soignants la première fois gratuitement. Il leur demandera ensuite ce qu'il se passe car Chris n'a rien voulu dire. Quant à sa relation avec le gamin, il dira qu'il s'occupait de lui à cause d'une vieille promesse mais que ça ne les regarde pas. Une fois tout cela dit, il leur dira de partir et de ne revenir que si cela est vraiment nécessaire, car il n'aime pas la compagnie.

Ce contact sait faire des miracles pour remettre les Pjs sur pied et dispose de médicaments sortis des usines d'Umbrella (des vrais), il peut aussi héberger un Pj quelques jours le temps de récupérer des forces en cas de blessures graves et à le matériel permettant de pratiquer des opérations dans un local vétuste.

Vendredi 14 août 1998, 18h53 :

Lloyd peut toujours être occupé à remplir sa mission ou à enquêter sur les hommes ayant attaqué Chris, mais la police a posé des scellés sur la porte de son appartement. Il n'est pas difficile d'y entrer, il n'y aura cependant rien à récupérer d'intéressant, la piaule de son désormais ex-contact est pour le moins minable. Interroger les autres résidants ne sert à rien, ils diront tous qu'il s'agit d'une histoire de gang et que cela regarde la police.

Hans est chez lui, se demandant ce qui peut l'attendre à son retour lundi au bureau. Sa peur grandit, l'inconnu s'ouvrant encore plus devant lui, l'enlaçant presque totalement de ses griffes noires. Quelques verres d'alcool lui permettront d'oublier. Mais avant même qu'il ait pu commencer à prendre sa première gorgée, quelques coups sourds se font entendre à la porte. Quelqu'un est en train de frapper. Ouvrant la porte doucement, Hans peut voir un grand homme afro-américain vêtu d'un long imper brun. Il se présente : Glenn. Il dit à Hans qu'il le connait, et qu'il sait ce qui l'attend, il a cependant une meilleure offre à lui faire. Tout ceci concerne Umbrella. Si Hans tente de refermer la porte, une main lourde s'abat sur la porte et l'ouvre d'un coup sec, envoyant Hans en arrière. Glenn entre alors, accompagné d'un homme armé d'un pistolet qui fait rapidement le tour de la baraque. Glenn demande à Hans de s'installer et lui dit que tout ceci concerne sa vie. Ils ont besoin d'avoir une longue conversation afin d'aider Hans à faire le meilleur choix…

Annexe I : Victor Hampton

Victor Hampton est un membre de la Compagnie placé plutôt bas dans la hiérarchie. Il est prêt à tout pour ramener quelque chose et démontrer que c'est un agent capable de travailler sous couverture. Il ne sait rien au sujet de Glenn ou d'Ethan, il ne sait même pas qu'ils existent. Victor est un homme dangereux qui possède certaines ressources, et il est suffisamment arrogant pour croire qu'il peut tromper tout le monde.

Victor a décidé après plusieurs enquêtes de focaliser ses efforts sur les assistants du maire Warren. Il n'a aucun doute au sujet des liens entre le maire et Umbrella, mais tenter d'obtenir quelque chose directement de Warren serait du suicide. Alors pour atteindre le maire, il va utiliser ceux travaillant pour lui. Malheureusement Colson a disparu, probablement parce qu'il en avait trop appris, puis ce fut au tour d'Hampton. Victor décida d'engager quelqu'un qui pourrait fouiller leurs maisons à sa place, au cas où Umbrella surveilleraient les demeures.

Caractéristiques :

FOR : 3	ESP : 3
AGL : 3	CHA : 2
CON : 4	PER : 3

Compétences :

- Armes à feu
- Corps-à-corps

- Points de vie : 20

Fin du Chapitre I

Chapitre II: Jeux d'échec

Vendredi 14 août 1998, 19H00 :

Plusieurs minutes sont passées depuis que Glenn s'est installé, et Hans est encore sous le choc de voir débouler deux inconnus chez lui. Glenn se met à l'aise sur son siège puis continue à parler. Il travaille pour les mêmes employeurs que le Pj et lui révèle que ceux-ci sont intéressés par ses talents. Cependant le fait de connaitre Brown le met en danger. En effet Brown est un élément subversif d'Umbrella, qui ne cherche qu'à faire des profits pour lui-même. Glenn sait que Brown est entré en contact avec Hans et lui a proposé de rejoindre son projet. Il voudra savoir ce que le Pj a répondu, puis lui demandera de coopérer avec lui. Il en va de sa sécurité et de celle de sa famille, car Brown peut-être un véritable monstre si cela se passe mal. Hans doit donc choisir, veut-il finir sa vie maintenant ou travailler en tant qu'employé loyal. Si nécessaire, Glenn peut utiliser ce que Jim lui aura dit sur le Pj pour renforcer son mensonge.

Le Pj n'a évidemment pas le choix. Une fois qu'il a approuvé, Glenn arbore un sourire satisfait et lui dit qu'il doit continuer comme si de rien n'était. Il doit suivre Brown où celui-ci l'emmène, et le servir du mieux qu'il peut. Glenn le surveillera de loin, et rentrera en contact avec lui quand le moment sera venu.

Glenn s'arrête quelque instant, puis reprend. Il veut que Hans fasse participer Lloyd. Si le Pj à l'air surpris, Glenn arbore un petit sourire moqueur en demandant à Hans s'il pensait vraiment qu'un détective ami d'un scientifique passerait inaperçu. Glenn lui dit que le but ultime est de faire tomber Brown, et qu'il faut mettre tous les atouts de leur côté, sinon ils le paieront lui et Hans. Umbrella n'est pas tendre avec ceux qui échouent. Mais inutile d'en parler trop vite au détective, il ne sera pas utile tout de suite.

Si le Pj demande pourquoi Glenn se donne tous ce mal, la réponse est simple. Brown a provoqué un tollé au sein d'Umbrella et, s'ils veulent éviter un bain de sang, il faut se débarrasser de Brown discrètement, car celui-ci a des hommes, des ressources et certainement quelques alliés puissants et discrets. Il faut des hommes en dehors des services "spéciaux" d'Umbrella. Hans à un pied dans la place et il est intelligent, c'est tout du moins ce qu'espère Glenn. Une fois ce job finit, Hans aura un poste important à Umbrella et ne sera plus inquiété à ce sujet, mais ça, ça sera après. Il a d'abord une mission à effectuer.

Glenn se lève puis commence à partir avant de se retourner doucement. Il jette alors un coup d'œil glacial à Hans, et lui dit que si celui-ci décide de suivre Brown, il tombera alors avec lui car plus rien ne peut sauver ce vieux fou du chemin qu'il a pris, et si Umbrella a décidé de mettre un terme à ses activités, alors Hans ferait mieux de coopérer pour son bien et celui de ceux qu'il aime, que ce soit sa famille ou ses amis… Il se dirige ensuite vers la sortie suivi de son homme de main, et tandis que la porte se referme derrière ces hommes, Hans se dit sans doute qu'il vient de se faire de biens terribles amis, ou ennemis. En tout cas la route qui semblait si paisible autrefois semble aujourd'hui n'être qu'un nid de vipères.

Samedi 15 août 1998, au soir, pour Lloyd :

Victor Hempton passe un coup de fil à Lloyd afin d'avoir des informations sur l'enquête. Il commence à s'impatienter si Lloyd n'a rien trouvé du tout. Mais si Lloyd parle de ce que le SDF lui a raconté, il écoutera très intéressé. Il ne semble pas particulièrement choqué, ce qui peut étonner. Il réfléchit quelques instants et pousse un soupir. Il s'est rappelé d'un nom, un ami d'enfance de Ted qui réside ici à Raccoon. Peut-être celui-ci peut-il l'aider, mais il ne parvient pas à le joindre au téléphone. Au détective de trouver un moyen de joindre cette personne, car Victor a l'impression d'être suivi et se demande si les créanciers de son frère ne se sont pas mis à le suivre dans l'espoir qu'il retrouve son frère, il ne peut donc plus agir.

L'homme en question est Eddie Colson, il habite vers Ennerdale Street. Cet homme a peut-être entendu parler de Ted récemment. En tout cas Victor préfère pour le moment rester à un petit motel à la périphérie de la ville, il donne le nécessaire à Lloyd pour l'appeler. Et lui dit de faire attention, les créanciers pourraient venir s'en prendre à lui s'ils le suspectent d'avoir retrouvé son frère. Il quitte ensuite la pièce, laissant peut-être le détective sceptique sur cette histoire. Si d'ailleurs le Pj se sent d'arrêter, Victor n'hésite pas à doubler les honoraires.

En vérité Victor (ou quel que soit son véritable nom) souhaite que le détective aille voir du côté de chez Eddie Colson mais a peur que sa maison soit surveillée par Umbrella, et il ne peut donc pas y aller lui-même sans risquer de compromettre sa mission. Eddie était en effet un collègue de Ted, et il pourrait donc avoir lui aussi des informations intéressantes au sujet d'Umbrella.

Lloyd pourra tenter d'aller dans la maison de Colson mais le week-end il y a sa femme et son fils, éplorés tous deux car Eddie a disparu depuis maintenant plusieurs semaines et la police ne peut rien faire pour eux. S'il explique la situation honnêtement, elle lui dira que Ted était un collègue de Eddie (et donc que Victor a menti). Elle ne savait pas qu'il avait lui aussi disparu. Elle veut bien cependant laisser Lloyd consulter les affaires de son mari si cela peut aider à le retrouver. Sinon il peut rentrer par effraction en semaine, il n'y a personne la journée, sauf de 12h à 13h, quand la mère vient prendre sa pause du midi. Sinon les deux sont partis de 8h00 à 18h00.

La maison est surveillée par Ted Hempton qui espère encore voir Eddie revenir, mais celui-ci est déjà mort. Ted se mettra ensuite à suivre Lloyd, ce qui amènera les deux à se rencontrer plus tard.

La maison de Colson est une belle et grande maison faite de vieilles pierres, réplique de vieilles maisons européennes. Tout à l'intérieur est moderne, de la cuisine américaine au salon high-tech. La femme de Colson, Elise, emmène le détective dans un bureau lui aussi moderne. Disposant d'un ordinateur posé sur un bureau de verre, les murs sont couverts d'étagères contenant des tas de dossiers et classeurs. Le reste de la pièce est décoré avec des copies de toiles de maîtres et des diplômes. Le sol est quant à lui un parquet, comme le reste de la maison mis à part la cuisine.

L'ordinateur ne possède aucune donnée intéressante, tout ce qui s'y trouve est banal, des comptes de la maison à des rapports sur les nouveaux moyens de transports et la manière dont la ville doit faire face à l'augmentation de la population en développant les réseaux de transports en commun. Le Pj devra se concentrer sur le reste de la pièce. Avec un test de PER, il verra qu'une planche composant le parquet peut se défaire en forçant, et trouvera un petit journal contenant des notes de Colson qui consistent en des listes de noms (mais pas celui de Ted).

En effectuant des recherches, Lloyd se rendra compte que tous ces noms sont ceux de personnes travaillant à la mairie, dont le maire, mais seulement d'une partie du personnel. Il peut appeler Victor pour lui donner des précisions, celui-ci lui dira qu'il veut le voir immédiatement si on lui parle du carnet, et ce qu'importe l'heure, au bureau du Pj. Il se montre insistant, voir agressif, et semble soudain obnubilé par ce carnet. Le détective peut cependant refuser mais Victor appellera tous les jours pour obtenir son rendez-vous avec le détective ou ira simplement chez lui. Aller directement à la page 146 et utiliser la partie appelée Lundi 24 août 1998, pour Lloyd (et Hans si celui-ci est présent).

Quant au maire, le détective ne peut pas l'atteindre, il a des gardes du corps et ne laissera aucun civil venir le voir. Le Pj peut être reçu par l'un de ses adjoints, qui lui demandera le carnet, puis lui dira que Colson développait une maladie mentale depuis quelques temps mais qu'il a fui avant de pouvoir être aidé, le malheureux a disparu depuis. En tout cas il ne laissera pas Lloyd ressortir avec le carnet si celui-ci est venu avec. Il ne le laissera plus remettre les pieds dans la mairie.

Durant le Week-End du 15 / 16 août, pour Hans:

Hans doit faire un choix. Il faut qu'il obtienne l'aide de Lloyd. La meilleure chose est sans doute de lui avouer ce qui se passe, mais cela pourrait le mettre en danger. Mais ne pas lui avouer serait se servir de lui. Mais dans tous les cas, seul Lloyd peut s'en sortir pour une filature intensive et correcte de Brown, car Brown se débarrassera de tous ceux qui le gênent et qu'il ne trouve pas intéressant …

Lundi 17 août 1998, 8H34:

Hans arrive devant l'hôpital, à l'entrée réservée aux labos, le cœur battant la chamade. La nuit a été affreuse, et cette matinée l'est encore plus. Il se demande sans doute s'il ressortira vivant de cet hôpital. Mais qu'importe ses états d'âme, il n'a pas vraiment le choix. Il ne se rappelle plus la dernière fois qu'il a eu le choix d'ailleurs. Après avoir pris une grande inspiration, le Pj pénètre finalement dans l'hôpital. Rien. Ni fusillade, ni interpellation, rien. Les gens passent à côté de lui sans faire attention, les scientifiques saluent le Pj en passant, l'accueil renseigne les gens, des hommes d'affaires attendent dans le hall. Et tout le monde se moque de sa présence, ils ont d'autre chose à faire.

La tension baisse un peu, jusqu'à ce que la réceptionniste lève les yeux vers lui et lui demande de s'approcher. Elle le salue et lui dit que le docteur Brown a fait venir une voiture pour lui, qu'il doit se présenter à 9h00 précise devant l'entrée des labos. En attendant, il doit signer de nombreux documents afin que sa promotion et sa mutation soient validées et classées. Il passe donc un bon quart d'heure à lire des suites d'articles de confidentialité et de statuts puis à signer ceux-ci. Bien que le poste soit extrêmement dangereux, la montée de salaire est phénoménale, il n'avait jamais vu autant de zéros pour un salaire annuel. Si le Pj souhaite savoir quand il verra l'oseille, il suffit de lui dire qu'il commencera à toucher son nouveau salaire fin septembre…

Vers 9h00, il peut finalement se rendre au parking, et y laisser sa voiture. Une magnifique berline noire l'attend à l'entrée, avec un homme qui s'approche de lui dès qu'il le voit. Cet homme porte un costume noir avec lunettes de soleil et oreillettes, et il porte aussi une arme facilement visible. Il jette un coup d'œil aux alentours et ouvre la porte pour laisser rentrer Hans. Enfin il monte dans la voiture et indique à son oreillette qu'il est en chemin. Si Hans s'inquiète de laisser sa voiture, le conducteur le rassure en lui disant qu'il le ramènera au parking dès ce soir, et que désormais il viendra le chercher tous les jours sur le parking de l'hôpital. Il expliquera ceci par le fait que la ville n'est pas sûre et que son patron souhaite protéger ses employés.

Sinon le conducteur fait peu la causette, et Hans n'est certainement pas vraiment à son aise. Le conducteur peut peut-être lui demander pourquoi…Ils arrivent finalement devant l'ancienne usine de traitement des déchets de Raccoon et passent devant. Ils continuent leur route sur un chemin de terre et s'arrêtent quelques centaines de mètre plus au nord vers la forêt, à un endroit où se trouvent garées une demi-douzaine d'autres véhicules. Hans ne peut s'empêcher d'avoir un petit frisson en voyant au loin ces arbres se tordre par l'action du vent, glacial et bruyant.

Le chauffeur sort en jetant des coups d'œil, puis ouvre à Hans et lui demandant de le suivre. Un monticule de béton sort de terre, une large porte en métal au centre. Il n'y a rien de marqué dessus. Le chauffeur parle dans son écouteur, sortant une suite de chiffres et lettres sans sens, et la porte s'ouvre finalement devant lui dans un bruit de métal rouillé. Un sombre escalier se dessine devant Hans, pointant vers le bas. Le chauffeur dit à Hans qu'il peut y aller, lui donne le numéro auquel il peut le joindre pour passer le chercher ou le ramener, et le laisse ici... Hans peut entendre la voiture le quitter, le laissant seul devant cet abysse. Finalement il ne peut que s'enfoncer dans le noir. À peine a-t-il mis un pied à l'intérieur que les portes se referment derrière lui, le plongeant dans le noir. Le bruit du métal claquant contre le métal résonne le long de l'escalier. Tandis que le Pj lutte contre la panique, des lumières clignotantes s'allument doucement au plafond, montrant à Hans la voie vers ce qui pourrait tout aussi bien être l'enfer.

Lentement, il descend les escaliers, chacun de ses pas résonnant tout autour de lui. L'escalier est en béton et descend par palier. Le long de cet escalier il y a une rambarde verte en métal. Hans arrive assez vite en bas de l'escalier et, même si cela lui parut être une éternité, le trajet est en fait assez court. Une porte en métal se dessine devant lui, avec l'inscription B-0251 peinte en grosses lettre noires. Il pénètre alors dans une salle de béton, et en haut sur la gauche il aperçoit une vitre avec un homme derrière. Celui-ci, portant un uniforme avec le sigle d'Umbrella, demande à Hans de patienter. Au bout de quelques minutes, le Pj peut apercevoir le docteur Brown se glisser à côté de l'homme et lui faire un signe de tête. La porte commence alors à s'ouvrir dans un long vrombissement, et le Pj peut enfin pénétrer dans le laboratoire du Docteur Brown.

Le docteur Brown l'accueille derrière ces portes, et semble trépigner d'impatience. Il dit qu'enfin la famille est au complet et que le projet peut avancer. Brown demande à Hans de le suivre, et le gros bonhomme se met à avancer assez rapidement, s'aidant de sa canne. Le hall est une large pièce disposant de plusieurs bancs en métal et de quelques plantes vertes en plastique, ainsi que d’un ballon d'eau pour étancher sa soif. Deux hommes en blouse blanche discutent devant en tenant un gobelet. L'endroit est bien climatisé. Une fois sortie du hall, le couloir arrive à un carrefour et le doc continue tout droit. Le sol est peint en bleu, et des néons éclairent les pièces.

Si Lance Moore a pris la place de Brown, l’accueil est bien différent, glacial et menaçant.

Tout en marchant, le docteur demande à Hans comment il va, s'il se sent en forme, car il va avoir besoin de toute son énergie ici. Puis ils arrivent à côté de deux portes se trouvant de chaque côté du couloir, qui donne respectivement sur le bureau de Brown et sur le poste de sécurité. Au fond de ce couloir se trouve enfin une dernière porte. La porte menant au bureau du doc est une simple porte de métal avec les mots Docteur Brown marqués dessus. La porte du poste est une double porte de métal avec un lecteur de carte sur le côté. Le docteur Brown pénètre dans le bureau et demande à Hans de le suivre. Soudain le décor change du tout au tout. Un magnifique parquet est posé sur le sol, orné de tapis. Contre les murs sont posées de larges étagères en bois massif recouvertes de cadres, de livres et de diplômes. En face se trouve un magnifique bureau, avec un ordinateur, plusieurs bouquins et un large siège en cuir. Enfin derrière ce siège se trouve un imposant tableau montrant une scène de chasse du 19ème siècle en Europe. Hans ne sait pas de quel peintre il s'agit, mais c'est certainement un tableau de valeur. Face au bureau sont posés deux sièges, plus petit mais eux aussi en cuir. Brown s'assied dans son fauteuil qui émet le bruit caractéristique du cuir qui craque et montre un siège à Hans. Il sort ensuite une pipe et un cendrier d'un tiroir, puis à l'air de penser à quelque chose.

Se levant doucement, il s'approche d'une étagère, ouvre l'un des tiroirs et actionne un mécanisme, Hans ne peut voir ce qu'il fait mais soudain une douce musique démarre. Puis il referme le tiroir du haut et ouvre celui plus bas, sortant une bouteille et deux verres qu'il pose doucement avant de les remplir, puis il finit par se rasseoir. Il bourre alors sa pipe et commence enfin à parler. Il demande à Hans si ce qu'il voit pour le moment lui plaît, il dit être content de ses petits locaux personnels. Il explique ensuite à Hans que le labo est divisé en plusieurs zones de recherches et que Hans va continuer à travailler sur des échantillons, mais bien plus intéressant car …différents.

Brown souhaite qu'il teste des échantillons peu dangereux car en quantité minimale sur des tissus vivants. Dans les prochaines semaines il montrera à Hans plus de zones du labo, mais il souhaite laisser au jeune chercheur le temps de se familiariser avec son nouveau lieu de travail. Brown parle ensuite du labo. Il est divisé en zones de tests d'échantillons, de tests virtuels et de tests sur prototypes. Hans va peut-être demander quels sont ces prototypes. Brown lui dit avec un petit sourire que cela lui sera présenté durant la prochaine réunion, le jeudi 27 août. Il organisera une petite soirée chez lui avec des membres du labo, et souhaite voir Hans afin de lui montrer le futur de la corporation et le sien.

Revenant au laboratoire, il avertit ensuite Hans que ces locaux sont équipés de dortoirs, douches, toilettes, cuisines afin de pourvoir aux besoins si jamais les chercheurs sont sur des travaux qui doivent être effectués rapidement ou s'ils ne souhaitent pas quitter les lieux. Cela évite de perdre du temps. Il donne ensuite à Hans son passe, nécessaire pour ouvrir la porte de l'entrée du labo. La porte tout est en haut ne peut être ouverte que par un code. C’est une question de sécurité, car un badge est rapide à voler. Hans devra donc toujours être accompagné de son chauffeur pour venir.

Brown allume sa pipe, puis continue. Hans travaillera donc au début au labo de tests sur échantillons, celui-ci n'est pas loin. Il trouvera ce labo facilement, il y a assez de plans ici. Par contre il ne pourra pas emprunter la porte plus au sud, il s'agit d'une zone plus dangereuse donc soumise à plus de restrictions. Brown souhaite que Hans se familiarise d'abord avec le labo. Il profitera d'ailleurs de la réunion pour présenter Hans à tout le monde. Brown lève ensuite son verre et souhaite à Hans de s'épanouir ici comme lui avant. Il dit à Hans qu'un jour tout ceci peut être à lui. Il lui dit ensuite d'aller voir son nouveau terrain de jeu et qu'ils se reverront pour la réunion ce vendredi. Hans peut donc sortir et faire un tour dans le labo.

Les couloirs se ressemblent tous, et les portes sont toutes faites de métal. En faisait attention, Hans peut repérer des caméras à certains endroits. De temps en temps le personnel passe, ou un garde, tous ignorant Hans. Cependant, s'il a l'air de visiter ou qu'il semble perdu, un homme armé s'approche et lui demande rapidement de justifier sa présence ici avant de lui montrer le chemin. Une fois arrivé face à la lourde porte des échantillons, Hans peut passer son badge dans le lecteur afin d'ouvrir la lourde porte, qui s'ouvre bruyamment. Derrière se trouve une équipe de chercheurs, chacun à leurs bureaux, et au centre de la pièce se trouve tous le matériel dernier cri afin de procéder aux expériences. Dans chaque coin ou endroit avec de la place se trouve une machine pour analyser, préparer, infliger des températures extrêmes, et bien d'autres encore. Sinon il n'y a que des étagères remplis de paperasses sur des expériences et autres tests.

Un seul chercheur lève les yeux de son microscope à l'entrée de Hans, les autres sont occupés à leurs affaires. Un homme, les cheveux poivre, les yeux rougis par la fatigue, adresse un regard interrogateur à Hans. Celui-ci doit se présenter et l'homme réagi en entendant le nom du Pj. Il s'appelle Thomas Kelton et il demande à Hans ce que Brown lui a dit. Il y a 4 chercheurs dans ce labo, en plus de Hans. Une femme et trois hommes. Tous ont l'air sévère, et sont absorbés par leurs recherches. Thomas les présente: Liliane Jeffrey, Jacob Tornas et Edgar Holler. Les trois font un rapide salut à Hans et se replongent dans leurs recherches, communiquant parfois sur des sujets ou des tests.

Thomas montre ensuite à Hans son bureau, et lui écrit sur un post-it son login et mot de passe qu'il pourra ensuite changer. Il se dirige vers un placard et en sors une blouse pour Hans, qui peut l'enfiler. Il se retourne ensuite vers une vitre derrière laquelle se trouve une grande armoire séparée en plusieurs chambres. Chaque chambre est réfrigérée et peut abriter les expériences d'un chercheur. On ne peut l'ouvrir qu'avec sa propre carte. Celle de Hans est la plus à droite. Il a déjà des échantillons de base, il pourra en demander plus au gars qui gère les stocks. Mais il a de quoi faire pour le moment, et le travail n'attend pas…

Les échantillons sont des tissus, des tissus comme Hans n'en a jamais vu. Quelle que soit l'animal à laquelle cela appartient, ce n'est pas humain, mais plutôt reptilien. Thomas aura un petit sourire devant l'étonnement de Hans. Il lui dit ensuite que tous les dossiers sur lesquels il travaillera ici sont sur son ordinateur, il en recevra d'autres par mail de temps en temps. Les résultats doivent ensuite être envoyés à Thomas qui est en charge de ce labo. Celui-ci se chargera de transmettre les données à Brown. Il lui souhaite bonne chance et lui dit de venir lui parler en cas de besoin.

Une fois arrivée 18h, on vient prévenir Hans qu'il peut partir, son chauffeur attend, Hans repasse donc par le processus de sécurité pour tomber devant le chauffeur qui le fait immédiatement monter et le reconduit à sa voiture. Il lui donne alors son numéro de téléphone et lui dit de l'appeler dès qu'il voudra aller ou partir du labo. Il lui souhaite ensuite bonne soirée et lui dit de faire attention à lui. La voiture démarre en trombe et s'éloigne tandis que peu à peu le soleil se couche. Sur le parking les gens se font rares, et les voitures en marche n'ont toutes qu'une seule destination : la maison…

Vendredi 21 août 1998, à 20h :

Un flash spécial fait état d'un incendie spectaculaire dans la ville de Raccoon. Un bar connu nommé le Winchester a été victime d'un violent incendie qui aurait ravagé l'intégralité du bâtiment. Aucune perte n'est heureusement à déplorer. On soupçonne le propriétaire du bar d'avoir provoqué cet incendie afin de toucher l'assurance, car il était d'après les policiers criblé de dettes. L'enquête suit actuellement son cours. Une autre dépêche a lieu, plus importante : d'après certaines sources, Umbrella se livreraient à des expériences sur des êtres humains, les journalistes essaient d'obtenir des interviews mais n'ont aucune infos. La police ne souhaite ajouter aucun commentaire à ce propos, mais il semblerait qu'actuellement Umbrella soit en plein réinstallation de ses locaux. Les journalistes promettent de revenir vers les citoyens dès qu'ils auront plus de nouvelles. De plus le maire Michael Warren, qui a fait récemment appel à Umbrella afin d'aider la ville, n'est pas joignable actuellement.

Dimanche 23 août 1998 et lundi 24 août 1998, pour Hans :

Le reste de la semaine est exactement pareil, et Hans finit ses dossiers un par un. Puis vient enfin la réunion du vendredi… Le Pj remarque vite qu'il ne peut pas compter sur l'aide de ses collègues pour quoi que ce soit, tous semblent être en concurrence et le chef de service s'assure de maintenir cette rivalité. Parfois Hans peut entendre des remarques, faites à lui ou à d'autres, insinuant que ceux qui n'y arrivent pas finissent à leur tour dans les tubes. Plus il reste dans cet endroit, plus il a l'impression de vendre son âme. Le sommeil est dur à trouver.

Le dimanche soir, le portable de Hans sonne. A l'autre bout du fil se fait entendre la voix de Glenn. Il souhaite rencontrer Hans au Jack's Bar, au sud de Raccoon, seul, à 20h. Il veut avoir une discussion sur la suite de la collaboration et souhaite savoir comment se passe les débuts de Hans dans son nouvel environnement. Il raccroche rapidement, laissant Hans seul dans son appartement, avec comme seul bruit celui de la tonalité du téléphone.

Le lundi, à 20h, Hans peut retrouver Glenn au Jack's Bar, un bar fait de bois et avec de vagues airs irlandais. Le barman se trouve au centre de la pièce, entouré d'un gros bar qui forme un demi-rectangle. Des serveurs font le tour du bar, déposant à manger ou de la boisson. Le bar est assez bondé. Glenn attend Hans à une petite table située dans un coin du bar entre deux banquettes, un verre de scotch devant lui. Voyant Hans, il invite celui-ci à manger. Si celui-ci refuse, Glenn insiste en disant qu'il tient à garder les employés de la firme en bonne santé, mais il ne continuera pas d'insister si Hans refuse encore. Il demande au jeune chercheur ce qu'il a appris et est très intéressé au sujet de la soirée prévue la semaine prochaine. Il lui dit ensuite que cette occasion est parfaite, il va pouvoir en apprendre plus sur le docteur et le personnel.

Si Hans a révélé la vérité à Lloyd et que celui-ci est venu aussi, Glenn semble un peu perturbé durant une seconde mais se ressaisit bien vite et l'inclus à la conversation, après tout cela lui évite de perdre du temps.

Glenn continue à parler avec un petit sourire après avoir pris une gorgée. Pour le moment, Hans va lui dire tout ce qu'il a vu, a fait. Il est sa taupe, en quelque sorte. Il faut en savoir le plus sur le personnel, les horaires, le nombre de gardes, la sécurité… Bien sûr Hans n'est pas un expert dans ces domaines, mais toute info est bonne, du moment qu'elle est bonne. Si ce n'est déjà fait, il devrait aussi en parler à son ami détective, car il sera mis à contribution bientôt, alors autant qu'il s'habitue vite à l'idée. À Hans de le convaincre….

Une fois la discussion terminée, Glenn se lève et met un billet sur la table, disant que c'est sa tournée (si Hans a pris quelque chose). Il lui dit ensuite que le moment est finalement arrivé de prouver son allégeance, et que tous les regards sont tournés vers lui. Il le rappellera avant la réunion du 27 août. Il sort et s'enfonce dans les ténèbres, laissant Hans seul avec ses pensées (ou avec Lloyd).

Lundi 24 août 1998, pour Lloyd (et Hans si celui-ci est présent) :

Victor Hampton appelle durant la journée, il souhaite rapidement rencontrer Lloyd pour savoir si le détective a trouvé quelque chose. Il n'a pas effectué son paiement de 250 $ pour cette semaine et refusera de le faire si Lloyd n'a toujours rien. Si le détective lui a cependant révélé l'existence du carnet, il va vouloir le voir au plus vite. Et de préférence chez Lloyd. Victor a en effet piégé le bureau du détective avec des explosifs pour le faire partir en fumée une fois la mission accompli. Il est très insistant et un peu aggressif, cela peut peut-être même mettre la puce à l'oreille de Lloyd.

Si Lloyd décide qu'il a des soupçons et fouille de fond en comble son bureau, il a une chance de trouver les explosifs avec un test de PER difficile. Ceux-ci sont caché sous une latte de parquet (ou tout autre endroit) d'une manière qui les rendait presque invisible.

À peine entrer dans le bureau, Victor cherche à savoir où se trouve le carnet. Il est vêtu d'un costume marron et cache un pistolet chargé. Il n'appréciera pas de voir Hans si celui-ci est présent, car cela fait un problème supplémentaire à ses yeux. Il n'hésitera pas à se montrer de plus en plus agacé voir agressif si Lloyd fait traîner l'affaire. Quoi qu'il arrive, il sortira son arme et se fera menaçant. Lloyd va devoir se battre pour s'en sortir, et il y a de très grandes chances que Victor, peu avant de mourir, révèle le fait qu'il travaille pour une organisation qui se chargera de le venger, puis qu'il active les charges, laissant quelques secondes à Lloyd pour sortir de son bureau avant que celui-ci ne soit détruit dans une grosse explosion abîmant le bâtiment.

Pompiers et flics arrivent vite, et Lloyd est pris en charge (et peut-être Hans). Les appartements des deux se trouvaient dans le même immeuble, et eux ainsi que les autres résidents sont mis dehors devant les flammes que les pompiers ne parviennent à stopper que plusieurs heures après. La police embarque les témoins et chacun peut aller faire une déposition au commissariat. Il en va de même pour Lloyd, et il sera mis en garde à vue s'il raconte clairement ce qu'il s'est passé (il n'a pas besoin de donner tous les détails cependant). Il sera alors libéré au matin suivant car on a retrouvé des preuves accréditant sa version. S'il a gardé le silence, cela prendra quelques jours de plus pour le libérer. Un bon jet de CHA peut aussi grandement aidé pour accélérer les choses.

Quant au fait d'être sans-domicile, Hans peut aisément régler cela en se faisant payer une chambre par Brown qui ne souhaite pas que son poulain vive dans de sordides conditions. Une chambre avec un lit double et payée par la société sera mise à sa disposition le temps qu'il retombe sur ses pattes, chambre que Lloyd peut utiliser. Il y a une salle de bains ainsi qu'un petit salon avec un canapé tout à fait confortable et enfin un petit frigo.

D'ailleurs Brown peut lui-même aborder le sujet, montrant ainsi à Hans que son patron à l'œil partout… mais il ne cherchera pas à poser trop de questions, il a d'autres préoccupations pour l'instant (il doit organiser l'enlèvement et la future dissection du frère de Rick Brennan). Si Hans lui parle de cette fameuse Compagnie, il l'interrogera sur toute la situation et voudra des explications avant de le renvoyer au travail après lui avoir assuré que tout irait bien.

La chambre se situe dans un hôtel assez luxueux bien qu'un peu vieillot du centre-ville de Raccoon et est mise de suite à sa disposition. L'hôtel s'appelle le Raccoon Garden. Le patron de l'hôtel ne dira rien au fait que Lloyd vienne y dormir aussi. L'hôtel dispose aussi d'un bar et d'un restaurant.

Du côté de Hans, celui-ci reçoit un petit message (qu'importe où et comment, cela peut même être un homme de Glenn qui vient le voir directement) lui ordonnant de se rendre dans le restaurant de son ami Tom mardi soir à la fermeture pour une rencontre entre Glenn, Hans et Lloyd, car il est temps de faire un point sérieux sur la suite des évènements (et cela permet si nécessaire de menacer les amis de Hans et Lloyd en même temps).

Mardi 25 août 1998, chez Tom, au soir :

Bien qu'aucun des deux n'ait envie d'aller à ce rendez-vous, ils n'ont guère de choix ou Tom en pâtira. Celui-ci sera surpris (ou non s'il a été prévenu à l'avance) de les voir alors qu'il rangeait et nettoyait son restaurant après que les derniers clients soient partis. Une fois la situation expliquée, il leur laissera (mais à contrecœur) le restaurant ou plutôt la salle principale, et ira dans son bureau. Glenn arrivera en voiture, ses hommes attendront dehors que cette réunion soit terminée. Il ne se montrera ni poli ni sympathique, et il n'en a rien à faire du restaurant, il est ici pour montrer qu'il peut se débarrasser de Tom s'il le souhaite. Une fois assis, il va pouvoir enfin parler de ce qu'il l'amène ici.

Si les Pjs n'ont pas parlé de la Compagnie, Glenn n'abordera pas ce sujet. Il dira à peu de chose près la même chose que ci-dessous mais ne parlera à la place de groupes dangereux souhaitant mettre la main sur les connaissances d'Umbrella. Il insistera sur le fait qu'Hans a besoin de la protection d'Umbrella s'il veut survivre dans ce monde dans lequel il vient d'arriver, et qu'il va lui falloir mériter sa place.

Si les Pjs parlent de la Compagnie à Glenn cependant, celui-ci pourra révéler quelques informations sur les inimitiés entre Umbrella et ce mystérieux groupe appelé la Compagnie, puis il mentira en disant qu'il ne sait pas grand-chose sur ce groupe secret et dangereux. Il en profitera en revanche pour tenter d'augmenter la pression sur les Pjs, affirmant que maintenant que la Compagnie s'en ai mêlée, les supérieurs de Hans ne le laisseront pas partir au risque d'en dévoiler sur Umbrella (expérience, personnel, locaux) et préféreront donc le voir mort. Et si Hans s'échappe alors la Compagnie l'attrapera, et son sort sera sans doute bien pire car, à ce qu'a entendu Glenn, les gens de ce groupe se montrent sans pitié et sont bien plus cruels que tout autre à sa connaissance. Il montre la porte à Hans et lui dit qu'il peut partir, il ne peut pas le forcer. Il est censé travailler avec Hans, et donc si Hans échoue, il sera aussi puni. Il veut que Hans pense que s'il quitte le bateau, il est mort (ce qui n'est pas faux en soit). Si Hans prend le risque, gros certes, mais qu'il réussit, alors sa place sera acquise parmi les grands d'Umbrella. (Normalement Hans n'a pas le choix, mais s'il décide de partir malgré tout il finira en cobaye de la Compagnie, lâché peut-être sur les autres Pjs plus tard.)

Logiquement Hans doit finir par céder. Glenn regarde alors le détective (si c'est la première fois qu'il le rencontre) et lui dit qu'il va pouvoir lui aussi travailler pour Umbrella. Il va être mis à contribution dans cette guerre de l'ombre et va se voir attribuer le rôle de garde au sein du labo où travaille Hans. Glenn le regarde de haut en bas et lui pose quelques questions sur son boulot et ses méthodes, sur sa connaissance Umbrella et de ce que fait Hans. Il va s'arranger pour faire rentrer Lloyd rapidement, il le préviendra bientôt. Si Lloyd proteste, Glenn dit à Hans de le convaincre. Il laisse ensuite quelques billets, pour le taxi, et repart ensuite, laissant Lloyd et Hans avec Tom chez celui-ci.

Tom se retourne vers eux et leur demande interloqué ce qu'il se passe, et qui est ce type. Il se met en colère si on lui dit toute la vérité et leur demande dans quoi ils se sont embarqués. Mais il ne peut rien faire pour eux. Il ferme le restaurant dès que les Pjs repartent. Il ne leur reste plus qu'à rentrer dormir, encore sous le choc de ce qu'ils viennent d'entendre.

Nota Bene : *Les joueurs incarnant Lloyd et Hans possédait un appartement dans le même immeuble. L'explosion provoqué par Victor Hampton avait détruit l'appartement de Lloyd et par la même occasion endommagé l'immeuble, celui-ci devenant inhabitable à cause du risque d'effondrement. Hans en parla à Brown qui s'arrangea pour lui fournir une chambre d'hôtel où les deux Pjs s'installèrent. Ne pas tenir compte de cela dans les prochaines parties si la situation est différente.*

Fin du chapitre II

Chapitre III: De l'autre côté du miroir

Mardi 25 août 1998, vers 8H00 :

Une nouvelle nuit à l'hôtel… Lloyd aimerait vraiment avoir encore un chez lui. Mais il semblerait que l'on leur est pris. Une nouvelle menace vient-elle de surgir, ou était-ce un cas isolé ? Quel est le plus dangereux ? Rester ici ou tenter de partir ? Si ce Victor Hampton avait des amis, rien ne dit qu'ils ne sont pas à sa recherche. Des choix difficiles arrivent… Ont-ils une chance de réchapper au chaos qui les attend, ou doivent-ils regarder inexorablement le destin se jouer sans pouvoir intervenir ? Que de questions, aucune réponse…

En regardant par la fenêtre de l'hôtel, on peut voir en contrebas la ville de Raccoon qui s'éveille calmement malgré les événements des derniers mois, avec ses habitants qui ignorent tout du drame qui se joue en ce moment. Les Pjs donneraient sans doute cher pour récupérer leur vie d'avant, mais il semble que beaucoup de personnes ne soient pas d'accord. Cela ne facilite pas leur sommeil. Tous deux ont l'impression de ne pas avoir dormi depuis des mois. Le poids du stress, de la peur et de la fatigue se fait sentir. Et la chambre d'hôtel n'aide pas. Assez luxueux certes, mais cet hôtel est plus un endroit de passage pour des personnes pratiquant l'adultère et la prostitution de luxe que pour les gens cherchant le repos.

Soudain, le téléphone sur la petite table de chevet de la chambre de Lloyd se met sonner. Le réceptionniste à l'accueil, demande à Lloyd s'il peut venir récupérer une lettre que l'on a déposée pour lui, il peut la mettre de côté en attendant.

Mais Lloyd n'a pas le temps de descendre que l'on frappe à la porte. À travers le judas, il peut voir un homme en imperméable beige qui attend de l'autre côté en sifflotant. La quarantaine, il porte une chemise bleue un peu criarde et pantalon de toile. Il a des cheveux courts et est rasé de près. Il sort une plaque de police de sa poche et demanda Lloyd s'il a quelques instants pour lui poser des questions au sujet de son appartement. Son nom est Anderson, et il est un lieutenant de la police de Raccoon. Il lui demande d'aller chercher Hans (le réceptionniste l'a prévenu que le jeune chercheur était encore là). Une fois les deux réunis, le policier leur demande de confirmer leur identité et souhaite savoir ce qu'il s'est passé durant la nuit où leurs appartements ont brûlé, même s'ils ont déjà fait une déposition. Il leur demande où ils étaient, ce qu'il faisait, s'il y a des témoins.

Qu'importe la réponse des Pjs, il se montrera suspicieux et tentera de leur arracher des réponses. Il sait aussi qu'on a trouvé des traces d'explosifs, ceci indiquant une tentative d'assassinat prémédité, et il va tenter de s'en servir s'il le peut pour faire parler les Pjs.

En fonction des réponses des Pjs le policier aura une attitude différente, mais il suivra malgré tous les Pjs autant qu'il peut, notamment Lloyd (après tout c'est chez lui que l'homme carbonisé a été trouvé). Il n'hésitera pas à arrêter les Pjs et à les coller en garde à vue, mais ceux-ci seront vite relâchés par la hiérarchie aux ordres d'Umbrella (Brown n'est peut-être pas Birkin, mais il a tout de même du pouvoir).

Lloyd peut ensuite aller récupérer la lettre déposée à l'accueil. Sur celle-ci se trouve son nom, écrit à la main. Un jeune homme se trouve à l'accueil et il pourra fournir une rapide description de l'homme qui a déposé la lettre. Celui-ci est assez petit et fluet, il est atteint de calvitie et porte des lunettes. Il n'a ni barbe ni moustache et portait un gros manteau kaki, un pantalon beige et une épaisse écharpe rouge, tenue quelque peu étrange à cette époque (nous somme en été). Il n'a pas précisé ce qu'il voulait, il a juste dit de remettre la lettre à Lloyd en citant son nom et sa profession, et a laissé un billet de 10 dollars. L'homme est parti ensuite, et Lloyd ne pourra pas le retrouver, même s'il sort.

La lettre contient une simple feuille de papier **– Annexe I**.

Il n'y a rien d'autre d'écrit et aucun indice. Lloyd peut aisément aller faire du repérage et aller voir l'église de plus près. Celle-ci n'est pas difficile à trouver, elle se trouve à l'angle d'une rue. L'édifice est en pierre et le clocher monte haut dans le ciel. Il y a souvent quelques fidèles qui y prient, assis sur des bancs en bois. A l'intérieur se trouvent de beaux et vieux vitraux, et de larges colonnes soutiennent le plafond. Devant l'autel en pierre se trouve des bougies que l'on peut allumer afin de prier pour les victimes récentes des bêtes qui hantent les montagnes et la forêt. L'église ferme habituellement à 18h mais le dimanche elle reste ouverte jusqu'à minuit.

Lloyd n'a plus qu'à attendre son rendez-vous de dimanche avec Ted.

Finalement la semaine se passe bien. Leur ancienne habitation est devenue une ruine qui menace de céder, entourée de panneaux interdisant l'accès. Visiblement il n'y a eu aucun blessé, sauf le corps retrouvé bien sûr. Le reste des habitants est partie ailleurs car tout l'immeuble est inhabitable. Le feu a presque tout ravagé, les murs sont noircis, les vitres ont volé en éclats, le sol est couvert de débris et le toit s'est un peu affaissé. Voir cela porte un coup au moral et leur fait comprendre à quel point leur vie a changé.

Hans est averti par un mail au travail que la soirée du 27 août sera chez Brown, un costume sera déposé à l'hôtel pour lui, offert par l'entreprise. À 20h30 une voiture l'attendra devant l'hôtel. Il sera présenté aux membres du labo et aura le droit à une promotion bien méritée…

Pour le reste de la semaine, le travail reste le même, il teste sans cesse des échantillons sous les ordres et les remarques de ses collègues. Thomas prévient le reste de l'équipe au sujet de la soirée mais seul les responsables et certains membres d'équipes tel que Hans sont invités. L'un des chercheurs faire alors remarquer que Brown ne les a jamais traités comme ça, on peut lire la jalousie dans leurs yeux.

Jeudi 27 août 1998, à 20h30 :

La journée de travail a été intense pour Hans, Brown lui a expliqué un peu plus en détail ce qui allait se passer. Hans allait effectivement être présenté aux membres importants du laboratoire de Brown. Brown a aussi prévu de lui donner enfin accès à des travaux vraiment sensibles, et il compte bien lui en dire plus ce soir.

Le soir venu, Hans peut s'habiller et attendre à l'entrée de l'hôtel que son chauffeur, le même que d'habitude, vienne le chercher pour l'emmener. Le trajet prend une vingtaine de minutes, et le chauffeur ne dit pas un mot. Hans peut admirer les lumières de la ville illuminer la nuit sombre et se refléter sur les vitres des voitures. La voiture finir par pénétrer par une haute grille dans la propriété de Brown. Celle-ci est aussi entourée par de hauts murs de pierre et des gardes vérifient les identités de chacun avant de laisser qui que ce soit entrer.

Pour plus d'informations sur la maison de Brown, utiliser le plan de la campagne de Rick & John, Acte II, Chapitre I.

Le chauffeur dépose Hans à l'entrée et lui précise de l'appeler lorsque celui-ci voudra être ramené chez lui. Puis la voiture quitte l'allée et repasse les grilles dans le sens inverse. Quelques convives sont arrivés juste avant Hans et ceux-ci sont salués par Brown. Lorsque le jeune chercheur sonne à la porte, un jeune homme vêtu d'un costume sombre avec un petit logo d'Umbrella lui ouvre la porte et le salue avant de le laisser entrer et de refermer derrière lui.

La demeure de Brown est somptueusement décorée et est moderne, à l'image de son bureau. Plusieurs jeunes hommes et femmes passent parmi les convives déjà présents, apportant des flûtes de champagne et de quoi manger. Un grand buffet a été disposé dans le salon, permettant de goûter toutes sortes de mets et de boire des vins onéreux (Brown n'a pas lésiné, il y a de la langouste, du caviar, de la truffe et d'autres plats de luxe que Hans voit de ses propres yeux pour la première fois). Une petite musique de jazz résonne dans l'habitat, se mêlant aux conversations et aux rires des convives. Seuls les collaborateurs sont venus, aucun n'a emmené son conjoint ou sa conjointe. Tous sont vêtus de costumes et de robes élégantes.

La voix de Brown se fait vite entendre, interpellant Hans et lui demandant de venir. Il laisse quelques collaborateurs en arrière pour s'approcher de son jeune poulain et l'accueillir. Brown lui fait faire un rapide tour sous les regards envieux de ses collègues. La maison est décorée avec goût en plus d'être grande. Sur la terrasse éclairée se trouve d'autres convives fumant des cigarettes. Un grand jardin entoure la demeure, au fond se trouve un chenil où se repose le chien de Brown.

Sur la terrasse se trouve une petite estrade ainsi qu'un large écran blanc avec à côté un vidéoprojecteur. Brown invite Hans à se désaltérer et à manger autant qu'il le souhaite tout en faisant connaissance avec les gens. De temps en temps il passe dans les groupes, notamment si Hans s'y trouve, pour venir faire ses éloges. Il est de très bonne humeur durant cette soirée.

Quelques heures passent, puis Brown congédie serveurs et serveuses avant de réunir tout le monde devant l'estrade puis monte dessus avant de se mettre à prononcer un petit discours se voulant motivant sur la fierté qu'il a de voir de si grands esprits chez lui ce soir. Il promet à tous que les efforts consacrés seront payants et que des hommes tels que William Birkin seront bientôt bien obligés d'admettre la supériorité de l'équipe de Brown et de leur projet. Une fois celui-ci terminé, beaucoup auront de nouvelles opportunités et, même si cela chagrine Brown de savoir que son équipe va disparaître, il sait qu'un bel avenir au sein de la société sur de nouveaux projets les attendront tous après Raccoon. Et ils auront bien mérité les promotions qui suivront !

En parlant de promotion, il tient à présenter ce soir le dernier membre de l'équipe, celui qui a débloqué le projet en mai face à un problème sur lequel butait l'équipe. Des murmures montent dans l'assemblée alors que Brown appelle Hans et l'invite à le rejoindre. Une fois celui-ci à ses côtés, il présente le jeune chercheur et indique qu'il travaille au labo depuis une dizaine de jours sur de simples échantillons. Mais maintenant les vacances sont terminées et Hans va avoir l'occasion de découvrir des choses vraiment intéressantes (cela déclenche des rires chez les convives). Fini les échantillons, il va directement travailler sur les cobayes ayant fourni les échantillons !

Des acclamations montent de la petite assemblée, des gens félicitent Hans alors que Brown l'invite à descendre de l'estrade puis un homme amène le vidéoprojecteur et le pointe sur l'écran blanc. Hans peut aisément voir la jalousie et le dédain dans les yeux de ses collègues, bien qu'ils ne les connaissent même pas et malgré leurs mots! Mais il n'a pas le temps d'y réfléchir alors que le vidéoprojecteur est mis en marche et que des abominations apparaissent à l'écran. En effet, des images d'une créature écailleuse munie d'horribles griffes apparaissent à l'écran.

Brown commence alors à parler, expliquant que ce qu'ils voient actuellement, comme la plupart le savent, est un Hunter MA-121, issu des cuves de White Umbrella. Capable d'accélérations impressionnantes, cette créature solide peut décapiter un homme en un coup. Les images défilent, montrant des créatures semblables mais d'apparences, de couleur ou de tailles différentes. Brown liste leurs avantages et inconvénients en pointant le fait que toutes ces ABO sont agiles mais fragiles face à des armes de gros calibres, face auxquelles elles tombent vite, tandis que les Tyrants sont résistants et se régénèrent, mais ils sont lourds et il est compliqué de les déployer rapidement sur les théâtres d'opération. C'est pourquoi il est fier de pouvoir annoncer que bientôt il irait présenter au conseil d'Administration le prototype de Hunter que son équipe développe : un hunter capable de se régénérer. Il ne doute pas d'obtenir tous les crédits nécessaires pour terminer le projet !

Mais cela n'est que la première partie d'un projet encore plus extraordinaire, un projet qui occupe l'esprit de Brown depuis longtemps, son Graal en quelque sorte. Seuls les plus hauts responsables du laboratoire sont au courant, mais il annoncera bientôt à toute l'équipe la teneur de ce projet. Il est lié au premier, et est encore plus grand ! Il leur promet que leur avenir est glorieux, et leur dit de se donner à 200% car la récompense sera immense et leur contribution à la science sera inoubliable.

Sur ces mots qui soulèvent des interrogations parmi les convives, les gens sont invités à reprendre le cours de la soirée. Des invités viennent discuter avec Hans, les conversations sont banales. Hans peut aborder le sujet des hunters, mais les autres convives se moqueront de lui avec plaisir s'il admet voir les hunters pour la première fois. Il se rendra bien vite que tout le monde se fait concurrence pour plaire à Brown et que chacun profite de la moindre occasion pour ridiculiser et écraser l'autre. Un monde de vipères, en somme.

La suite de la soirée n'a rien d'exaltant, et Hans peut rentrer chez lui quand il veut en appelant son chauffeur. La soirée se terminera d'elle-même vers 04h00. Les gardes resteront toute la nuit.

Vendredi 28 août 1998, vers 14h00 :

Hans s'est comme à son habitude rendu à son travail, encore plus à reculons que d'habitude probablement. Il espère que la journée passe rapidement et qu'on ne vienne pas lui préparer une nouvelle horreur. Mais ces espoirs sont rapidement douchés quand un homme habillé d'un costume de marque sous une blouse et portant queue de cheval ainsi que des lunettes entre et se dirige vers lui en ignorant tous les autres. Il tend la main et se présente : Stéphane Mintzberg. Hans se souvient de l'avoir vu parmi les invités la veille. On l'a mandaté pour expliquer à Hans ses nouvelles attributions. Il lui demande le suivre, ils sortent ensuite sous le regard des collègues de Hans.

Stéphane explique à Hans que le complexe où il se trouve est l'ancien sous-sol de l'usine de retraitement des déchets, enfin une partie, qui a été réaménagé. Le reste a été bouché ou sert de dépotoir pour les expériences ratées. Il emmène Hans au centre du carrefour. Le couloir d'où les deux personnages viennent contient plusieurs pièces. L'endroit d'où vient Hans est celui dans lequel sont pratiqués des tests sur les échantillons. Tout au fond de ce couloir se trouve une pièce dans laquelle sont pratiquées des expériences sur les cobayes. Il y a aussi un petit couloir qui mène une salle de stockage où se trouvent tous les produits nécessaires aux expériences.

Au niveau du carrefour, si l'on prend sur la gauche en partant des salles des expériences sur cobaye, se trouve la sortie ainsi que les locaux des gardes. En allant tout droit, on tombe sur les pièces de vie. Il y a des dortoirs ainsi que des douches et des toilettes. Enfin il y a une cuisine avec frigos et four et un endroit où s'asseoir pour manger aussi équipé de distributeurs. Si l'on prend le couloir de droite, que Hans a déjà emprunté auparavant, on tombe sur le bureau de Brown ainsi que le poste de sécurité et enfin la salle des serveurs au bout du couloir.

Seules les gardes peuvent pénétrer dans la salle de sécurité s'ils en ont l'autorisation. En continuant un petit peu se trouve une large porte sur la gauche. Elle mène à un incinérateur qui permet la destruction des échantillons qui ne sont plus viables. Si l'on continue dans le couloir, on trouve un sas de sécurité qui amène sur la seconde partie du laboratoire, où sont notamment disséqués les cobayes.

Stéphane Mintzberg emmène ensuite Hans dans la salle d'expérimentations sur les cobayes. Une lourde porte blindée les sépare de la salle. L'homme tape un code, huit – huit – trois – cinq – deux. Il le répète à Hans et lui dit de ne le donner à quiconque. La porte s'ouvre en deux temps dans un lourd bruit de métal et un véritable musée des horreurs s'ouvre alors à Hans. Dans cette salle, de lourds tuyaux suspendus aux murs et au plafond amènent différents liquides jusqu'à d'immenses tubes dans lesquelles flottent des formes humanoïdes. Il s'agit des choses que Hans a pu voir en photo chez Brown lors de la soirée. Les voir ainsi, en face de lui, est un choc. Reliés à ces tubes se trouvent aussi de nombreuse machines servant à toutes sortes de choses, que ce soit pour nourrir les créatures ou bien pour faire des tests sur elles.

Il y a au total quatre tubes. Dans le premier se trouve cette créature prénommée Hunter, de couleur vert foncée. Dans le second se trouve un Hunter avec des reflets pourpres. Dans le troisième tube se trouve ce qu'il semble être un bras de Hunter ayant subi de lourdes modifications. Le dernier tube est entouré de glace. La créature se trouvant l'intérieur a visiblement besoin d'être gelé.

Dans la pièce se trouvent aussi trois scientifiques. Il s'agit de trois hommes, vêtus de blouse et se trouvant face à différents appareils. Ils sont tous absorbés par les données qui s'affichent devant eux. L'un est au fond et sirote un café tout en notant des suites de chiffres. Le deuxième est au fond à droite de la pièce, devant une machine reliée à tous les tubes par des tuyaux. Il y insère des substances servant à la fois de tests sur les Hunters et permettant aussi de les maintenir dans un état catatonique. Le dernier chercheur remarque alors leur présence et s'approche d'eux, puis vient saluer Stéphane et accueillir Hans. Il s'appelle Karl Pierce, et les deux autres sont Will Oldman et Chris Eswick. Il est heureux d'accueillir quelqu'un d'autre dans l'équipe car il va falloir des bras supplémentaires afin de surveiller le développement du membre contenu dans le tube. Il montre à Hans la machine qui lui est réservée, sur laquelle sont affichées des données qui ne s'arrêtent jamais de changer. Il lui faut surveiller l'état du bras et procéder à différents tests à des moments précis.

Stéphane se retire et laisse Hans avec les autres. Les deux autres l'ignorent toujours, absorbés par leur travail. Karl lui dit que plusieurs expériences sont en cours afin de tester les réactions d'un prototype face à certaines mutations. Hans doit donc travailler sur les données, ce qu'il fera pendant les prochaines semaines afin d'apprendre le fonctionnement des Hunters. Karl lui donne ensuite une claque sur le dos et lui souhaite bon courage avant de retourner à ses propres expériences (c'est lui qui semble s'occuper de ce qui se trouve dans le tube gelé). Il est probable que Hans déteste désormais encore plus son lieu de travail !

Vendredi, durant la journée et qu'importe à quelle heure, dès qu'il a un moment l'hôtel, Lloyd est appelé par le réceptionniste car Glenn l'attend dans le hall. Il demande à Lloyd de le suivre. Glenn commence à lui parler tandis qu'ils marchent dans la rue. Il a réussi à lui trouver une place au sein du laboratoire en se servant de ses contacts. Il ne sait pas ce que Lloyd est capable de faire mais Hans lui fait confiance, il a donc décidé de lui faire confiance aussi. Il lui remet un badge et un plan. Sur ce plan se trouve l'accès emprunté par Hans pour se rendre dans le laboratoire. Il lui suffira de se présenter là-bas, vêtus en civil, et de donner la suite de chiffres écrits sur le bout de papier que lui tend Glenn. Il doit le faire quand il sera face à la porte. Il comprendra quand il y sera. Il ne doit surtout pas venir avec son propre équipement, on lui donnera le nécessaire.

Les gardes ont pour ordre de laisser leur voiture à l'orée de la ville et de venir ensuite à pied. Il devra s'y rendre le jeudi 3 septembre pour 09H00 du matin, c'est là qu'il commencera. Glenn lui conseille de faire en sorte de rester au maximum près de Hans. Il repart ensuite, ne répondant pas à beaucoup de questions. Il lui souhaite bonne chance et conseille à Lloyd de ne pas beaucoup parler quand il y sera, car il risquerait de se faire remarquer. Si Lloyd lui demande pourquoi il fait ça, Glenn lui répète qu'ils doivent travailler ensemble et qu'il veut qu'Hans comprenne qu'ils sont tous du même côté. Il part ensuite, disparaissant rapidement dans une petite ruelle, ne laissant derrière lui que la fumée qui s'échappe de conduits.

Dimanche 30 août 1998, vers 21H00 :

Lloyd peut finalement se rendre à l'église que lui a indiquée Ted Hampton, sur Euston Street. Elle se trouve dans les quartiers ouest, dans une zone assez pauvre de Raccoon. Les bâtiments aux alentours sont nombreux à être abandonnés et il ne fait pas bon d'y traîner trop tard. On peut entrer dans l'église par une petite porte en bois situé sur le côté. Une grande porte en bois elle aussi mais fermée se trouve à l'avant. Des lumières ont été placées juste au-dessus et éclaire un peu la zone. Il n'y a personne devant, et les passants se font rares. Quelques prostituées font le trottoir un peu plus loin devant un hôtel dont le néon sur la devanture clignote.

Que Lloyd soit venu seul ou non, Ted sera là, il a trop besoin du détective. Il attend à l'intérieur, assis sur un des bancs en bois. L'intérieur est assez obscur, seul des bougies et des cierges éclairent l'endroit. Il y a au total une demi-douzaine de personnes en plus de Ted (que l'on repère vite avec son écharpe). Il y a une vieille dame priant à voix basse, un jeune couple en pleurs, une jeune femme qui regarde dans le vide et un vieil homme qui lit une bible. Le prêtre se trouve dans la sacristie, occupé à ranger des affaires.

Lloyd n'aura pas de mal à repérer Ted. Celui-ci l'invite à venir s'asseoir à côté de lui et le détective peut le voir pour la première fois. Ted ressemble bien à la description faite par l'employé de l'accueil de l'hôtel. Il a l'air cependant très fatigué et amaigri, il est clair qu'il ne va pas bien, même si un sourire se dessine sur ses lèvres quand il voit le détective.

Ted dira en premier lieu à quel point il est heureux que le Pj ait bien voulu venir. Il a besoin d'alliés, il connaît des gens puissants qui peuvent aider, même face à une entité comme Umbrella (si on lui demande, il dira qu'il ne sait rien d'un groupe appelé la Compagnie, et c'est vrai). Il ne peut dire pour qui il travaille pour l'instant, il doit d'abord en apprendre plus sur Lloyd. Mais si les deux parviennent à se faire confiance, peut-être pourront-ils travailler ensemble pour obtenir ce que veulent ces gens et bénéficier d'une protection, car c'est de cela qu'il s'agit. On lui a promis une nouvelle vie et il compte bien saisir sa chance.

Voici ce que Ted peut répondre en fonction des questions de Lloyd : il n'a pas de frère qui s'appelle Victor, par contre il a un frère plus vieux qui s'appelle Joey et qui réside à Portland. Il ne l'a pas vu depuis un an. Il travaillait en tant que conseiller du maire Michael Warren. Eddie Colson était lui aussi un conseiller. Ils s'occupaient de domaines différents mais liés aux aménagements urbains. Eddie, avant sa disparition, se comportait de manière de plus en plus étrange et semblait paranoïaque. Il a révélé un jour pourquoi à Ted. D'après Eddie, il y aurait une énorme conspiration liée à Umbrella et à laquelle les pontes de la ville seraient mêlées. Eddie lui a dit qu'il avait réussi à entrer en contact avec des personnes puissantes qui pourraient mettre un terme à tout ceci, et il avait laissé à Ted une enveloppe à utiliser en cas de problème. Dans celles-ci se trouvaient des indications pour joindre ces gens puissants.

Puis Eddie avait disparu. Ted savait que son ancien collègue avait un carnet, celui-ci lui en avait parlé, mais il n'avait pas osé aller le récupérer lui-même. Il s'est enfui de chez lui et s'est mis à surveiller la maison de son ancien collègue après qu'il ait compris que son tour allait venir. En effet il avait repéré des gens en train de le filer, et une nuit, un duo s'est introduit chez lui. Ces gens étaient cagoulés et armés, et il a réussi à s'en tirer de justesse. Ils n'ont pas cherché à le voler, ils le cherchaient lui ! Si Lloyd lui montre le carnet, Ted pourra confirmer qu'il s'agit de membres de la mairie, souvent proches du maire.

Les personnes dont parle Ted sont des membres du gouvernement qui souhaitent faire tomber Umbrella et récupérer ses secrets, mais de manière non officielle. Il s'agit des supérieurs de Miller et Dace, et c'est avec Miller (personnage qui apparaîtra durant le chapitre III de l'acte V) que Ted a parlé. Ce petit groupe n'a pour le moment aucun pouvoir, il leur faudra du solide pour obtenir de quoi financer des opérations importantes. Miller a donc demandé au pauvre Ted de rentrer en contact avec un homme nommé William Birkin. Celui-ci est déjà rentré en contact précédemment avec le gouvernement mais ses actions ont attiré l'attention et il sait désormais qu'Umbrella le surveille de près. Malheureusement la Compagnie a aussi eu vent de tout ceci, elle a eu Eddie et souhaite chopper Ted pour éviter que Birkin passe du côté du gouvernement.

Et maintenant Ted a peur. Il ne sait pas si le maire veut le voir mort, ou bien Umbrella (ou bien la Compagnie si Lloyd lui en a parlé), mais il se sait en danger. Malheureusement, alors qu'il allait en révéler plus à propos de ses mystérieux alliés qui pourraient le tirer d'ici et pourquoi pas aider Lloyd, la porte de l'église s'ouvre en produisant un son aigu qui résonne sous la voute. Un simple mouvement permet à Lloyd de voir deux hommes entrer dans l'église, cherchant visiblement quelqu'un. L'un d'eux fait signe à son compagnon quand il repère Ted, et les deux commencent à faire le tour, chacun d'un côté pour bloquer Ted. Si Lloyd se lève ou leur parle, ils saisissent immédiatement leur pistolet qui se trouve dans un holster caché sous la veste.

Dans tous les cas, le combat aura lieu. Les tirs sont orientés vers Lloyd et Ted en profite pour prendre la poudre d'escampette alors que le prêtre appelle la police et que les autres personnes présentes hurlent de peur et se cachent ou cherchent à fuir. Il est probable qu'un ou deux civils innocents se prenne une balle perdue... Une fois les assaillants morts, Lloyd peut les fouiller, mais il n'y a rien à en tirer à part deux pistolets 9mm et un chargeur supplémentaire sur chaque corps. Ils n'ont ni papier ni portefeuille, il y a cependant la clé d'une voiture, mais celle-ci est garée loin et ne pourra pas être retrouvée les Pjs. Elle sera embarquée par la fourrière les jours suivants.

La police arrive rapidement, après tout il s'agit d'une fusillade. Lloyd peut fuir s'il n'a pas perdu de temps, les planques sont nombreuses autour avec les bâtiments abandonnés. Ted est introuvable et a disparu dans la nuit, apeuré. Finalement, Anderson et un jeune flic arrivent sur la scène de crime avec deux autres voitures de police. Des policiers quadrillent la zone et interrogent les gens. Si Lloyd est dans le coin, Anderson l'arrête de suite et le soumet à nouveau à une garde à vue et un long interrogatoire qui ne mènera à rien.

La piste de Ted Hampton est perdue pour le moment, et un problème plus pressant arrive.

Du lundi 31 août au mercredi 2 septembre 1998 :

Le travail continu, les journées sont une succession de chiffres sur une machine pour Hans et d'ennui pour Lloyd. Mais les deux ont aussi de bonnes raisons de stresser. Le lundi soir, aux infos, il est annoncé qu'une station-service a été détruite par des hommes qui ont tenté de secourir un prisonnier alors que celui-ci était conduit à une prison se trouvant à plusieurs dizaines de kilomètres au sud de Raccoon. En fonctions des actions des Pjs durant l'acte II, il soit annoncé que Jacob Brennan, le prisonnier, est mort, soit qu'il est en fuite et recherché. Le nombre de personnes ayant trouvé la mort dans cette fusillade est aussi annoncée.

Jeudi 3 septembre 1998, vers 9h00 :

Les Pjs peuvent se rendre tous les deux au laboratoire, mais il vaut mieux qu'ils le fassent séparément. Le chauffeur de Hans refusera de prendre un inconnu dans la voiture et en informera la sécurité du laboratoire. Glenn n'a pas donné de signe de vie depuis lundi soir. Pour Hans, son arrivée se fait comme d'habitude. Lloyd, une fois qu'il a donné son code, est invité à entrer. La porte en métal s'ouvre et un homme en tenue noire avec le logo d'Umbrella l'invite à entrer. Derrière lui se trouve l'escalier mais les lampes sont déjà actives et l'endroit est donc éclairé. L'homme est heureux de le voir car ils ont perdu plusieurs personnes depuis l'ouverture du laboratoire, et un garde en plus est toujours bon à prendre. Il lui demande à quel type de mission il a pu participer avant tout en descendant les escaliers. Lloyd a la même impression que Hans avant lui au sujet de ce couloir qui semble descendre tout droit en enfer.

Une fois en bas, il peut voir le poste de sécurité et les lourdes portes s'ouvrent devant. L'homme à ses côtés se présente enfin : Connor Sullivan. Il est responsable de la sécurité ici. Lloyd devra se présenter ici muni de son badge et de son code qu'il devra donner via la radio qu'on va lui confier. Il ne sera présent que quelques mois afin de sécuriser le labo pour la fin du projet. Si le détective tente d'en savoir plus, il lui sera vivement conseillé de ne pas poser de questions. Il est emmené dans le vestiaire des gardes.

On lui montre son casier et on lui donne le code de celui-ci (il y a un cadenas à code). Il y trouve un uniforme d'Umbrella avec une armure pare-balles, ainsi qu'un pistolet chargé. Il est chargé de monter la garde dans le hall avec un autre collègue. Cela n'a rien de passionnant mais c'est nécessaire car la date butoir du projet arrive et les chercheurs prennent des risques, ce qui peut amener à des fuites de cobayes. En plus il semblerait que des concurrents veuillent s'emparer des secrets de la firme. Bref, la menace peut venir de partout et Lloyd doit rester vigilant. Après ces mots, Connor retourne à son travail.

Quelques heures plus tard, le talkie du collègue de Lloyd se met à cracher alors que Connor passe devant eux en leur disant de sortir leurs armes. Il ne faut pas longtemps pour que deux autres gardes, armés de fusils à pompe cette fois, arrivent à leur tour. Connor disparaît dans le poste de surveillance avant de revenir et de prévenir ces hommes que des hommes payés par Brown arrivent avec des prisonniers. Il leur ordonne de garder un œil, sur chacun d'entre eux. Puis la lourde porte blindée s'ouvre lentement alors que Connor prévient le docteur Brown que son cobaye est arrivé. Quatre hommes en cagoule et tenue pare-balle munis de fusil-mitrailleur entrent, trois d'entre eux transportent sur leurs épaules un corps inanimé, aux mains liées et bâillonné. Ils posent ceux-ci par terre puis Connor leur demande de sortir, mais l'un d'eux le stoppe et lui dit qu'il va rester pour obtenir le paiement promis par Brown. La tension semble monter d'un cran.

Tandis que Hans est tout à son travail, la lourde porte s'ouvre derrière lui. Le docteur Brown se trouve derrière, euphorique. Il demande au Pj de venir avec lui. Il y a aussi Stéphane Mintzberg. Alors que la tension semblait monter peu à peu, Lloyd voit Brown arriver et sauter de joie en voyant Rick endormi. Il demande ensuite pourquoi les mercenaires sont toujours ici et Connor lui explique la situation. Brown dit au mercenaire qui a parlé de le suivre pour régler l'affaire, mais ces « petits camarades » devront rester dehors, ce qu'accepte le mercenaire. Brown ordonne ensuite à ses gardes de transporter les corps et de le suivre.

Tout en allant vers le labo numéro un, Brown explique à Hans qu'un produit de grande qualité a été livré. Au vu des derniers jours il était désespéré, mais heureusement tout devrait s'arranger. Si on lui demande, il explique que l'homme qui est mort à la station-service il y a peu était son sujet d'expérience principal. Il s'agissait de cet homme dont Hans avait analysé le sang. Fort heureusement ces mercenaires lui ont fourni un substitut. Le groupe arrive ensuite à la salle de dissection après être passé par un sas. Ce sas est composé de deux portes en métal et permet, en cas de contamination de l'un des labos, de verrouiller rapidement les portes afin de protéger l'autre labo. Puis vient le laboratoire numéro un, principalement axé sur la dissection et la vivisection. Ils arrivent face à une salle de verre entouré d'un couloir, et de l'autre côté se trouve une porte en métal donnant sur le reste du labo numéro un.

Autour de cette salle de verre se trouve plusieurs scientifiques qui semblent attendre l'arrivée des futurs cobayes ou qui discutent entre eux. Brown rentre dans la salle où se trouve installés plusieurs lits munis de sangles en métal. Il y a aussi tous les instruments nécessaires à la dissection de sujet vivant ou non. Cela ressemble en fait à un bloc opératoire. Des rideaux peuvent être déployés entre chaque lit. Sur le sol se trouve un système qui permet de nettoyer le sang. Le sol est d'ailleurs taché d'un liquide rougeâtre et séché.

Les chercheurs se trouvant dans le couloir autour de la salle commencent à regarder avec attention le petit groupe et ils semblent tous presser et curieux de voir la suite. Brown ordonne à ses hommes de poser les corps sur les lits et les sangles semblent s'activer automatiquement, restreignant Rick, John et Jack qui commencent à se réveiller. Brown prend alors une seringue et se retourne vers les trois formes attachées aux lits. Ces visages disent vaguement quelque chose à Hans et Lloyd (si ceux-ci sont déjà aller au Winchester). Les hommes attachés sont finalement pleinement conscients mais ils ont du mal à ouvrir les yeux du fait de la lumière vive des néons au plafond. Le Docteur Brown effectue une prise de sang sur l'un d'eux qui tente tant bien que mal de se débattre. Il se retourne ensuite vers Hans et Stéphane et leur dit de commencer la vivisection de celui à qui il a fait une prise de sang au plus vite. Il faut que chaque organe soit conservé au frais et que le sang soit récupéré. Les deux autres serviront de cobayes pour tester leur nouvelle ABO quand celle-ci sera opérationnelle. Brown se retourne ensuite et sort de la pièce, heureux et s'enfonce dans le labo numéro un après avoir annoncé au mercenaire qu'il allait débloquer les fonds dus pour la capture de Rick. Stéphane dit à Lloyd de rester ici au cas où les prisonniers tenteraient de se débattre. Il saisit des seringues et endort Rick, John et Jack.

Tandis qu'ils s'endorment, le mercenaire saisit un scalpel et ouvre la gorge de Stéphane Mintzberg. Celui-ci ouvre des yeux étonnés et met ses mains sur sa gorge tandis que son sang vole autour de lui, aspergeant les autres, puis il s'effondre. Des scientifiques se trouvant hors de la pièce hurlent devant ce spectacle, et un autre garde qui se trouvait à l'extérieur se précipite vers la porte en sortant son arme. Le mercenaire hurle à Hans et Lloyd qu'il est avec eux et se jette sur la porte, la verrouillant en activant processus de décontamination. Tandis que la douche s'active, il sort un détonateur qu'il active.

Puis l'apocalypse démarre. Alors que des hurlements se font entendre dans l'ensemble du complexe, des explosions ébranlent les murs. L'air en dehors de la salle semble saturé par un gaz et tous ceux à l'extérieur de la salle de verre tombent sur le sol, s'étranglant en crachant sang et boyaux sous les yeux horrifiés de Hans et Lloyd. L'homme qui est avec eux se nomme Derek Ians, il en profite pour fouiller le cadavre de Mintzberg et récupère une carte d'accès. Il agit sur les ordres de Glenn et il va les aider à accomplir la mission. Ils n'ont pas pu faire rentrer plus de personnes intérieures à cause du service de sécurité, et Glenn et les autres en haut vont devoir se battre contre les cobayes du Docteur Brown que celui-ci ne va certainement pas manquer de lâcher sur eux. Pendant qu'il fait diversion en haut, ils vont pouvoir accomplir leur mission. C'est à eux s'emparer du prototype de Brown. Pour cela ils doivent rapidement rejoindre le laboratoire numéro deux, celui par lequel ils passent le matin.

Le gaz met un certain temps à disparaitre, il s'agit du virus-T modifié pour infecter sa cible par voie aérienne. Une alarme se fait alors entendre, les lumières semblent faiblir et des lampes rouges s'activent et éclairent les salles en tournoyant sur elles-mêmes. Derek leur hurle de courir et ouvre la porte, puis les laisse passer avant de sortir à son tour et de refermer derrière eux. Ils pénètrent alors dans le couloir par lequel ils sont arrivés, des corps jonchent le sol qui est aussi recouvert de sang et de bile à de nombreux endroits. L'un des deux Pjs ressent soudain quelque chose la jambe et, en tournant la tête, il peut voir que l'un des corps sur le sol a commencé à bouger et tente de lui attraper la jambe.

Derek hurle qu'il ne faut surtout pas s'arrêter. Il ouvre le sas et l'on peut attendre quelques gémissements venir de l'endroit d'où viennent. Un dernier coup d'œil en arrière leur permet de voir des hommes et femmes en blouse blanche et rouge se relever lentement et avec difficulté. Une fois dans le sas, Derek regarde sa montre et commence à jurer. Il espère qu'ils ont assez de temps, mais ils ne pouvaient pas sortir avant. Il leur explique alors qu'ils doivent rejoindre le poste de sécurité afin de permettre le déverrouillage de l'entrée pour sortir avec le prototype mais aussi pour empêcher toute communication avec l'extérieur entre Brown et ses alliés. Derrière le sas se trouve le laboratoire numéro 1 de Brown **– Annexe II**.

Le prototype en lui-même se trouve dans le laboratoire numéro un mais il ne sait pas où. Si on lui pose la question au sujet du gaz, il explique que leur taupe a piégé l'endroit. Une fois sortie du sas, Derek conseille à Lloyd de sortir son arme car ils vont devoir se frayer un chemin. Il ne doit pas hésiter à tirer sur tout ce qui vient vers eux. Tout comme avant, le sol est taché de liquides corporels et les couloirs sont éclairés par des lumières rouges, mais il n'y a plus de bruit d'alarme. Des gémissements et des râles se font entendre au loin. Derek répond qu'il s'agit d'une création d'Umbrella, ce gaz transforme les gens touchés en armes biologiques. Ils comprendront quand ils verront, autrement ils ne le croiront pas.

Face à la porte de sécurité, Derek passe le badge qui ne fonctionne pas et maudit Brown pour avoir mis autant de sécurités différentes. Il faut trouver quelqu'un de suffisamment gradé ici et membre de la sécurité pour qu'ils aient accès à la salle de sécurité. Il regarde dans la pièce d'en face (le bureau de Brown) et leur dit de rentrer à l'intérieur avec lui. Il s'installe dans le fauteuil de Brown et utilise l'ordinateur qui se trouve sur le bureau. Il leur explique qu'il va tenter de trouver une information utile, peut-être que Brown a gardé des traces sur les procédures de sécurité. De plus il doit regarder s'il n'y a rien qui pourrait l'aider lorsqu'il devra pirater le poste de sécurité pour ouvrir les portes. Ce sont donc les Pjs qui vont pouvoir aller chercher la carte d'accès d'un garde gradé (Lloyd en connaît un)

En attendant, ils doivent rester en communication et pour cela il leur donne la fréquence de son talkie. Derek sait que certaines portes de ce laboratoire se verrouillent en cas de contamination et se déverrouillent fois la contamination finie. Il doit donc y avoir des survivants, autrement ils devront trouver un badge sur un corps. Si jamais ils trouvent où Brown garde son prototype unique, alors qu'il l'en informe. Il va tenter de trouver une information à ce sujet aussi sur l'ordinateur. Ils peuvent fouiller le bureau de Brown mais ne trouve rien de mieux que de l'alcool d'excellente qualité. Finalement Hans et Lloyd doivent fouiller le laboratoire. Ils partent donc avec pour seule lumière ces lampes rouges qui tournoient sur elles-mêmes. En pénétrant à nouveau dans le couloir, ils peuvent sentir l'odeur pestilentielle dégagée par les substances se trouvant au sol et parfois sur les murs. Se dirigeant vers le carrefour, ils peuvent entendre des cris et des gargouillis, il y a aussi des bruits de lutte.

Au détour du carrefour, une vision de l'enfer apparaît à leurs yeux. Le couloir donnant vers la salle de test sur les prototypes est taché de sang. Trois hommes à la blouse tachée de sang sont en train de lentement dévorer Thomas Kelton dont les hurlements se transformant râle d'agonie tandis que sa peau et ses muscles se font arracher par des créatures qui autrefois étaient humaines. Hans aperçoit dans le couloir ses anciens collègues, lorsqu'il s'occupait de simples échantillons. Certaines créatures se relèvent lentement, les mains et les mâchoires pleines de sang. D'autres mâchonnent encore ce qu'il reste dans leur bouche. Un long râle sort de la bouche de l'une d'entre elles, et, titubant, ces gens qui autrefois pensaient, aimaient, riaient et pleuraient se dirigent lentement vers Hans et Lloyd avec le désir inhumain de dévorer leur chair et leurs os.

Voyant ces choses, il ne reste plus qu'une seule solution. : faire un test de Sang-Froid puis se défendre s'il est réussi. Une fois les créatures mises à terre, l'adrénaline laisse place à l'horreur la plus totale. Ces gens, aussi coupable soient-ils, méritaient-ils un tel sort ? Mais ils doivent continuer afin de ne pas subir la même chose. Une grosse envie de vomir peut bien sûr saisir les personnages (test de CONx2). La salle de test sur les échantillons est ouverte. Ceux à l'intérieur ont sans doute été protégés du gaz, contrairement à ceux des couloirs. Mais en sortant, ils se sont livrés à la mort.

À l'intérieur de la salle de test sur les prototypes se trouve trois des collègues actuels et terrorisés de Hans. Ils lui demandent ce qu'il se passe, ils ont entendu des cris. En voyant le couloir, l'un d'eux vomit, tandis que l'autre s'approche d'eux et demande à Hans de tout lui expliquer. Si Hans lui dit la vérité, il n'en revient pas et lui dit d'arrêter. Il l'empêche au maximum de s'approcher des prototypes mais sera intimider par une arme à feu. Si on le laisse faire il ouvre le tube du Hunter vert. Sinon on peut le neutraliser ou lui tirer dessus, il mourra alors en maudissant Hans. On peut aussi demander comment pénétrer le poste de sécurité, l'un des trois dira alors que Connor avait l'autorisation nécessaire, mais qu'il se trouvait dans la cuisine au moment de l'incident, et qu'il ne sait pas s'il va bien. Quant au prototype du tube gelé, il faut la carte d'accès de Karl ainsi qu'une confirmation depuis le poste de sécurité. Les autres pourront dire que Karl se trouvait dans le dortoir quand tout a commencé. Enfin avec suffisamment de Charisme, les Pnjs peuvent venir en aide aux Pjs.

Les Pjs peuvent aller dans le vestiaire des gardes. À l'intérieur se trouve Connor, le chef de la sécurité, qui s'est relevé de la mort en uniforme et protection complète pare-balles, et derrière lui son casier est ouvert. Il a aussi un pistolet sur lui avec un chargeur plein ainsi qu'un badge qui peut ouvrir le poste de sécurité. À l'intérieur du casier, se trouve un fusil à pompe chargée avec une boîte où il reste sept cartouches. Ils peuvent aussi aller dans le réfectoire et la cuisine, où se trouve cinq créatures recouvertes de sang, il manque des parties de chair à certaines, il y a aussi d'autres corps par terre, qui ne bougent pas. Enfin dans le dortoir se trouve Karl, ou plutôt ce qu'il en reste, avec deux créatures en train de le dévorer.

Finalement les Pjs mettent la main sur les badges qui leurs sont nécessaire et peuvent rejoindre Derek. Celui-ci est content de les voir et leur demande ce qu'ils ont vu et leur dit qu'ils vont bientôt pouvoir sortir d'ici ! Ils pénètrent tous les trois dans la salle de sécurité, une pièce où les murs sont tapissés d'écran permettant de voir ce qu'il se passe dans le laboratoire. Certains écrans ne fonctionnent plus, d'autres affichent des scènes de mort et de désolation, et enfin certains montrent des survivants, mais dans le second laboratoire. Il y a une chaise devant un poste de contrôle, certainement réservé au chef de la sécurité mais celui-ci n'a pas eu le temps de s'y rendre. Derek leur dit d'aller récupérer le prototype, il va ouvrir le tube et désactiver les sécurités pour ouvrir le hall.

Quant au prototype il est désactivé sauf si on suit une procédure que bien entendu Derek va éviter. Ils n'auront qu'à ramener la chose devant la porte du hall. S'il lui demande pourquoi ils doivent aller les récupérer eux-mêmes, il leur répond qu'entre les créatures et les hommes encore en vie de Brown, Glenn doit avoir des difficultés et ne sera pas en mesure de descendre lui-même dans le laboratoire. Ils doivent faire leur possible pour extraire leur objectif avant que des troupes de Brown arrivent. En effet, Glenn suspecte Brown d'avoir fait un marché avec une compagnie concurrente qui pourrait envoyer des hommes, il faut donc se presser (ceci est bien sûr un mensonge, mais Derek sait qu'il doit se faire passer pour un fidèle serviteur d'Umbrella s'il veut pouvoir utiliser les Pjs). Il les préviendra quand ils ressortiront afin qu'ils soient extraient de la zone.

En revenant à la salle du prototype, Derek leur demande s'ils sont prêts. Il actionne alors quelque chose et le tube s'ouvre lentement, laissant un liquide visqueux et puant s'écouler sur le sol. Un Hunter, plus gros, possédant des griffes moins longues mais une mâchoire plus carrée et des crocs plus imposants tombe mollement sur le sol. Sa peau, ou plutôt ses écailles, sont de couleur verte mais plus claire. La créature ouvre alors les yeux et commence à cracher et hurler. Elle tente de se relever tant bien que mal, sa peau change constamment. Elle se consume et se reforme. La créature hurle de douleur et tente de se jeter sur les personnages. Il leur faut l'affronter, heureusement elle est affaiblie.

Malheureusement rien n'y fait, la créature se relève sans cesse. D'autres membres, yeux, bouches apparaissent sur son corps. Elle semble grossir petit à petit. Si des collègues de Hans étaient encore vivants, ils se font probablement dévorés ici. Le seul moyen de se débarrasser de cette chose est d'aller dans la salle de traitement des déchets. Derek leur ouvre les portes mais la créature gonfle tellement qu'ils ne peuvent la contourner et ils se retrouvent tous à l'intérieur. Celle-ci se verrouille alors et une alarme se déclenche. Derek commence à paniquer, il hurle que Brown a pris le contrôle il ne sait comment, il leur dit qu'il va tenter de le contourner, il faut qu'ils tiennent en attendant. Une lumière orange parcourt la salle tandis qu'une alarme se fait entendre. Une voix féminine annonce que le processus d'incinération des déchets démarre dans cinq minutes. Il leur faut éviter les attaques de la créature, ils peuvent l'empêcher d'attaquer et la neutraliser un court instant en lui infligeant 6 points de dégâts en une seule attaque. Il leur faut résister durant 5 rounds. La porte se déverrouille ensuite, leur permettant de sortir, puis elle se referme et un immense bruit de flamme se fait entendre tandis qu'un hurlement déchirant leur transperce les tympans.

Une fois cela fait, ils peuvent demander à Derek de s'expliquer. Celui-ci affirme qu'il n'a rien à voir avec le réveil du Hunter. La voix de Brown retentit alors dans la pièce. Derek allume le plus gros moniteur de la pièce. On peut voir Brown qui se trouve dans un endroit inconnu des Pjs. La caméra est en hauteur. Brown se tient devant un moniteur et derrière lui se trouvent de nombreux tubes aussi gros que celui où les Pjs ont trouvé le prototype. Le reste de la pièce n'est pas visible.

Brown explique qu'il est déçu du comportement de Hans, il pensait celui-ci plus intelligent. Il a vu ce que Hans et son maudit ami ont fait à son trésor. De toute façon, l'employeur de Hans, qui qu'il soit, n'aura pas ses recherches. Il dit à Hans qu'il restera pourrir dans ce labo puis cesse de parler et retourne sur son moniteur, la porte de sécurité se bloque alors, les emprisonnant à l'intérieur. Il n'y a aucun micro dans la salle et donc aucun moyen de parler à Brown. Derek rentre en contact avec Glenn, qui explose de rage. Il dit à Derek de libérer les trois autres afin qu'ils accomplissent le reste de la mission. Glenn leur promet que si jamais ils ne réussissent pas, il les laissera en bas. Il ferme alors le micro.

Hans et Lloyd peuvent suivre les périples de Rick et John. Il les voit se relever lentement de leur lit de métal. Ils voient leur horreur quand ils se retrouvent face aux créatures qu'ils ont affronté plus tôt, voient leur peine lorsque leur ami se transforme en une de ces créatures devant leurs yeux et qu'ils doivent l'abattre. Mais ils n'ont d'autre choix que de continuer afin de survivre. Hans et Lloyd ne peuvent observer cependant l'intégralité du périple de Rick et John à travers le labo car certaines caméras ne fonctionnent pas ou plus.

Finalement, Brown se retourne une dernière fois vers la caméra et, avec un maigre sourire adressé aux Pjs, il leur dit qu'ils le rejoindront très vite en enfer, enfer qu'ils ont déchaîné eux-mêmes. Le bruit d'un ascenseur qui arrive se fait entendre et Brown regarde vers un endroit hors du champ de la caméra. Il commence à parler, disant qu'il peut leur révéler des choses mais, avant d'avoir même commencé, un coup de feu résonne dans la salle et une fleur de sang apparaît sur la blouse de Brown. Il porte lentement les doigts à sa blessure, s'effondre sur son moniteur et glisse au sol. Les Pjs peuvent alors voir Rick et John apparaître dans leur champ de vision. John saisit un ordinateur portable qui était posé devant Brown. Rick se rapproche de Brown, qui lui saisit le bras et lui murmure quelques mots à l'oreille.

Les Pjs peuvent voir l'incompréhension se dessiner sur le visage de Rick, tandis que Brown pousse son dernier soupir et que son bras retombe sur le sol. Une alarme se fait alors entendre et l'horreur s'affiche les visages de John et Rick qui doivent combattre un hunter avant de parvenir à prendre la fuite. Après un moment, Glenn les appelle et leur dit qu'ils peuvent finalement sortir, il semble que le plan B ait marché à merveille. Ils sont chanceux. Comme promis, le hall est déverrouillé et il a envoyé des hommes pour les y attendre.

Logiquement Lloyd et Hans sont sur leurs gardes, mais il est inutile de se battre car quatre hommes en tenue pare-balle complète les attendent dans le hall. Ils leur demande de déposer armes et armures puis les accompagnent. Ils sortent par le même escalier qu'ils ont emprunté ce matin. Malgré la situation, sentir le soleil et l'air frais sur leur visage leur fait beaucoup de bien. Personne ne vient à leur aide s'ils sont blessés. A l'extérieur se trouve deux autres hommes de Glenn surveillant la zone, et des corps sans vie se trouvent au sol ainsi que plusieurs hunters, morts eux aussi. Une fois dehors ils leurs demandent d'attendre, Glenn va arriver.

Effectivement, une quinzaine de minutes plus tard une camionnette noire arrivent avec Glenn à bord. Il sort, vient vers eux et leur dit que malgré leur échec une partie de la mission est un succès, et qu'Umbrella devrait tout de même les récompenser. Ils vont se rendre à leur hôtel, se reposer et attendre leurs ordres. Glenn leur jette une clé de voiture, leur indiquant que le véhicule se trouve un plus bas sur la route. Il exécute soudain Dereck pour avoir perdu le contrôle de la situation et en profite pour dire qu'Umbrella ne rigole pas avec les incompétents. Puis les hommes de Glenn récupèrent les équipements des morts avant d'entrer dans la camionnette, et Glenn fait de même. Celle-ci part ensuite, laissant seul les Pjs épuisés, choqués et traumatisés.

Annexe I : La lettre de Ted Hampton

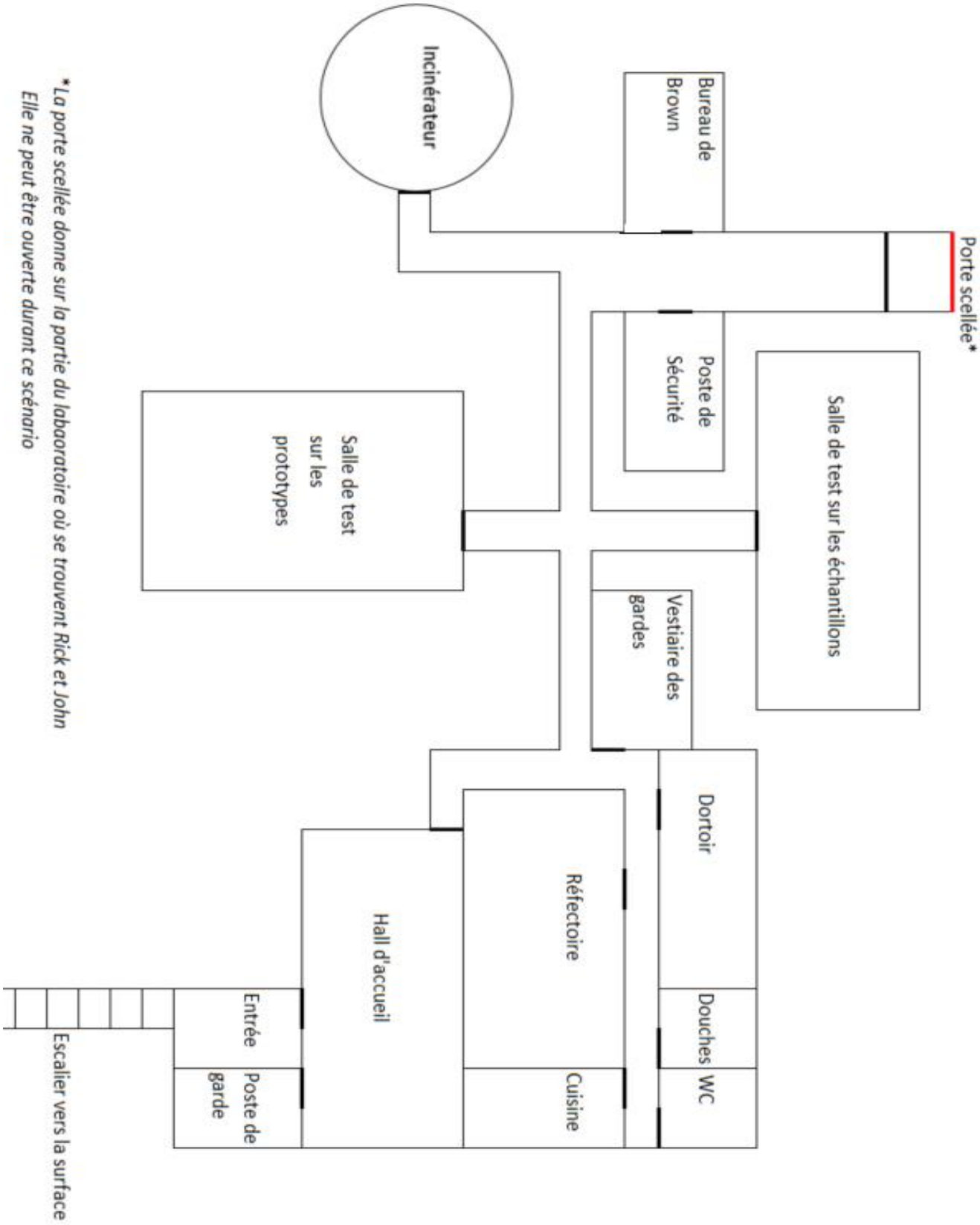
« *Bonjour Monsieur Kaufmann, je m'appelle Ted Hampton et j'ai besoin de votre aide. Je vous ai surpris à visiter la maison de mon collègue disparu, Eddie Colson, il y a quelques temps. Je surveillais sa demeure dans l'espoir peut-être de le voir revenir. Ne m'en voulez pas mais je vous ai épié afin de mieux comprendre la situation, et j'ai appris la nouvelle au sujet de l'explosion il y a peu. Je ne doute pas que tout ceci a à un rapport avec ce qu'il se passe actuellement.*

Le risque que je prends en prenant contact avec vous est immense, mais le temps est compté, je le sais. Je ne peux vous expliquer la situation sur une simple lettre, mais il se passe des choses terribles dans cette ville, et cela remonte très haut. J'ai besoin d'aide, Monsieur Kaufmann, je ne suis qu'un bureaucrate et je ne sais pas comment m'en sortir. Ma vie est menacée, et la vôtre aussi, j'en suis certain.

Je serais à l'église de la Sainte Trinité, sur Euston Street, dimanche prochain vers 22h. Il faut que nous ayons une longue discussion afin peut-être d'y voir plus clair. Venez seul. Je porterais mon écharpe rouge, vous me trouverez à l'intérieur. Je compte sur vous.

Ted Hampton »

Annexe II : Le laboratoire numéro un de Brown



Nota Bene *: les Pjs jouant Rick et John ont tiré une balle en plein cœur de Brown, expliquant ce que voient Hans et Lloyd à travers le moniteur. La scène peut très bien changer en fonction des joueurs incarnant Rick et John.*

Fin du Chapitre III et de l'acte II

Acte V: Renaissance

Chapitre I: Ce qui se cache au fond des ténèbres

Introduction

Umbrella, une multinationale au pouvoir presque infini, est une société pharmaceutique originaire de la ville de Raccoon City, ville située dans le Midwest américain et perdue au milieu des immenses plaines américaines. De nombreux hommes et femmes travaillent dans ses laboratoires afin d'améliorer chaque jour passant la vie de tous sur Terre. C'est tout du moins ce que les médias savent. Il existe une facette bien plus sombre, une facette qui se fiche éperdument de la morale et de l'éthique, et ou le moindre faux pas y est synonyme d'une mort infiniment douloureuse.

La White Umbrella. Plus qu'un endroit, plus qu'un groupe, il s'agit d'une idéologie. Celle de dépasser les limites humaines par tous les moyens possibles. Rivalisant de génie, les plus grands scientifiques du monde y travaillent afin de donner naissance aux pires cauchemars de l'humanité. Des armes pouvant infliger une destruction massive à tout organisme vivant en retournant celui-ci contre ses pairs. Les armes bio-organiques, aussi nommées ABO.

Créées en laboratoires et vendues à des groupes ou des états, ces armes permettent à la guerre et au terrorisme bio-organique de se répandre dans le monde, tandis que les gouvernements tâchent d'en cacher les conséquences et que les populations ignorent tout de cette menace, au moins pour le moment. Afin de protéger ses biens qui représentent des sommes supérieures aux budgets de petits pays, la société Umbrella utilise sa propre milice privée. Bien que son statut juridique reste flou et soit sujet à débat devant les antis-corporatistes, cette milice compte des milliers d'hommes et de femmes à travers le monde, entraînés et armés.

La plupart sont affectés à des missions courantes de secours et de transports de médicaments. En cas de contact avec des ABO, la société s'assure qu'ils n'apprennent rien de compromettant, ou alors la plupart du temps le soldat concerné disparaît. Au bout d'un certain nombre de missions, et quand la loyauté du soldat est avérée, alors il lui est permit d'intégrer certaines unités créées uniquement pour certaines missions tel que la protection des chercheurs importants et de leurs laboratoires. Si les capacités du soldat plaisent au supérieur, il peut être envoyé sur l'île de Rockwell afin de suivre une formation pour entrer dans l'USS.

L'Umbrella Security Service, dont les membres sont appelés les nettoyeurs. Ils passent là où il est nécessaire de faire disparaître les preuves qui mettraient en danger Umbrella, et ce quelle que soit la nature de cette preuve. Assassins, monstres, faucheuses, il leur est donné beaucoup de surnoms, et mieux vaut rester loin de leur portée. Mais depuis quelques temps Umbrella semble en appeler à Raccoon City afin de supporter les troupes sur place. En effet un laboratoire fut touché début mai, provoquant la fuite d'ABO dans la forêt environnante et provoquant une montée de panique sur la ville de Raccoon et faisant peser des soupçons sur Umbrella. Petit à petit, la société perd son emprise et ses détracteurs se font de plus en plus virulents. Cette apparente faiblesse doit être éliminée, car certains concurrents pourraient en profiter pour tenter une attaque. Umbrella appelle ses chiens et ceux-ci arrivent, répondant à l'appel du sang.

Vendredi 4 septembre 1998 :

Les pâles de l'hélicoptère rugissent au-dessus de toi tandis que ton regard se perd dans l'horizon. Tu survoles la vaste forêt d'Arklay, sombre et menaçante, attendant d'avaler sa prochaine proie. Il y a peu, deux unités de STARS, un groupe d'élite, y ont été éliminées en quasi-totalité. Les survivants sont revenus en ville en demandant des comptes à la société, mais ont heureusement été discrédités et renvoyés par le commissaire de Raccoon, Brian Irons, qui est lui aussi amateur de pot-de-vin. Mais un laboratoire avait été perdu, et voilà que ça recommence ce soir. La société est sur les dents, elle veut des réponses et surtout pas de fuites.

La première chose à faire est de sécuriser le site touché et d'empêcher quiconque d'approcher avec l'aide du maire Michael Warren qui fait déployer des policiers afin de bloquer les routes. Ensuite il faudra s'enfoncer dans les profondeurs du laboratoire et rechercher toute trace des ABO, récupérer les données et comprendre ce qu'il s'est passé. Une équipe est donc envoyée, et tu as été choisi à cause de tes capacités hors-normes. Il est temps de tester tes forces et de savoir si tu as une chance de rentrer dans l'USS. Autrement seul la mort t'attend. Une équipe d'UBCS aguerri a spécialement été formée pour cette expédition, et tu en fais partie. Vous avez été équipé et amené à un hélicoptère alors que vous trouviez sur un camp d'entraînement de l'UBCS au sud de l'état. Le leader, un vétéran aux cheveux grisonnants et portant de nombreuses cicatrices, vous a dit de la fermer et de monter.

Tu attends donc, assis non loin de la porte de cet hélicoptère de type militaire alors que vous survoler cette forêt dans le soleil couchant. Les ombres grandissent tandis que la nuit arrive et tu peux sans peine comparer cet endroit à un décor de film d'horreur alors que l'hélicoptère arrive enfin en vue de Raccoon. La ville est ses lumières se dessinent enfin, mais cela ne suffit pas à apaiser la tension ambiante. Un voile de peur s'abat sur Raccoon, enlaçant les habitants tel un suaire, et les rues sont vides ou presque. Cela est compréhensible, quand on sait quelles horreurs se terrent au fin fond des laboratoires d'Umbrella.

L'hélicoptère longe le côté nord de la ville, passant au-dessus de l'hôpital, de laboratoires pharmaceutiques et de diverses entreprises, et même d'un vaste parc. Finalement il ralentit aux abords d'une ancienne usine, un vaste bâtiment couleur rouille. La rivière traversant aussi la ville passe juste à côté. Se posant non loin dans une petite clairière, le chef vous fait signe de descendre à toi et tes camarades, ce que vous faites rapidement. Il faut d'abord sécuriser le périmètre puis ils pourront entrer. Le chef fait placer une sentinelle, leur dit de vérifier le bâtiment en premier lieu, puis de revenir ici afin de faire le point et de rentrer dans le laboratoire. Le laboratoire est découpé en deux parties, et donc deux entrées. La première partie du labo (où étaient retenus Rick et John) est verrouillée. Il faut passer par la deuxième partie à laquelle on accède par l'entrée principale (celle utilisée par Hans et Lloyd), le chef possède les codes et mots de passes pour entrer. Mais avant cela, il leur demande de l'écouter attentivement.

Umbrella Corp les a contactés afin de comprendre pourquoi le laboratoire ne répond plus. En effet il y a moins d'une heure un SOS a été émis depuis ce laboratoire, et depuis il n'y a plus eu une seule communication. Une équipe est venue et est tombé sur des corps et des ABO mortes, et la porte était verrouillée. La zone a été nettoyée et s'est maintenant à nous de jouer. Il va falloir entrer et découvrir ce qu'il se passe. La récupération des données du docteur Brown, le chef de ce laboratoire, est la priorité. Tout survivant doit être mis aux arrêts pour interrogatoire.

Il s'approche de la porte métallique en mauvais état et ouvre un petit bloc de pierre à sa droite, quasiment invisible à l'œil nu. Dessous se trouve lecteur et digicode. Il insère le passe et cela indique dans un bip que la porte est verrouillée, ce qui surprend le chef, car Umbrella aurait dû être mis au courant. Il pousse un soupir et leur dit alors de se tenir sur leurs gardes car des ABO pourraient s'être échappées, expliquant le verrouillage du labo. Lorsque le verrouillage est actif, il faut alors trouver la salle de sécurité afin de déverrouiller le laboratoire pour accéder aux parties les plus importantes. Cela permettra peut-être aussi de récupérer l'éclairage du laboratoire. Il tapote au clavier et repasse sa carte, permettant l'ouverture.

La porte s'ouvre lentement dans un crissement métallique, long et désagréable. Cela ne donne que sur une zone complètement sombre, la seule chose visible étant le sol de béton. Grâce à la lumière de leurs torches, ils peuvent apercevoir un escalier de béton avec une rambarde de métal contre les murs. L'escalier descend dans les profondeurs, dans un endroit dont les entrailles contiennent les pires horreurs de cette planète. Tous ont un frisson avant de devoir descendre dans cet enfer. Cependant le chef ne leur laisse pas le temps de se ressaisir, il faut allez vite.

On peut se tenir côte-à-côte à deux au maximum, chaque pas résonne et de la poussière tombe du plafond à certains endroits. L'escalier descend profondément, s'arrêtant parfois à un palier avant de repartir de plus belle. Un jet de PER va permettre de s'apercevoir que quelque chose est en train de rapidement monter l'escalier, grognant et soufflant.

Avec horreur, l'équipe peut apercevoir un Crimson Head courant vers eux afin de les taillader. Son visage rongé montre bien qu'il s'agit d'un mort-vivant, mais sa peau est rougeâtre, des excroissances faites d'os lui ont poussé au niveau des mains. Rapide, il possède une mâchoire ayant subi un agrandissement forcée. En plus des blessures habituelles, la mâchoire semble avoir été fissuré et la peau arrachée par cette nouvelle dentition. Cela aurait à coup sûr provoqué de grandes douleurs à un humain. Evidemment pour un monstre, ce n'est pas pareil. Ces yeux sont d'un blanc laiteux, pire que pour un zombie. Son odeur infecte est aussi forte que sa rage qu'il montre à coups de hurlements. Il se jette finalement sur le premier d'entre eux, le précipitant dans l'obscurité. Ils ne peuvent qu'entendre leur camarade tomber les marches, propulsé par la force du Crimson. On peut l'entendre pousser de petits cris de douleurs, mais il faut d’abord se concentrer sur l'ennemi. Une fois celui-ci mis à terre, ils peuvent entendre des hurlements venant du bas, d'abord des appels à l'aide puis la douleur succédant à l'horreur.

Dans la lumière de leurs torches, ils ne peuvent que voir quelques formes s'agitant en bas, rouges, tandis que des hurlements de rage résonnent dans l'escalier. Plusieurs Crimson Head montent à l'assaut. Le combat est rapide, les douilles roulent dans l'escalier, le mur se couvre de rouge et les coups de feu éclairent le couloir par à-coups. Puis tout redevient calme, ils peuvent reprendre la descente, passant entre les restes de ces créatures tandis que s'écoule le long des marches du sang mêlé aux viscères. Le cadavre de leur compagnon mis en charpie se trouve en bas de l'escalier, au pied d'une simple porte de métal ouverte et donnant sur une grosse salle de béton. Sur la droite, un poste de garde derrière des vitres, en hauteur. En face, une porte en métal, énorme et ouverte. Il y a de nombreuses traces de sang au sol et aucune lumière. Il faut parvenir au poste de sécurité afin de reprendre le contrôle du site et remettre en marche le laboratoire. Finalement, ils sont prêts à entrer dans le laboratoire du docteur Brown.

Pénétrant dans ce qui ressemble à un hall, il n'y a aucun bruit. De nombreux objets traînent au sol, il est difficile de marcher sans taper dans quelque chose. Un stylo, un gobelet ou un classeur, il y a du choix. Une fontaine à eau avec la bonbonne renversée traîne au sol, l'eau s'étant mêlée au sang. Il y a pour l'instant de nombreuses flaques de sang mais aucun corps. Distributeurs et bancs sont sans dessus-dessous, tachés de rouge. Il y a eu des morts dans cette pièce. Le local du garde donnant sur l'entrée (via les vitres) est hors-service pour le moment. Le sang est récent, un jour tout au plus. Le groupe peut aller du côté des cuisines et des pièces de repos. Rien que des cadavres et un zombie dans une armure et le crâne explosé dans la pièce contenant les vestiaires des gardes. Il est bien mort. Il s'agit du chef de la sécurité. Il n'a plus sa carte, prise par Lloyd et Hans. Un casier vide se trouve derrière lui.

Du côté du réfectoire et de la cuisine se trouvent des zombies si ceux-ci n’ont pas été éliminés précédemment par Hans et Lloyd, mais ils ne se réveilleront que si on entre dans la salle. Si on fait trop de bruit dans le couloir cependant, ils enfonceront la porte après un moment. Il n'y a que des zombies normaux, mais ils sont nombreux. On peut les avoir facilement en les attirant dans le couloir et que l'on a une bonne arme, avec des hommes. Enfin dans le dortoir se trouvent deux zombies morts et les restes écœurants d’un scientifique.

Après le carrefour se trouve la salle de test sur les prototypes où travaillait Hans. Dans le couloir gisent plusieurs cadavres. Ils portent les marques indiquant qu'il s'agissait de morts-vivants (chair arrachée, yeux blanchâtres, sang sur la bouche). Leurs blouses sont elles aussi tâchées de sang. En continuant on se retrouve dans une large salle pleine de tubes dont un énorme et ouvert. Les autres ont été détruits, leur contenus, des hunters, déversés. Il y a aussi de nombreux tuyaux et câbles partant des tubes et allant à des machines et des pc, mais tout a été détruit et tranché, rien n'est récupérable. De l'autre côté de cette salle se trouve la salle de test sur les échantillons. Plus rien ici n'est utilisable, la salle a été ravagé avec une grande violence, tout est brisé, renversé.

En continuant, le groupe se retrouve face au sas verrouillé donnant sur le laboratoire n°1 ainsi que devant deux portes. L'une mène au bureau de Brown et l'autre au poste de sécurité. Le bureau de Brown est dans l'état dans lequel Hans et Lloyd l'ont laissé. Il semble avoir été rapidement fouillé, il n'y a rien d'intéressant dedans. Les tiroirs sont ouverts et des feuilles traînent au sol. Mis à part ça, la pièce est toujours aussi magnifique. Parquet et tapis d'orient, bureau et étagères en chêne, des cadres avec des diplômes, de nombreux livres traitant de médecine. Il y a aussi toujours les divers alcools de Brown.

Le poste de sécurité est la salle où l'on dirige le complexe. En bon état, elle est utilisable mais ses fonctions semblent réduites. L'informaticien peut restaurer les paramètres pour permettre le redémarrage du complexe et déverrouiller le sas. Pendant ce temps le chef reste avec lui et les autres vont sécuriser la zone. Les lumières se rallument dans de grands bruits, mais les caméras sont toutes détruites dans le labo. Le chef demande à voir les derniers enregistrements, ceux-ci montrent alors l'histoire de Lloyd, Hans, Rick et John, il est cependant impossible d'entendre ce qu'ils disent. Le chef demande à ce que leurs visages soient récupérés et envoyés au système d'Umbrella afin de procéder à la recherche des responsables de ce désastre. Ensuite il faut continuer, car ils doivent accomplir leur mission principale avant toute chose. Le laboratoire possède un réseau qui s'est à nouveau connecté à Umbrella lors du redémarrage.

Cependant la porte principale se referme dans un grand bruit et les lumières s'éteignent, laissant place à des lumières d'alertes, tournant sur elles-mêmes et éclairant les couloirs d'une lumière orange ou rouge, puis les lumières se rallument normalement. Il semble que quelqu'un ait pris le contrôle du complexe, les piégeant à l'intérieur. Le signal vient du labo n°1 mais aucun moyen de le repérer, il ne devrait pourtant pas y avoir d'autre salle de sécurité. Ils ont bien un plan du labo, mais le labo secret de Brown n'apparaît pas et celui-ci, modifié grâce à son sérum mais imparfait, veut sortir d'ici et doit se débarrasser des soldats pour cela. Coincé dans le labo souterrain, il a vu les vidéos que l'équipe de l'UBCS et souhaite désormais retrouver les Pjs pour obtenir ce qu'il veut : le pouvoir et la vengeance.

Malheureusement, l'informaticien peut aussi voir un homme de son équipe bloqué dans l'incinérateur, qui s'active à cause de Brown. Il doit réussir un test difficile d'informatique pour le libérer. En fonction, il le sauve ou il brûle très vite. S'il meurt, l'informaticien entend avec horreurs les cris d'agonie de son camarade. Il faut ensuite déverrouiller le sas, et le passage est ouvert.

Maintenance que le sas est déverrouillé, le groupe doit continuer. S'ils sont assez, ils vont laisser un ou deux homme en arrière afin de garder le contrôle sur la salle de sécurité. Mais l'informaticien doit venir afin de déverrouiller la sécurité de Brown. Ils marchent donc vers le sas. Une fois dedans, une procédure de décontamination a lieu, et l'autre partie s'ouvre ensuite. L'odeur infecte des cadavres et de la mort plane aussi ici.

Utiliser les plans des laboratoires du chapitre III, Acte II et chapitre III, Acte IV.

Le groupe arrive dans une salle étrange. Une pièce aux murs de verre renforcé est au centre. La porte de métal donnant sur cette pièce est ouverte, et celle-ci est plongée dans le noir. Il s'agit de l'endroit où Rick, John et Jack était retenu. Il y a des tables de métal avec des lavabos, des plateaux sur roulettes contenant un tas d'outils médicaux et les lits sont séparés par de fins rideaux verdâtres. Au sol, il y des grilles permettant d'évacuer le sang. Le sol lui-même est couvert de sang, séché cette fois. Cette pièce a visiblement beaucoup servi au bon docteur. Les murs de verres sont tâchés de sang par endroit, donnant parfois l'image tenace d'une main pleine de sang s'appuyant sur cette vitre avant que son propriétaire ne soit dévoré vivant.

Mais il vaut mieux éviter de laisser son imagination se balader ici, un moment d'inattention et la réalité vous rattrape, ne vous laissant alors plus que vos yeux pour pleurer tandis que vous tentez de retenir vos viscères avec vos mains. Finalement il faut continuer pour arriver à une porte donnant sur un couloir plus petit que ceux du labo n°2. Le couloir s’enfonce dans les ténèbres et le groupe passe devant une double porte qui devait s'ouvrir en coulissant, mais maintenant les deux portes se sont encastrées l’une dans l’autre, impossible de rentrer. Un interstice en haut permet de voir qu'à l'intérieur tout est brûlé, une explosion a en effet eu lieu ici. Rien à faire ici, ils peuvent continuer et finissent par arriver à une bifurcation. Le couloir continu tout droit ou bien leur permet de tourner à gauche.

Ces longs couloirs sont plongés dans un noir quasi-complet, mis à part quelques néons clignotants de part et d'autres. De plus il y fait froid, très froid. Un froid qui gèle le cœur et brise le courage. En avançant et en prenant le couloir allant vers la gauche, les Pjs peuvent sentir une atroce odeur de pourriture (il faut réussir un test de CONx2 pour ne pas vomir) venant de derrière la double porte d'acier sur laquelle il est indiqué en toute lettre: MORGUE (sauf si Rick et John ont tué les créatures durant leur scénario). Il n'y a rien pour la coincer, uniquement deux poignées rondes. Un peu de bruit suffit à réveiller la faim des créatures pourrissantes se trouvant derrière. Leur aspect terrorise n'importe qui, amas immonde de chair et d'os d'où coulent des fluides corporels. La peau de ces créatures est ouverte à de nombreux endroits, ils portent aussi les cicatrices de personnes autopsiées. Victimes d'expériences inhumaines, ces morts-vivants sont moins résistants que des morts récents. Mais plus nombreux dans ce cimetière d'acier. Si les Pjs ne leur ouvrent pas, ils sortiront après avoir défoncé la porte (ils ont bien commencé le travail quand Rick et John sont passés).

Non loin de la morgue, en continuant dans les couloirs, le groupe tombe sur une autre pièce dont la porte coulissante semble bien vouloir fonctionner. Un cadavre se trouve au sol. Il y a de nombreuses paillasses, des morceaux de créatures et autres outils pour faire des expériences (microscope, bec bunsen, éprouvettes). En s'approchant on peut aisément voir des membres et organes reptiliens sur lesquels sont pratiqués des dissections et autres analyses. L'antre d'un savant fou en somme. Il y a aussi des ordinateurs au bout de ces paillasses. Le labo est en désordre, ordinateurs renversés, éprouvettes et son contenu au sol, morceaux de verre, sang en train de sécher. Le cadavre tentera d'attraper le premier qui s'approche, et un autre mort-vivant qui était couché plus loin se relève alors. Chacun d'entre eux est vêtu d'une blouse criblée de balles où se mêle rouge cramoisi et blanc. Il n'y a rien ici non plus. Une fusillade ici fera du bruit, et la morgue est à côté…

Finalement en continuant dans le couloir (n'importe lequel), le reste du groupe arrive devant une porte ressemblant encore à un sas. Visiblement l'endroit est sécurisé, donc comment y'a-t-il eu contamination? En passant à l'intérieur et en l'activant, la porte arrière se referme et l'avant s'ouvre. Les Pjs n'ont plus que la lumière du sas, devant il n'y a qu'obscurité. Il semble qu'ici les lumières ne fonctionnent pas du tout. En regardant attentivement on peut s'apercevoir que les néons au plafond ont été brisés.

Au sol se trouve un corps de garde UBCS équipé d'un gilet pare-balle et dont le holster est vide. Il semble qu'il est été tué grâce à un objet tranchant au niveau de la tête. Il a été mordu et est devenu mort-vivant, on peut voir des morceaux de chairs entre ses mains, et il lui manque une bonne partie de l'épaule droite. Il n'a plus rien sur lui, son holster est vide. A côté se trouve un autre homme vêtu d'une blouse, mais lui est littéralement ouvert en deux et a servi de festin. En avançant, le groupe va tomber sur une porte conduisant dans une salle pleine de serveurs, assurant la circulation et le stockage des données de recherches dans le complexe. Ils ont tous été détruits, soit par les coups d'un objet, soit par armes à feu, en tout cas il n'y a plus rien.

En avançant, le groupe finit par tomber sur la porte donnant sur l'ascenseur, mais celle-ci semble bloquée pour le moment. Le chef s'étonne encore une fois car il ne devrait rien avoir ici, il semble que Brown a ses petits secrets. Ils doivent trouver un passe ou ouvrir cette porte depuis la salle de sécurité, avec leur informaticien cela devrait aller sans problème. Forcé de retourner sur ses pas, le groupe prend un nouveau couloir et passe devant la salle de sécurité du laboratoire numéro 2. Elle est similaire à l'autre mais aucun écran de caméra ne fonctionne ici. On peut ouvrir la porte menant à l'ascenseur d'ici mais le chef demande d'abord à ce que le laboratoire soit visité afin de récupérer la moindre donnée.

En continuant dans le couloir, celui-ci donne sur une nouvelle bifurcation, vers le nord et l'ouest. À l'ouest il y a une porte donnant sur une salle avec quelques bureaux posés contre les murs et des tableaux blancs sur lesquels se trouvent des schémas, diagrammes, courbes de croissance, infos sur l'utilité militaire des ABO et des demandes spécifiques émanant de généraux, et enfin des images et dessins de Hunters. Le capitaine n'est pas satisfait cependant, disant que ce projet est déjà connu. Il embarque les dossiers dans une mallette de métal et continue.

Le groupe tombe plus loin sur la salle de conférence. Au centre de celle-ci se trouve une longue table ovale avec le logo d'Umbrella, plusieurs chaises sont renversées. Un zombie en blouse avec la gorge arrachée s'y traîne. Au fond se trouve une toile blanche, maculée de sang. Sur les côtés se trouvent étagères et armoires contenant notes de services, paperasses administratives et rapport de gestion. Mais en fouillant rapidement on peut mettre la main sur le sommaire de la réunion qui devait avoir lieu aujourd'hui: Avancée global du projet R, Fin de la phase 1, Anticipation de l'utilisation du cobaye de remplacement Rick Brennan, Démarrage de la phase 2.

En continuant dans le couloir, le groupe tombe sur une simple porte tandis que le couloir continue avant de bifurquer. La porte en question donne sur une pièce assez longue avec à l'intérieur plusieurs Crimson Head qui se retournent et hurlent en courant vers la nourriture. Il y a aussi au sol des corps de gardes criblés de balles et un autre garde est adossé contre le mur, le crâne explosé et une morsure à la jambe. Autour se trouve de simples lits et des placards de métal, il y a même au fond des toilettes et des douches (elles sont tâchées de sang, un corps de scientifique déchiqueté s'y trouve).

Dehors, le couloir bifurque puis s’arrête. Il y a deux ouvertures. La première donne sur une salle remplie de produits chimiques en tout genre que le chef va rapidement inspecter, et au bout se trouve une épaisse porte blindée ouverte donnant sur une pièce emplie de tubes, d’étranges machines et de câbles noirs. Des hunters déformés se trouvaient dans ces tubes qui sont fracassés. Les créatures gisent au sol, mortes, sol rendu gluant par tout ce liquide venant des tubes. A ce stade on comprend que quelqu'un a saboté les recherches ici. La Compagnie aurait-elle mis les pieds ici avant eux? En tout cas le chef s'interroge. Il ne reste plus qu'une seule solution, descendre par l'ascenseur pour découvrir ce qui s'y cache. Au vu de la sécurité, personne n'aurait pu ouvrir de force la porte de l'ascenseur, ils devraient trouver quelque chose. La porte s'ouvre aisément depuis la salle sécurité mais l'ascenseur est bloqué en bas, quelques mètres sous eux. Il ne fonctionne plus, il faut utiliser les câbles pour aller en bas.

Après une rude descente dans le noir complet, ils arrivent dans une grande salle de forme rectangulaire. Au centre des tubes, de la même taille qu'un Hunter, mais ouverts. Des hunters morts se trouvent dans la pièce, d'une couleur violette, en état de décomposition avancé. On peut voir des reflets violets sur leurs écailles, chose inconnue jusque-là (mais il faut les examiner). Le sol, les murs, le plafond, il y a des tuyaux noirs de partout et ils tous la même destination, les tubes. Mais rien ne bouge à l'intérieur. Tout est mort dans cette salle. Au fond de la pièce se trouve deux escaliers de part et d'autre qui montent et se rejoignent au sommet, formant un promontoire avec une console qui fonctionne et leur permet d'avoir accès à l'intégralité du labo, déverrouillant les portes. Mais le corps du docteur Brown n’est pas là, et pourtant il devrait être au vu des vidéos visionnées dans la salle de sécurité.

Un petit homme bedonnant, tenant une canne, sort alors de la cage d'ascenseur (ou d'ailleurs) en claquant des mains, avec un sourire carnassier. Derrière ses lunettes ses yeux sont froids et calculateurs. Complètement chauve, il est aussi habillé d'une blouse et d'un costume. Là où se trouve le cœur il y a une marque d'impact de balle, et du sang maintenant séché a coulé de la blessure, formant un trait de sang descendant jusqu'au bas de sa blouse. L'homme s'exprime bien, les félicitant pour leur promptitude à venir récupérer leurs recherches. Il se rit de toutes leurs menaces. Il se présente, docteur Brown, chef de ce laboratoire. Il menait des études sur une nouvelle génération d'armes bio-organiques à grande agilité. Il espérait bien que quelque fous étaient prêts à venir pour prendre son savoir, il connaît bien la cupidité des dirigeants de la société. Grâce à eux, il peut enfin sortir d'ici !

Trahit par son meilleur élément et par sa société. Il avait enfin mis la main sur un cobaye viable, après la mort de cet imbécile dans la station-service, et il était prêt à disséquer Brennan et maintenant tout est presque perdu. Presque. Il tourne en rond, maudissant Hans et lui promettant mille souffrances à lui et à ses alliés. Pendant qu'il parle, on peut apercevoir des formes bouger sous sa blouse.

Si l'un des hommes lève son arme, Brown lance sa canne à une vitesse surhumaine, celle-ci infligeant de gros dégâts. Ensuite il se met à grossir, sa tête se mêlant au reste de son corps tandis que craque sa chemise et sa blouse. Un énorme œil avec une pupille verticale se trouve à la place de son torse et de son ventre, fixant son regard injecté de sang sur le groupe. L'un de ses bras devient une sorte de main griffue, semblable à un hunter, tandis que l'autre bras est une sorte de bouclier d'écailles. Enfin au niveau de la tête apparaît une tête de Hunter, mais qui semble incomplète, il manque un œil et il reste de la peau à la place des écailles.

Un hurlement empli la pièce, et Brown se met en marche. Il faut tirer dans l'œil pour le stopper, il se protège alors avec son bras et il faut tirer dans la tête ensuite. Cela le met à terre. Il absorbe alors un hunter mort (il y en a 3, il en a déjà mangé trois pour reprendre forme humaine) afin de se régénérer. Il se régénère chaque tour aussi et peut faire une charge, coupant en deux presque tout devant lui (Brown: voir les caractéristiques d'un tyrant au choix).

Evidemment il met tout le monde à terre et dévore un Pnj ou un hunter pour reprendre le contrôle, puis regarde Al et décide qu'il lui servira "d'enfant" désormais. Lui ouvrant le ventre avec une griffe, le Pj ne peut voir qu'avec horreur et souffrance son sang se déverser tandis qu'une sorte de parasite, un organe avec un œil et une sorte de couronnes de tentacule, sort de la bouche de Brown. Celui-ci pose le parasite sur le ventre en sang et la créature s'introduit d'elle-même dans le ventre de l'homme, lui provoquant la plus grande douleur de sa vie. Tandis qu'il sombre dans l'inconscience, Brown se tient au-dessus de lui, murmurant "Dors mon petit, dors…" avec son grand sourire carnassier. Tout Pnj à avoir survécu est tué ou dévoré par Brown, qui ne laissera qu'Al en vie.

Conclusion:

Raccoon city, une petite bourgade du Midwest des Etats-Unis, perdu au milieu des immenses plaines américaines. De par la conjoncture, la ville a périclité. Aucun pôle attractif et, comme toute ville de campagne, peu de bénéfices enregistrés et aucun site touristique d'aucune sorte. Jusqu'à l'installation des usines d'Umbrella Corporation, il y a quelques dizaines d'années. Grâce à cela, la cité a pu profiter d'un nouvel essor pour arriver à l'état dans lequel nous la connaissons aujourd'hui, une grande bourgade en constant développement d'environ cent mille habitants et beaucoup viennent s'y installer afin d'y trouver un emploi. Cette ville, est unique par-delà l'Amérique. C'est une ville magnifique, avec ses infrastructures neuves, tels que l'hôpital high-tech, ou encore l'hôtel de ville rénové. C'est une ville où personne ne veut faire attention aux disparus, aux morts et à ceux qui reviennent. Et dans cette ville où cauchemar et réalité se rejoignent, une ancienne histoire se termine et une nouvelle s'écrit. Promis à un avenir sanglant dans la branche des meilleurs assassins de cet ère, un homme n'est devenu rien d'autre qu'un vulgaire cobaye, un de ceux qu'avant il traitait comme de simples déchets. Est-ce le karma, la volonté d'un dieu, ou juste une incroyable malchance? Une chose est certaine, la vie, bien qu'elle n'ait pas été tendre jusqu'ici, va devenir un véritable enfer. Une nouvelle machination est en marche, un nouveau pion entre dans la partie, et d'anciens ennemis refont surface, bien décidé à aller jusqu'au bout.

Nota Bene : *Ce chapitre a été créé spécialement pour l'arrivée d'un nouveau joueur qui a eu l'occasion de prendre le contrôle d'un membre des UBCS spécialisé dans l'informatique. Il peut être enlevé sans que cela soit impactant sur le reste de l'histoire, bien qu'avoir un informaticien dans l'équipe puisse être fort utile à certains moments. Ce nouveau personnage rejoindra le reste des Pjs au cours du chapitre suivant.*

Fin du chapitre I

Chapitre II: Conséquences imprévues

Introduction

Raccoon City. Une ville d'apparence normale où chacun peut faire sa vie, protégé par les lois américaines. Une ville où l'on peut trouver travail, logement, famille. Une ville qui semble idéale. Pourtant la vérité est bien plus sombre. Tout n'est que mensonges. Mais pour passer à travers ce brouillard, il faut supporter les pires traitements. Et cela vous l'avez appris à vos dépends. Les rêves de gloire, de fortune ou tout simplement de tranquillité ont disparu, remplacés par l'horreur, la haine et l'incompréhension. L'illusion ne pouvait plus durer, les masques sont tombés. Désormais vous avez à choisir un nouveau chemin car rien ne vous permettra de revenir en arrière.

Le point de non-retour est dépassé depuis longtemps, peut-être qu'il l'a été dès que vous avez posé un pied dans cette ville. De machination en machination, vous avez survécu et êtes devenus plus fort. En quelques mois vous êtes passé de citoyen lambda à survivant, capables de prendre des décisions difficiles et de risquer sa vie là où tout être normal tomberait à terre, rongé par la terreur et incapable de bouger un seul membre face à la mort.

Mais trop peu de temps a passé, vous avez dû affronter ces épreuves à un rythme effréné et, contrairement à un homme rodé par des années d'expérience, vous n'avez aucunement le temps de vous faire à toute cette violence. De plus il est probable qu'aucun homme sur Terre ne pourrait rester de marbre face à l'horreur que vous avez vécue, quand bien même il aurait déjà tout vu et tout fait. Pour finir vous restez humain, quoi qu'il arrive, et ressentez donc pleinement l'horreur et la peur. Si seulement, si seulement vous n'étiez jamais venu à Raccoon…

Depuis votre retour de l'ancienne usine de traitement des déchets, vous êtes chacun resté apathique, des visions d'horreurs ne cessent de vous sauter à la gorge. Vous avez déjà passez une nuit, une nuit mouvementée. Il vous est très difficile de vous endormir car à chaque fois que vous fermez les yeux, vous revoyez les mâchoires pleine de sang se refermer sur les membres d'autres personnes, puis des yeux blanchâtres sans aucune étincelle de vie se tourner lentement vers vous tandis qu'un long râle grave résonne à vos oreilles. Vous vous réveillez alors, plein de sueur, la respiration frénétique, agrippant ce qui ressemble le plus à une arme.

Puis la terreur passe, et il vous est impossible de vous rendormir. Vous en venez presque à vouloir que quelque chose se passe, afin d'occuper votre esprit. Chaque minute dure une heure, chaque parole que l'on vous adresse semble sortir des entrailles d'une grotte, lointaine, déformée. Trop de choses vous empêchent de vous concentrer. Mais qu'importe vos états d'âme et votre santé mentale, la vie à Raccoon continue comme à son habitude. Chacun de vos concitoyens continue sa routine et ignore les monstres avides de sang se cachant dans les ombres et qui n'attendent qu'un faux pas pour se jeter sur eux…

Jeudi 3 septembre 1998 :

À Hans et Lloyd:

L'hôtel, ce lieu qui semble si étrange après la dernière aventure. Son calme, son aspect à la fois kitsch et luxueux, ses valets et femmes de ménages sympathiques, tout donne l'impression d'être dans un monde parallèle. Lorsque Hans et Lloyd sont revenus le jeudi 3 septembre, ils ont traversés le hall sous les yeux ébahis des autres clients, leurs habits étant tachés de sang, puis ils se sont écroulés dans leurs chambres respectives et sont restés ainsi pendant des heures, privés du contrôle normal de leur corps.

L'effet était bien pire qu'un mauvais trip, il s'agissait d'une descente aux enfers. Finalement, ils ont dû bouger pour satisfaire leurs besoins premiers et tenter symboliquement de se laver de toute l'horreur qu'ils ont vécu. Mais rien n'y fait, rien ne pourra jamais plus les délivrer de ce mal. Ils sont seuls. Le détective n'a qu'un sommeil superficiel et léger, et se réveille au moindre passage trop lourd dans le couloir ou au moindre coup au mur. Il peut appeler le room-service, l'alcool aide toujours à dormir. Le chercheur est lui totalement épuisé, physiquement et mentalement. Son cerveau tourne au ralenti, il pourrait tout aussi bien être sous l'effet de drogues diverses. S'ils ont des blessures, celles-ci les lancent et rendent tout mouvement encore plus difficile.

Vendredi 4 septembre 1998, à l'aube:

À Rick et John:

Après les évènements trop récents, il est impossible pour Rick et John de trouver le sommeil et de se reposer. La nourriture passe mal, et le corps accuse la fatigue. Malgré tout, les horreurs vécues sont trop imprégnées dans leur sommeil pour passer une nuit paisible, heureusement la présence de l'autre dans la maison apaise un peu la peur. Depuis leur retour, John a passé son temps à picoler, il ne sortira sans doute que quand il n'y aura plus rien à boire. Quand à Rick, il n'hésite pas à prendre quelques gorgées aussi. Le problème est aussi qu'il n'y a plus ni électricité, ni eau dans cette maison, tout ayant été coupé il y a déjà quelques temps.

Bien qu'ayant été nettoyé, la cuisine et notamment le frigo sent la viande avariée. Les vêtements des Pjs sont tachés de sang, il est préférable d'en changer dès que possible. En tout cas, ils n'ont probablement guère envie de sortir par les temps qui courent, préférant se morfondre dans leur tristesse après la perte de Jack, et tentant d'oublier leur peur à l'idée de rencontrer à nouveau ces choses.

Mais cela n'empêche pas les cognements à leur porte. Impossible de savoir l'heure exacte, plus aucun équipement ne marche mais les cognements se font plus forts, et on peut entendre une voix crier leurs noms derrière la porte. On peut reconnaitre la voix de Samuel en faisant un test de PER ou en se rapprochant, car il y a une forte pluie dehors, celle-ci s'écrase avec violence sur le toit de la maison.

Les Pjs peuvent ouvrir la porte pour voir débarquer Samuel. Le soleil est à peine levé et le ciel est gris. Samuel est vêtu d'un long manteau et à un parapluie à la main cette fois. Il entre et referme son parapluie à l'intérieur, aspergeant le parquet de gouttes d'eau.

Samuel regarde les Pjs et dégaine son arme subitement, les braques et leur demande pour qui ils travaillent. La police les recherche, ils auraient tués du personnel d'Umbrella et volés des secrets industriels pour une société concurrente. Est-ce qu'ils l'ont utilisé? Ou bien disaient-ils la vérité? Il cite les noms de Hans et Lloyd en demandant quels sont leurs liens. Le ton monte sans doute en tout cas, les Pjs doivent le convaincre qu'ils sont les victimes et non pas les coupables. Samuel n'hésite pas à tirer un coup en l'air ou sur le côté si nécessaire. Le convaincre est plus facile avec le CHA. Une fois cela fait, il rengaine son arme et pousse un long soupir avant de s'excuser, mais il devait s'assurer de leur bonne foi avant de prendre de gros risques.

Samuel regarde sa montre, puis leur donne un bout de papier sur lequel est écrit l'adresse de l'hôtel de Hans et Lloyd. Ils ne doivent pas perdre de temps et s'y rendre rapidement, il sait de source sûre que là-bas se trouve les deux personnes qui sont accusées d'avoir participé à la destruction d'un laboratoire pharmaceutique d'Umbrella, de vols de secrets industriels et de meurtres sur du personnel d'Umbrella ainsi que sur des civils. Il ne sait pas si ces deux personnes sont amies ou ennemies, mais ils ont sans doute quelques réponses à leur apporter, et ils ne doivent pas tomber dans les mains de la police. Il faut les récupérer et les ramener chez lui, au moins pour le début. Ils ne peuvent pas rester ici non plus, qu'ils attrapent le minimum vital et qu'ils quittent cet endroit pour le moment, la police va lancer les mandats d'arrêts dans peu de temps, c'est peut-être déjà fait.

D'ici peu ils seront parmi les têtes les plus recherchés de l'Etat, voir des Etats-Unis, leurs visages passeront au journal du matin et seront placardés dans les journaux papiers. Il ne peut leur donner que leurs noms, pas les visages malheureusement. Il leur souhaite bonne chance et leur dit de partir dès que possible. Si les Pjs révèlent qu'ils n'ont pas d'armes, il leur passe un 9mm avec un chargeur plein. Il quitte ensuite la pièce, ouvre son parapluie et monte dans sa voiture. Il leur fait un signe de tête et quitte l'endroit, tandis que l'orage commence à tonner et que la pluie s'intensifie…

S'il n'est pas convaincu, alors il partira en les laissant à leurs problèmes, non sans leur donner le bout de papier avec l'adresse de l'hôtel, car après tout ils l'ont aidé à avancer dans son enquête. Mais il les prévient qu'il ne les aidera plus, et qu'il n'hésitera pas à se mettre sur leur chemin si besoin.

Vendredi 4 septembre 1998, vers 8H00:

Le lieu où ils peuvent trouver Hans et Lloyd est un gros hôtel situé non loin du centre-ville de Raccoon. À cette période et à cette heure l'hôtel est peu fréquenté, on y trouve surtout des hommes d'affaires et cadres commerciaux qui viennent négocier. Il y a aussi des hommes avec des femmes plus jeunes. L'hôtel est situé dans un coin et fait tout un angle. Les routes devant sont pleines de voitures, le bruit des klaxons est omniprésent, la fumée grisâtre sortant des pots d'échappements avec son odeur âcre empli l'air. De nombreux passants portant des costumes ou des tailleurs, des chapeaux ou des parapluies, circulent sur les trottoirs, un journal parfois sous le bras, tenant sacoche dans une main et café dans l'autre. La fin des vacances d'été est arrivé, et le mauvais temps avec.

Il y a un portier à l'entrée de l'hôtel. Si Rick et John sont mal habillés ou sales, il ne les laissera pas entrer facilement. Ils se retrouvent ensuite dans un hall conduisant à un escalier de marbre avec à gauche un accueil fait de bois, avec un homme en costume noir et rouge derrière. Sur la droite, il y a une double porte, ouverte, donnant sur le bar-restaurant où l'on peut voir quelques convives, certains aux tables en train de manger un petit-déjeuner, d'autres au bar buvant du café chaud et regardant la télé. Si les Pjs regardent celle-ci, ils peuvent alors voir leurs visages affichés au journal du matin ainsi que ceux des deux autres. On peut entendre la présentatrice (que John connaît, une journaliste qu'il trouve talentueuse) les présentant comme armés et extrêmement dangereux.

Finalement ils peuvent parler à la personne qui tient l'hôtel. Celui-ci leur adresse un sourire et parle d'une voix rapide. Si les Pjs demandent à voir les deux autres, il demande pourquoi puis leur demande de patienter pendant qu'il les prévient. Il ne peut pas leur donner le numéro de leurs chambres, c'est eux qui doivent descendre, sauf s'ils ont une bonne excuse (ex: des amis qui veulent faire une surprise) et du CHA.

Au bout de quelques minutes, ils peuvent voir avec un test de PER des voitures se garer devant l'hôtel, il s'agit du RPD. Il y a quatre voitures, dont une en civile, soit 6 agents de police et deux inspecteurs, Anderson et Harrington. Deux agents restent devant la porte principale, un garde la porte de sortie arrière, un agent patrouille au RDC et deux agents montent par les escaliers. Les deux inspecteurs montent par l'ascenseur en service après avoir interrogé l'hôtelier (ce qui leur prend encore quelques minutes). Evidemment si Rick et John sont encore là quand ils entrent, cela risque de mal se terminer.

Finalement la rencontre entre les Pjs peut avoir lieu. Qu'importe où, dans tous les cas les agents font leur entrée dans l'hôtel et bloquent les accès. Cependant, en s'approchant de Hans, on peut s'apercevoir qu'il respire vite et est fiévreux. De plus il ne se réveille pas. Il faut l'abandonner, ils n'ont aucune chance de s'échapper en le traînant. Il faut se décider vite, et trouver une sortie. Les Pjs sont au cinquième étage. Il y a deux ascenseurs, l'un est en maintenance, on peut descendre la cage d'ascenseur par une échelle après avoir ouvert les portes à la main, portes qui coincent. On peut aussi sortir par les fenêtres des étages, elles donnent sur un escalier de secours (face est) donnant sur la ruelle de derrière. Le problème est qu'au premier, l'échelle est relevée et fermée par un cadenas (des voleurs s'en sont servis alors ils l'ont verrouillé, ce qui n'est pas réglementaire). Il faut alors tenter de sauter sur une benne un peu plus loin…ou déverrouiller le cadenas (en crochetant, ou sinon l'hôtelier à les clés).

Il y a aussi les portes à l'arrière de l'hôtel, pour se faire il faut descendre au RDC et se glisser par une porte vers les locaux des employés de l'hôtel (vestiaire, cuisine, bureaux) et passer par de petits couloirs afin de sortir par une porte donnant sur une ruelle arrière, mais il faudra se débarrasser d'un policier qui la garde depuis l'extérieur. Il faut aussi passer à côté de quelques employés, et les Pjs ne portent pas la tenue réglementaire de l'hôtel, ils cependant peuvent en obtenir à la laverie ou en tabassant des gens. Enfin depuis une autre porte situé près des locaux des employés, on peut descendre à la chaufferie, un petit souterrain sombre et oppressant. Visiblement construit sur un ancien bâtiment, il y a une grille donnant sur de vieux égouts. S'ils ont le courage d'y aller, ils ressortiront un peu plus loin et hors de danger, ils entendront juste quelques bruits étranges…Sinon il y a la porte avant mais ça ne sera pas discret du tout et très risqué. Bref, il faut s'échapper. Ils devraient finalement arriver chez Samuel qui les fait entrer tout en restant sur ses gardes.

Samuel invite tout le monde à s’asseoir dans son salon puis parle un peu à Rick en privé avant d'aller avec les autres, afin de savoir ce qui se passe. Il garde toujours une arme à portée de main. Il est probable qu'il faille une longue explication afin de comprendre ce qu'il se passe. Ils devraient (peut-être) arriver à comprendre qu'ils ont été piégé par Glenn, mais dans tous les cas ils arriveront à la conclusion suivante: Umbrella veut leur peau. La police est déployée, sur l'ordre de la société. Il faut qu'ils trouvent un moyen de s'innocenter. En effet, au vu des accusations c'est tout le pays qui va se mettre à leur recherche, et pas juste la police de Raccoon. Ils doivent fouiller dans leur mémoire afin de trouver un moyen de s'en sortir. Partir de la ville leur permettrait de rester en vie, mais il leur faudra alors fuir sans cesse. De plus ils seront des criminels jusqu'à la fin de leur vie. Pourchassés, reniés, ils ne trouveront plus de repos. Ils peuvent tenter de se défendre. Cela leur coûtera sans doute la vie mais au moins ils mourront debout, pas dans une cellule crasseuse, au fond d'une ruelle mal famée ou dans un tube à essai.

La seule et unique piste qu'ils possèdent est celle de Ted Hampton. Celui-ci a visiblement des alliés potentiels à même de les protéger d’Umbrella. Malheureusement, après la fusillade de l'église il va être difficile de mettre la main dessus. Il faut faire une liste de ce qu'ils savent, et Samuel, si on lui suggère, pourrait demander à l'inspecteur Anderson des infos. Après tout celui-ci a enquêté sur cette fusillade à l’église. Samuel l'appelle dès que possible, mais en attendant les Pjs doivent se débrouiller pour se faire discret.

Si le nom d'Anderson est cité assez rapidement, Ted Hampton sera sauvé. A contrario ils perdront quelques jours, et Ted Hampton ne survivra pas. S’il survit, une récompense attend les Pjs.

Samuel les prévient ensuite que d'ici peu de temps on va venir l'interroger au vu de ses connexions avec eux, ils ne peuvent donc pas rester ici. Il va leur fournir un peu d'équipement mais pour le moment ils doivent trouver un lieu sûr que la police ignore. Pareil avec les voitures, ils doivent les abandonner quelque part s'il s'agit des leurs. Il faut trouver un moyen discret de communiquer, au cas où il arrive à dégotter des infos rapidement, il faut qu'il puisse vite les prévenir. A eux de voir comment.

En tout cas, avec l'aide involontaire d'Anderson l'acquisition des infos se très rapidement. En effet Samuel parvient à rencontrer l'inspecteur qui lui révèle après quelques whiskeys qu'il a été retiré de l'affaire concernant Kaufmann après qu'il ait fait des recherches au sujet d'un homme que Lloyd a rencontré dans l'église. Après avoir interrogé des témoins et enquêté, il avait appris le nom de cette personne : Ted Hampton. Il n'était pas loin d'attraper sa proie et de faire toute la lumière sur cette affaire, mais des hommes d'Umbrella sont venus pour faire pression afin que ce dénommé Hampton soit laissé tranquille. Il ne comprend même pas comment ils ont pu savoir, il avait pris soin de ne le dire qu'à d'autres policiers.

En tout cas l'enquête a été confié à quelqu'un de bien plus proche d'Irons, et cette face de rat de chez Umbrella et son petit cortège sont repartis fier d'eux tandis que lui était mis au placard. Ces fumiers ont vraiment trop de pouvoir. Il a le nom de ce type, il s'appelle Jim Thompson. Un nom que connaît Hans, il s'agit de son ex-supérieur, il semble qu'il ait pris du galon. Visiblement ce Jim sait certaines choses, il va falloir l'interroger. S'ils veulent avoir Ted Hampton, il faut intervenir vite et découvrir ce que Jim sait. Il n'y a donc pas le choix, il va falloir le trouver et lui arracher quelques infos, d'une manière ou d'une autre.

Lundi 7 septembre 1988, vers 9h00 (avec infos)/Mercredi 9 septembre 1998, vers 9H00 (sans infos)

Jim Thompson n'est pas dans le bottin. Il n'y a qu'une seule manière de savoir où il habite, c'est de le prendre en filature depuis l'hôpital, ou plutôt les laboratoires situés à côté et surveillés. Rentrer dedans est impossible pour les Pjs fugitifs, ceci étant dû à un renforcement des gardes et au déploiement de nouvelles caméras dans les locaux. Jim a des horaires assez réguliers, il arrive le matin entre 8h00 et 8h30, il part déjeuner avec un ou deux collègues dans un restaurant au choix entre 13h00 et 14h00 puis part le soir vers 20h00, rentrant directement chez lui.

Jim habite une zone cossue de Raccoon. Il s'agit des quartiers Est, où se trouvent aussi des écoles privées et l'université, celle-ci formant certains des futurs chercheurs d'Umbrella. Le quartier diffère largement avec le reste de la ville. Le centre-ville est lui historique, fait de pierres et composé en bonne partie d'anciennes demeures. Le commissariat lui-même est une très vieille bâtisse, un ancien musée restauré et transformé. Le sud de la ville est habité par la classe moyenne tandis que le nord est surtout composé de commerces et d'entreprises. Quant à l'ouest, il s'agit de l'endroit où sont réunis les plus pauvres de cette ville. Mais à l'est, le luxe y côtoie le raffinement. On y trouve les patrons, politiciens, cadres et fonctionnaires les plus importants. Les maisons possèdent toutes leur morceau de terrain entouré de haies bien entretenues et, pendant la journée, il s'y trouve jardiniers et femmes de ménages s'occupant des lieux.

Plus l'on s'enfonce vers l'est, plus les demeures et les jardins sont immenses, pour être finalement d'énormes villas avec piscine, terrain de golf et limousine. Sourires blanchis et faux sont légions dans cet espace, et quiconque y pénètre se sent alors dans un autre monde, à moins d'en être issu. Les routes elles-mêmes semblent être régulièrement remises à neuf et sont bordées de buissons parfaitement entretenus. L'apparence est ici une priorité.

Les Pjs peuvent facilement suivre Jim et sa superbe Porsche neuve sur la route. Tandis qu'ils circulent, les lampadaires le long de la route commencent à s'allumer, illuminant les trottoirs où quelques citoyens marchent à pas rapides, pressés de retrouver leur chez soi afin de ne pas rester dehors de nuit, chose dangereuse par les temps qui courent. Sa voiture pénètre dans une belle propriété, une vieille demeure faite de pierre et de bois. Un chemin de graviers arrive face à une belle entrée à côté de laquelle se trouve un gros garage. Il y a aussi un étage à cette maison.

L'intérieur est tout en bois, un magnifique bois vieilli et lustré, tandis qu'au sol s'étend de longs tapis richement brodés sur les lattes de parquet, celui-ci étant assez bruyant. À moins que l'on ne sache être discret, cette maison craque de partout. Les nombreuses pièces sont pleines de fouillis, des cartons qui n'ont pas encore été déballés, et seuls les meubles sont tous en place.

Jim se couche en général vers 00h00. Il est au premier avec sa femme, enceinte. Il y a aussi un enfant d'environ 6 ans. Il dort dans une chambre non loin de celle de ses parents, au 1er étage. Il n'y a pas de système de sécurité encore installé ni garde, cependant une voiture patrouille dans les environs et peut être en 15 minutes sur les lieux si Jim le demande, en pressant un bouton spécial sur son téléphone portable ou sur le fixe situé à l'entrée. Il possède aussi un S&W chargé, il le garde sur l'étagère dans sa chambre.

Une fois capturé, Jim tentera de menacer les Pjs mais sera apeuré et répondra à toutes les questions si sa famille est menacé. La torture marche aussi contre lui. Au bout d'un moment, et si elle n'a pas encore été réveillée, sa femme descend aux toilettes. En cas de danger elle appellera la police. En cas de gros bruit le petit se réveille et descend voir, encore à moitié endormi. Finalement si un coup de feu est tiré, il y a une chance que des voisins alertent la police.

Jim peut révéler qu'un membre important d'Umbrella l'avait chargé de faire suivre Hans et Lloyd. Cette personne souhaitait trouver le moyen de faire tomber Brown avant que le laboratoire de celui-ci ne soit détruit par les Pjs. Il s'agit de Lance Moore, un directeur de recherches influant des laboratoires de Raccoon. Jim sait qu'il travaille sous l'autorité de quelqu'un d'encore plus puissant, mais il ne sait pas de qui il s'agit (il s'agit d'Oswald E. Spencer, qui soupçonne Birkin de vouloir prendre la poudre d'escampette et qui a de moins en moins confiance en lui).

Jim a accepté en échange d'un meilleur poste. Il lui a aussi été demandé d'enquêter sur tous les Pjs, sur leurs relations et leurs familles. Il a aussi fait surveiller leurs déplacements. Puis on lui a rapporté qu'il y avait eu une fusillade dans une église de Raccoon. Deux personnes, Lloyd et un inconnu, attaquées par des gens aujourd'hui morts et dont toute identification fut impossible.

Voilà de quoi intéresser fortement Moore. Il a fait en sorte que la police laisse Lloyd tranquille (si celui-ci a été arrêté par Anderson suite à la fusillade) puis l'a fait surveiller afin d'avoir plus d'infos sur cet inconnu. Puis l'inconnu en question est venu lui déposer une lettre mais a ensuite pris la fuite. Un véritable paranoïaque. Ils ont cependant vu son visage et découvert son identité : Ted Hampton. Pourquoi l'ancien conseiller du maire qui avait disparu dans la nature a-t-il pris contact avec Lloyd ? Il fallait absolument le retrouver. À force de recherches, Jim a réduit la zone de recherche et est parvenu à le localiser dans une ancienne gare abandonnée dans les quartiers Ouest.

Moore va attaquer dès ce soir afin de mettre le grappin sur Ted Hampton. Il faut donc se rendre sans perdre de temps à la planque de Ted afin de l'aider. Samuel ne les aidera pas car des policiers le surveillent et il le sait. Quand à Tom, il est aussi surveillé dans tous les cas mais lui ne le sais pas, et il ramènera les policiers si on lui demande de venir, ce qui risque de ne pas arranger la situation et lui vaudra au moins son arrestation pour complicité avec les Pjs ou au mieux le statut de fugitif recherché. Dans tous les cas, les Pjs doivent foncer à l'endroit où se cache ce vieux Ted afin de l'aider.

La zone ouest de Raccoon. Une zone bien connue de Hans et Lloyd qui y ont fait leurs premières armes face à quelques délinquants qui cherchaient à s'affirmer. Pour Rick et John ces quartiers malsains sont une nouveauté. Plus ils vont vers l'ouest, plus les bâtiments deviennent vétustes. Les immeubles de briques aux fenêtres fendues sont remplacés par des immeubles presque en ruine dont les diverses entrées et fenêtres sont bouchées par le ciment.

Les rares habitants encore dehors se composent de SDF, junkies, dealers et autres prostituées. De nombreuses ruelles serpentent entre ces quartiers où se rassemblent les marginaux de cette ville, ruelles cachant toutes sortes de crimes et de secrets. Il y a bien quelques bars et restaurants mal famés qui survivent malgré tout mais qui ont dû s'adapter, abritant désormais une clientèle discutable. Ainsi, pour celui qui n'habite pas ici, ce quartier ressemble à un cimetière et les personnes y traînant ressemblent à des morts n'arrivant pas à trouver le repos.

Les Pjs arrivent aux abords de la partie la plus ancienne de la gare et ils vont devoir traverser celle-ci pour arriver dans les vieux hangars qui servaient autrefois au stockage des trains avant que la gare ne soit déplacée plus au nord de la ville lors de la refonte totale du système ferroviaire de Raccoon. Ce lieu fait de bois, de métal et de pierre fut laissé à l'abandon par la mairie. Il y a une entrée côté sud, elle donne sur un petit parking. On arrive à cet endroit par une route de béton craquelée après avoir traversé un carrefour aux feux inopérants. La route n'est éloignée que de quelques dizaines de mètres du quartier, mais chacun sait qu'en cas de problème ils ne pourront compter sur aucun secours.

Les Pjs peuvent voir se dessiner dans la lumière des étoiles et du croissant de lune de larges bâtisses. Derrière ces bâtiments se trouve les lignes de chemin de fer désaffectées ainsi que les hangars où étaient stockés trains et matériel. L'avant est entouré par un haut grillage rouillé surmonté de barbelés rouillés et sur lequel sont accrochés de nombreux panneaux indiquant au visiteur inconscient les risques d'un tel endroit. La seule entrée visible est la principale composée deux grilles maintenues autrefois par une chaîne qui a volé au passage d'un véhicule. L'arrière, comprenant les hangars et les chemins de fers, est entouré par un haut mur lui aussi recouvert de barbelés et rendant le passage impossible depuis l'extérieur.

On peut trouver avec un Test de PER difficile un petit trou impossible à passer pour quelqu'un ayant une CON de plus de 4, sauf si on a les outils nécessaires pour découper le grillage. Ce trou est situé un peu plus loin à droite du grillage. On ne peut monter le grillage, trop élevé, et il y a du barbelé rouillé en haut. À l'intérieur, sur la droite, il y a une petite cabine verrouillée contenant de quoi remplacer le grillage abimé par les services d'entretien, quand ils venaient encore... On y trouve outils rouillés, planches pourries, amas d'insectes et cadavres de rongeurs.

Un peu derrière l'entrée se trouve garée une camionnette noire. Il y a un homme armé en tenue pare-balles près du van. Il surveille la zone en la balayant de sa torche et préviendra ses camarades au besoin avec la radio du van. Il est muni d'une lampe torche et est donc facile à repérer. S'il voit une voiture arriver, il tentera de faire partir les occupants en discutant et en prétextant une opération d'Umbrella en cours. Cependant, si la voiture arrive vite il fera feu. Sinon il scrute les alentours avec sa torche et fait parfois des petits tours au niveau du grillage, mais il ne s'éloigne jamais trop de l'entrée. Il est muni d'un gilet, d'un pistolet et d'un fusil-mitrailleur. Il jette de temps en temps des coups d'œil vers la gare et les bureaux.

Si des coups de feu sont tirés cela alertera le reste de l'équipe. Il y a six hommes armés au total et en tenue pare-balles, avec ordre de ramener si possible ou bien d'éliminer Ted. Le premier surveille l'entrée, deux fouillent et surveillent l'intérieur de la gare (ce seront eux qui se déplaceront en cas de coups de feu à l'entrée), et les trois derniers fouillent à l'extérieur où se trouvent les hangars. Tous sont munis d'un talkie-walkie, et si un Pj possède la compétence pour s'en occuper il pourra brouiller les fréquences depuis le van.

Collé à la gauche de la gare se trouve un autre bâtiment possédant un étage et abritant de vieux bureaux. On peut voir de la lumière venant du hall de la gare, mais aucune des bureaux.

Pour aller aux bureaux il faut passer sans se faire voir par le garde, ce qui représente le premier obstacle Si au moins un Pj parvient à passer, il pourra ouvrir un passage dans le grillage pour les autres ensuite en utilisant les outils de la cabane. Le second problème est que le bâtiment en lui-même n'est pas stable. La porte n'est pas verrouillée, mais à chaque pas le sol semble trembloter un peu et de la poussière et quelques gravats tombent parfois du plafond. En entrant, les Pjs peuvent admirer les murs décrépis recouverts d'une tapisserie jaunie et arrachée à de nombreux endroits. Il y a aussi de nombreux tags, à l'intérieur comme à l'extérieur. Il y a encore quelques étagères de métal, des bureaux et des chaises de bois prêts à céder et sans dessus dessous, et le sol est recouvert d'un mélange de papier, de débris et de gravats. On peut apercevoir dessous un parquet qui fut certainement à l'époque d'une grande beauté, mais qui aujourd'hui produit des craquements et menace de céder, ce qui pourrait provoquer un bruit important.

Une partie de l'étage s'est effondrée, bloquant l'accès à l'arrière. Il faut emprunter un vieil escalier afin de passer au 1er et de sortir par-dessus le tas de gravats. Les Pjs doivent être prudents, ne pas courir et répartir leur poids pour ne pas risquer de passer par le plancher une fois à l'étage. Au RDC il n'y a presque aucun risque, mais au premier celui-ci est réel et il faut traverser une bonne partie de l'étage pour espérer arriver de l'autre côté. Au premier étage, l'aile droite donne sur le hall de gare et, si l'on n'y prend pas gare, un homme de main d'Umbrella peut surprendre le Pj en train de se faufiler, les craquements pouvant le rendre curieux.

De plus il faudra traverser certaines pièces collées à la gare. Les murs sont en ruine, on peut voir les conduites à certains endroits, et à d'autres cela donne directement sur le hall de gare. Le bruit résonne bien dans le hall et un garde a vite fait d'apparaître afin d'en chercher la source. Une fois arrivé au bout de l'étage, l'on peut aller sur le tas de gravats et glisser, il faut faire un test d'AGL pour éviter de provoquer un petit éboulement attirant l'attention d'un garde (et aussi pour ne pas se vautrer lamentablement).

Si les Pjs décident de passer par le hall de gare, ils peuvent entrer par les fenêtres brisées, il y en a plusieurs à l'avant. Il faudra cependant penser à enlever délicatement les bouts de verre ou passer par la porte entrouverte donnant sur le hall. Il y a un garde au RDC et l'autre est au 1er. Il y a aussi un étage ici mais le bâtiment a visiblement bien mieux supporté le choc du temps. Le plafond est composé de grandes vitres très inclinées et en morceaux à certains endroits. Au centre du hall au RDC il y a une sorte de carrefour formé de nombreux magasins aujourd'hui fermés mais dont on peut toujours voir les vieilles enseignes (librairie/tabac, vêtements, restaurant et autres) et évidemment des guichets. Il y a aussi aux extrémités des toilettes et des escaliers pour monter à l'étage. Les fenêtres et portes des boutiques et autres commerces donnant sur l'extérieur ont toutes été barricadés depuis l'intérieur.

Au premier se trouvent de vieux kiosques fermés et vides, de nombreux bancs et des cendriers rouillés. Il y a aussi contre les murs d'anciennes affiches vantant les mérites de marques de cigarettes aujourd'hui disparues, d'alcool ou d'un vêtement chic de l'époque. Un garde d'Umbrella patrouille ici, surveillant la zone alors que ses collègues fouillent les magasins du RDC. De l'étage on peut voir tous les couloirs du RDC car celui-ci n'est pas couvert. Des rambardes en bois et désormais peu solides permettaient aux voyageurs de s'accouder sans tomber.

Le sol du RDC aussi plein de débris, il y a des morceaux de vitres. Dessous se trouve du carrelage qui a bien résisté au temps. On peut voir qu'il y a un dessin avec un test de PER réussi mais il faut monter au 1er pour le voir correctement, il s'agit du logo d'Umbrella. Les portes des boutiques du RDC ne sont pas verrouillées, et les pièces sont presque vide, mis à part quelques meubles de bois brisés. Enfin derrière les guichets se trouvent les deux quais non couvert à côté desquels passent les voies de chemin de fer désaffectées.

Une fois les Pjs enfin de l'autre côté, il reste encore une équipe de trois gardes à passer. L'un d'eux est sur une passerelle qui surplombe les chemins de fer, permettant de passer du quai aux hangars. Les deux autres sont pour le moment en train de marcher sur les chemins de fer, allant vers le hangar principal où l'on rangeait diverses machines. Leurs pas crissent sur le gravier.

Le hangar principal contenant les trains est à côté des bureaux, il y a une petite allée entre les deux (plongée dans le noir). Les gardes se rapprochent de cet endroit lorsque les Pjs arrivent. Plus élevé que la gare, ce hangar possède une ouverture là où passent les rails et à l'intérieur on peut apercevoir l'ombre de vieux trains désormais inutilisés. Il n'y a dedans que des morceaux de métal, une cabine de contrôleur et de vieilles caisses remplis de matériel rouillé. Une petite porte donne sur l'autre côté du hangar.

Un peu au nord de ce bâtiment se trouve deux autres hangars plus petits. Le premier contient des rangées d'armoire métalliques sur lesquels se trouvent absolument tout le matériel permettant de faire vivre la gare, cela allant de stylos aux pièces de rechange des trains.

Dans le second hangar, on trouve les mêmes étagères mais avec des archives contenant factures, nom des clients, etc. Des dizaines d'années de service (les fondateurs d'Umbrella y apparaissent en tant que voyageurs). Ils sont faiblement éclairés par la lune, la lumière passant à travers les fenêtres et n'éclairant qu'une petite partie.

En allant vers à l'est depuis ces deux hangars, les Pjs traversent les mauvaises herbes qui ont depuis longtemps envahies la terre. Il faut passer devant la passerelle sur laquelle se trouve un garde surveillant le périmètre, on entend ses pas sur la ferraille tandis qu'il marche de long en large, prêt à abattre le premier intrus.

Au nord-est se trouve des restes de wagons, placés ici dans le but certain d'être détruit, mais il semblerait que la mairie n'ait jamais terminé son travail… En s'approchant suffisamment, on peut entendre avec un test de PER du bruit venant de derrière cet amas de ferraille rouillé. Avec un autre test de PER facile l'on peut voir quelques pièges grossiers installés tout le long, produisant des bruits en cas d'intrusion. S’ils sont activés, ils attireront l'attention du garde en haut de la passerelle.

Au moins une vingtaine de wagons ont été empilés ici et on peut se demander comment l'ensemble réussi à tenir debout. Une grue a été acheminée ici pour commencer le travail et les wagons ont été jetés les uns par-dessus les autres sans ménagement. Puis tout a été laissé en plan.

Les Pjs peuvent entrer par le dessous en se traînant ou tenter de monter par un wagon qui est de biais afin d'arriver par le haut. Si l'on passe par le bas, il alors faut faire des tests d'AG afin de réussir à se contorsionner pour passer. En cas d'échec important un morceau tombe sur le Pj, le bloquant et le blessant, il faut se dégager avec la force. En passant par le haut il faudra éviter les trous dans les structures de métal, et certains endroits sont plus fragiles. Des tests d'AG et de PER sont nécessaires afin de réussir à se maintenir en équilibre. Finalement ils arrivent, que ce soit par le bas ou le haut, à un wagon qui semble être en bien meilleure état, bien que toujours cabossé et vieux.

Il y a une porte de métal à l'avant du wagon, l'autre n'étant plus que bouillie d'acier, transformé par le choc violent du métal contre le métal. Les vitres du wagon ne sont plus que souvenirs ainsi que la peinture et les ornements qui autrefois montraient au bas peuple que les occupants de ce wagon étaient importants. Il y a des rideaux aux fenêtres bloquant la vue, bien qu'ils soient dans un piètre état. Désormais ce n'est plus qu'un fantôme ne transportant plus ni rêves ni espoirs vers une destination lointaine. Cette ville les lui a arrachés puis l'a balancé en espérant que tous l'oublient. Tentant vainement de lutter, il reste encore debout, affichant une toute dernière fois sa fierté passé. Mais qu'importe le temps, son destin est scellé et rien ni personne ne pourra dévier sa course vers la fin.

Les Pjs peuvent soit prévenir Ted qu'ils sont là, ce qui est le plus sensé, soit s'approcher discrètement. Un léger bruit se fait alors entendre depuis le wagon, un bruit de craquement de bois, comme si quelqu'un marchait. Puis plus rien. S'ils appellent Ted, le visage de celui-ci apparaît alors entre deux rideaux, d'abord terrorisé puis ensuite souriant, il leur dit de monter tandis que sa tête disparaît et que des bruits de pas s'approchent de la porte avant qu'il ne la déverrouille. Il referme derrière eux la porte et allume une petite lampe à pétrole qu'il suspend, puis leur dit de complètement fermer les lourdes tentures. Les Pjs doivent choisir s'ils discutent ici ou non, selon les évènements. Ted a ceci à dire: comme il l'avait dit à Lloyd, il a réussi à retrouver traces des hommes du gouvernement que Carlson, son collègue, avait contacté.

Si les Pjs arrivent avec du retard, ils retrouvent Ted agonisant. Il dit la même chose mais meurt à la fin.

Toujours est-il que ces hommes ont fait une demande. En échange de leur aide il doit accomplir une tâche, il doit servir d'intermédiaire entre un homme d'Umbrella et eux. Et il l'a fait! Il a réussi à rencontrer cet homme en question, où plutôt l'homme est venu à lui, il ne sait pas comment. Cet homme se nomme William Birkin, il a accepté de collaborer et lui a remis un dossier à destination du gouvernement pour amorcer le début des négociations, comme il l'a lui-même dit. Ted a ensuite recontacté les hommes du gouvernement qui lui ont semblé extrêmement intéressé et maintenant il faut qu'il rapporte ce dossier à ces gens s'il veut avoir une chance de rester en vie.

William Birkin entrevoit une possibilité de sortir de Raccoon City avec son précieux virus G et de travailler pour l'armée. Il a pris contact il y a quelques semaines avec Eddie Colson pour servir d'intermédiaire après lui avoir donné des preuves des méfaits d'Umbrella, car Birikin sent le vent tourner. Puis Colson a disparu mais heureusement Ted est arrivé. Birkin s'est servi de ses hommes ainsi que des policiers par l'intermédiaire d'Irons pour le localiser, mais il ne peut laisser Umbrella lui mettre la main dessus, c'est pourquoi il a aussi besoin des Pjs. Pour finir, c'est Ethan Collins, l'homme à tout faire de Birkin et taupe de la Compagnie, qui a remis les messages à Ted au nom de Birkin (en prenant soin de se grimer). Il a pour objectif de surveiller tout ce petit monde et d'attendre le meilleur moment pour récupérer Birkin et le ramener de force devant les dirigeants de la Compagnie, c'est pourquoi il a décidé d'utiliser Ted plutôt que de le supprimer. Quant aux hommes contactés par Ted, ils font bien partis du gouvernement et sont à la recherche de tout ce qui pourrait permettre de prendre l'avantage sur Umbrella, voir de faire tomber la société pour s'approprier les recherches. Mais cette mission est officieuse, ils ont peu de ressources pour le moment et Umbrella a des taupes partout.

Ted regarde les Pjs plein d'espoir et leur dit qu'ils vont pouvoir tous partir d'ici et quitter cette ville monstrueuse. Ils doivent sortir de la ville et rejoindre une vieille casse située entre la ville d'Arklay et Raccoon. Si on lui demande, il dit qu'il a contacté les militaires via de simples cabines téléphoniques. Afin de les retrouver il a suivi le même itinéraire que Colson avant lui. Sauf qu'il a réussi à arriver jusqu'au bout et a finalement rencontrer un informateur, qui a pu le mettre en contact avec ces gens-là. Il ne peut que leur faire confiance, car se battre seul est impossible contre Umbrella. Si cela continue ils seront morts dans quelques jours, Umbrella étant plus que déterminé à faire disparaître toute preuve contre elle, surtout au vu des doutes récents de la population envers elle. Ted est prêt à partir, il cherchait un moyen de rejoindre Lloyd quand les troupes d'Umbrella l'ont encerclé, et il s'est réfugié ici pour se cacher. Le problème est qu'il faut sortir d'ici. Deux solutions: soit en utilisant les wagons pour sauter au-dessus du mur, qui est élevé, soit faire le chemin inverse. Monter un wagon implique de faire des tests pour ne pas se ramasser et au passage faire du bruit.

Dans tous les cas, si les Pjs sont venus au plus tôt en donnant les bonnes infos à Samuel, il aura un magnum à passer, arme récupérée chez Carlson avant de se réfugier ici, il n'a pas eu le temps de s'en servir. Chargée et donnée avec 6 balles supplémentaires. Sinon il n'a rien, il a dû s'en servir pour se sauver d'une attaque il y a quelques heures et l'a perdu dans le feu de l'action après avoir été touché. Lui-même n'a rien, ce n'est pas un combattant. Si on les lui demande, il passera les dossiers.

Si Hans est présent, il est le seul à comprendre les suites de chiffres et les mots scientifiques. Il s’agit d’un virus visiblement extrêmement destructeur pour l'hôte et aussi pour les autres. Il ne saurait pas dire cependant les effets qu'il provoque, ses connaissances en virologie étant trop faibles, et il lui faudrait du temps. Il lui faudrait aussi d'autres données pour comprendre l'ensemble. Mais il peut entrevoir le potentiel destructeur du virus-G. Finalement à eux de choisir ce qu'ils font et comment, mais ils doivent partir de Raccoon.

Conclusion

Après avoir réussi à sortir de la ville, ce qui ne fut guère difficile vu le manque de policiers (ceci rappelant avec ironie aux Pjs que le maire a promis de renforcer les effectifs de la ville et que de jeunes policiers sont sensés arrivés ce mois-ci pour prendre place au RPD et assurer la protection de la ville), vous partez finalement vers cette casse indiqué par Ted. Laissant la ville derrière vous, les lumières de celles-ci disparaissent dans l'horizon, tandis que vous empruntez la voie principale reliant les villes d'Arklay et de Raccoon, roulant dans la nuit afin de mettre un terme au cauchemar qui a commencé depuis près de 5 mois. Ted est à l'arrière, endormi, il était épuisé (sauf s'il a été trouvé agonisant, auquel cas il est mort). Il serre entre ses bras les dossiers qui seraient d'après lui leur ticket de sortie.

Longeant la menaçante forêt d'Arklay derrière laquelle se trouvent les montagnes, aucun Pjs ne peut vraiment se reposer, étant ainsi entouré de menaces. Qu'importent où ils vont, il semble qu'un canon de revolver sera toujours pointé sur leur tempe, et qu'au moindre faux pas le coup partira. La question est: qui appuiera sur la gâchette le premier? Mais au moins, à force de se prendre des coups, ils sont chacun devenu plus résistants. Au fil des épreuves, ils se sont forgés par le désespoir et la rage. Avant ils ne pouvaient qu'avancer dans le noir, terrorisés par les créatures se cachant dans les ténèbres. Mais petit à petit, la peur se transforme en colère, et bientôt peut-être seront-ils aussi monstrueux que ceux qu'ils tentent d'affronter…

Nota Bene : *Ce chapitre a été réalisé dans le but de réunir des Pjs et d'en séparer les d'autres. Le personnage de Hans n'était pas présent à cette partie car capturé par Umbrella. Il va au chapitre suivant être emmené sur le navire et fera la rencontre du Pj introduit dans le chapitre précédent. Il est tout à fait possible de faire jouer le personnage de Hans à cette partie, la différence est qu'il ne commencera pas sur le navire au chapitre suivant (et ne se fera donc pas torturer).*

Fin du chapitre II

Chapitre III: Entre deux feux

Introduction

Colère, passion et espoir sont des moteurs puissants et peuvent permettre d'accomplir de nombreuses choses, de manières bien différentes. Peu à peu des changements s'opèrent chez tout homme confronté à la mort et soit il les maîtrise, soit il sombre. Les derniers évènements n'ont eu cesse de mettre de nombreuses personnes dans de telles situations et beaucoup n'ont pas survécu, dépassées par cette inévitable destinée. Mais ceux qui restent changent, changent de tels manières que leurs proches, leurs amis, et tout autre personne qui n'a jamais été confronté à l'horreur peuvent désormais apercevoir le monstre de folie se développant sous la carapace brillante du déni.

Personne ne pourrait expliquer cette crainte visiblement irrationnelle de cette être autrefois si cher, et devenu aujourd'hui si effrayant. Personne de normal. Malheureusement la destruction de la vie de gens honnêtes est une spécialité d'Umbrella. Elle vous attrape, vous pique et le poison qu'elle insère vous transforme, vous change en autre chose. De nouveaux choix s'ouvrent alors pour les gens transformés ainsi, des choix qu'ils n'auraient même pas osé imaginer. Chaque décision à un impact, même s'il paraît d'abord insignifiant, et rien ne s'oublie. Et les sacrifices sont alors légion. Mais pour celui qui reste, survivre n'est-il pas le plus important? Quand l'on a vu la face sombre de ce monde, regarder dans les yeux des horreurs sans nom se relever afin de dévorer les vivants, peut-on encore penser qu'il y a une logique à ce monde? Cette décision appartient à celui qui survit. Et cette décision, tôt ou tard il faudra la prendre, celle qui déterminera dans quel sombre et tortueux chemin vous vous engagerez...

Dimanche 6 septembre 1998, avant l'aube

Le van file sur la route, les Pjs espérant qu'il ne tombe pas en panne avant la destination. Un Pj est concentré sur la route tandis que les autres tentent de trouver le sommeil, tiraillé par une douleur lancinante. Bien qu'ils n'aient pas eu le choix, chacun repense à ses compagnons laissés derrière. Chacun espère aussi que ce voyage sera la fin du cauchemar, mais ils ne sont pas dupes. Il y a toujours un prix à payer. Espérons que les gens qui les attendent soient un peu plus sympathiques que ceux qu'ils viennent de quitter. Ted se réveille après quelques heures puis, après s'être frotté le visage, il suit la route et indique une sortie au Pj. Il doit en effet passer un coup de fil aux hommes du gouvernement pour que ceux-ci se montrent, car ils n'attendent pas à la casse tout le temps. Il devait les contacter dès qu'il sortait de la ville.

Ils doivent donc s'arrêter à une simple station-essence, assez sale. Plusieurs camions sont arrêtés sur la route, et l'intérieur de la station est éclairé. Quand on rentre dedans on peut entendre le bruit de la sonnette, vite remplacé par de la musique country. Quelques routiers sirotent un café et mangent un morceau avant de reprendre la route. Ted va décrocher le seul téléphone se trouvant au fond de la pièce, entre les portes donnant sur les deux types de toilettes. L'accueil de la station-essence est sur la gauche en entrant, un homme de type eurasien se trouve derrière des vitres. Il y a deux étagères à mi-hauteur vendant toutes sortes de produits sucrés, et au mur nord des tiroirs réfrigérants contenant sandwichs, glaces, sodas, bières, produits laitiers. Il y aussi une étale de magazines en tous genres. Au mur est se trouve téléphone, toilettes et distributeur de cafés. Au mur sud, contre les vitres, se trouvent les banquettes et tables, où les clients peuvent manger ce qu'ils ont acheté en regardant la route.

Ted fouille ses poches et va demander de la monnaie au caissier, et pendant ce temps quelques routiers se demandent où ils ont déjà vu les Pjs. Un test de PER réussi permettra aux Pjs de s'apercevoir de la situation. Il y a trois hommes, l'un d'eux convaincra les deux autres de l'aider à les capturer. Il y a aussi un homme en train de fumer à l'extérieur du côté des camions, s'il entend et voit du grabuge il ira chercher son fusil à pompe dans son camion. Cela peut se finir bien ou très mal. Dans tous les cas, Ted a contacté l'armée qui les attend au point de rendez-vous. Les Pjs peuvent alors reprendre leur route.

Le groupe a roulé toute la nuit et l'aube pointe son nez tandis qu'il tourne et prend une voie moins rapide. Après une vingtaine de minutes, ils peuvent finalement voir un panneau présentant la casse d'Arklay. Un gros castor souriant montrant de la patte une image de la casse, vraiment charmant…Plus loin se dessine sous leurs yeux des monceaux de carcasse de voitures entassés, formant un véritable labyrinthe de métal. Un mur de tôle et de barbelés entoure la casse, et une large grille de métal sert de porte. La grille est actuellement ouverte. Non loin de l'entrée se trouve un bâtiment de béton, austère. Un projecteur situé sur le toit éclaire l'avant durant la nuit. La route s'arrête abruptement devant la casse, obligeant tout visiteur à emprunter un chemin de terre boueux. La casse est située dans une cuvette, entouré de vallées et forêts. Il ne semble pas y avoir âme qui vive autour de celle-ci.

En s'approchant du bâtiment on peut apercevoir que celui-ci est éclairé à l'intérieur. Il y deux hommes armés et habillés tel des militaires qui patientent de chaque côté de la porte d'entrée ainsi qu'une jeep garée à côté. Ils demanderont aux Pjs de déposer les armes avant de leur dire d'avancer et d'aller au bout du couloir car on les y attend. Aucun Pj ne rentrera avec ses armes. A l'intérieur les attend un homme. Celui-ci est vêtu d'un costume de bonne facture et semble assez distingué. Il est assis sur une chaise de métal, face à une à une simple table elle aussi de métal, et sirote un gobelet de café. La pièce est presque vide, mis à part un meuble décrépit sur lequel est branché une vieille machine à café. Un sniper est positionné dans les arbustes, et il est prêt à dégommer le moindre Pj. Il est placé de manière à voir tout ce qui arrive dans la pièce où se trouve l'homme assis.

Une simple porte en bois permet de rentrer à l'intérieur, les Pjs débarquent alors dans un couloir de béton avec une porte au bout. Sur la gauche se trouve un bureau, sans doute celui du patron. Il est en fouillis, de la paperasse est étalée au sol. Des actes d'achats et vente de carcasses, des journaux de comptabilité. Bref des papiers d'entreprise. En face se trouve une autre pièce contenant vestiaires et douches pour les quelques employés travaillant ici. Plus loin sur la droite se trouve une simple toilette, la lunette relevé. Et au bout se trouve une salle de pause, qui est aussi la seule dont l'ampoule est allumée. À l'intérieur se trouve l'homme au costume. Il n'y visiblement aucun autre signe de vie dans la casse.

En les voyant entrer, l'homme lève la tête et se présente: James Miller. Si on lui demande qui il est, il dit qu'il est l'homme qui peut les aider. Il souhaite présentement parler à Ted avant de parler aux Pjs, il les remercie d'aller patienter dehors, puis il les recevra. Après une dizaine de minutes de conversation avec Ted, l'homme les appelle et laisse sortir Ted. Il les invite à prendre des sièges rabattus et posés contre le mur ainsi qu'un café. Puis il sort un petit bloc note avec un stylo et commence à poser des questions sur leurs identités (pour les confirmer) et demande aux Pjs de raconter leur histoire, du début à la fin, en n'oubliant rien. Il souhaite aussi avoir des détails sur tout autre membre présumé de leur groupe (tout autre Pj qui ne serait pas présent). Chaque information importante sera ensuite traitée. Puis il leur demande ce qu'ils attendent de lui.

S'ensuit une conversation où il souhaite que chacun s'entraide, il souhaite qu'ils fassent le sale boulot car il ne dispose pour le moment que de peu d'hommes et ne peut abattre ses cartes de suite. De plus il doit éviter toute implication du gouvernement afin d'éviter une catastrophe. Si les Pjs s'énervent, l'homme reste stoïque et leur demande s'ils pensent vraiment être les premiers qu'il voit et qui ont ce genre de problèmes. Il leur demande aussi d'agir en adulte pragmatique, et de se mettre à réfléchir. Si aucun accord n'est trouvé, les Pjs peuvent repartir mais seront seuls et mourront.

Miller pose les coudes sur la table et croise les mains. Il regarde les Pjs et leur demande ce qu'ils ont pu dire à Ted, car il semble bien moins au courant qu'eux. Il leur annonce que Ted va le suivre mais qu'eux connaissent trop d'informations compromettantes. Ils vont travailler pour lui afin de trouver un moyen de faire tomber Umbrella. En échange il pourra les tirer d'affaire face à la justice, car ils sont recherchés.

L'opération à laquelle ils vont participer est secrète, il n'y a pas de soutien gouvernementale en cas de problème. Il leur exposera les détails plus tard, en attendant il va leur envoyer un médecin puis il leur donnera un briefing. Il n'y a pas de temps à perdre. Il quitte ensuite la pièce, les laissant seul une dizaine de minutes. Puis il revient avec un médecin de l'armée, habillé lui aussi comme un militaire. Il s'agit du médecin de l'équipe d'intervention qui patiente. Le médecin les ausculte, fait une prise de sang sur chacun d'entre eux et soigne celui qui en a besoin (sutures, bandages, désinfection, antibiotiques).

Miller revient avec une valise qu'il pose sur la table et ouvre après s'être assis. Il s'installe tranquillement puis sort quelques documents. La véritable mission commence. Ils vont être intégré à une troupe de forces spéciales, leur expérience du terrain face aux ABO et à Umbrella sera utile à l'équipe. Ils iront fouiller l'endroit où a eu lieu le 23 juillet dernier une explosion sur laquelle Umbrella a rapidement décidé de faire taire les rumeurs. D'après les témoignages des survivants STARS, il s'y trouverait un manoir contenant du personnel et des laboratoires d'Umbrella où étaient créées de nombreuses armes bio-organiques. Il faut espérer qu'il reste une trace de ces lieux et des recherches. Ils vont y partir avec une équipe en hélicoptère. L'équipement leur sera fourni, car il y a fort à parier qu'ils devront déloger Umbrella s'il reste quelque chose.

Miller attend ensuite les questions et l'approbation de chacun. Il ne révèle cependant aucun détail sur la prochaine opération, au cas où un Pj se ferait capturer. Il en a déjà trop dit d'ailleurs. Il leur tend une liasse de billets. La première aide du gouvernement, afin qu'ils s'achètent le nécessaire en chemin (nourriture, essence, hôtel, vêtements). Il leur demande de revenir ici après-demain, et d'être là pour 9h00, pour la préparation et le départ de l'hôtel. La casse est à environ deux heures de route de Raccoon et de la ville d'Arklay. Ils devraient aller se reposer dans un motel du côté d'Arklay.

On peut le voir ensuite partir en jeep au côté de Ted Hampton qui a un dernier regard pour les Pjs, puis la voiture quitte la casse et ses environs, laissant dans son sillage des volutes de gaz d'échappement *(le fait d'avoir sauvé Ted Hampton va aider à convaincre les supérieurs de Miller à accorder plus de crédit à la mission, la récompense immédiate est au niveau de l'équipement et de la qualité de celui-ci. Donc si Ted a été sauvé, les Pjs peuvent recevoir plus d'équipement).*

Se retrouvant seuls dans la casse, les Pjs n'ont guère de choix, ils n'ont plus qu'à attendre quelque part et se reposer avant de rejoindre Miller pour commencer à se battre contre Umbrella.

Lundi 7 septembre 1998, au matin:

La lumière, l'ombre, la lumière, l'ombre. C'est tout ce que peut voir Hans à travers ses paupières gonflées, quand à chaque coup les bras de l'homme lui cachent le fin rayon de lumière provenant de la porte entrouverte. Puis la douleur s'abat à nouveau tandis que la brute lui fracasse le corps de ses poings. Du sang coule de sa bouche et il a déjà perdu quelques dents qui doivent traîner sur le sol. Sacré réveil. À son retour du labo, Hans ne tenait pas debout, état de choc, blessures, le combat avait été rude et le corps lâchait. Il s'était allongé, ne pensant pas trouver le sommeil à cause de toutes les choses horrible qu'il avait vu, et pourtant…

Le sommeil l'a pris, puis plus rien, jusqu'à son réveil sur un brancard dans un van, habillé comme un patient d'hôpital. Attaché au brancard, le Pj se réveille sans doute paniqué, et cela ne s'arrange pas lorsqu'une intense douleur le prend. Tentant de s'échapper de ses attaches, convulsant, Hans fini par vomir le faible contenu faible de son estomac. La douleur disparait rapidement tandis qu'il tente de reprendre son souffle. Son corps avait semble-t-il expulsé les toxines. Un homme en costume vieillot, les cheveux longs et grisonnants et portant un fine paire de lunettes plaquées or, se penche alors vers lui afin de l'ausculter. Autour de lui, Hans peut apercevoir deux hommes à l'air patibulaire en habit de commando, portant le sigle d'Umbrella. L'homme fini de l'ausculter puis déclare que tout va bien, qu'il devrait survivre au voyage. Le Pj est ensuite mis sous sédatif.

Finalement, des heures plus tard, Hans se réveille alors que le van s'arrête dans un port afin de prendre la mer sur un cargo à destination de l'Europe. Le but d'Umbrella est de reprendre les recherches avec l'aide de Hans dans des quartiers sécurisés de France, où il pourra tout leur expliquer avant de rejoindre le Créateur. Ici ils sont trop vulnérables, sous le feu des médias et aussi de la Compagnie. Les deux hommes et le chercheur descendent par les portes arrière du van puis sortent Hans sans ménagement. Le bruit strident des roues du brancard contre le bitume et les soubresauts de ce même brancard à cause d'une route mal entretenue finissent de réveiller complètement Hans.

L'air froid lui mord la peau tandis qu'il voit autour de lui un nombre énorme de containers rangés et que la forme d'un immense bateau se dessine derrière. Les premiers rayons du soleil transpercent ses yeux alors que le soleil se lève doucement. Finalement le groupe dépasse ces rangées de boîtes de métal pour arriver au quai où repose tranquillement un cargo, et l'on peut entendre le roulement des vagues venant s'écraser doucement contre sa coque. Arrivé à l'endroit où la passerelle devrait se trouver, un homme parle à son micro, confirmant leur identité. Une passerelle s'abaisse alors le long de la coque, permettant enfin au groupe de monter dans ce qui semble être aux yeux de Hans un cercueil de métal.

Le cargo porte bien son nom, il pourrait accueillir bien du monde. Le sigle d'Umbrella est dessiné sur la coque, ne laissant pas de doute quant au propriétaire des lieux. Tout de métal, la coque est noire et le reste du bateau est blanc. Son nom est The White Queen. Les deux gardes détachent Hans de son brancard et le lèvent, le frappant s'il résiste, puis lui mette des menottes. Le chercheur à côté le regarde à peine et commence à monter sur la longue passerelle de métal, produisant un son métallique à chaque pas. Titubant, Hans à quelques vertiges, mais se sent bien mieux, physiquement tout du moins. Ils le font monter de force, il est pied nu et sent le métal froid sous ses pieds.

Arrivé en haut, la vision de Hans change radicalement. De nombreux gardes surveillent une sorte de paquebot. Ce bateau possède plusieurs étages, tous semblent dédiés à d'autres préoccupations que la recherche. Emmené à bras le corps par deux armoires à glace, il traverse plusieurs couloirs après être entré dans le grand bâtiment. Les couloirs ressemblent à ceux d'un hôtel de luxe, du bois sur lequel rideaux et tableaux apportent un cachet certain. Sur le parquet, de très longs tapis finement tissés parcours l'ensemble de ces lieux. Impossible de se repérer mais il peut voir en jetant des coups d'œil ce qui semble être une énorme salle de bal, avec le logo d'Umbrella sur le mur derrière une estrade où se tiennent certainement des discours de cadres de la société.

Rapidement ces lieux splendides font place à des couloirs blancs et froids plein de conduites métalliques, ressemblant plus à ce que l'on voit sur les bateaux. Arrivé face à une porte avec une écoutille, un garde l'ouvre et laisse ensuite passer les deux autres qui continuent de traîner Hans. La porte donne sur un escalier de métal s'enfonçant dans le noir. Tandis qu'ils descendent, la chaleur monte et devient intense. Cet étage inférieur est celui des machineries qui semblent être en marche. Des techniciens font des va et vient entre des passerelles de métal, fermant et ouvrant des valves, vérifiant des relevés, remplaçant du matériel. Ils ignorent totalement Hans, les gardes leur font trop peur. Il est presque impossible de se faire entendre ici, le bruit est très élevé et ne s'arrête jamais.

Continuant encore à avancer, la machinerie est finalement derrière eux quand ils arrivent devant à une lourde porte de métal, avec un hublot et une écoutille. Un des gardes ouvre cette porte, donnant sur une salle grisâtre et éclairé par des néons au plafond. Des portes de métal sont installées de chaque côté de cette pièce. Longeant le côté gauche, ils passent devant plusieurs portes. En ouvrant les oreilles, on peut entendre des murmures. Parfois un peu de sang a coulé sous la porte.

Finalement, le Pj est jeté sans ménagement dans une cellule froide et sombre. Impossible de voir quoi que ce soit si la porte n'est pas ouverte. Il n'y a qu'un seau dans cette pièce, et une odeur horrible en provient, il reste des excréments d'un passager précédent. La porte se referme lourdement, le plongeant dans le noir, et un bruit de serrure que l'on referme se fait entendre. La porte est fermée à clé. Hans peut se déplacer dans la pièce. Il a une légère chance de taper dans le seau. Le sol est un métal froid, et il y a par endroits des tâches qui semblent un peu rugueuses, il s'agit de sang séché. Pareil pour le mur. Il n'y a ni lit, ni chaise, ni toilettes. Dans la cellule d'à côté se trouve Al. Il est tout à fait réveillé et peut parler. En cas d'agression verbale de sa part, un garde viendra lui administrer un sédatif. Il y a un petit conduit qui relie les deux cellules, et une grille à chaque côté. Ils peuvent se parler aisément en se rapprochant de la grille. De l'autre côté se situe une autre cellule, mais celle-ci semble vide.

Al est ici depuis près de deux jours, il s'est réveillé dans cette cellule sombre et humide. On le nourrit une fois par jour avec une bouillie infecte et une bouteille d'eau. Il ne lui reste que son treillis militaire sur lui (torse, pantalon, chaussettes, rangers, mitaines) avec le logo UBCS et plus rien d'autre, et celui-ci est crasseux et déchiré. On ne lui parle pas depuis qu'il est là, mais on lui fait des prises de sang chaque jour. Il a en effet été infecté par Brown lors de la visite du labo, et est envoyé en Europe dans l'espoir de voir quelque chose se produire sur l'infortuné cobaye. Aucun risque n'est pris avec lui, trois gardes le matraquent et l'attachent, laissant un homme faire sa prise de sang. Puis celui-ci lui injecte quelque chose, quelque chose qui lui fait atrocement mal plusieurs heures durant, avant de le plonger dans l'inconscience. Hans peut d'ailleurs l'entendre quelques temps après être arrivé. Il aura beau demander aux gardes ce qu'on lui veut, personne ne lui répondra.

Finalement des gardes arrivent dans la cellule de Hans, accompagné du vieil homme à lunettes d'or. Les gardes tabassent Hans, qui est mis à terre, et deux chaises de métal sont installées. Hans est attaché à une d'elle, et le vieil homme s'assoit sur l'autre. La porte derrière lui est ouverte, permettant d'éclairer la pièce qui se révèle est tâché du sang d'anciens prisonniers. Le vieil homme se met à parler (si Hans se met aussi à parler sans sa permission, il prend un coup). Il se nomme Daniel Welton. Il est ici sur demande de leurs dirigeants à tous les deux, afin de faire la lumière sur les circonstances du drame. Il parle bien entendu de l'incident du laboratoire de Brown.

Une équipe de l'UBCS a ramené des preuves de son incrimination dans cet acte terroriste. Welton sait que Hans était apprécié de Brown, et qu'il gravissait les échelons rapidement. Il souhaite savoir comment Hans a réussi son coup, ce qu'il a dérobé, pour qui il travaille et qui sont ses complices qui sont en ce moment même traqués par toutes les polices du pays et par Umbrella et certainement par leurs concurrents. Dès qu'une réponse ne le satisfait pas, l'homme se lève, déplace sa chaise, et un autre, plus costaud, vient se placer entre Hans et la porte, lui démolissant le visage de ces poings.

Quoi que dise Hans, il sera passé à tabac. Ceci rejoignant donc la scène du début. Après un moment, Hans est poussé de la chaise et tombe mollement au sol. Le garde emporte les chaises et tout le monde sort, l'homme aux lunettes d'or promet à Hans de continuer cette conversation plus tard, lui indique que leur destination est l'Europe. En effet, les labos l'attendent, ainsi que les actionnaires, afin de savoir quelles étaient les travaux de Brown. De plus il est originaire d'Europe, n'est-ce pas? Sa famille y réside, après tout… Sur ces menaces à peine voilées, l'homme sort et la lourde porte se referme derrière lui, laissant Hans dans le noir, meurtri après avoir vu ses espoirs être brisés l'un après l'autre.

Dimanche 6 septembre 1998, vers midi:

Les Pjs ayant rencontré Miller n'ont plus qu'à repartir d'où ils viennent. Il leur faut rester en dehors de Raccoon afin de ne pas se faire attaquer. Ils doivent patienter jusqu'au lendemain, où ils pourront passer à l'action contre Umbrella s'ils le veulent. En attendant ils peuvent se poser dans leur chambre partagée, en regardant la télé à écran cathodique, diffusant des talk-shows avec rires enregistrés, séries américaines ou film d'action à succès, ou encore film pornographique.

On peut regarder par les fenêtres en écartant les petits rideaux. Tout ce que l'on voit alors, ce sont de temps en temps des phares, des rires d'hommes et de femmes, et des secrets. Ce motel est connu de Lloyd, il a déjà fait des enquêtes ici pour des clients qui souhaitaient savoir ce que faisait leur conjoint quand il ne répondait pas. En fait il est venu ici il n'y a pas si longtemps. Le propriétaire n'est pas genre à regarder les infos, ce qui leur laisse un peu de temps, mais il ne faudra pas traîner trop longtemps. De plus la dernière escapade de Lloyd ici ne s'est pas bien terminée. Des souvenirs douloureux remontent à la surface d'ailleurs. Avait-il déjà changé à ce moment-là, avait-il déjà perdu son innocence? Peut-être est-ce pour ça qu'il n'était pas parvenu à sauver cet homme. Il se rappelle certains détails. Son revolver, ses yeux vides, son désespoir. Tout ça avait pourtant simplement commencé. Entre deux enquêtes, Lloyd s'était simplement intéressé au meurtre des jumelles MacGee, éventrées et retrouvées dans le parc.

Hans l'avait suivi, choqué par ces meurtres et avide de sensations fortes, il l'avait suivi dans quelques enquêtes, jusqu'à ne plus en vouloir, de sensations fortes. Puis tout s'était enchaîné. Umbrella, Ethan, Brown. Et finalement il avait vu le père des jumelles. Ayant fui ce qui lui restait de famille, celui-ci avait fini sa course dans une des chambres miteuses de ce motel. Puis s'était détruit. L'état de la chambre et la vision de cet homme, de cette épave, qui autrefois était un père de famille respectable, avait fait profondément touché Lloyd. Et quand cet homme leva son arme et pressa la détente, alors Lloyd put constater l'étendue de son impuissance.

Jamais il n'oubliera ces morceaux de chair, d'os et de cervelles s'éparpillant dans la pièce, tandis que ce qui était autrefois un homme s'écroulait sur le lit crasseux. La suite est plus confuse. Il sortait rapidement afin de ne pas être encore plus impliqué, il passait entre les badauds, le son du coup de feu continuait à lui vriller les oreilles, la scène était floue. Puis l'alcool avait effacé le reste. Un sale souvenir de plus. Cette ville les accumule.

La nuit passe finalement, calme, aidant les blessures à cicatriser. Mais les nuits sont toujours dures, les cauchemars sont légions. Les Pjs ont besoin de dormir au vu des efforts qu'ils ont fourni récemment. Les soins apportés ont efficacement permis une récupération plus rapide, mais ils doivent se reposer un peu. Ils trouvent rapidement le sommeil, même s'ils se réveillent parfois. La fatigue a pris pas sur tout le reste.

Lundi 7 septembre 1998:

Il est nécessaire d'aller manger un morceau, il y a des distributeurs dans le motel, ou sinon sur la route. Ils ont un jour devant eux pour faire ce qu'ils veulent, ils ont un peu d'argent. Aller voir d'anciens contacts pour les informer de la situation peut être intelligent, il y a beaucoup à dire. Enfin si les contacts sont en vie. Et certains peuvent peut-être se montrer utiles. En tout cas il y a toujours Tom. Il est surveillé par la police cependant, il faut donc faire attention à rester discret, ce qui ne devrait pas être trop dur à ce stade. Il les accueille et les fait rentrer en douce par l'arrière, sans poser de questions, et les emmène à son bureau. Il ferme la porte à clé et serre la main de Lloyd avant de demander où se trouve Hans, puis demande à Rick qui il est. Ensuite il les laisse raconter leur histoire. Il est de leur côté, il leur propose son aide s'ils souhaitent quelque chose en particulier. Il conjure cependant Lloyd de tout faire pour sauver Hans.

Sinon ils peuvent aller se promener pour se détendre une dernière fois. Evidemment aller du côté du commissariat ou de l'hôpital est suicidaire, mais autrement il n'y a pas de danger. La ville est très grande, ils ne seront pas reconnus à moins d'attirer l'attention sur eux ou de rentrer dans un lieu protégé. De plus les recherches se font dans le quartier Ouest pour le moment. Et vu le nombre de flics, ils sont à l'abri à moins d'attirer l'attention d'Umbrella.

Lloyd peut retourner à son ancien bureau. Le bâtiment est fermé. Visiblement il va être démoli. Des scellés de police traînent tristement au sol, flottant parfois au gré du vent. Les voisins ont été expulsés, le bâtiment est une ruine instable et il n'y a rien à y trouver. Y monter est juste dangereux. En tout cas Lloyd à d'autres flashs, d'autres souvenirs, plus ou moins vieux. Son arrivée, son installation, son premier client ici, en solo. Qui aurait pensé que cette ville le changerait aussi?

Rick et John peuvent retourner à différents endroits. Le parc, où ils prirent leur première véritable mauvaise décision. La maison de John. Son ancien bar. L'ancienne maison de Jack. Que des lieux où il régnait la vie, et ou désormais tout n'est que silence. Est-ce à cause d'eux? Personne n'aurait su ce qui allait arriver. Mais leurs choix ont influé sur la balance. Que ce serait-il passé s'ils avaient refusé? Mais désormais les dés sont jetés. Se battre ou mourir. Ils ont bien changé. Et maintenant le revoilà au tout début. Le parc, l'endroit où John avait l'habitude d'aller chercher des informations. Où Rick a dit oui au plan de Jack et à son périple dans la forêt. Le bar, là où il vivait et avait ses souvenirs, où son frère est venu, un lieu qui permettait à tous de se rencontrer et de discuter dans une bonne ambiance. La maison de John, où ils trouvèrent refuge, un endroit où se reposer et les protégeant un peu de tout ce chaos. Cette maison qui est désormais condamné à la solitude. Il n'y a plus aucun bon souvenir. Chacun d'entre eux a été réduit en cendre par les actions d'Umbrella.

Après ce retour aux sources, ils n'ont plus rien à faire dans cette ville maudite. La seule chose à faire est de laisser à nouveau cette ville derrière eux. Ils n'ont plus qu'à retourner au motel une dernière fois, ils doivent en effet partir vers 7h00 du matin afin d'être à l'heure, la casse étant à 2 heures de route. Cette fois ils ne sont plus qu'entre eux, Ted n'est plus là. Le gouvernement l'a emmené. La route défile sous eux tandis que le soleil monte doucement dans le ciel, et ils arrivent sans peine à la casse. Celle-ci semble vide. À se demander si quelqu'un a déjà travaillé ici.

Miller attend à la même place que la dernière fois, toujours accompagné de son sniper en fond, des hommes gardant l'entrée et de la jeep. Il leur montre les chaises face à lui, il pose ses coudes sur la table et demande s'ils sont en forme. Il regarde sa montre et annonce que leur transport devrait arriver d'ici peu, en attendant il prend sa mallette et fouille à l'intérieur en murmurant et en cherchant un formulaire, qu'il sort et pose devant eux. Il sort ensuite un stylo de sa veste et le pose aussi. Il demande aux Pjs de signer, car c'est la procédure. Ce document valide le fait qu'ils accomplissent une mission pour le gouvernement dans le cadre d'une opération spéciale, et qu'aucune poursuite ne sera faite à l'Etat en cas de décès de l'un d'eux. Ce document sera archivé dans les sous-sols du Pentagone. Puis on peut entendre le bruit d'un hélicoptère se rapprochant. Miller se lève, remet sa cravate en place, lisse un pan de son costume bleu et prend sa mallette. Il sort et tend sa mallette à l'un des militaires qui le salue puis les militaires (sniper inclus) quittent tous la zone avec la jeep tandis qu'un hélicoptère CH-47 s'approche.

En se posant, la puissance des rotors fonctionnant en tandem fait reculer Miller et les Pjs qui se cachent le visage de leurs mains tandis que la poussière vole autour de ce véhicule volant et massif. Les pâles ralentissent et Miller se rapproche alors que la portière s'ouvre, laissant apparaître un homme habillé aux couleurs de l'armée américaine. Miller entre sans hésiter, les Pjs peuvent le suivre. En pénétrant à l'intérieur, les Pjs peuvent voir dans le cockpit les deux pilotes, et sur la droite l'habitacle où se trouve de chaque côté plusieurs sièges. Miller s'assied sur le premier à gauche et les autres à côté sont vides. Au fond se trouve plusieurs caisses de matériel. Sur les sièges de droite, cinq hommes en treillis noir et armés patientent et les regardent sans dire un mot.

Miller ferme la porte derrière eux puis va s'asseoir et se retourne afin de leur parler. Il leur annonce que c'est leur équipe, ils vont aller avec eux en tant que consultant, afin de leur prodiguer des conseils en cas de menace bioterroriste. Ils pourront s'équiper pour la mission avec ce qui se trouve dans les caisses situées au fond *(de meilleures armes les attendent s'ils ont ramené Ted).* On y trouve gilet pare-balles et armes.

Miller explique que le plan a changé. Ils ont repéré un bateau, le White Queen, propriété d'Umbrella. Il fait route par l'Atlantique vers l'Europe. Il est parti il y a de nombreuses heures et les communications semblent avoir cessés il y a peu. Les derniers messages interceptés font état d'une attaque. Ils vont partir en reconnaissance afin de comprendre la situation et découvrir ce que transporte ce navire qui n'est censé, d'après Umbrella, n'être qu'un navire de croisière proposant voyages, conférences et autres rendez-vous aux cadres et dirigeants. Alors ils vont devoir s'équiper, car quoi qu'il se passe sur ce bateau, ça risque d'être chaud. La mission du manoir est mise de côté. Finalement l'hélicoptère remonte à une bonne altitude puis vole vers l'océan, en direction d'une nouvelle bataille.

Mardi 9 septembre 1998, dans la matinée:

Les nombreux hématomes empêchent Hans de dormir. De plus il n'y a absolument aucune position confortable sur ce sol métallique couvert de sang séché. Le seau d'excréments n'aide pas non plus. Un garde à l'extérieur n'arrête pas de cracher, il est visiblement en train faire les cent pas devant les cellules, mécontent de devoir rester ici à garder des loques. Soudain un concert de cris et de coups de feu se fait entendre. Visiblement il y a un carnage plus loin. Le garde s'éloigne, le silence revient, puis on entend des coups de feu et une énorme explosion ébranle alors tout l'étage. Pendant un instant, le lieu où ils se trouvent devient une fournaise. La chaleur passe rapidement, et le calme revient. Une odeur de fumée traîne dans les conduits et emplie l'air. La porte de Hans est toujours bien solide, mais Al peut enfoncer la sienne en quelques coups, elle tombe littéralement à la renverse. La chaleur l'a visiblement achevé.

Des bruits de pas se font entendre avant que Al ne puisse réagir, un homme grognant de douleur de l'autre côté arrive et se pose lourdement contre un mur, face aux cellules des Pjs. Il ne comprend pas qui les attaque, il demande ses ordres via talkie-walkie. Il demande quoi faire des prisonniers et reçoit l'ordre de les exécuter (on entend la voix donnant l'ordre). Il se rapproche de la porte de Hans, l'ouvre et va tenter de l'abattre (il ne semble pas voir la porte ouverte de la cellule d'Al car il est encore secoué par le souffle de l'explosion).

Al peut ne pas aider Hans qui devra se débrouiller seul et va probablement mourir, mais la seule chance pour Al de survivre à l'infection de Brown est d'aider Hans. Ou tout simplement de sortir vivant de ce bateau. Le garde est affaibli, et l'explosion lui fait encore vriller les tympans. Il porte des traces de brûlures sur le corps, le mettre à terre est aisé.

Le garde à un gilet en morceaux, il est brulé à de nombreux endroits et ne protège de rien. Son arme est un MP5 dans lequel il ne reste que 1D10 balles, il possède aussi un couteau de combat. Il ne lui reste rien d'autre. Il n'y a rien dans les cellules à part quelques rats. En repartant, ils ne peuvent pas prendre le même chemin qu'ils ont pris à l'aller, la salle des machines est détruite ainsi que la sortie, visiblement le bateau a subi une explosion (il est maintenant à la dérive). La seule sortie se situe à droite, là d'où semble venir le garde – **Annexe I**. Les traces de l'explosion vont assez loin dans le long couloir. Les murs sont noircis, et il y a un cadavre calciné un peu plus loin. Ses affaires sont en trop mauvais état pour fonctionner. Son crâne calciné affiche un rictus, on peut voir à travers sa peau carbonisé ses dents noircis par les flammes. De nouvelles explosions se font entendre dans la salle des machines, elle devient impraticable. L'escalier est détruit, les machines sont en pièces. La coque émet un bruit de métal strident, mais elle résiste

Plus loin dans le couloir il y une double porte de métal, et derrière on peut entendre des coups de feu. Les Pjs peuvent voir en entrant une immense pièce. Il y a à l'intérieur de nombreux containers, comme ceux vus sur le port, ainsi que de nombreuses caisses de bois de diverses tailles. Enfin on peut voir au plafond une immense trappe de métal qui peut s'ouvrir afin de faire descendre les containers dans la cale. Il y a trois couloirs entre les containers se trouvant ici. En arrivant au bout, on peut voir trois hommes tout de noir vêtu, portant des masques à gaz et des fusils M4A1. Ils tirent vers une pièce en hauteur, que l'on peut rejoindre via un ascenseur. Un des hommes appuie sur l'interrupteur pour faire descendre celui-ci mais cela reste sans effet.

La pièce est une sorte de salle de contrôle dont la vitre semble blindée. On peut apercevoir un homme derrière, il s'agit du docteur qui a accompagné Hans et l'a fait torturer. Les hommes en bas commencent à lui parler. Ils lui disent de le suivre gentiment et de lui donner le collègue de Brown, Hans. Ils savent qu'il est là, ils souhaitent emmener les deux chez eux.

Welton ne répond pas, mais semble pianoter sur un ordinateur là-haut. Le container du milieu s'ouvre, et les hommes en noir se retournent et commencent à lentement reculer en levant leurs armes, avant de vider leurs chargeurs puis l'un d'eux y jette une grenade qui explose. Ils s'arrêtent un instant et l'un d'eux rentre dans le container. Un autre lui hurle de reculer, quand soudain le côté droit du container se plie sous coup d'une force incroyable, brisant le soldat dedans. Les tirs reprennent, et un tyrant T-103 sort en chargeant les soldats. Très vite la situation se retourne, ceux-ci se brisant avec facilité. Le tyrant se met ensuite à côté de Welton, réagissant à ses ordres. Welton souhaite qu'il élimine tout le monde sur le bateau, afin de ne laisser aucune trace de l'incident. Il relâche ensuite les deux hunters contenus dans des tubes se trouvant dans un autre container, puis il emprunte l'ascenseur qui l'emmène tout en haut dans le but de se rendre à la salle de pilotage et de joindre via la radio Umbrella pour demander une extraction.

Un seul choix : continuer à traverser le bateau, car les hunters sont rapides et sans pitié. En continuant dans les couloirs, les Pjs arrivent devant une nouvelle porte derrière laquelle se trouvent des couloirs et plusieurs pièces. On y trouve les quartiers des gardes d'Umbrella assignés à ce bateau. On peut entendre des coups de feu et des cris venant du dortoir des gardes composé de lits superposés en métal avec matelas et couverture et alignés dans la pièce. Certains sont renversés et de nombreux matelas ont été troués par des balles. Il y a plusieurs corps au sol, des hommes entièrement en noir ainsi que des gardes. Du sang coule dans la pièce, étalé sur des lits et au sol. Quelques gardes sont au fond, mis en pièce par les hommes de la Compagnie. Très vite les cris s'arrêtent et les assaillants se remettent en marche, n'ayant pas de nouvelles de leurs camarades du côté de la salle des containers. Ils rencontreront leur fin face aux hunters. Les couloirs sont un mélange de métal, de sang et d'impact de balles.

Dans le couloir nord, il y a deux gardes sans vie avec des fusils mitrailleurs ayant 2d10 balles chacune. Leurs gilets ont bien sûr été troués par les rafales de balles. Dans le réfectoire se trouvent le corps de deux cuisiniers, au milieu de plusieurs chaises métalliques et à côté d'une table renversée. Le reste est vide, il n'y a que tables et chaises alignées, avec une cuisine au fond ainsi qu'une salle de stockage de nourriture et une chambre froide où pendent à des crochets des morceaux de bovidés.

L'armurerie est verrouillée, la clé est sur le chef d'équipe se trouvant dans la salle de conférence, tentant de protéger ses supérieurs. On y trouve peu d'armes, elle a été vidée il y a peu, mais il y a un lance-grenades et des munitions. Dans cette salle se trouve le nécessaire pour communiquer par radio avec les équipes du bateau ainsi qu'un plan de celui-ci. Il y a aussi différents panneaux d'affichage avec des tours de garde, des notes sur l'équipement autorisé et les règles à suivre sur le navire.

Dans les vestiaires se trouve une succession de casiers métalliques contenant affaires personnelles, photos et nécessaire pour l'hygiène mais aussi un garde uniquement armé d'un pistolet, il est terrorisé et se mettra bien vite à pleurer. Son nom est Frank Miles. La trentaine, brun, il est assez petit mais baraqué. Sa peur de mourir est forte, et il devra être rassuré. Le menacer le fait paniquer et il menace de tirer puis se sauve si possible, vers l'extérieur. Il sait où se trouvent les clés de l'armurerie et pense que son chef est allé protéger les cadres. Il tentera d'ailleurs d'aller se réfugier avec son chef. Il peut indiquer qu'on peut trouver la radio pour contacter l'extérieur dans la timonerie, tout en haut. Pour y aller, il faut soit passer par la salle des machines

Enfin se trouve l'infirmerie, avec plusieurs lits dont un avec un homme les yeux grands ouverts, égorgé. Il y a aussi une femme en blouse blanche, égorgée elle aussi, sur le sol. On peut trouver ici une trousse de soin ainsi qu'un spray.

Les Pjs peuvent voir depuis les hublots la pluie et la mer agitée. Il y a une tempête qui se déclare à l'extérieur, avec de l'orage. Le temps se déchaîne tandis qu'une guerre secrète se déroule sur ce navire. Les objets bougent dans le navire, et il commence à tanguer.

A l'extérieur, l'hélicoptère arrive tandis que le temps s'affole. Le pilote prévient qu'une tempête approche et qu'il va falloir faire vite. Miller leur dit de trouver Welton, le docteur voyageant sur ce navire. C'est une occasion extraordinaire, mais il faut profiter de ce moment avant qu'Umbrella n'intervienne, ou d'autres ennemis. La situation est simple : capturer et ramener Welton en vie. Si les Pjs se demandent s'il est bien raisonnable d'attaquer ainsi, la réponse est en réalité non. Mais Miller semble persuadé que le jeu en vaut la chandelle, il croit qu'en cas de réussite leur opération pourra enfin recevoir le crédit qu'elle mérite, et il sous-estime gravement les ABO et la désolation qu'elles peuvent provoquer. Il va réaliser son erreur aujourd'hui.

Pendant que Miller parle, l'hélicoptère se rapproche du bateau et en fait le tour, la pluie gêne la visibilité mais on peut distinguer des coups de feu, et au centre du bateau une sorte de géant. En regardant mieux on peut le voir lancer quelque chose vers l'hélicoptère. Au même moment Miller tend une photo au groupe de Welton quand soudain l'hélicoptère est touché de plein fouet par le morceau de métal que le tyrant, plus bas, leur a envoyé. L'arrière est presque sectionné et les membres du commando sont littéralement tranchés en deux.

Une alarme se déclenche et le pilote commence à crier Mayday et donne des coordonnées, tentant de rétablir l'hélicoptère. Mais celui-ci s'écrase plus bas après avoir tourné sur lui-même, détruisant la salle à manger des cadres d'Umbrella. Les Pjs sont éjectés de l'appareil et finissent leur course dans le bar, le bois se fendant sous leur poids. Ils tombent au sol assommés sauf s'ils réussissent un test de CON tandis que les bouteilles contenues dans les étagères derrière eux se brisent au sol. Ils doivent aussi faire un test d'AGL. En cas d'échec, ils subissent 1D6 points de dégâts. Le restaurant est soufflé par la chute de l'hélicoptère, les tables de bois et les chaises confortables sont mises en charpie. La carcasse de l'hélicoptère percute le mur en face, le traversant et s'arrêtant finalement au milieu des chambres des cadres, broyant ceux qui s'y étaient cachés.

Toute l'équipe est morte sur le coup sauf Miller qui atterrit à côté des Pjs, blessé à la jambe. Mal en point, il leur demande s'ils vont bien. Puis il s'évanouit et se vide lentement de son sang. Si rien n'est fait, il mourra. On peut continuer à entendre des coups de feu venant du pont. Le tyrant et le professeur sont partis à la timonerie. Des hommes de la Compagnie montent alors vers la salle de conférence, et l'on peut entendre de nouveaux coups de feu peu après. Au même moment arrivent Hans et Al, tous deux surgissant des entrailles du navire.

Les Pjs se retrouvent tous dans les quartiers servant aux cadres de la société – **Annexe II**. Le restaurant et la cuisine sont en piteux état, il y a aussi de nombreuses chambres très bien équipés.

Afin de sauver Miller, il faut qu'un Pj puisse le stabiliser avec la trousse ou le spray récupérée à l'infirmerie. Il pourra alors le réveiller et Miller leur dira de contacter l'armée avec une fréquence qu'il leur donne, mais il leur faudra trouver une radio. Ses supérieurs savent qu'ils sont ici mais il faut les avertir d'envoyer immédiatement de l'aide car pour le moment ils attendent son retour. Mais l'hélicoptère est détruit et il n'a plus aucun moyen de communication.

Le groupe réuni, les Pjs peuvent soit monter vers la salle de conférence soit aller vers le poste du capitaine. En se dirigeant vers la salle de conférence à l'étage **- Annexe III -**, on tombe dans le couloir donnant sur la salle sur deux hommes de la Compagnie ainsi que sur le corps d'un autre assis contre le mur, les bras le long du corps et la tête baissée, tué par balles. Les deux restants regardent vers la porte permettant d'accéder à la salle et continuent à tirer. A cet étage se trouve aussi une bibliothèque d'un grand cachet et contenant de nombreux livres et un salon contenant plusieurs fauteuils de cuir et des étagères contenant divers alcools et des cigares. Ces salles sont toutes luxueuses.

Dans la salle de conférence se trouvent deux gardes d'Umbrella, et le corps de deux autres gisent au sol. Le chef des gardes du navire est l'un des deux survivants. Il tente de défendre trois hommes en costume de luxe qui se trouvent dans la pièce et qui tentent de se cacher derrière la magnifique table de verre trônant au centre et sur laquelle est gravé le logo d'Umbrella. Il y a tout autour de cette table de nombreux fauteuils en cuir, le sol est recouvert d'une moquette partiellement imbibée de sang à l'entrée. Il y a au fond de cette salle plusieurs étagères contenant divers classeurs et de la paperasse sur les comptes de l'entreprise. Enfin le côté est de cette salle est une énorme baie vitrée donnant sur l'océan, pour le moment déchaîné. Les gardes ne feront pas confiance au groupe de Pjs et vont leur ordonner de décliner leurs identités puis de se rendre. Il est très probable que cela se finisse en carnage, mais un Pj charismatique peut les raisonner en leur expliquant qu'un combat est inutile et même les amener à se rendre.

Les cadres les traiteront avec mépris, leur ordonnant de les exfiltrer immédiatement. Ils ne supporteront pas de recevoir des ordres saufs si on les menace, ils céderont alors très facilement. Ces hommes ne sont pas des chercheurs mais des actionnaires invités par Welton qui souhaitait discuter avec eux du financement d'un nouveau projet, mais ils n'en ont pas eu le temps. Il disait vouloir reprendre les recherches du docteur Brown. Ils ne savent pas où il se trouve, il a disparu dès le début de l'attaque.

Si les hunters n'ont pas été éliminés précédemment, alors ils arriveront sans doute maintenant afin de massacrer tout le monde.

Dehors, la scène est apocalyptique. Le bateau semble désert mais tangue dangereusement. Les vagues s'abattent sur le pont, et celui qui se risque à le traverser pourrait être emporté rapidement dans les flots noirs et glacials. La pluie et le vent se déchaînent, et l'orage tonne de plus belle, éclairant le bateau de lumière à chaque éclair. Bien que cela soit le milieu de la journée, les nuages noirs et le temps donnent l'impression d'être en début de soirée. Passer de l'autre côté nécessite de faire un test d'AGL et, en cas d'échec, le Pj est emporté dans les flots sombres et son corps ne sera jamais retrouvé. Une fois que l'on a traversé, il faut se rendre à la timonerie mais le tyrant leur bloque alors la route. Afin de mettre la créature hors d'état de nuire, il faut soit utiliser le lance-grenade trouvé dans l'armurerie pour le faire tomber du bateau ou alors utiliser l'ascenseur pour descendre dans la salle de contrôle et le désactiver depuis le panneau de commande se trouvant à l'intérieur, ce que peut faire un bon informaticien.

Une fois cela fait, ils peuvent enfin accéder au docteur Welton. Celui-ci se rendra sans résistance et ils pourront appeler les renforts. À eux de voir ce qu'ils veulent faire du professeur, Miller leur dira de l'attacher avec une paire de menottes qu'il possède s'il les Pjs ramènent Welton. Celui-ci tentera de les pousser à l'abattre, car il sait que son destin s'annonce terrible. Umbrella voudra sa mort, et l'armée va l'enfermer et l'user jusqu'à la moelle avant de se débarrasser de lui, probablement en l'enfermant dans une pièce sombre et en jetant la clé. Ses arguments pour pousser les Pjs à le tuer sont qu'au contraire l'armée va lui donner un traitement royal avec les informations dont il dispose, et qu'il sera libre d'ici un an ou deux, sans doute à la tête d'un département de recherches financé par l'US Army. Miller s'interposera autant qu'il le peut mais il ne peut guère empêcher un Pj qui voudrait descendre Welton.

Si le groupe décide d'interroger le professeur, il révélera que Brown travaillait sur un projet de supers soldats. La régénération n'était que le début de la création d'une nouvelle race d'humains, le premier pas vers le surhomme. Cependant il semblerait que son projet ralentissait et il a été ensuite interrompu par le groupe qui se tient en face de lui. Il comptait sur Hans pour lui fournir le maximum de données afin de recréer son sérum. Il ne semble pas surpris si on lui dit que Brown est encore en vie, celui-ci a toujours eu un coup d'avance et est obsédé par son œuvre. Il n'a plus rien d'autre ensuite à révéler. Si les Pjs tuent Welton, Miller n'est pas surpris ni contrarié mais semble déçu. La récompense pour leur mission sera alors réduite pour la prochaine partie.

Plusieurs heures passent, la tempête empêchant les secours d'arriver. Finalement deux hélicoptères aux couleurs de l'armée arrivent, déposant soldats et secouristes. Ceux-ci prennent en charge le groupe et les emmène hors de ce bateau. En sortant du bâtiment, leurs corps meurtris sont réchauffés par le soleil qui apparaît, dispersant petit à petit les nuages noirs. La pluie s'est arrêtée mais un vent froid continu de souffler, annonciateur d'heures sombres. Les rotors démarrent et les hélicoptères s'envolent dans le ciel afin de revenir aux États-Unis.

L'océan défile sous leurs pieds et Miller, installé sur un brancard, leur dit de s’approcher après avoir parlé à un militaire. Il leur dit qu’ils repartent à leur point de départ afin de procéder un débriefing. Ils pourront ensuite se reposer et réfléchir à leur prochain mouvement. Il veut aussi interroger Hans et Al personnellement. En attendant il leur propose de se reposer, le chemin du retour est long et ils ne risquent plus rien. Ils l'ont bien mérité.

Conclusion

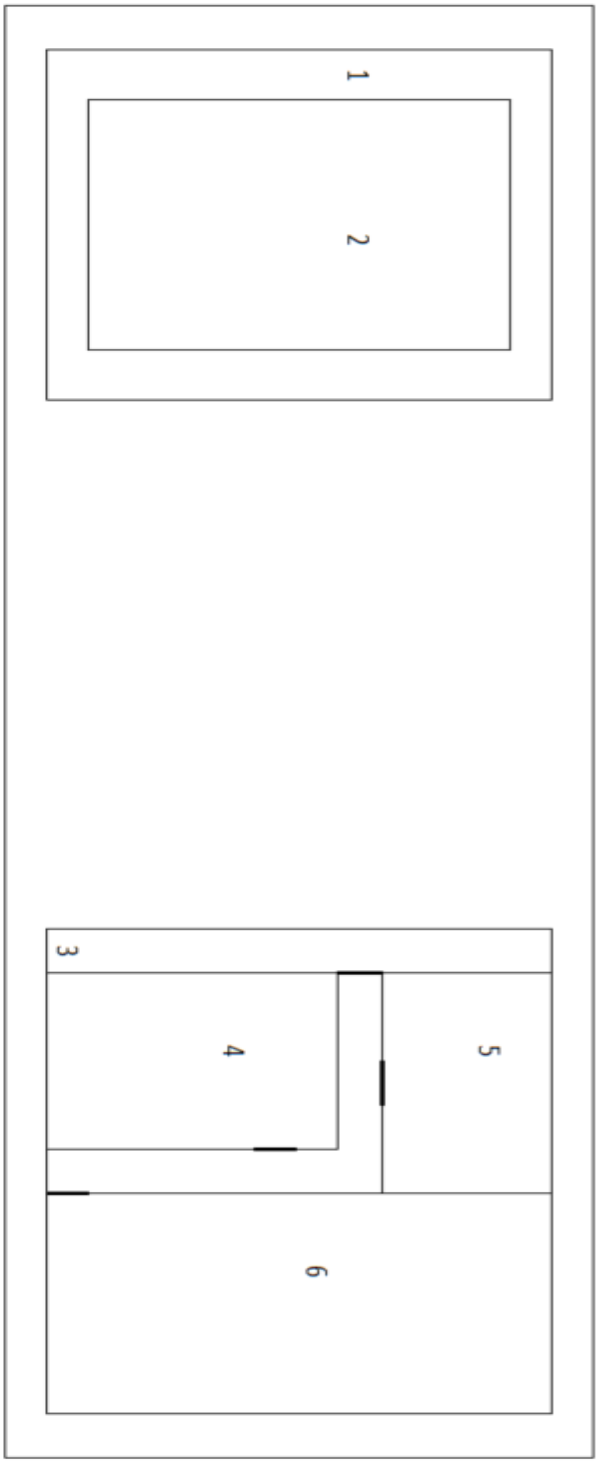
Tandis que l'océan défile sous leurs pieds, ils peuvent enfin se relâcher. Ils viennent de vivre un enfer, encore une fois. Cette bataille est longue et difficile et il est impossible d'en voir la fin pour le moment mais, pour la première fois, ils ont pris les devants, ont pu attaquer et parvenir à un résultat. Quand bien même, on peut s'interroger sur le pouvoir que possède cette société. Jusqu'où peuvent bien s'enfoncer ses griffes, y a-t-il encore quelque chose qui n'ait pas été corrompu par elle? Mais voilà les Pjs finalement réuni, les survivants de cette horreur enfin ensemble. Mais qui sont les vrais alliés, qui sont les vrais ennemis? Il faut se méfier de ceux face à vous, mais encore plus de ceux qui se cachent au fond des ténèbres, prêt à vous attraper avec leurs griffes sanglantes, afin de vous dévorer pour satisfaire leur insatiable faim de pouvoir. Et qui sait quelle nouvelle abomination mettront-ils sur votre chemin afin de vous arrêter et de vous contrôler.

Annexe I : Le pont inférieur

Annexe II : le pont supérieur

1 - Stock de nourriture
2 - Chambre froide
3 - Cuisine de l'équipage
4 - Réfectoire de l'équipage
5 - Cabine du capitaine
6 - Toilettes
7 - Douches
8 - Dortoirs de l'équipage
9 - Cabines des oficiers
10 - Escalier vers la timonerie
11 - Pont supérieur
12 - Escalier vers le pont inférieur
13 - Escalier vers l'étage supérieur
14 - Cuisine des cadres
15 - Restaurant des cadres
16 - Chambres de cadres
17 - Toilettes
18 - Ascenseur vers la salle de contrôle

Annexe III : Second étage



1 - Escalier vers les quartiers de l'équipage
2 - Timonerie
3 - Escalier vers l'étage inférieur
4 - Salon
5 - Bibliothèqe
6 - Salle de conférence

Fin du chapitre III

Chapitre IV: Les affres du pouvoir

Introduction

Le rugissement de l'hélicoptère s'est tu depuis longtemps maintenant. Vous êtes tous ensemble, enfermé dans une pièce contenant 4 lits superposés, une table, 4 chaises et enfin une télévision, mais il n'y a que de la neige à l'écran. De plus une caméra vous surveille en permanence. Une lourde porte blanche avec une petite trappe au centre vous barre le chemin. C'est par cette trappe que l'on vous a donné des vêtements propres et blancs ce matin. Votre faim, votre soif et votre envie de dormir sont à leur paroxysme. Mais vous commencez à être habitué à ce genre de situation, ce qui vous permet de conserver votre sang-froid malgré la précarité de votre situation. Et ce n'est pas comme si vous aviez eu le choix. Rester sur le bateau ou partir: la décision fut rapide. Vous êtes monté à bord de l'hélicoptère afin de quitter au plus vite ce satané cargo d'Umbrella.

Votre arrivée ici fut rapide et vous n'avez guère pu vous reposer dans l'hélicoptère. Amené à bon port, vous êtes rapidement privé de vos armes, vous et Miller. Une riposte aurait été possible si vous aviez été en position de force, mais c'était loin d'être le cas. Entouré, menacé, épuisé, il n'y avait pas d'autre choix possible que celui de se rendre. Vous n'alliez pas vous laissez mourir si bêtement. Miller lui-même s'est plié à la démarche, et il sembla surpris par l'accueil. Il fut emmené sur une civière tandis que chacun d'entre vous était menotté. Puis un appel radio, un ordre, et on vous conduisit dans le bâtiment qui vous faisait face.

Vous étiez dans une sorte de large cour faite de béton et entourée de hauts murs grisâtres. Au centre de cette cour se trouvait un héliport, et autour se déplaçaient de petites patrouilles d'hommes et de femmes vêtus d'uniformes de l'armée. Vous êtes entré par une porte verdâtre pour atterrir dans un couloir avec une tapisserie sombre, vos pas résonnant sur le lino usé. Autour de vous déambulaient de nombreuses personnes, chercheurs, gradés, civils, certains vous jetant un regard intrigué avant de retomber dans leurs pensées. Et vous continuer. Un couloir, puis un autre. Escalier, couloir, porte.

Un rapide passage par une infirmerie où on vous fit une prise de sang ainsi que des contrôles basiques. Puis vous êtes reparti. Porte, couloir et enfin une cellule munie d'une petite fenêtre avec des barreaux donnant sur la cour où l'on pouvait voir une patrouille faisant sa ronde, et de temps en temps un hélicoptère fendant le ciel. Une petite porte de métal donnait sur une douche avec un carrelage en mauvais état, un lavabo et des toilettes propres mais usées. Tout le nécessaire était là pour utiliser cette pièce. Personne ne répondait à vos questions, personne ne parlait, sauf pour donner un ordre. Et vous attendez désormais, menotté, vous attendez que quelqu'un vienne à vous. Que sont-ils en train de préparer derrière cette porte, vous n'en savez rien.

Mardi 9 septembre 1998, dans la matinée :

Plusieurs heures passent. Un bruit de clé, une serrure qui s'ouvre, et deux secondes après la porte est ouverte. Un soldat appelle le détective, le barman et le journaliste, leur demandant de sortir car un supérieur souhaiterait les voir. Ils sont ensuite accompagnés par 2 soldats, ceux-ci les emmènent à un autre étage, dans une pièce ressemblant fortement à une salle d'interrogatoire. Un homme à la mine sévère habillé d'une chemise avec cravate attend assis sur une chaise de métal. Derrière lui se trouve un large miroir. Il a les mains posés sur la table, tenant un crayon, et tapote un petit calepin de cuir. Il montre aux Pjs les chaises face à lui, leur demande de s'asseoir puis leur fait enlever leurs menottes.

L'homme se présente : Henry Dace. Il est mandaté par le gouvernement afin de faire le point sur la situation actuelle. Il a eu l'occasion de lire les notes de Miller et ne les remettra pas en doute, mais Dace est quelqu'un de pragmatique, qui fait passer les ordres avant le bien des autres, il ne voit ceux en face de lui que comme des ressources. Cela ne fait pas de lui un être mauvais, juste un être désabusé qui en a sans doute trop vu et qui connaît trop bien l'humain pour espérer que tout ça se termine bien.

Et au vu de de la mission précédente, il faut faire le ménage. On a trouvé sur le bateau deux hommes qui ont travaillé pour Umbrella (le Pjs scientifique et le Pj membre de l'UBCS). Ils font prendre un énorme risque à toute l'opération. Il faut donc en savoir plus sur eux. D'abord, Dace demande aux Pjs de lui expliquer leurs liens avec le scientifique, puis avec l'homme retrouvé sur le cargo. Que savent-ils de lui? Que pensent-ils de lui? Il faut lever tout doute sur une possible infiltration par Umbrella. Enfin, si Welton est mort, il va chercher à comprendre pourquoi.

En cas d'opposition de la part des Pjs, Dace prévient qu'il doit rapporter quelque chose de concluant, une information ou autre chose qui pourrait intéresser ses supérieurs pour les convaincre de ne pas enfermer les Pjs dans une petite cellule pour le reste de leur vie. Il les prévient qu'ils n'ont que peu de temps et les renvoie en cellule. Il ajoute qu'ils seront libres quand la question des deux autres aura été réglée. Quant à Miller, il est à l'infirmerie à se reposer d'une blessure assez grave et il devra répondre de sa décision d'attaquer le navire ainsi que de la perte d'une troupe entière.

Les Pjs sont reconduits à leur cellule, sans menottes cette fois. Le Pj scientifique est alors emmené, afin de laisser Al seul avec le reste des Pjs. Ils peuvent tenter de lui tirer les vers du nez, ils n'ont que ça à faire et leur peau est en jeu. Hans est conduit à son tour devant Dace. Celui-ci est intrigué par le Pj, il est rare d'approcher un des chercheurs d'Umbrella en vie. Et il a de nombreuses questions à poser. Tout d'abord il souhaite que Hans lui raconte sa vie passé. Puis qu'il en dise plus sur ses activités chez Umbrella. A-t-il des noms à communiquer? Que sait-il faire? Pourrait-il analyser des échantillons sur le terrain?

Si le Pj essaye de se défiler, Dace lui dira qu'il a pour ordre de l'enfermer s'il ne coopère pas et il compte bien suivre les ordres, car il n'a pas de temps à perdre, les choses avancent. À Hans de choisir s'il veut être mis hors-jeu.

Au vu de tout ce que le Pj sait, c'est un homme que beaucoup aimeraient voir mort, il n'a donc que peu de choix. Enfin, si nécessaire, Dace peut proposer contre la loyauté de Hans un arrangement afin de mettre à l'abri sa famille qui pourrait être une cible de la multinationale.

Hans est ensuite raccompagné à sa cellule après avoir signé une charte tendu par Dace. Un simple papier administratif, garantissant sa liberté en échange de ses services et un enfermement à vie en cas de trahison. Il abandonne ses droits de citoyen et devient donc un agent soumis à l'autorité de ses supérieurs. Si nécessaire, les soldats le forceront à signer.

C'est donc au tour d'Al de rejoindre Henry Dace. Celui-ci lui demande aussi de s'asseoir et de se présenter. Dace prend son calepin et pose une suite de question à Barnes: âge, poids, taille, lieu de naissance, famille, etc.... Il ne répond pas aux questions de Barnes, il lui demande juste de répondre aux siennes car il a besoin de rapporter quelques réponses à ses supérieurs. Il lui demande ensuite ce qu'il sait sur Umbrella, comment il a intégré l'entreprise, ce qu'il faisait sur ce bateau, comment il s'y est retrouvé, pourquoi était-il prisonnier.

S'il n'est pas assez clair, Dace le rappellera à l'ordre en lui disant qu'il est inquiet de la présence de cet inconnu et qu'il a besoin de réponses pour prendre une décision: l'enfermement à vie ou non? Dace lui explique que personne n'en aura rien à faire qu'il disparaisse et que le gouvernement n'hésitera pas à lui arracher toutes les infos qu'il possède et à le faire disparaître ensuite, car après tout, il travaille pour l'ennemi. Il demande donc au Pj de lui fournir un motif valable pour qu'il prouve qu'il peut jouer en équipe car oui, s'il est jugé apte, il rejoindra une équipe qui va être mis en place d'ici peu et en échange il bénéficiera de certains avantages, comme le fait d'avoir des alliés. Les questions qu'il pose et son insistance dépendent aussi de ce que lui ont dit les autres Pjs. Il lui fera aussi signer la charte. Enfin si Barnes parle de ce qui est arrivé dans le laboratoire de Brown, Dace lui fera faire plusieurs examens médicaux supplémentaires mais le laissera filer car il ne trouvera rien et tout à l'air d'aller bien chez lui (ce qui n'est pas le cas évidemment).

Mercredi 10 septembre 1998, durant la matinée :

Dace peut finalement prendre sa décision. S'il décide de faire disparaître un Pj, il demandera un dernier rendez-vous avec les autres pour les prévenir et leur expliquer pourquoi, bien qu'ils n'aient pas le choix en la matière. Autrement, il fera libérer les Pjs le lendemain. Mais, en attendant, les Pjs passent une nuit ensemble. Le repas leur est servi le lendemain matin, un repas chaud avec de l'eau. Des vêtements propres leur sont apportés: un jogging noir et un tee-shirt gris, une paire de baskets blanches et des sous-vêtements propres. Ils peuvent discuter ensemble autant que se peut, de toute façon ils vont devoir s'habituer à faire équipe, d'une manière ou d'une autre.

Le gouvernement va récompenser la nouvelle loyauté des Pjs en bloquant les mandats d'arrêt émis contre les Pjs, et Umbrella va comprendre que les Pjs ont trouvé un allié puissant, provoquant la peur de ses cadres. De plus Dace souhaite que sa nouvelle équipe puisse se déplacer un peu plus librement.

Le matin, Dace rentre dans leur cellule, il leur dit de le suivre (il y a toujours un soldat avec lui). Ils peuvent suivre Dace dans son bureau. Au premier étage se trouve une petite porte de bois avec une petite plaque couleur or sur laquelle est marqué Henry Dace. Celui-ci les invite à entrer puis referme la porte derrière eux. Son bureau n'est pas bien grand, un simple meuble en bois avec une chaise à roulette derrière. Sur le bureau sont posés un gros écran d'ordinateur, un téléphone et un verre avec une bouteille d'eau. Sur la gauche se trouvent des armoires remplis de classeurs, et sur la droite une large vitre donne sur l'héliport, laissant entrer le son des hélicoptères et des patrouilles.

Un petit ventilateur est posé sur une étagère, émettant un son continu tandis qu'il brasse de l'air, ce qui n'aide cependant pas beaucoup à limiter la chaleur de cet endroit. Sur le sol il y a un long tapis rouge usé, masquant l'état miteux du lino. Au plafond se trouve un néon éteint. Enfin il y a cinq chaises en cuir, en piètre état, qui font face au bureau. Dace va s'asseoir derrière son bureau puis prend un cahier avec un stylo. Il les invite à s'asseoir si ce n'est déjà fait, et peut enfin parler de la suite.

Dace commence à parler aux Pjs des tensions qui augmentent à Raccoon. Suite aux actions d'Umbrella à leur encontre ou à celle d'autres personnes, les gens commencent à poser des questions. Les évènements récents n'ont pas échappé à l'œil de journalistes, et il y a de plus en plus de choses inexpliquées. La position de la société est mise à mal, laissant des ouvertures. Il va falloir lui retirer son pouvoir sur la ville, et pour se faire piéger les grandes pontes dont l'homme le plus redoutable, retors et vicieux de l'administration de Raccoon: Michael Warren. Il est celui par qui passent toutes les magouilles effectuées dans la ville. Bâtiments, fonds publiques, contrats juteux: il est au courant de tout, il contrôle tout, épaulé et surveillé par Umbrella. Il est donc dangereux. Warren possède un vaste réseau de contacts influents un peu partout aux USA. Il possède donc une grande importance et une mission spéciale va être mise en place afin de piéger le maire, et l'amener à changer de bord. Il le faut vivant s'ils veulent mettre à bas Umbrella.

Ils vont ainsi avoir l'occasion de mettre des bâtons dans les roues de cette société en montrant toutes ses malversations au monde. Mais pour cela il va falloir se montrer prudent, discret, précis et intelligent. Il va falloir agir en équipe afin de piéger Warren et son maître.

Dace s'interrompt et boit un verre d'eau, avant de reprendre. Il se penche et augmente la vitesse du ventilateur, puis va ouvrir un peu la fenêtre. Un air frais et bienvenu s'infiltre alors dans la pièce. Dace s'allume une cigarette et s'installe contre la fenêtre. Il leur dit qu'ils vont bénéficier d'une petite base afin de pouvoir opérer en ville car oui, ils vont retourner chez l'ennemi. C'est là-bas que tout va se jouer. Il leur demande ce qu'ils souhaitent avoir comme vêtements, puis se rassoit afin de prendre en note leurs demandes. Ils les recevront cet après-midi, ainsi qu'un véhicule et de faux papiers. Ils trouveront de l'équipement supplémentaire à leur QG, un appartement se trouvant à Raccoon.

Leurs ordres leurs seront transmis là-bas par ordinateur, il faudra cependant prendre des précautions pour ne pas être repéré par Umbrella. Ils partiront ce soir, et recevront leurs ordres le lendemain, en début d'après-midi. Ils possèdent aussi une radio dans l'appartement qu'ils pourront utiliser à leur gré afin de communiquer avec la base, mais il est préférable de ne l'utiliser qu'en cas d'urgence afin d'éviter que leur fréquence ne soit découverte. (D'autres équipements seront mis là-bas en fonction du succès de la mission précédente). Enfin, il leur demande s'ils ont des questions puis les congédie, leur dit d'attendre dans leur chambre le temps qu'ils reçoivent leur équipement et leur voiture. Quelques heures tout au plus. Ils sont reconduits devant leur pièce et sont laissés là, ils peuvent tenter de sortir de la base mais seront rattrapés par les forces de sécurité qui leur demanderont qui ils sont, qui est leur supérieur, où est leur badge, etc… Et cela déplaira fortement à Dace.

Dace n'avait pas menti, on leur apporte des cartons remplis de fournitures: vêtements, accessoires basique, holsters. De plus il est donné aux Pjs leur récompense pour avoir attrapé vivant Welton (il s'agit de gilet pare-balle) si celui-ci est toujours en vie. Les vêtements sont tout de même assez commun, rien de luxueux ni de voyant. Si nécessaire ils peuvent repasser à l'infirmerie pour se faire soigner une dernière fois. Un soldat vient finalement leur dire que Dace les attend à l'entrée du bâtiment. Il va les y conduire dès qu'ils sont prêts.

Ils peuvent donc repartir, et franchissent cette fois ce bâtiment vétuste en tant qu'hommes plus ou moins libres. Le soldat les conduit dans un grand hall aux murs gris. Un portique de sécurité et un agent trônent devant les portes de bois et de verre, et derrière lui à gauche se trouve un bureau de bois blanc où une femme utilise un ordinateur. Habillée en tailleur, arborant un air strict et une coiffure de la décennie précédente, celle-ci ne semble pas savoir ce qu'est la bonne humeur.

Dace se trouve à côté, une cigarette à la bouche. Il tapote celle-ci contre un cendrier posé sur le bureau de la secrétaire qui semble particulièrement gênée. Regardant sa montre, il aperçoit les Pjs et les attend à l'entrée. Dès qu'ils arrivent, il leur tend un formulaire à signer par eux quatre, pour la voiture ainsi que pour leur sortie du bâtiment. Il sort de sa poche un trousseau de clés où se trouvent les clés du QG et de la voiture. Enfin il leur remet un morceau de papier avec l'adresse notée dessus (il s'agit d'un appartement sur Jack Street). Leur souhaitant bonne chance, il leur répète que leurs ordres arriveront demain après-midi via mail.

Si les Pjs demandent ce qui fait croire à l'agent qu'ils vont suivre ses ordres, il répond que c'est très simple. Ils sont actuellement recherchés par tous les groupes malveillants souhaitant s'emparer des secrets d'Umbrella. Le gouvernement et ses agents ont permis de ralentir la machine qui risque de les broyer. S'ils souhaitent trahir le gouvernement, ceux-ci utiliseront leurs droits pour les emprisonner à vie, si leurs autres ennemis ne leur ont pas mis la main dessus avant, auquel cas ce pays ne fera rien pour les secourir. Ce n'est pas une menace, c'est un fait. Mais ils ne peuvent pas être retenu, pas pendant une telle époque de troubles. Les choses changent dans le monde, et ils seront utiles non pas derrière un bureau mais sur le terrain, afin de déclarer la guerre au bioterrorisme. À eux de faire leur choix, mais arriver jusqu'ici pour prendre ce genre de décisions serait mauvais pour tout le monde.

Dace quitte ensuite la pièce, repartant vers les bureaux. Il prend un couloir sur la droite et disparaît. Ils sont dans le hall, autour d'eux les bruits de pas et du détecteur résonnent sans cesse. Ils peuvent se retourner une dernière fois et voir à travers les énormes baies qui ornent le mur un hélicoptère atterrir plus loin dans la cour. Ils ne leur restent plus qu'à franchir les détecteurs et ils pourront arriver face aux deux portes tournantes afin de sortir. La chaleur les écrase alors, et ils sont rapidement en sueur. Une Berline grise les attend sur le parking, rien de trop puissant. Il y a quatre places, tout du moins pour 4 adultes.

Dans le coffre ils trouveront de faux papiers pour chacun, une enveloppe contenant 1000 dollars et enfin une mallette contenant un 9mm chargé pour chacun. Une fois tout leur équipement vérifié, ils peuvent prendre la route pour aller à l'adresse indiquée par leur supérieur, et découvrir leur nouveau chez eux.

Les heures passent et le soleil poursuit son chemin dans un ciel sans nuages. Venant du sud, vous remontez l'Etat afin de rejoindre à nouveau Raccoon, cette ville maudite. Vous revenez de loin, tous, et personne ne sait ce qui vous attend. Mais cela n'est pas nouveau.

Cependant vous avez trouvé de bien curieux alliés, et l'on peut se demander ce qu'ils vous veulent. Rien n'est gratuit en ce monde, les évènements passés l'ont parfaitement prouvé à chacun d'entre vous, et dans ce genre de moment les plus fatalistes peuvent se demander quand cette agence va décider de se débarrasser d'eux. Pourquoi donc continuez-vous à vous battre ? Est-ce juste une question de survie ? À moins qu'il n'y ait autre chose. Une petite lueur, cachée quelque part, qui vous anime. Une petite lueur qui vous maintient en vie, alimentée par l'espoir de retrouver une vie paisible, une vie où vous pourriez à nouveau tenter de faire des projets. Où peut-être brille-t-elle d'un éclat malsain, alimentée par la colère et le désir violent d'écraser ceux qui vous ont fait du tort, de tout détruire sur votre chemin, d'infliger le désespoir à vos ennemis, ce même désespoir que vous ressentez en permanence, celui qui petit à petit gèle votre cœur et réduit en cendres tout ce que vous aimez. Mais qu'importe vos états d'âme, une pointe d'appréhension grimpe en vous et s'accroche tandis qu'au loin les lumières de la ville apparaissent. Les plaines désertiques sont derrière vous, et la route de béton traverse désormais d'immenses champs d'herbes hautes. Vous passez devant une aire de service, petite et miteuse. Un semi-tonne est garé à côté des pompes, son propriétaire étant certainement en train de choisir le Playboy qu'il préfère, ou se soulageant la vessie aux toilettes. En continuant votre route, vous pouvez voir apparaître le panneau de la ville au loin, panneau sur lequel il est écrit que Raccoon City est la demeure d'Umbrella Inc. Un frisson vous parcourt le dos tandis qu'encore une fois, vous entrez là où le mal réside.

Tandis que la lune remplace le soleil et noie de sa lumière pâle les plaines et la route, la ville se rapproche de plus en plus. Les Pjs arrivent non loin du Raccoon Motel où ils peuvent s'arrêter s'ils le souhaitent. Le parking est plein, la plupart des chambres allumées. Il y a une convention qui se déroule actuellement dans ce motel minable, elle rassemble une sorte de gourou et une foule de gens en mal de réussite qui payent afin de voir le grand Greg leur apprendre à gravir la pyramide sociale… Employés boudinés, quarantenaires au cœur brisé, un cortège de personnes errant dans la nuit, sans but, uniquement destinées à consommer en passant leurs journées à geindre.

Une banderole est déployée au-dessus de l'entrée du motel, annonçant cette convention. Un panneau dans le couloir indique l'entrée de la salle louée et accueillant une vingtaine de personnes serrées en rang sur de petites chaises et écoutant un homme sur une estrade : Greg, version country, barbichette et cheveux longs, avec une paire de lunettes de soleil accrochée à sa chemise, faisant des va-et-vient sur l'estrade, bien enfoncé dans sa paire de santiags. Parlant d'une voix de présentateur de talk-show, il vante les mérites de sa méthode, brouillis insignifiant de carriérisme et de magnétisme sexuel. Les naïfs se font avoir, acclamant l'homme qui, fier de lui, en profite pour faire la promotion de son livre. Les Pjs peuvent lui parler, il s'agit de Greg Stanfeez, 52 ans. Parti de chez lui il y a peu en laissant tout tomber, femme, gosses, job. La crise de la cinquantaine sans doute. Et maintenant il veut profiter, vivre, faire des choses excitantes. Et il risque de coller les Pjs s'ils pensent qu'ils sont intéressants (des agents secrets par exemple). Il les suivra, prendra photos et autre, et viendra plus tard les voir pour leur proposer son aide (probablement inutile). En tout cas si les Pjs vont le voir, il voudra connaître la raison de la présence de ces hommes dans un lieu rassemblant tellement de loosers. Et il sera alors comme un pit-bull… Autrement il restera en ville quelques temps, il aura bien l'occasion de les croiser. Et de devenir une plaie.

Autrement les Pjs peuvent continuer dans la nuit. La route leur permet alors d'arriver enfin dans les premières rues de la ville. Eclairées, celles-ci sont cependant vides, ce qui est étrange. On peut voir de la lumière percée faiblement à travers les rideaux de certains appartements les entourant. La plupart des trottoirs sont vides, il y a peu de voitures garées. Le silence régnant dans la rue est étrange, mais soudain celui-ci est rompu par le bruit d'un moteur de voiture sportive qui fonce et passe à côté des Pjs, s'enfuyant hors des murs de cette cité, à fond la caisse.

Peu rassurés, les Pjs doivent continuer et voient soudainement une forme sur la route, qui semble mouvante. En s'approchant, les phares de la voiture éclaire le sol et une volée de corbeaux s'envolent dans croassement furieux, s'approchant tellement que les Pjs ont l'impression qu'ils leur en veulent. En regardant mieux, les Pjs voient un cadavre de chien renversé, qui était devenu le plat de ces oiseaux. La tension redescend alors d'un cran, tandis qu'ils continuent leur route dans le calme.

En s'approchant du centre on retrouve un peu d'animation, la ville n'est pas si morte finalement. Bars et restaurants sont toujours ouverts, accueillants la population de Raccoon, celle-ci venant pour tenter d'oublier toutes les horreurs se passant ici. La banlieue est cependant plus calme, une peur diffuse serpente dans les rues. Comme si les habitants percevaient qu'un vent infernal arrivait, prêt à déferler sur eux, détruisant leurs murs, prenant leurs âmes pour finalement les amener dans le noir une toute dernière fois.

Finalement ils peuvent se rendre à leur QG. Situé en face du Jack's Bar, celui-ci est en réalité un grand appartement. D'apparence banale, il est situé au quatrième étage d'un immeuble de briques entouré par d'autres immeubles du même style. Une grosse porte de bois sombre se trouve à l'entrée, et derrière il y a un couloir agréable avec de la moquette. Le couloir est propre et tout semble assez récent. Il y a un ascenseur ou bien des escaliers pour monter, et un peu de passage dans l'immeuble. À chaque étage se trouve 4 appartements. Arrivés à leur étage, les Pjs se retrouvent face à une porte vert foncé, avec une petite sonnette. Un numéro couleur or est fixé dessus, le *509*. Avec la bonne clé ils peuvent aisément rentrer dans un vaste appartement, aménagé pour l'occasion.

La porte s'ouvre dans un petit crissement, révélant un lieu où règne le silence. Le sol est composé de parquet sombre, les murs sont peints en blanc, et c'est assez poussiéreux. Ils arrivent directement dans un petit hall, et un long couloir sombre part devant eux. Il y a plusieurs portes de part et d'autre de ce couloir, mais difficile de voir loin. On peut tout simplement allumer les interrupteurs, de petits lustres accrochés aux murs diffuseront une douce lumière. L'appartement est très grand, on peut entrer ensuite dans le salon par une double porte de bois. Le salon est assez meublé, canapé lit, fauteuils, meubles, télévision et tapis. Les meubles sont de couleur foncé, ton rouge et gris, et il y a un téléphone. Dans des étagères, des livres parlent de divers sujets, servant surtout à décorer. La cuisine, faite de faïence, est équipée de tous ce qu'il faut mais il n'y a pas de nourriture stockée. Il y a un peu de vaisselle, assez pour les Pjs. Il y aussi trois chambres, banales et toutes semblables, possédant lit double, commode, étagère, et lampe de chevet. Murs blancs, aucun vêtements ni décoration. Les draps sont gris et rangés dans la commode. Toilettes et salle de bain sont du même calibre. Murs blancs et carrelage gris, mais pas de produits ici non plus. Dans la salle de bain on trouve douche, lavabo, et un lave-linge.

Enfin la dernière porte est une banale porte de bois, petite mais extrêmement solide, on passe facilement à côté. Il faut là aussi l'ouvrir avec une clé, une deuxième, sur le même trousseau. Ici se trouve la salle la plus grande de l'appartement. Deux fenêtres permettent d'aérer la pièce, elles donnent sur la ruelle, mais pour le moment les volets et rideaux sont fermés. Sur la gauche se trouve un petit poste radio. À droite de ce poste se trouve un ordinateur avec plusieurs écrans au-dessus, révélant des images prises dans et autour de l'immeuble dans lequel les Pjs se trouvent. Avec l'ordinateur se trouve le nécessaire pour communiquer via mail, il utilise un réseau fourni par l'armée, il y a internet avec tout ce que cela recèle, la connexion elle-même est bonne et il ne faut que quelques minutes pour se connecter (bien que le modem fasse un bruit affreux) et une page parvient à s'afficher en à peine 60 secondes. De plus l'ordinateur est portable et peut donc être débranché d'internet et utilisé pour pirater des installations directement sur site. La configuration est Windows 98, Processeur AMD 333 MHz, 32 Mo de Ram et un lecteur de disquettes. Un bijou de technologie et de modernité, en somme. Son autonomie n'est que de deux heures cependant.

Entre le pc et la radio se trouve une petite pièce fermée par une porte de métal. Dedans se trouve une chambre noire avec un lavabo en faïence. On peut trouver dans cette pièce plusieurs appareils photos et pellicule. En face de la porte se trouve des casiers pour armes et armures, permettant de tout ranger. Il n'y a évidemment rien dedans pour le moment. Enfin au centre se trouve une table ainsi que plusieurs chaises, de quoi s'installer afin de préparer un plan d'attaque. Finalement, ils possèdent un endroit d'où ils vont pouvoir frapper.

Leur installation est rapide, mais ils vont devoir faire quelques achats s'ils veulent pouvoir vivre ici. Chambre, douche, cuisine, tout est à faire. Il leur faut des vêtements, ils peuvent aussi passer à l'armurerie du coin. Ils peuvent aller dans un drugstore, il n'est pas trop tard, sinon ils peuvent aller manger dehors ou commander, mais il leur faut faire attention à ne pas se faire remarquer. Ou même voir de vieux amis. Samuel est cependant introuvable, et le restaurant de Tom est fermé. Il ouvrira si on vient sonner à la porte de son appartement qui est au-dessus. L'escalier est juste à côté de l'entrée du restaurant.

Du Jeudi 11 septembre au samedi 13 septembre 1998 :

Les Pjs se réveillent le lendemain, tous ont fait au moins un cauchemar, tous ont été dérangé à un moment ou un autre par des gémissements ou des cris émis par leurs compagnons. Tous sont marqués. Les instructions doivent arriver durant l'après-midi, ils peuvent donc prendre un peu de temps pour eux s'ils le souhaitent. Qu'ils le veuillent ou non, cette ville est pleine de souvenirs, parfois sympathiques, souvent douloureux. Cette ville était leur foyer, mais celui-ci leur a été arraché. Désormais ils n'y sont plus les bienvenues. Désormais personne n'a plus de chez soi. Mais il reste encore quelques traces de leur vie passée.

Bien qu'il semble que cela fasse une éternité à cause de tout ce qui s'est passé récemment, il n'y a pas encore si longtemps chacun voyait les quelques connaissances qu'il avait. Certains ont peut-être encore quelque chose qui les raccroche à cette ville. Sinon l'on peut toujours effectuer une visite souvenir. Il y a bien des lieux qui leur évoquent nombre de choses. Certains bars, le parc, une habitation. Peut-être y'a-t-il quelque chose qui peut leur rappeler un instant le bonheur de leur vie passée. Juste un court un instant.

Il y a plusieurs endroits à visiter. Le bar de Rick est devenu un chantier de construction. Ils y bâtissent un nouvel immeuble, il n'y a que les fondations et des ouvriers y travaillent la journée. Les anciens appartements de Hans et de Lloyd sont eux zone interdite, un arrêté informe le passant de la dangerosité du lieu et de la future décision du maire qui sera prise dans un mois afin de déterminer s'il est possible de reconstruire les appartements ou s'il faut tout raser, car en effet la partie haute est pulvérisée. Il n'y a aussi ici plus que des cendres. Les gens du coin ne les reconnaissent même pas, c'est comme s'ils n'avaient jamais existés. Ils se souviennent du barman du coin, il aurait eu des dettes de jeu et des gens sont venus le faire payer de force. Son cadavre est sans doute au fond de la rivière maintenant. Si on insiste, ils finiront cependant par se rappeler des avis de recherches.

La maison de John est sous scellée, promise à une vente aux enchères dont les fonds aideront à construire un refuge d’orphelins financé en partie grâce à Umbrella et à la ville. La maison a été vidé de ses meubles, plus personne ne vient ici. Cet endroit n'est plus qu'un lieu hanté par de vieux souvenirs. Le parc est quant à lui très calme, rare y sont les gens qui y vont désormais. Quelques sans-abris s'y reposent, et des groupes d'adolescents s'y amusent, fumant une cigarette et buvant de la bière.

Les fontaines continuent leurs ruissellements sans discontinuer, et l'on peut voir aux couleurs des feuilles que l'automne se rapproche petit à petit, inexorablement. Revenir vers l'hôpital est dangereux, encore plus si on tente d'y entrer. À l'extérieur, toujours la même agitation, encore plus ces derniers jours. Il y a une manifestation du côté des laboratoires jouxtant l'hôpital. Plusieurs dizaines de personnes scandent leur colère face à des expériences d'Umbrella, l'accusant d'utiliser les gens comme cobaye.

Si on les interroge, il s'agit d'un petit groupe persuadé suite aux rumeurs et à tout ce qu'il s'est passé dernièrement qu'Umbrella est mêlé à des choses illégales. Bien sûr ils ne savent rien et ne croiront rien si on tente de les informer de la vérité. Eux pensent qu'Umbrella teste juste des médicaments dangereux pour la santé, provoquant parfois des comportements dangereux. D'après certains, ça serait des drogues de combat qu'ils développeraient pour le gouvernement… En tout cas leur nombre grandit chaque jour.

Il ne reste plus qu'à attendre, et effectivement en milieu d'après-midi arrive finalement leur ordre de mission. Le mail est de Dace, celui-ci est succinct, il ne s'attarde pas sur l'équipe : "Comme annoncé, il a été décidé de faire passer le maire de l'autre côté. D'après ce que l'on nous a rapporté, il semblerait qu'il soit de plus en plus paranoïaque, sans doute à cause de ce qui se passe en ce moment. Umbrella est sur les dents et les employés doivent en faire les frais, ils éliminent ce qu'ils pensent nécessaire pour leur survie. Le nombre de disparus explose, notamment chez les cadres de leur société. Tout cela joue en notre faveur et il va être temps de frapper.

Cela va être extrêmement dur, mais le maire a de nombreux alliés et secrets qui pourraient détruire Umbrella. Nous savons que d'ici peu Michael Warren va rencontrer des cadres d'Umbrella, certainement afin de discuter du futur de la ville et de la manière dont il faut agir afin de calmer l'opinion publique. Ce sera le bon moment. Il va falloir mettre en place un plan afin de réaliser cette action. Mais pour commencer une guerre correctement, il faut d'abord trouver des informations utiles. Où cela se-passe-t-il? Quand? Il y a bien des choses qu'il faudrait savoir. Dès que nous en saurons plus, nous pourrons mettre en place un plan d'action afin de réussir cette mission. En cas de besoin envoyez-moi une demande, mais sachez qu'en termes de logistique nos moyens sont limités. Bonne chance."

Les Pjs n'ont aucune information supplémentaire, ils vont devoir se débrouiller, mais cette fois pas pour s'enfuir. Michael Warren est un nom qu'ils ont déjà entendu, celui qui a promis maintes et maintes fois de venir en aide à la ville, celui qui est en poste depuis 10 ans, permettant à Umbrella d'avoir la mainmise sur la ville. Une ordure qui a vendu ses concitoyens et un homme très puissant. Il est certain qu'il doit détenir quantité de secrets embarrassants, mais l'atteindre sera difficile.

Une chose à faire est de prendre des photos afin d'identifier les ennemis. Pour cela on peut suivre le maire, qui sort chaque midi afin de manger au restaurant, toujours accompagné de ses assistants. Il change de restaurant à chaque fois, et part de 12h environ à 14h. Il arrive le matin dès 7h30 et ne part pas avant 20h. Il y a trop de mouvement dans la mairie pour tenter de s'y infiltrer le jour et il y a plus de mesures de sécurité depuis le début des manifestations (et encore plus si les Pjs ont laissé des traces lors de leur passage dans le chapitre III de l'acte II). Quand il part le soir, il passe environ une heure chez une jeune femme blonde, les Pjs l'ont déjà vu à la télé, il s'agit d'une présentatrice télé.

Puis finalement il rentre, raccompagné par son garde, dans une superbe maison ancienne non loin de la mairie. Sa femme y reste quasiment toute la journée, à regarder la télévision et à se lamenter d'être marié à un porc. Chacune de ses sorties est accompagné, une patrouille de police ne reste jamais loin de lui et de sa maison ainsi que de l'appartement de sa fille, étudiante à l'université de Raccoon et qui ne sait rien des activités de son père. Le weekend, il sort manger dans de grands restaurants avec sa femme et des amis haut placés. En semaine il ne sort que pour travailler, il lui arrive de se promener certains après-midi, il va au parc, s'assied sur un banc, protégé par quelques hommes, et réfléchit longuement, les yeux dans le vague. Peut-être réfléchit-il à un nouveau plan pour assurer son pouvoir, ou peut-être tente-t-il juste d'échapper au moins un instant à l'horreur de cette ville. Il a toujours sur lui le passe de son bureau, il ne le quitte jamais. Sa maison est sécurisée par Umbrella elle-même, on peut voir le sigle sur les caméras, ce qui indique que les Pjs ne pourront même pas faire semblant de chercher autre chose, ils seront reconnus de suite car recherchés par la société. Une patrouille arrivera illico et Umbrella sera sur le pied de guerre. Il en va de même pour l'appartement de sa fille, celle-ci étant surveillée par une équipe durant la journée.

Le maire ne se sépare jamais d'un garde du corps, Aiden Neals, qui l'accompagne en permanence (sauf quand le maire est chez lui). Cet homme ne fait pas partie d'Umbrella et est un ancien STARS. Samuel, qui revenu chez lui désormais, pourra les renseigner un peu sur Neals. Il s'agit bien d'un ancien STARS, engagé grâce à Martinez, ancien capitaine de l'équipe Beta et mort en juillet. Au premier abord il semblait être fait pour ça, mais il s'est vite montré prétentieux et agressif. Il a été découvert plus tard qu'il avait falsifié ses dossiers afin que ses anciennes incartades ne viennent pas le gêner. Il a en effet été renvoyé du corps des Marines pour violences sur des civils. Il a été muté dans l'équipe Alpha, visiblement à l'époque par Wesker, le capitaine de l'équipe Alpha, tandis que Martinez voulait qu'il quitte les STARS. Il a finalement été mis dehors lorsqu'est entré Redfield dans l'équipe en 96, ou plutôt il est parti de lui-même, ce qui a surpris tout le monde à l'époque.

Un an plus tard, il était de retour à la tête d'une équipe de gardes protégeant le maire. Ça n'a jamais fait les gros titres, mais personne chez les STARS n'appréciait de le savoir de retour. Il faut se méfier de lui, Redfield l'a remplacé à sa position de prédilection: éclaireur. Il est habitué à travailler en solo, être discret, et c'est un tireur d'élite. Il n'est jamais bien loin du maire et à des hommes sous ses ordres. Le soir il rentre dans un hôtel après avoir raccompagné le maire, il y est logé par le contribuable et est prêt au moindre appel de son maitre (qui le paie copieusement). Le nom de l’hôtel est le Raccoon Garden (le Pj scientifique y a probablement résidé durant le chapitre III de l’acte IV). Neals a aussi plusieurs armes: fusil d'assaut, de précision et un Samurai Edge, ainsi qu'une armure de STARS, un peu usée mais bien entretenue. Il possède une voiture, une sportive, et est bon pilote. Il a aussi une équipe de quatre hommes, mais le plus important est qu’il ne prendra pas de risques incroyables pour son employeur et que sa vie lui importe plus que tout.

Les deux assistants du maire: suite à la mort de Colson et à la fuite d'Hampton, le maire a de nouveaux assistants. Ils pourront trouver des infos sur eux via internet par exemple, en trouvant des articles de journaux annonçant leur nomination, et leur CV. Le premier, un homme aux cheveux gris et imberbe, marche d'un pas droit et assuré.

Visiblement il a l'habitude de faire de la communication, c'est un orateur, et il se charge d'aider le maire notamment pour faire sa "publicité". Il se nomme Julian Askeel, et vient de Chicago où il a travaillé pour plusieurs politiciens. Il a été appelé afin d'aider à remettre la côte de popularité du maire sur les rails. Il ne sait rien des machinations d'Umbrella, et s'en moque. Il préfère son énorme salaire, et lui montrer la vérité le fera juste fuir ailleurs. Il n'a aucune empathie pour son prochain et l'argent compte plus que tout. Il vit seul dans un grand appartement au centre de la ville, il a vu sur le commissariat. Il s'agit d'appartements très luxueux et d'un style assez ancien avec de grandes fenêtres. Ils sont entourés de grandes grilles en métal forgé avec des pointes, et ont un interphone à l'entrée. Le seul moyen d'entrer est d'attendre que quelqu'un passe, ou bien d'attendre le service de ménage qui s'occupe des couloirs, passant tous les jours à 11h du matin. Il s'agit de deux hommes avec une petite camionnette s'arrêtant devant l'immeuble, fumant une cigarette avant d'entrer.

L'intérieur est constitué de couloirs munis de parquet et de murs recouverts de tapisserie rouge foncée. L'appartement lui-même est énorme, et il possède même un jacuzzi dans la grande salle de bain. Le salon est de forme ronde et sert visiblement à faire des soirées, quand à la chambre, il y a un lit King Size défait. Il y a de nombreux meubles anciens, l'homme est collectionneur. Il y aussi des tableaux et des sculptures. Le badge lui permettant d'entrer dans la mairie est sur une table dans le salon la nuit quand il dort, autrement il l'a sur lui. Il y a un coffre-fort derrière un tableau, encastré dans le mur. Il y a dedans plusieurs milliers de dollars qui pourraient permettre aux Pjs d'acheter quelques armes et armures, mais il faut savoir crocheter parfaitement. Autrement posséder des explosifs, mais cela n'est pas discret. La dernière solution est de l'intimider. Il ne reconnaîtra pas les Pjs. S'il apprend l'identité des Pjs, il ira ensuite tout raconter à son supérieur ou à la police et, s'il en a lui-même trop appris, il se fera éliminer.

La seconde conseillère est Sarah Jones, une femme d'une trentaine d'années plutôt grande, et en réalité la coordinatrice entre Umbrella et Warren. Elle est sans pitié et n'hésitera pas à tuer. Elle se montrera charmante en public, et il n'y a aucun moyen de savoir qu'elle travaille pour Umbrella. Elle habite un petit appartement vers le nord, non loin des laboratoires d'Umbrella, aménagé d'une manière extrêmement impersonnelle. La pièce dérange car cela à l'air trop propre, comme quelque chose que l'on voit dans une pub TV.

Tout n'est qu'illusion visiblement. L'immeuble en lui-même est assez high-tech, des caméras de surveillance sont à toutes les entrées, et il y a un gardien de nuit au RDC, impossible de passer discrètement. Le meilleur moyen est d'escalader la façade, il y a des balcons permettant d'aller au quatrième, et on peut partir du toit (en montant via l'échelle de secours), mais attention car toute porte et fenêtre est protégée tant que le système n'a pas été désactivé. Le gardien sera prévenu en cas d'intrusion et appellera alors la police.

Autrement, si on contraint le gardien, on peut avoir des clés permettant d'ouvrir la grille donnant sur l'escalier menant à l'appartement. Le souci est qu'il faut être rapide où le gardien appuiera sur un bouton d'alarme. Enfin il reste les branchements que l'on peut pirater si l'on s'y connaît en informatique. En utilisant le relais réseau situé dans des boitiers sur le toit permettant de tromper le système de sécurité, on peut le désactiver. On peut ensuite tabasser tranquillement le gardien car le bouton ne marchera plus. Si Jones est là, elle ne prend aucun risque et préfère faire semblant d'être honnête, puis si elle a l'occasion elle abattra l'ennemi.

Mais si on trouve la cache d'arme sous le lit, un Beretta avec un silencieux ainsi qu'un chargeur en plus, elle tentera de suite d'attaquer. Il y a de plus un badge pour déverrouiller l'entrée de la mairie, mais rien n'indique cela dessus. On ne peut pas la faire parler, elle résiste à l'intimidation ou aux tortures. Il vaut mieux pour les Pjs qu'elle ne survive pas à cette rencontre. Elle les reconnaîtra en les voyants et lancera Umbrella à leurs trousses si elle le peut.

Enfin il reste à visiter la mairie. La sécurité étant renforcée, il faut faire très attention à ne pas attirer l'attention. Leur visage est toujours connu ici, ils sont dans l'un des repères d'Umbrella. Lorsque les Pjs s'y rendent, il y a des personnes qui tournent devant la mairie, brandissant des pancartes condamnant une hypothétique affiliation entre la mairie et de grosses sociétés capitalistes, d'autres demandant au maire de prendre les mesures qui s'imposent.

D'autres en face défendent au contraire Umbrella, mettant en avant l'emploi, l'argent, la sécurité et dénonçant la recherche d'un bouc émissaire. Les gens sont de toutes couleurs et classe sociale, il y a de tout dans chaque groupe. Les deux restent à bonne distance pour s'invectiver, séparés par des agents de police et des voitures. Puis en face se trouve la mairie, vieux bâtiment possédant une large coupole et dont le mur où se trouve l'entrée principale est orné de larges colonnes, et devant chacune se trouve une statue de lion. Il y a aussi en face de l'escalier et de la porte un cadran solaire où plusieurs gemmes, précieuses sans doute, se trouvent. Il va sans dire que des barreaux empêchent tout vol, sauf pour quelqu'un possédant la clé ou des compétences de très haut niveau. Il y a aussi un agent de sécurité de chaque côté des portes de la mairie.

Les Pjs peuvent entrer sans trop d'encombre dans la mairie, il faut cependant se faire discret. Après avoir joué du coude, ils arrivent devant les portes. Les policiers les regardent à peine tandis qu'ils entrent. Il y a tout de même du passage, des gens venus pour des papiers administratifs. Il y a aussi un détecteur de métaux à l'entrée, ce qui interdit tout entrée avec une arme, autrement une alarme se déclenche, provoquant l'apparition après un bref instant des gardes et l'entrée des policiers. On peut cependant entrer dans la mairie sans arme, pour s'apercevoir de sa richesse.

Deux larges escaliers face à face permettent de monter de chaque côté du premier étage. Il y a de nombreux bureaux où des fonctionnaires font leur travail quotidien. Le bureau du maire est facile à trouver, au premier, pas besoin de prendre d'autres couloirs. Il faut un passe, et il y a deux gardes qui se déplacent toujours avec le maire. Ils sont en costume noire, aucun signe d'Umbrella sur eux. Ils ne laissent entrer des gens que quand la jeune secrétaire du maire donne son accord (via radio), son bureau est à côté de celui du maire, mais elle ne laisse personne passer sans bonne raison.

Une partie de la mairie semble en travaux, il semble qu'il y ait des réorganisations dans le bâtiment, des déplacements de bureaux aussi. Enfin, à droite de l'entrée principale se trouve avec une lourde porte blindée qui semble avoir été installé juste récemment. Impossible de l'ouvrir à ce stade, il y a un lecteur de cartes mais il ne fonctionne pas et la carte permettant de s'en servir n'est pas ici.

Il y a la nuit deux gardes qui patrouillent, torche à la main. Ils seront alerté par du bruit, et préviendront la police en cas de réel problème. Ils font le tour de la mairie toutes les demi-heures, et regardent chaque salle à part le bureau du maire.

Le bureau du maire est un modèle réduit de ce que l'on pourrait imaginer de la maison blanche, mais ici tout est marron. Murs en lambris, sol en parquet, étagères et armoire de chênes, ce lieu ressemble à ce que la ville veut donner comme image, chaleureux, accueillant, tout comme l'homme qui y travaille, qui est tel un père pour ses concitoyens. Il y a un large tapis d'orient recouvrant le sol, et entre les étagères remplis de livres traitant de lois, d'urbanisation et de l'histoire de l'Amérique, on trouve des cadres avec des photographies sur lesquelles le maire Michael Warren sert la main à de nombreuses personnalités.

Des plaques couleur or en bas des cadres replacent le contexte. Sénateurs, le président Ronald Reagan en 1989, de nombreux chefs de grandes entreprises américaines, dont Ozwall E. Spencer, le grand patron d'Umbrella. Il semblerait que Monsieur Warren soit un homme très puissant et très dangereux. Son bureau, un peu plus loin, est un gros bureau de bois de style Napoléonien. Derrière un gros fauteuil de cuir, et encore derrière ce fauteuil il y a d'accroché un énorme portrait du maire lui-même. Le bureau est presque vide, dessus se trouve un ordinateur éteint. Le maire à l'air d'être quelqu'un de très consciencieux. Dans les tiroirs se trouvent stylos, chemises et autres dossiers en cours de traitement, tous rangés. Rien d'intéressant pour les Pjs. Il y a cependant un gros tiroir sur le côté gauche qui est fermé à clé, on peut briser le verrou mais cela fait beaucoup de bruit et préviendra les gardes. La clé se trouve dans le bureau, il faut fouiller c'est tout. Il y a à l'intérieur du tiroir une vieille machine à écrire, une antiquité. Fonctionnelle, elle semble avoir servi récemment. Elle ne sert à rien aux Pjs. Dessous se trouve une feuille avec le mot de passe de l'ordinateur.

Machine récente, celui-ci fonctionne bien mais est protégé par un mot de passe. Il faut soit trouver la feuille avec le mot de passe, soit le pirater. Le problème est qu'il y a une sécurité automatique qui se déclenche (l'ordinateur étant démarré durant des horaires hors travail, cela est suspect et prévient automatiquement ceux qui s'occupent de la sécurité de la mairie qui relaieront l'information au RPD qui enverra alors une voiture). Pour repérer ce piège, il faut d'abord ouvrir l'ordinateur en faisant un test d'informatique et le réussir afin de comprendre que l'ordinateur envoie un signal à l'extérieur, puis il suffit de le couper.

Voilà ce que l'on peut trouver dans les dossiers du maire, entre e-mails aux collaborateurs, chat privé avec ses maîtresses et dossiers de travail sur l'urbanisation. Son agenda indique effectivement un rendez-vous dimanche prochain à 19h avec Umbrella dans un bâtiment au nord-est de la ville, dans les montagnes. Il s'agit d'une propriété que la société utilise afin d'organiser galas et conférences. Tout du moins le faisait-elle dans les années 70-80, mais le lieu est désormais presque tout le temps inoccupé, bien que régulièrement nettoyé et restauré. Le maire y est convié par Wallace Caine, le responsable d'Umbrella chargé de la coordination entre la mairie et la société, afin de définir la ligne de conduite à prendre à Raccoon pour l'année 1999. Il est de plus fait mention à une possible augmentation des dons de la société envers la ville…

Mais il n'y a rien qui d'inculpant envers qui que ce soit, juste une adresse et une heure qui permettra aux Pjs d'aller tendre leur piège au maire. Si les Pjs ont le temps, un mail inquiétant peut être trouvé, mail envoyé à Warren, Irons et un certain Birkin depuis un compte inconnu. Il indique qu'Umbrella va démarrer la phase 1 du projet Némésis et indique par une liste de noms les personnes clés de cette phase. Ces noms sont ceux des STARS ayant survécu officiellement à l'incident du manoir Spencer. Sous cette liste, il est indiqué que si la phase 1 est un succès, alors la phase 2 sera aussitôt lancée. Cette fois, c'est les noms des Pjs qui se trouvent listés en-dessous. Si le test est concluant et que la phase 2 se termine comme prévu, alors les prochaines cibles seront les Pjs. Une récompense est de plus donnée à ceux qui ramèneront le Pj scientifique et le Pj barman. La personne répondant est Irons lui-même, le chef de la police. Il répond que ses hommes feront des recherches, mais qu'ils sont dépassés car trop peu nombreux.

Il n'y a rien d'autre à fouiller ici, pas d'arme ou d'objet intéressant sauf si on est capable de chercher ce qu'il faut. On peut alors avoir la chance de trouver des dossiers cachés dans une trappe dans un tiroir. Ces dossiers sont des accusations contre Umbrella, des preuves rassemblées au cours des années. Elles impliquent un tas de personnes haut placés à Raccoon, dont Brian Irons et Terry Callahan, le directeur du Raccoon Press, un journal célèbre de la ville. De petites magouilles aux pires opérations, tout y passe, kidnapping, assassinat, racket, pots-de-vin, traite humaine. Le pire de la ville y est révélé. Il y a là-dedans de quoi faire inculper une bonne partie des cercles politiques et économiques de Raccoon. Michael Warren le gardait sans doute en cas de nécessité, pour sauver sa vie. Et cela sera un véritable avantage pour convaincre Warren.

Les dossiers doivent être remis au gouvernement rapidement, mais cela n'annule pas la mission. Il ne reste plus qu'aux Pjs à sortir d'ici, après avoir accompli leur besogne. Des policiers viendront au moment où les Pjs voudront partir, rejoignant les gardes pour prendre un café, car ils semblent bien se connaître. Si les policiers font des recherches dans la mairie, ils ne se séparent pas et commencent par le RDC au nord puis redescendent tandis que les gardes sont aux RDC. Ils verrouillent les portes à l'entrée. En cas de problème ils appellent immédiatement du renfort. Un des policiers reconnaîtra les Pjs et tirera à vue, car c'est un ripou travaillant pour Irons. Autrement les policiers repartiront après une vingtaine de minutes et quelques tasses de café.

Si les Pjs laissent durant cette aventure des traces d'eux (enregistrement vidéo, traces d'effraction avec empreinte, ennemi qui réussit à fuir) et que le signal envoyé par l'ordinateur du maire n'est pas stoppé, alors Umbrella sera sur ses gardes et profitera de la rencontre pour piéger les Pjs.

Du samedi 13 septembre au lundi 15 septembre 1998 :

Après avoir échangé avec leurs supérieurs, un mail arrive chez les Pjs, mail sur lequel il est indiqué qu'ils vont recevoir de l'équipement. Il s'agit d'un équipement d'écoute et de micros, tout ce qu'ils ont à faire est de les placer aux endroits les plus intéressants afin de récupérer un enregistrement audio des secrets du maire, ceci dans le but qu'il retourne sa veste en leur profit.

L'autre solution est de le supprimer, mais uniquement en dernier recours. À eux de décider comment ils vont s'organiser, ils sont sur le terrain et devront prendre les décisions. Un commando de quatre hommes les rejoindra à leur QG samedi soir. L'un est un expert en explosif, l'autre est médecin, le troisième est un expert au maniement du fusil-mitrailleur et le dernier quand à lui dirige cette petite équipe et est un tireur d'élite. Ils pourront leur fournir une couverture en cas de problème. Aux Pjs de voir de quelle manière ils veulent les utiliser mais le leader veut que chacun de ses hommes rentre vivant, ils sont là pour les couvrir et pas pour mener un assaut. Ceci signifie qu'aucun Pj ne peut leur donner d'ordre direct et que donc toute décision peut être contestée par eux. Il leur souhaite bonne chance et leur dit de le contacter dès que possible.

Le soir, au QG, deux vans attendent le retour des Pjs. À l'intérieur se trouvent quatre hommes en civil, à la démarche militaire. Ils saluent brièvement les Pjs et se présentent avec les faux noms suivants : Glass, Jones, Mans et Rider. Ils ont deux vans, dont un pour les Pjs. À l'intérieur se trouve du matériel de surveillance, les micros et un système d'écoute. Les militaires possèdent des armures pare-balles ainsi qu'un fusil de précision, des explosifs (une charge de C4 et plusieurs grenades au choix du Mj), deux MP5, un M4A1 et un Revolver. Ils iront dans un motel en attendant que les Pjs lancent la mission.

Si les Pjs ont été repérés et que quelqu'un soupçonne ce qu'ils vont faire (notamment si les Pjs sont repérés à la mairie mais aussi que l'ordinateur a envoyé un signal d'alerte), alors ils seront piégés au manoir par Umbrella. Les Pjs devront alors affronter une force ennemie plus conséquente. Si personne ne se doute de rien, alors ils auront une chance de capturer le maire, voire de le faire passer de leur côté.

Au nord-est de Raccoon, bien après l'usine de retraitement des déchets sous laquelle Brown se terrait, de nombreuses routes partent dans tous les sens. Certaines vers les montagnes, d'autre vers des villes dont les habitants ignorent tout de l'existence des atrocités se déroulant non loin de leurs bourgades tranquilles. L'une de ces routes conduit à la destination voulue et il serait impossible de s'y rendre sans une adresse précise, la route principale se divisant en une multitude d'autres chemins se perdant eux-mêmes dans la forêt. Après une demi-douzaine d'heures de route et quelques pauses, le groupe peut apercevoir sur le versant Est d'une des montagnes une sombre bâtisse. Pour tous ceux connaissant les infâmes secrets d'Umbrella, l'aura macabre de ce lieu semble aspirer l'âme même de ceux qui s'en approche, ne laissant d'eux qu'une coquille vide, sans espoir, sans humanité, sans vie. Afin de s'approcher au plus près, il faut prendre le chemin serpentant à travers la montagne. Rare sont les visiteurs, les routes sont désertes, oubliées de tous. La forêt fait donc ensuite place petit à petit à la roche, le groupe ayant enfin atteint le flanc de la montagne. Il s'agit d'une des montagnes faisant partie d'une chaîne appelé Montagnes Arklay.

C'est derrière ces montagnes qu'en juillet une explosion avait eu lieu, et que de nombreux membres des STARS avaient trouvé la mort. Les premiers soupçons tombaient alors sur Umbrella, tandis que ceux-ci tentaient de discréditer les survivants. Qui sait ce qui pouvait bien se terrer au fond de cette sombre forêt, caché aux yeux de tous par ces montagnes. Qui sait les terribles expériences qui devaient se dérouler en ces lieux. Et qui sait ce qui s'y trouve encore.

Finalement, au détour d'un virage, l'on peut remarquer plus haut une sorte de manoir construit à même le flanc. Une route rocailleuse permet d'y monter, ne laissant de place que pour un véhicule avec à son bord un conducteur certainement craintif, car une chute ici serait certainement mortelle. Il y a quelques arbres autour, la verdure est encore un peu présente à cette altitude. Afin de monter il faut prendre la route, soit à pied soit en voiture. On peut se cacher derrière quelques renfoncements tout en montant, mais cela risque de faire du bruit même en s'y prenant discrètement.

Autrement on peut passer en escaladant la montagne, absolument imparable, cependant cela sera dangereux pour tout amateur. Mais le fait de passer par un endroit ou un autre dépend avant tout de la rapidité avec laquelle les objectifs précédents ont été accomplis. Si le dimanche 14 septembre n'est pas passé, alors il n'y a encore personne. Sinon il va falloir être discret, car en effet Umbrella envoie ses hommes le dimanche en début d'après-midi pour remettre un peu d'ordre au manoir, ils y restent jusqu'au soir, l'approvisionnent et remettent en marche le générateur. Il y a alors deux gardes, deux femmes de ménages et un cuisinier. Les gardes n'hésiteront pas à prévenir Umbrella au moindre problème, mais la société n'annulera rien sauf en cas d'incident majeur. Ils partiront quand Caine et ses hommes arriveront.

Dans le paragraphe suivant, le manoir est considéré comme vide, les Pjs étant en avance. Ils peuvent pénétrer dans ce lieu par la porte d'entrée, une lourde porte en bois massif et en métal, mais celle-ci est verrouillée, il faut donc la crocheter. L'autre manière d'entrer est de passer par le balcon, en utilisant une échelle se trouvant dans les garages et les vieux établis. Ils sont ouverts et donc il est facile d'y aller sans laisser de trace, mais on risque de laisser l'échelle en place après. Le balcon est immense et fait tout le long de ce côté du manoir, donnant sur le vide.

On peut voir au loin la ville de Raccoon depuis ce point, s'illuminant tandis que le soir tombe. Il y a un plafond de bois et un petit salon extérieur en bois, avec un télescope poussiéreux et rouillé bien que fonctionnel. Une double porte de bois, déverrouillée, permet d'entrer à l'intérieur du bâtiment. Ce manoir ressemble beaucoup au manoir Spencer détruit il y a quelques mois, mais il est plus petit et moins richement décoré. À l'étage ne se trouve que des chambres. Tout est ancien, les volets sont fermés et donc tout est plongé dans le noir complet. Aucune porte n'est verrouillée à l'intérieur, et le manoir est totalement vide, il n'y a rien d'intéressant à y trouver. Livres ou documents, tous parlent de divers sujets de sciences, biologie, chimie, mais un chercheur peut facilement voir que tous ces bouquins sont dépassés. Ils ont bien au moins vingt ans, et ne sont plus à jour. Finalement l'étage à bien peu d'intérêt, rien ne se trouve dans les pièces.

Le rez-de-chaussée est, comme le reste de la maison, vieillot et glacial. Un sentiment de malaise ne peut que saisir et accompagner sans cesse celui qui s'introduit ici, comme pour lui signifier que ce n'est qu'un indésirable. Dans le hall se trouve l'escalier donnant sur l'étage. Il n'y a bien sûr aucun feu pour le moment d'allumer dans la salle à manger se trouvant dans l'aile ouest, et derrière celle-ci l'on peut découvrir un bar avec un piano. Il y a aussi un petit escalier amenant au sous-sol au fond de la salle à manger, à côté de la porte donnant sur le bar. Sinon on peut trouver dans l'aile est d'autres chambres et salles de bains pour le petit personnel cette fois.

Au sous-sol se trouve de quoi faire fonctionner les lieux: cuisines, frigos, chaufferie ainsi qu'une cave à vin. Il y a une dernière pièce, blindé. Cette dernière n'est révélée qu'après avoir activé le générateur, le mur près de l'escalier la cachant disparaît alors dans le sol. On trouve derrière un mini-laboratoire abandonné où étaient transportés les sujets afin d'être montrés aux actionnaires. Il y a une salle de sécurité, un couloir d'observation entourant une cellule de verre et de métal et enfin une chambre froide.

Tout redémarre lorsque le générateur est remis en marche. Celui-ci est derrière une lourde porte de bois au fond de la cave à vin. C'est une énorme machine de métal qui ne peut être mise en marche qu'une fois le réservoir rempli de carburant (vide pour le moment).

Ce qui se passe si les Pjs ont été discrets:

Umbrella arrive dimanche en soirée, vers 19h, tandis que le soleil se couche. Il y a une longue voiture et des camionnettes avec des membres de l'UBCS. Si les Pjs sont déjà là, il vaut mieux cacher les vans, autrement Umbrella sera sur ses gardes et fouillera le domaine (manoir, garage et jardin inclus). Le maire arrive ensuite en voiture vers 20h, y passant la soirée avec ses assistants et une équipe de gardes. S'ensuit un long repas ponctué par les récits des évènements des derniers mois mais rien qui ne trahirait Umbrella. Caine se montre très prudent face au maire. Si des micros ont été placés dans la salle à manger, on peut les entendre discuter de la ville de Raccoon, puis ils commencent à s'affronter dans une joute verbale, le maire parlant de la faiblesse apparente de la société qui pourrait leur attirer quelques ennuis. Il n'est rien dit sur les activités d'Umbrella, malgré ce qu'espéraient les Pjs. S'ensuit une discussion sur les Pjs eux-mêmes (à l'exception du membre de l'UBCS), Caine fustige alors le manque d'avancée sur le sujet et le maire rejette la faute sur Umbrella et Irons.

Warren se moque d'Umbrella qui ne cesse de perdre ses chiens, ce à quoi répond Caine par un petit rire. Il sous-entend que le maire connaît bien des choses et le ton commence à monter entre les deux camps, lorsque Caine commence à accuser le maire de fricoter avec d'autres. On peut alors entendre la panique dans la voix du maire, celui-ci démentant formellement ce que dit l'homme en face de lui. Caine menace à nouveau le maire et des bruits de lutte se font entendre peu après. On peut ensuite entendre Caine dire à ses hommes d'emmener le maire au sous-sol pour un petit interrogatoire et de s'occuper de ses hommes.

S’ensuit alors une fusillade, les hommes du maire se font massacrer à l'intérieur et à l'extérieur tandis que Caine emmène de force Warren dans le sous-sol afin de l'interroger, car pour lui il semblerait que le maire fasse double jeu et travaille pour la Compagnie, ceci étant dû au fait qu'ils arrivent à entrer dans la ville et saboter leurs opérations de plus en plus facilement. Umbrella a découvert qu'il y avait eu des fuites de données vers l’extérieur de la ville. Parmi les données se trouvaient des informations sur Umbrella. Ils ont réussi à retrouver la source. La mairie. Toutes les infos partaient de là, passaient à travers des serveurs et rebasculaient ailleurs dans le monde. Umbrella sait que le maire est dangereux, du fait de ses connaissances et relations, alors au vu des informations ils ont décidé de l'éliminer lui et ses hommes (à part son assistante si elle est encore en vie).

Tous les hommes de Warren sont massacrés à part Aiden Neals. Celui-ci se cache dans le manoir, qui est fouillé par les hommes de Caine. De longues heures passent tandis que de nombreux hommes d'Umbrella mettent des sacs contenant des cadavres dans les camionnettes afin de les emmener. Les camionnettes partent ensuite, il ne reste plus que trois voitures et 8 hommes avec Caine. Le maire et lui sont dans le sous-sol avec 2 hommes, il fait tabasser le maire par un homme de main tandis que Caine reste dans la salle de sécurité. Les autres sont en haut, dirigés par la fausse assistante du maire (si elle est en vie) et ils recherchent Aiden et ses derniers hommes. Les UBCS sont armés de pistolets et de M16A1. Ils n'ont pas de munitions supplémentaires et ont tous 1D10 balles en moins dans leur chargeur de M16A1. Ils ont des armures d’UBCS.

Depuis la salle de sécurité, Caine observe le maire se faire tabasser grâce à une grande vitre blindée. Il peut aussi lui parler à travers un haut-parleur. Il appelle si nécessaire des renforts, ceux-ci arrivant en hélicoptère à la vitesse qui pour le Mj sera la plus adaptée. À l’intérieur se trouveront 4 membres de l’USS, armés et parés.

De leur côté, les Pjs disposent du soutien des militaires. L'expert en explosif peut installer la charge (cela met environ 10 secondes s'il est tranquille) et faire sauter une porte assez rapidement ou un mur, mais les militaires refuseront d'entrer dans le manoir ou de donner leurs armes aux Pjs. Aiden Neals a un fusil à pompe et se cache dans une des chambres, terrifié. Il tentera, s'il sent que c'est possible, de s'allier aux Pjs en leur disant qu'il n'est qu'un garde du corps et qu'il n'est pas payé pour ces conneries. Il essaiera de s'enfuir à la moindre occasion, même s'il est à pied, et rejoindra Raccoon pour récupérer ses affaires avant de quitter l'Etat le plus vite possible pour ne jamais y revenir.

Au cas où les Pjs n'ont pas été discrets avant de venir, alors Caine utilise le maire avant de l'abattre pour faire sortir les Pjs, il y a deux fois plus d'UBCS qui viennent pour les tuer et l'USS est là dès le début. Les militaires seront aussi tous éliminés. Aux Pjs de faire de leur mieux pour s'en sortir.

Si les Pjs parviennent à descendre au sous-sol (où les attendent deux gardes), alors Caine commencera à avoir peur. Cet homme âgé d'une cinquantaine d'années, les cheveux gris, habillé d'un costume de luxe et habitué à négocier, ne veut pas mourir (il n'a en plus aucune arme, mais il a un spray de soins). Il connaît lui aussi la réputation des Pjs, il menacera d'activer l'autodestruction du site s'ils tentent de l'avoir car il sait qu'ils le tueront. Le maire est sur la liste noire de la société et ne peut partir non plus, s'ils tentent d'entrer dans la cellule il activera la décontamination. En effet ce site servait à montrer les effets des armes biologiques sur des cobayes à des actionnaires mais, avec l'avènement des ABO, ce lieu est devenu obsolète. Il veut qu'ils repartent.

Caine activera l'autodestruction dès qu'il verra les Pjs trop près, de plus il activera la décontamination ce qui tuera le maire de suite en le brûlant vif. Pour désactiver l'autodestruction il faut pirater le PC (test d'informatique) en moins d'une minute, autrement cet endroit sautera en creusant un trou dans la montagne. Enfin, pour empêcher la décontamination, il suffit d'éteindre la chaufferie qui fournit de la chaleur et permet l'embrasement de la pièce. La seule incidence est l'extinction des chauffages, la porte cachée ne se referme pas vu que la salle de sécurité est active. Avec les bonnes compétences on peut lui faire croire à un échange, sa vie contre le maire. Le souci est que lui aussi est doué, et n'hésitera pas à déstabiliser les Pjs s'il le peut. Il est naturellement doué pour l'art de la persuasion. Enfin, en cas de capture, il paniquera face aux Pjs et leur promettra monts et merveilles s'ils lui laissent la vie sauve. Il tentera de s'enfuir dès que possible. Les USS préfèreront tuer Caine que de le voir risquer passer à l'ennemi.

Le maire lui est assis sur une chaise au centre de la cellule, ligoté, le visage balafré et portant de nombreux hématomes. Du sang lui coule de la bouche et quelques dents traînent par terre. Il n'arrive à parler mais reconnaîtra les Pjs et paniquera lui aussi, mais il n'a pas assez de force pour tenter de faire quoi que ce soit. Son costume est coupé à de nombreux endroits, et du sang est étalé un peu partout sur lui et par terre. Il faut quelqu'un pour l'aider à marcher.

Il ne reste plus qu'à décamper avant que d'autres ennemis ne viennent, on peut voir sur la route au loin une véritable chaîne de véhicules noirs si Caine a appelé du renfort. Les Pjs pourront remettre leur rapport au QG principal où ils seront accueillis par Dace et Miller à toute heure. Ils ne seront pas sermonner en cas d'échec car personne ne pouvait prévoir ce qui arriverait, mais ils n'auront pas de récompense, même pour la capture de Caine. Par contre avoir capturé le maire leur permettra d'avoir quelque chose d'intéressant, et avoir capturé les deux leur permettra d'avoir quelque chose de leur choix (sans aller trop loin), mais si les militaires sont morts alors cela baissera la récompense finale.

Finalement, que le maire soit vivant ou mort, cela ne change pas grand-chose car Umbrella voulait s'en débarrasser. Mais cela prouvent qu'ils ont peur, et ils vont voir diminuer durant au moins quelques temps leur emprise sur Raccoon. Ils auront un contrôle bien moindre sur la ville, cela permettra aux Pjs de se déplacer encore plus librement. Et si le maire est bien un vendu, cela privera cette Compagnie d'informations. Bien sûr ce n'est qu'une question de temps avant qu'un pion ne soit à nouveau placé sur le trône, mais avec un peu de chance et de lutte de pouvoir, cela leur donnera assez de temps pour intervenir.

Il leur est ensuite demandé de rester stationner à Raccoon, de plus en plus de rapports étranges leurs parviennent. Ils vont recevoir des informations et vont devoir enquêter, les autorités ont de plus en plus peur qu'il y ait eu une fuite bactériologique qu'Umbrella tente de couvrir. Les journaux sont de plus en plus loquaces et il risque d'y avoir du boulot, il faut être certain et, si jamais cela est avéré, alors l'armée sera envoyée en renfort et cela permettra de stopper Umbrella, au moins ici. Ils ont l'avantage avec un scientifique dans leur équipe. Ils vont donc pouvoir mener leur investigation, mais ils devront bien sûr rester discrets. La taille de leur groupe est leurs compétences sont des facteurs clés. Ils peuvent accomplir bien plus que les autres grâce à cela, ils serviront donc d'éclaireurs. Avec les bonnes infos au bon moment, de nombreuses vies peuvent être sauvées.

Ils seront recontactés au plus tôt et doivent pour le moment repartir à Raccoon. Leur nouvel équipement leur sera livré dès que possible. Tout soin possible est administré afin qu'ils puissent reprendre la route le plus rapidement possible. Dace et Miller leur disent ensuite de repartir et de se préparer, car il est temps de porter un gros coup. Une grande opération va être mise sur pied, et elle sera probablement décisive. Les Pjs auront l'occasion de croiser Ted en repartant, qu'importe l'heure, qui discutera avec eux en précisant qu'il va bientôt avoir une nouvelle identité.

Conclusion

Les temps changent. Mais un peu trop rapidement à votre goût. Umbrella est-elle en situation de crise? Ou bien est-ce le contraire? Cette Compagnie devient-elle puissante? Il semblerait que les attaques contre Umbrella s'intensifient, et qu'elle semble en proie à l'agitation. Ce qui est inquiétant, c'est que malgré le pouvoir que semblait avoir le maire, ils n'ont eu aucune hésitation à le torturer. Mais c'est leur style. Destruction rapide et complète, ne laissant que désespoir et haine dans son sillage de mort.

Mais tout ceci n'est peut-être que l'un des évènements marquants une nouvelle ère. Manifestations, rébellions, trahisons. Le monde est en train d'être secoué, pointant Umbrella du doigt. Petit à petit les esprits semblent s'ouvrir. Mais vont-ils vouloir aller jusqu'au bout et découvrir la vérité, celle-là même qui a pris un morceau de leur âme ?

Il n'y a que peu de doutes au sujet de ce qui arrive. Une guerre couve, une guerre qui se déroule dans l'ombre. Une guerre dont font partie les Pjs, qu'ils le veuillent ou non. Une guerre qu'ils ne pourront quitter qu'en vainqueur ou en tant que cadavre. Les perdants seront déchiqueter par les morts, et les vainqueurs auront entre leurs mains les plus puissantes armes au monde. Quand et où cela va se terminer, cela personne ne le sait. Ce que tout le monde sait en revanche, c'est que personne n'en sortira indemne.

Fin du chapitre IV

Chapitre V: Fatalité

Introduction :

Difficile de se rappeler avec précision les événements des derniers jours, les combats ont été féroces. Les luttes s'enchaînent, la vie est sur un fil et chaque jour les Pjs risquent de mourir. Cette mission au manoir, qu'importe son issu, est probablement l'une des pires qu'ils aient eu à accomplir. Certes, pas de monstres cette fois, mais la folie d'Umbrella était bien présente, prête à tout ravager.

Qui sait combien de temps ils pourront encore tenir dans ces conditions ? Beaucoup auraient craqué. Mais le gouvernement ne montre guère de pitié, et il est fort probable qu'il n'accepte pas qu'on lui dise non ou qu'on ait besoin de vacances. Cependant, après ces derniers jours, les Pjs ont compris une chose : la bête a peur.

Cette créature tentaculaire semble enfin vaciller alors que l'opinion publique commence à la suspecter, même si la vérité est encore loin d'être déterrée. Umbrella se met à suspecter ses plus proches alliés et semble capable de tout pour dénicher les traîtres. Qui sait ce qu'il va se passer dans les prochains jours ? Mais attention à ne pas aller trop vite, car une bête acculée et blessée peut se révéler extrêmement dangereuse.

Mardi 16 septembre 1998, vers 20h :

Tandis que le soleil se couche, un vent froid parcourt les rues, forçant les honnêtes gens à rentrer rapidement chez eux pour tenter de trouver un peu de chaleur et de réconfort en ces jours sombres. La dernière bataille, comme toutes les autres, est restée secrète aux yeux du monde. En train de panser leurs blessures et de se reposer, les Pjs ne peuvent qu'attendre les ordres sans cesser de surveiller les alentours afin de ne pas se faire piéger. Par les temps qui courent mieux vaut être prudent, surtout quand l'on voit que la trahison est devenue banale chez tous ceux qui recherchent le pouvoir.

Le Pj qui surveille les alentours de l'appartement via les caméras pourra voir Dace arriver, il y a un chauffeur avec lui mais celui-ci reste dans la voiture (qu'il gare non loin du Jack's Bar). L'agent monte en regardant les caméras. Vêtu d'un costume gris et d'une cravate noire, il porte une mallette de cuir. Il arrive devant la porte de l'appartement des Pjs et on le voit remettre sa cravate en place à travers le judas. Il salue les Pjs puis rentre sans attendre d'invitation, après tout il connaît l'endroit, et se dirige directement vers la pièce spéciale. Après s'être assis à la table se trouvant au centre, il pose sa mallette dessus et l'ouvre, montrant à tous ce qu'il y a à l'intérieur. Ce sont des documents classifiés contenant les ordres de missions, des photographies des lieux importants et des cibles. Il étale tout cela sur la table et sort une cigarette qu'il allume après avoir demandé un cendrier. Faisant passer des dossiers aux Pjs après leur avoir dit de s'asseoir, il commence à faire son briefing.

« Messieurs, nous allons arriver à un moment décisif. Les ambitions d'Umbrella Corp. dans cette ville sont remises en cause, et nous sommes ici afin de lui porter un coup fatal. Cela nous donne enfin l'espoir de provoquer sa disparition définitive et l'emprisonnement de tous les fautifs. Un objectif pour cela, l'extraction d'un homme sur lequel reposent beaucoup d'espoir. Nous allons devoir faire une entrée fracassante à l'intérieur même du laboratoire d'Umbrella qui se trouve d'après nos renseignements sous nos pieds. Une opération est donc lancée, nom de code : Thunder Storm.

Plusieurs équipes vont être réparties afin de prendre le contrôle d'une installation d'Umbrella et dégager un passage vers les égouts que l'on sait connectés à un laboratoire souterrain secret d'Umbrella. La discrétion va être de mise ici. Enfin l'appui scientifique sera nécessaire afin de récupérer les échantillons de la cible si jamais quelque chose tourne mal. »

Les Pjs peuvent poser des questions et apprendre un certain nombre de choses. Voici leur cible : William Birkin, chercheur pour Umbrella et créateur du virus G, virus pouvant permettre la résurrection et la mutation des cellules mortes, créant une créature d'une force sans égale et quasiment indestructible. La comparaison avec les autres ABO est inutile, ce virus pourrait tout réduire à néant. Il s'agit de l'arme biologique la plus puissante jamais inventé à ce jour, il faut la retirer à Umbrella. De plus, cela causera un coup certain aux finances de l'entreprise ainsi qu'à la confiance de leurs actionnaires et cadres. En continuant à frapper au bon endroit, elle pourrait ne jamais s'en remettre. Il est aussi vital de ramener un échantillon du virus afin de comprendre sa structure et de créer un vaccin approprié, car il est certain que d'autres le veulent. Il leur faut un moyen de se défendre face à une menace plus grande et plus réelle que jamais, menaçant le pays et le reste du monde.

Dace commence ensuite à leur expliquer le plan prévu et les endroits à neutraliser et défendre. Ils vont devoir s'emparer d'une installation d'Umbrella Corp qui s'occupe de la fabrication à la chaîne de médicaments, ceux-ci étant ensuite expédiés à travers le pays par camions. Le problème est qu'Umbrella, suite à ses déboires, a fait appel aux forces du SWAT obéissant à Irons pour protéger les installations. Heureusement pour eux il n'y aura pas les équipes de STARS à affronter suite aux évènements de l'été dernier. Les SWAT seront postés à l'extérieur, et à n'en pas douter l'intérieur sera occupé par les milices personnelles de la société. Une attaque frontale ne servirait à rien et toute l'opération serait en danger si Umbrella venait à découvrir trop rapidement ce qui se trame. Ils vont être infiltrés à l'intérieur grâce aux espions que le gouvernement possède.

Un uniforme leur sera fourni afin de se faire passer pour des UBCS, ils seront amenés via des camions transportant des troupes et seront dispatchés dans l'usine, à eux de jouer ensuite pour échapper à la surveillance de leurs "collègues" et continuer leur mission. Ils auront pour objectif d'utiliser un poste de sécurité à un endroit précis afin de permettre l'entrée de plusieurs unités d'élite de l'armée qui prendront position dans l'usine et démarreront les hostilités, et à ce moment-là une équipe descendra récupérer le paquet. Une fois toute résistance écartée, les Pjs rejoindront l'unité dans les sous-sols afin de les couvrir et ils assureront l'extraction. Ils seront extraient par transport avec le docteur Birkin ou si nécessaire par hélicoptère. Dace les prévient que s'ils se font repérer trop tôt à l'intérieur, ils devront le plus rapidement possible déverrouiller les portes afin de permettre à l'armée de les rejoindre. Les unités ne pourront pas résister indéfiniment et seront clouer sur place si elles sont repérées trop tôt.

Une fois son speech terminé, Dace se lève et se dirige vers la porte, leur expliquant que cette mission est la dernière à Raccoon et la dernière s'ils le souhaitent. Ils pourront soit être détachés ailleurs afin de participer à de nouvelles missions soit recevoir une nouvelle identité, un chèque mensuel et un lieu pour disparaître des radars, le tout au frais du gouvernement. Ce ne sera pas la vie d'un millionnaire, mais c'est déjà mieux qu'une mort inévitable dans des conditions épouvantables. Il les attend donc le 23 septembre à 21h dans un entrepôt désaffecté situé à la lisière de la ville, du côté Ouest. Ils recevront tout le nécessaire et un nouveau briefing leur sera communiqué. Il répond si nécessaire aux questions, mais tout ce qui concerne la mission (équipement ou autre) leur sera dévoilé le 23. Il repart ensuite par le même endroit par lequel il est arrivé, les laissant seul avec sans doute d'autres questions.

Entre Mercredi 17 septembre et Lundi 21 septembre 1998 :

Rendre visite à Tom sera désormais concluant, il est toujours en ville et a décidé de repartir avec son restaurant de plus belle. Il accueille les Pjs qu'il connait car il est heureux de revoir ses vieux amis, et il accueille les autres Pjs sans trop poser de questions. Il a décidé de se battre pour sauver son restaurant, car il a subi des pressions et des menaces de la part de gens se présentant comme travaillant pour la ville. Son restaurant a été menacé de fermeture s'il ne donnait pas d'infos sur les Pjs, ce qu'il n'a pas fait. Il est bien décidé à ne pas céder, et ne partira en aucun cas de la ville. Il veut montrer qu'il peut se défendre lui aussi et souhaite enfin faire quelque chose même si ça semble dérisoire.

De plus ils les invitent à manger le soir même, tous sont invités. Il fera fermer son restaurant un peu plus tôt pour l'occasion. Il les invitera finalement à boire puis dormir dans son appartement qui se trouve juste au-dessus (il sortira les matelas). La nuit sera paisible mais Tom ne les laissera pas rester tard le lendemain car il travaille, ils devront partir vers 10h00 maximum. Leur souhaitant bonne chance, il repart ensuite faire son travail comme d'habitude, déterminé à mener son propre combat et à rester un soutien pour les Pjs.

Umbrella ne surveille pas l'endroit, ils ont des problèmes plus pressants à régler.

Samuel est aussi chez lui, il a tenté d'infiltrer une usine d'Umbrella afin de récupérer des données sur les laboratoires cachés dans la ville à la demande de Redfield, il a cependant échoué dans sa mission. Bien que les STARS aient à sa connaissance quitté la ville, Samuel a décidé de rester et de retenter sa chance d'ici quelque temps dans une autre installation. Umbrella semble se concentrer sur certains lieux en faisant appel au SWAT par exemple, il va donc en profiter pour aller visiter des lieux moins sécurisé, il y a après toutes de nombreuses installations d'Umbrella à Raccoon.

Si on lui raconte toute la situation, il s'insurge contre les méthodes du gouvernement qui ne semble pas pressé de se débarrasser d'Umbrella et doute que leur but soit simplement d'aider la veuve et l'orphelin. Il leur demande de le laisser participer et veut savoir où ils vont, il le prendra vraiment mal en cas de refus, disant qu'il pensait pouvoir compter sur eux, et il virera les Pjs de chez lui. De toute manière il ne peut servir à rien pour la prochaine mission et ne sera qu'une gêne, bien que les Pjs puissent peut-être lui trouver une utilité. Dace en tout cas ne le prendra pas dans l'équipe et le gouvernement n'appréciera pas s'il se pointe au rendez-vous, il sera emprisonné et interrogé.

Quoi qu'il en soit les Pjs doivent désormais repartir au combat. L'heure approche où ils vont finalement porter le coup de grâce à la société, avec l'aide d'autres combattants. La mission ne sera pas facile, la plus dangereuse en fait. Une petite armée se dresse entre eux et leur objectif, et il faudra se tailler un chemin dans le sang et les tripes pour arriver à leur but. Chacun a vu sa vie être réduite en cendres par Umbrella, et aujourd'hui est le jour de la revanche. Chacun voit une ligne d'arrivée différente, chacun aspire à quelque chose de personnel, mais en ce moment un but commun semble les habiter : anéantir Umbrella. Et tandis que le moment approche, ils sentent au plus profond d'eux que la fin arrive. La question est uniquement celle-ci : à quoi ressemblera-t-elle?

Vendredi 18 septembre 1998 :

Les informations du journal télévisé deviennent de plus en plus alarmantes et prennent Umbrella pour cible. Il semblerait que des patients dans un stade de décrépitude avancée aient été admis à l'hôpital et soient actuellement traités, bien qu'il n'y ait aucune image de ces faits. La société a renforcé ses effectifs afin de « garantir la sécurité de tous », mais les gens ne peuvent s'empêcher de faire le parallèle avec les évènements du manoir Arklay, qui, d'après les survivants du groupe d'élite des STARS, était en fait un centre d'expérimentation des maladies. De plus en plus de personnes inquiètes demandent des comptes à la société, qui ne souhaite pas répondre à ces accusations et promet de faire le nécessaire pour sortir la ville de ce mauvais pas. Le maire est injoignable, ce qui agace considérablement les associations de citoyens appelant Warren à se désolidariser publiquement d'Umbrella.

Mercredi 23 septembre 1998, dans la nuit :

Le lieu du rendez-vous est un ancien hangar désaffecté, un grand bâtiment de tôle qui servait à une époque à stocker divers objets métalliques utilisés pour la construction de bâtiments. Une partie du toit a été emporté par le vent et les années, les longues vitres placées de chaque côté du bâtiment ont disparu, ne laissant que des trous béants donnant sur l'obscurité, et le sol est un mélange de terre et de gravats. Les hautes et larges portes de métal sont ouvertes et un homme attend devant, vêtu d'un long imper gris, de gants en cuir noir, portant un chapeau et fumant une cigarette. Tandis que les phares du véhicule des Pjs l'éclaire, une légère pluie commence à tomber, obligeant le conducteur à actionner les essuie-glaces. L'homme dehors se rapproche d'eux et se présente: Walter Hogan, il travaille pour Dace et a ordre de les équiper avant leur infiltration. Il leur propose de rentrer leur véhicule dans le hangar et entre à leur suite après avoir fermé les portes.

Au centre du hangar se trouve une camionnette sombre et Walter s'y dirige. Un homme en costume et cravate noire y est adossé et semble attendre. Une fois les Pjs à l'intérieur du hangar, il se dirige vers l'arrière sa camionnette et allume l'éclairage intérieur, désormais seule lumière notable dans le hangar, le reste de la vaste pièce étant soit plongé dans l'ombre, soit faiblement éclairé par la lune. De petites formes passent parfois rapidement devant les yeux des Pjs, des rats cherchant une quelconque nourriture.

Walter présente son collègue, Éric Lifton, puis donne à chaque Pj l'équipement de base de l'UBCS. Ils ne doivent rien avoir d'autre car en cas de contrôle ils seraient grillés, cependant ils peuvent garder l'arme de poing qu'ils possèdent s'ils le souhaitent, après tous les UBCS sont assez proches des mercenaires dans leur fonctionnement et certains gardent leurs prises de guerre. Ils obtiennent aussi des radios pour chacun. On leur propose avec le Sigpro SP2009, arme de poing règlementaire des UBCS, un silencieux. Mais ce n'est pas autorisé chez les UBCS, attention à ne pas le montrer. Walter donne aussi un costume à Éric et explique aux Pjs qu'il sera leur chauffeur. Il a ordre de les faire pénétrer dans l'enceinte puis de la quitter immédiatement après. Il se placera au point d'extraction, il s'agit d'un des meilleurs conducteurs professionnels de l'équipe de Dace.

Une fois les Pjs déguisés, il sort une large enveloppe de la poche intérieure de sa veste. Enlevant le sceau fermant l'enveloppe, il en sort plusieurs photographies et un plan.

Les photographies montrent l'usine et les troupes du SWAT. L'usine en elle-même est entourée de larges murs de béton et des caméras tapissent les murs. Le haut des murs est aussi hérissé de barbelés. On peut uniquement voir le haut de l'usine sur les photos, il n'y en a aucune à l'intérieur. Les bâtiments semblent grands, une partie est faite de béton, l'autre en métal et en verre, sans doute plus moderne. Le site est visiblement immense, les bâtiments sont reliés les uns aux autres via des passerelles où, si trop éloignés, des routes permettent de s'y rendre en véhicule. Il semble aussi y avoir aussi d'immenses espaces de stockage composé de hangars et de multiples quais.

Les troupes du SWAT sont stationnées devant les portes et des patrouilles à pied et en van font régulièrement le tour du long mur. Le plan montre l'enchevêtrement des pièces et couloirs se trouvant sur le site. Ils peuvent voir le chemin à suivre de l'entrée du site à la pièce de sécurité qui se trouve dans le bâtiment de la direction. Un de ces plans est fourni à tous. Mais Umbrella semble sur les dents ce soir et il y aura peut-être de mauvaises surprises. Peut-être de nouveaux contrôles ont-ils été mis en place, peut-être le chemin est-il libre. En cas de problème, il leur faudra utiliser peut-être le réseau de passerelles, mais se sera sans doute sécurisé, à eux de voir si ça vaut le coup. En effet, certains bâtiments sont reliés entre eux par ces passerelles, mais nul doute que celles-ci ne seront pas laissées sans surveillance.

Dans tous les cas ils doivent à tout prix pénétrer dans la salle de sécurité. A cet instant, deux autres équipes pénétreront dans l'usine pour une opération rapide. Le groupe devra alors les rejoindre au bâtiment de stockage principal, celui qui sert notamment pour le stockage et l'envoi de certaines ABO d'Umbrella. Cet endroit est indiqué sur le plan et se trouve à côté du bâtiment de la direction. Afin d'éviter que les équipes ne s'entretuent en cas de rencontre impromptue, un mot de passe a été mis en place et leur est donné.

Une fois le briefing terminé, Walter leur souhaite bonne chance avant de repartir vers l'entrée du hangar et d'ouvrir les portes. Il refermera les portes derrière eux et disparaitra de leur vue. Éric monte à l'avant du véhicule, il est un peu bavard et il ne montre pas d'empathie envers les Pjs. Il leur donne une fréquence radio et leur dit de le joindre pour extraction quand la mission sera un succès, ou de le prévenir si l'extraction par voie terrestre est compromise pour qu'il puisse évacuer.

Une nuit profonde s'est abattu sur la ville et les rues sont, comme toujours depuis des semaines, presque vides à cette heure-ci, sauf en centre-ville, zone qu'Éric évite. Vous arrivez finalement au nord-ouest de la ville, non loin de l'hôpital et des labos, cette pensée provoquant de légers frissons tandis que vous avez l'impression de vous jeter littéralement dans l'infecte bouche d'un monstre infâme dont les crocs acérés vous déchiquèteront sans hésiter et sans aucune pitié.

De nombreuses usines d'Umbrella parsèment la ville, après tout presque la moitié des habitants officient pour la société, le plus souvent sans être conscients de servir un empire du mal et prêts à défendre l'entreprise si nécessaire par tous les moyens légaux possibles. Les Pjs se rendent le site le plus imposant et important, où le personnel s'occupe à la fois d'une partie de la production mais aussi de la préparation de l'acheminement des médicaments à travers les Etats adjacents. Les autres usines, plus petites, s'occupent en priorité de la production et amènent leurs stocks ici. Il s'agit donc d'une plate-forme logistique, toujours en mouvement et où marchandises et employés ne cessent de passer.

Ce flux incessant est un excellent moyen de faire rapidement sortir ou entrer toutes sortes de produits, mais cela en fait un endroit surveillé afin de prévenir toute infiltration. De plus l'usine est quelque peu enfoncée dans les quartiers ouest, les plus pauvres, là où la populace ne peut rien faire, rien dire, rien éviter. Il s'agit donc d'une véritable plate-forme permettant de financer recherches légales et illégales dans la ville, maillon important d'une chaîne semblant infinie et indestructible.

Finalement, au milieu des volutes de fumée, du bruit de la circulation, des lumières vives provenant des voitures et de la signalisation, les larges bâtiments composant l'usine principale d'Umbrella à Raccoon City apparaissent aux yeux des Pjs. Mélange de béton, de verre et pourvue d’un labyrinthe de tuyaux de toutes tailles dégageant des gaz de toutes sortes. Des bruits sourd se font entendre et augmentent d'intensité au fur et à mesure que le complexe se rapproche. Les usines sont en marche et les cheminées crachent en hauteur une fumée noirâtre et épaisse. Tandis que la camionnette s'approche de l’entrée côté Est, les troupes du SWAT apparaissent, patientant en attendant de possibles attaques. Eux aussi sont en van, bien que ceux-ci soient aux couleurs de la police et portent le nom de l'unité avec fierté, et sont stationnés au niveau des portes permettant d’entrer dans l’usine. Ils ne semblent pas empêcher le passage de quelconque véhicule, ils ne font que surveiller tout élément qui pourrait être hostile.

De nombreux camions portant le symbole d'Umbrella sortent ou entrent dans l'immense usine, portant médicaments et autres secrets moins avouables, passant tranquillement devant des hommes qui devraient les arrêter mais qui ont reçu des ordres bien différents de la part des dirigeants de cette ville. La camionnette s'approche de ce barrage et finalement se fait arrêter face aux barrières et au poste de garde. Le poste de sécurité possède un système d'alarme ainsi qu'un levier pouvant faire sortir une porte blindée du sol et ainsi bloquer complètement l'entrée.

Des camions sortent dans une file ininterrompue, s'arrêtant uniquement pour que l'un des gardes de l'entrée vienne vérifier les papiers de sortie avant d'ouvrir la barrière donnant sur la liberté. Le van des Pjs est face à la barrière d'entrée, et plusieurs camions arrivent derrière. Un garde sort rapidement du petit poste où un autre louche sur le van en fumant une cigarette. Les troupes du SWAT ont elles aussi l'œil sur le van, prêtes à intervenir au moindre signal d'alerte du garde. Celui-ci s'approche de la portière et Éric descend sa vitre, tend une liasse de papiers et indique que les Pjs sont l'unité 32 Delta venu pour le renforcement temporaire.

Le bruit de la pluie se fait bien plus fort, celle-ci tombe soudain en bourrasque, charriée par le vent et s'abattant avec fracas sur le véhicule. Cela en couvre presque le bruit des usines. Le garde commence à faire le tour du véhicule et va ouvrir les portes arrières, accompagné d'hommes du SWAT. Les Pjs peuvent le voir passer son regard sur eux et l'intérieur du fourgon. La pluie le trempe de la tête aux pieds puis il referme d'un coup violent les portes avant de s'éloigner vers le poste de garde au trot, se protégeant la figure du vent et de la pluie. Les hommes du SWAT commencent à entourer le van, prêt à intervenir, et Éric se retourne vers les Pjs, l'air inquiet, et leur dit que la sécurité semble avoir été énormément renforcée, avant de se remettre en position. Le garde revient peu de temps après, leur indiquant l'endroit où les hommes doivent être déposés et lui donnant les consignes afin de sortir immédiatement après du complexe.

Rentrant à nouveau au poste de garde, il ouvre la barrière puis continue son travail avec les véhicules suivants tandis que les hommes du SWAT reprennent position, surveillant le prochain véhicule. Le moteur du van, qui ronronnait, monte à nouveau en puissance tandis qu'Éric appuie doucement sur l'accélérateur. Le van amorce son mouvement vers l'avant et pénètre enfin dans l'usine. Le véhicule roule durant un temps qui semble être interminable et soudain un coup de frein fait presque tomber les Pjs de leur banc. Ils peuvent entendre Éric jurer tandis qu'ils sont trimballés vers la droite. Éric continue de pester et il dit qu'il se passe visiblement quelque chose à l'intérieur de l'usine.

Des UBCS sont en mouvement et arrête les camions plus loin sur la route. On peut penser qu'un de leur groupe s'est fait prendre et que les camions sont fouillés. Éric poursuit sa route et n'hésite pas à faire des détours. Il tourne finalement une dernière fois et s'arrête soudainement en regardant partout autour de lui. Il a tenté de rapprocher les Pjs le plus possible mais de nouveaux barrages semblent avoir été mis en place dans la partie Sud de l'usine, là où doivent se rendre les Pjs, et qui ne possède ni entrée ni sortie pour les véhicules. Il y a des patrouilles et elles semblent chercher quelque chose ou quelqu'un. À eux de voir s'ils préfèrent passer par les routes ou par les bâtiments, en tout cas Éric termine sa mission ici. À chaque minute qui passe son véhicule peut être repéré, et ce n'est pas un combattant aguerri. Il les attendra cependant au point d'extraction, situé à 200 mètres après la sortie Ouest. Leur souhaitant bonne chance, il les laisse sur le côté de la route et s'en va, son véhicule disparaissant rapidement après un virage vers la droite. La pluie s'intensifie et le vent froid continue de circuler entre les énormes bâtiments.

Les Pjs sont sur une route déserte allant vers le nord ou le sud. D'un côté se trouve le mur les séparant de la ville, et de l'autre un bâtiment presque intégralement en verre. La route sous leurs pieds est une chaussée de béton en sens unique. La pluie et le vent leur claquent au visage et ils ne voient quasiment rien à l'intérieur du bâtiment, les lumières semblent éteintes et la pluie empêche de voir correctement. Il ne semble cependant n'y avoir aucun mouvement. On peut apercevoir avec un test de PER réussi un fin rayon de lumière provenant d'une torche à l'étage, il s'agit de l'un des UBCS gardant le bâtiment. Si l'on fait un test de PER sur les murs, on peut voir des caméras de sécurité brisés.

On peut entrer par deux doubles portes de verre, l'une au nord, l'autre au sud, mais elles sont fermées. Si l'on veut entrer il faut donc crocheter la porte ou casser la vitre d'une fenêtre (risquant d'alerter les gardes). Autrement l'on peut partir vers le sud par la route, mais on se fait rapidement bloquer par des patrouilles et des camions qui demanderont des papiers d'identification, ce qui entraînera un combat perdu d'avance ou bien une fuite des Pjs. La seule solution pour eux est d'entrer dans le bâtiment et de passer par la passerelle. Celle-ci se trouve au second étage

Les camions sont obligés de se garer à un quai le long d'entrepôts. Le conducteur est sorti et tué discrètement, le camion est ensuite fouillé puis garé sur un parking prévu pour. Les corps sont cachés dans les pièces des bâtiments. Un camion passe environ toutes les 5 minutes (en cas d'engorgement, ceux aux entrées de l'usine sont stoppés) et le conducteur signalera tout coup de feu qu'il entendra venir d'un bâtiment (sachant que de loin il est impossible d'entendre quoi que ce soit à cause de la pluie et aussi car les bâtiments administratifs, de recherche et de direction sont insonorisés pour éviter de déranger les employés). Cela provoquera un appel radio à destination des unités en place dans les bâtiments concernés et, si celles-ci ne répondent pas, alors une unité d'UBCS de 6 hommes interviendra.

Le bâtiment que les Pjs peuvent emprunter possède des murs blancs et des bureaux de bois ou de métal. Il y a de nombreuses plantes vertes et les escaliers montent en demi-cercle et ont une rampe en métal. Au RDC du bâtiment se trouve deux plates-formes téléphoniques. La première sert à répondre aux nombreuses questions des habitants de Raccoon et d'ailleurs sur le fonctionnement des médicaments, et la seconde à prendre les commandes des hôpitaux des villes du coin ainsi que des pharmacies. Il y a certains endroits des impacts de balles et des bureaux sont recouverts de sang. Il y a même des impacts de balle au niveau de l'escalier conduisant au 1er. On trouve aussi au RDC une salle de pause (contenant deux bancs de métal, deux tables avec chaises hautes et deux machines à café) vide, des toilettes, vide aussi mais il y a chez les hommes une porte portant de nombreux impacts de balles, du sang a giclé sur le mur derrière et a aussi coulé en dessous de la porte.

Enfin il y a deux bureaux, ceux des sous-chefs qui supervisent les deux groupes du RDC. Les deux pièces sont de petites tailles, l'une face à l'autre et séparées par le couloir. Il y a une large vitre donnant sur le couloir et sur l'extérieur (et les deux ont des stores pouvant s'abaisser). Les bureaux ne contiennent rien de particulier (bureau de métal, chaise de cuir, tapis noir au sol) et n'ont aucune personnalité. Le 1er étage contient les autres services : comptabilité, ressources humaines, achat et vente. Il s'agit d'une succession de couloirs et de salles contenant les bureaux des employés et de leurs managers. Dans la plupart des bureaux la scène est la même: des dossiers et des feuilles étalés sur le sol, une chaise renversé en arrière, un écran brisé, et parfois des impacts de balles et du sang. Il semble qu'ici aussi les gens aient subi une attaque. Deux UBCS surveillent la zone en passant de bureaux en bureaux, les éclairant de leur torche fixée sur leurs armes.

Finalement les Pjs peuvent trouver une salle de sécurité et l'accès au second étage qui se révèle être un ascenseur. Pour y pénétrer, il faut entrer dans la salle de sécurité afin d'activer la commande, mais il y a à l'intérieur un UBCS qui semble observer les vidéos enregistrées par les caméras de surveillance plus tôt dans la journée. Les nombreux écrans noirs montrent que les caméras ne fonctionnent pas. Enfin, en observant de plus près la salle, l'on peut voir que la sécurité de ce bâtiment a été désactivée, en effet les bâtiments sont protégés par des alarmes qui se déclenchent si l'on s'attaque aux portes ou aux vitres, mais ici tout est désactivé.

L'homme observant les vidéos de surveillance est absorbé par ce qu'il voit, il n'y a pas besoin de faire de test pour le surprendre. Il faudra néanmoins lui retirer ses armes car autrement il tentera de s'en servir. La vue des silencieux le calmera. S'il le peut, il appellera des renforts soit en hurlant soit en utilisant sa radio. C'est un UBCS (armé comme tel) envoyé ici avec son unité pour surveiller ce bâtiment. Il n'est pas originaire de la ville et ne sait pas qui sont les Pjs. Il est arrivé il y a peu, on lui a dit de regarder les enregistrements et de mettre de côté tout ce qui semble étrange. On ne lui a rien dit d'autre cependant. Il ne sait pas ce qu'il se passe ici, lui et son unité ont reçu l'ordre de sécuriser le bâtiment il y a moins d'une heure, il ne sait pas où sont les salariés, ils ont été emmenés. Ce n'est pas un tueur, mais il se défendra si nécessaire. Le mieux est soit de l'attacher, soit de l'éliminer, il n'a rien d'autre à dire aux Pjs.

Les Pjs peuvent donc emprunter l'ascenseur et entrer dans une partie du bâtiment réservé au directeur et plus luxueuse. Les Pjs arrivent dans un hall vide. Tout est en bois, un style bien à Umbrella, riche et sombre. Un large tapis rouge recouvre le sol et part de l'ascenseur à la porte en face. Il y a aussi une porte de chaque côté. La porte de gauche donne sur le bureau de la secrétaire qui lui-même donne sur le bureau du directeur.

La porte de droite donne sur des toilettes, et la porte en face donne sur une salle de réunion. On peut entendre des rires et des coups de feu en provenir. Au centre du hall se trouve un cadavre lacéré, celui de la secrétaire. Auparavant c'était une superbe femme : de longs cheveux blonds et un corps de rêve. Désormais c'est un bout de viande froide. Les vêtements ont été arrachés à divers endroits, puis elle a été souillée, battue, découpée. Il difficile de déterminé si ce sont les coups ou si c'est la perte de sang qui l'a tuée. Le sol du hall est recouvert de traces de sang, comme si le corps avait été trainé un peu partout. Le bureau de la secrétaire est un petit endroit assez chic et féminin.

Le bureau de du directeur est plus large, plus riche et sur le sol est peint le sigle d'Umbrella. Sur la porte du bureau se trouve le nom du directeur : Lance Moore. De larges fenêtres donnent sur l'extérieur, mais il est impossible de regarder au loin avec ce temps. Le bureau peut-être fouillé, et l'on peut trouver quelques dossiers parlant des bâtiments et de la construction d'une entrée auxiliaire. D'après ce dossier, le directeur du site souhaitait que les différents managers planchent sur une méthode pour faciliter les démarches de la construction sans éveiller de soupçons, car les égouts devenaient trop dangereux pour le passage du personnel depuis quelques mois et il fallait donc accélérer la construction. Il évoque aussi la possibilité de créer un réseau de tunnel modernisé, disposant de véhicules et faisant le tour des installations une fois que celui reliant la mairie au RPD sera totalement terminé.

Enfin il reste la porte d'en face, celle d'où viennent coups de feu et les rires. Derrière se trouve une large salle de réunion avec une cheminée, une grande table ronde portant le symbole d'Umbrella, des vitres de chaque côté et un énorme portrait de Spencer sur le dernier mur. Un énorme lustre de métal éclaire la salle. Les bras du directeur Moore sont attachés à des cordes elles-mêmes pendues au lustre qui bouge à chaque mouvement, produisant un son de chaînes s'entrechoquant. Le directeur ne touche pas la table avec ses pieds. Il s'agit d'un homme de taille moyenne, d'une cinquantaine d'années et ayant des cheveux complètement blanc, vêtu d'un costume gris avec une cravate blanche, mais complètement tâché de sang. Il ne respire plus depuis longtemps, son torse est percé de multiples balles, les UBCS faisant un concours de tir sur son cadavre (ils sont répartis à différents endroits de la salle). Il n'y a rien en particulier dans cette salle, rien à trouver sauf l'équipement des UBCS. Au fond de la salle se trouve l'accès à la passerelle qui permet de rejoindre la cible en passant par plusieurs bâtisses.

La passerelle possède un sol et un plafond de métal et des murs de verres, elle emmène directement dans l'usine. Il y a peu de mouvement dessous, sauf si les Pjs ont déclenché l'alerte auquel cas des UBCS arrivent pour encercler le bâtiment avant d'y pénétrer. Au bout de la passerelle se trouve une lourde porte de métal que l'on peut ouvrir et fermer grâce à un simple bouton. Cela fait bien sûr un peu de bruit, mais pas suffisant pour alerter quelqu'un dans l'usine ou à l'extérieur. La porte donne sur un couloir de béton gris, dont les larges murs résonnent des bruits de l'usine, des bruits lourds et métalliques. En avançant on peut aussi distinguer des hurlements d'hommes et de femmes. Il y a plusieurs portes de métal blanchâtres à gauche et à droite (il s'agit de locaux de maintenance et de stocks de fournitures, rien d'intéressant).

En avançant l'on arrive face à des passerelles de métal surplombant d'immenses chaînes de fabrication, tournant toujours mais ne transportant aucun produit. Le long des chaînes, de nombreux employés, hommes et femmes de tout âge et de tout statut, sont agenouillés, tremblant de peur face à des groupes entiers d'UBCS. De leur point de vue, les Pjs ne peuvent rien faire, seulement voir des employés se faire tabasser, d'autres emmener. Une jeune femme en pleurs est traînée violemment par deux hommes vers une pièce et un troisième referme la porte derrière, tandis qu'un vieil homme terrifié en tenue de travail bleue est emmené dans une pièce à côté par un homme le tenant en joue alors qu'un autre, tenant une matraque dégoulinante de sang, lui hurle dessus. Il y a de nombreuses pièces qui semblent avoir été convertis en salle de torture, le sang passant littéralement sous les portes. Si les Pjs tendent l'oreille, ils peuvent comprendre que les UBCS recherchent des traîtres et des espions.

Une autre porte s'ouvre, laissant passer deux UBCS transportant un corps ensanglanté et le jetant non loin, sur une pile de chair morte. Toutes ces pauvres âmes sont terrifiées, la plupart sont sans doute innocentes. Mais il n'y a rien à faire bien sûr, le monde ne marche pas comme ça. Les Pjs sont tout de même choqués par le simple fait que si leur chemin avait été différent, ils auraient pu facilement se retrouver à leur place (et sont accessoirement choqués de voir tant d'innocents être torturés et massacrés), un test de Sang-froid est ici nécessaire. Dans tous les cas ils quittent rapidement l'endroit, laissant ces âmes perdues à leur enfer.

La sortie mène à une nouvelle passerelle conduisant à une porte en verre permettant de pénétrer dans un grand immeuble fait de verre et de bois. Sur la porte est indiqué qu'il s'agit du bâtiment de recherche. Il n'y a aucun moyen d'entrer sauf en brisant la vitre de la porte, il y a bien un lecteur de cartes mais la carte ne peut être trouvée, obligeant les Pjs à passer par la force. Le bâtiment en lui-même est vide, comme tous les autres, mais les étages sont accessibles. On y trouve bureaux, labos et autres salles de réunion.

Un Pj versé dans les sciences comprendra vite en regardant les divers dossiers éparpillés qu'il n'y a rien d'illégal ici, juste des recherches sur des médicaments, des demandes de subventions, etc… Tout ce à quoi on pourrait s'attendre d'une société pharmaceutique normale. Toutes ces données semblent montrer que la société est parfaitement en règle pour celui qui ne connaît pas sa face cachée. Mais durant les recherches les Pjs peuvent percevoir un bruit provenant d'un des bureaux, il s'agit d'un scientifique chauve portant une large paire de lunettes et qui vient de faire tomber des dossiers du bureau sous lequel il se cache. Portant une longue blouse blanche, l'homme, maigre et âgé d'environ une cinquantaine d'années, se nomme Isaac Kleiner. C'est un expert en biotechnologie qui travaille sur de nouvelles molécules et cherche à découvrir de nouveaux traitements, notamment contre les conséquences de contamination biologiques (comme le bioterrorisme). Il n'a aucune idée des réelles activités d'Umbrella. Il peut répondre à quelques questions de la part des Pjs s'ils ne sont pas trop menaçant, ensuite à eux de décider. Ils peuvent ensuite le faire extraire par l'armée (et devenir un atout, au choix du Mj), ou bien le laisser ici.

Kleiner révèlera qu'il connaît William Birkin si on lui demande, il sait que c'est le directeur du site mais ne l'a jamais vu personnellement. Il ne connaît rien de la White Umbrella. Enfin il ne sait pas ce que sont venus faire les UBCS, ils sont arrivés dans la matinée et des unités entières se sont retournés contre eux l'après-midi.

Quand ils sont venus les chercher, les UBCS hurlaient sur les employés, affirmant qu'il y avait un traître et qu'il devait se dénoncer ou sinon qu'ils les tueraient tous un par un. Ils les ont emmenés au fur et à mesure vers l'usine en leur donnant des coups. Kleiner a juste eu le temps de se cacher. Il voulait sortir mais il y a eu de bruits de combat et il a eu trop peur. Les Pjs ne pourront rien tirer d'autre de lui, il ne connaît pas le bâtiment de la direction, n'y étant jamais allé. Il repartira ensuite sous son bureau à moins qu'on l'en empêche.

Le dernier bâtiment est finalement devant eux. La porte de la passerelle est fermée là aussi et il faut une carte, Kleiner ne l'a pas. Son supérieur la possédait mais il a été emmené, il faut donc forcer à nouveau la porte et briser le verre. La passerelle est en mauvais état, de nombreux tirs ont percés le verre. D'ici les Pjs pourront tout voir le bâtiment qu'ils devront rejoindre ensuite, l'entrepôt principal servant de stockage pour les ABO. Les hangars en eux-mêmes sont en brique rouge avec de larges portes de métal coulissantes pour les véhicules et de petites portes métalliques pour le personnel. Plusieurs patrouilles semblent en assurer la protection, et les Pjs risquent de les alerter en cas de tir dans le bâtiment qu'ils s'apprêtent à rejoindre.

Les Pjs arrivent finalement au bâtiment de la direction, où se trouve le poste de sécurité permettant d'ouvrir la porte sud. Aucune nouvelles des autres équipes, les laissant seul. Le bâtiment de la direction est un superbe bâtiment de bois et de verre, mais il a pris un peu plus de coup que les autres. Les bureaux des cadres ont subi de lourds dommages et de nombreuses traces de sang parsèment le sol et les murs. Les étagères autrefois magnifiques sont aujourd'hui renversées, leur contenu étalé sur les tapis.

Personne n'est visiblement à l'abri, Umbrella a décidé d'en finir avec les employés travaillant ici, en se basant sur des soupçons. Il y a ici aussi un RDC, composé d'un accueil et d'une salle de conférence faisant penser à l'amphithéâtre de faculté, ainsi que des salles de réunion. Enfin il y a un 2nd étage. Il ouvre sur un petit bureau de secrétaire, vide. Il n'y a aucune trace de violence. Derrière se trouve le bureau de Spencer à Raccoon. Immense, les murs en bois sont recouverts d'une tapisserie couleur émeraude. Il y a une cheminée fonctionnelle et au-dessus se trouve une plaque sur laquelle est écrit en lettre d'or: Unité – Discipline - Obéissance. Il y a plusieurs objets ici qui ressortent du lot, entre les étagères chargés de livres et les fauteuils en cuir. Il y a, éparpillé dans la pièce, un buste de lion, un buste de Spencer, deux maquettes et deux énormes tableau.

Les maquettes sont de métal et finement détaillées. L'une d'elles représente un manoir et est orné d'une plaque sur laquelle est écrit Manoir d'Arklay. L'autre maquette est une sorte de mélange entre un château et un immeuble, et est appelé Centre d'entraînement d'Arklay. Chacune de ces maquettes dégage un sombre sentiment, comme si elles étaient habitées par l'horreur. Ill y a de multiples tableaux dans la pièce, tous d'exception, mais deux d'entre eux attirent l'œil par leurs tailles.

L'un des deux montres trois hommes au sourire carnassier et derrière eux se trouve un énorme manoir (celui de la maquette). La plaque dessous indique les noms des trois dirigeants. Il s'agit d'Oswall E. Spencer, Edward Ashford et James Marcus. L'autre tableau montre un groupe de soldats américains durant la guerre d'indépendance. L'un d'eux à son sabre dégainé et le pointe vers une colline tandis que des soldats aux mêmes couleurs se dirigent vers cette colline.

Il y a un buste en bronze représentant un homme, il s'agit de Spencer (son nom est écrit sur une petite plaque). Enfin sur un mur se trouve une immense vitre donnent sur le site et sur l'entrepôt qui peut être cachée grâce à de lourds rideaux cramoisis. Cet endroit ressemble à une salle de maison bourgeoise, voire d'un manoir. Le bureau de Spencer, datant du siècle dernier, est énorme, tout comme l'égo de son propriétaire. On n'y trouve aucun document compromettant. Tout est extrêmement bien ordonné.

Les Pjs peuvent comprendre que quelqu'un y est passé pour faire le ménage, sans doute avant l'attaque. De plus le bureau n'a subi aucun dommage. Grâce à un test de PER, on peut s'apercevoir que les bustes, les deux tableaux et les maquettes ont un interrupteur bien caché. Il s'agit d'une énigme. Pour la résoudre, il faut cliquer sur les boutons en fonction de l'âge des objets, du plus vieux au plus récent. Pour aider les Pjs, ceux-ci peuvent, en fouillant la pièce, tomber sur un document mentionnant la destruction du centre de formation et le manoir Arklay. La date de création de ces deux bâtiments est donnée au début : 1967 pour le manoir et 1968 pour le centre. Une petite griffe peut être vu au bas du buste, il est écrit « Arthur Webley, 1975 ».

Il faut donc cliquer sur l'interrupteur du tableau des soldats de l'Independence, puis la maquette du manoir, le tableau des trois dirigeants, la maquette du centre et enfin le buste. Si ce n'est pas le cas, tous les interrupteurs se remettent en place en produisant un petit bruit métallique, et le système se bloque au bout de trois essais infructueux. Mais une fois l'énigme résolue, une porte dans le bois, invisible au début, s'ouvre lentement, donnant sur un petit local contenant un ordinateur. Cela permet à l'utilisateur d'accéder au réseau de l'entreprise et d'accomplir l'objectif en déverrouillant les portes et en permettant à l'armée d'entrer sur site.

Sinon la salle de sécurité se trouve au RDC, mais quatre UBCS patientent devant, tandis qu'un dernier tente d'ouvrir la porte au chalumeau (relié à une bonbonne de gaz sur un diable). Ils discutent entre eux, demandant à celui en train de couper la porte de se dépêcher. Celui-ci lui dit de fermer sa gueule et de le laisser bosser. On peut tirer dans la bonbonne de gaz, provoquant une explosion semblable à une grenade offensive et un gros boum. Ça aura le mérite d'arracher la porte. Sinon on le laisse finir et la porte tombe aussi. Dans tous les cas le raffut préviendra une autre unité de quatre hommes qui n'hésiteront pas à appeler des renforts, il faudra alors se presser à entrer et à désactiver le système, ce qui n'a rien de compliqué. Un informaticien pourra aussi activer une alarme ailleurs pour distraire tous les ennemis qui seraient en train de venir et donc avoir le champ libre, mais pirater ce système est difficile. Si les Pjs ont permis à l'armée d'entrer depuis le bureau de Spencer, les quatre UBCS seront déjà morts lorsqu'ils descendront, tués par des soldats.

Finalement Dace entre sur le site et contacte les Pjs par radio. Il leur demande de le rejoindre le plus vite possible à l'entrepôt principal. Ses unités prennent rapidement place, se déplaçant dans les bâtiments autour de la porte. Tireur d'élite, infanterie, démolition, de nombreux soldats sont présents. Puis des coups de feu et des cris résonnent, le combat commence. Plusieurs véhicules de couleur noire se placent autour des portes, défendant le passage contre Umbrella. D'autres vont se placer autour de l'entrepôt, tandis que des unités montent aux passerelles afin de protéger les hauteurs. Des camions d'Umbrella tentent de quitter l'entrepôt, provoquant plus de problèmes qu'autre chose car certains, dans la panique, perdent le contrôle et vont littéralement s'écraser dans les immeubles, l'on peut alors entendre le long fracas du verre brisé et du métal tordu. Les Pjs arrivent finalement à l'entrepôt où des soldats pénètrent.

Les Pjs arrivent sur les quais de l'entrepôt et peuvent voir Dace à travers les vitres de la pièce où il s'est installé. Il s'agit d'un petit bureau de bois avec une petite chaise devant et équipé d'un PC sur lequel on peut trouver des fichiers de gestion de la logistique avec un tas de références qui ne parlent à personne. Il y a aussi des tas de dossiers dans des classeurs de différentes couleurs, le tout posé sur de petites étagères métalliques. Rien d'intéressant. Enfin il y a dans cette pièce une porte de métal avec un lecteur de cartes. Un homme cagoulé pose au même moment une petite charge au niveau du verrou, puis demande à tous de sortir de la pièce.

Une explosion se fait entendre et la porte est ouverte, un côté presque en morceau. Dace entre à nouveau dans le bureau tandis que des hommes entrent rapidement pour investir la pièce tout juste ouverte, puis il se tourne vers les Pjs. Il les remercie de leur travail de maître mais leur dit qu'il y a un imprévu. La résistance est bien trop élevée ici, il souhaite savoir si les Pjs en savent plus sur la situation. Il leur explique ensuite que Birkin se savait surveiller, et Dace a peur qu'Umbrella ait eu vent malgré leurs précautions de la date de leur opération. La société a pris le contrôle de ces installations qui sont normalement dirigés par Birkin et en a renforcé les défenses. Ils vont sans doute ensuite essayer de mettre la main sur lui, il faut donc l'extraire à tout prix.

Un médic soignera les Pjs si nécessaire, il a deux trousses de soins. Pendant ce temps, un court combat à lieu à l'intérieur de l'entrepôt alors que les soldats affrontent des UBCS qui y sont stationnés. À l'extérieur, d'autres UBCS attaquent aussi. Aux Pjs de voir où ils souhaitent se battre. Après un moment, les UBCS sont repoussés et les militaires finissent par sécuriser la zone. Les Pjs pénètrent alors dans une immense salle où sont entreposées d'innombrables caisses de différentes tailles, la plus petite faisant un peu moins que la taille d'un homme. Elles sont alignées et empilées sur de très longues et hautes étagères, formant de très longs couloirs sombres et malodorants. La lumière venant des spots au plafond semble comme étouffée par les insanités se cachant entre ces planches de bois.

Les soldats ne semblent pas s'en rendre compte, mais les Pjs comprennent rapidement par quoi ils sont entourés. On peut voir dans certains couloirs des corps empilés, les employés massacrés. Chacun de leur pas résonne dans cette salle, et chacun a peur de voir soudainement une caisse remuer. Ils arrivent finalement devant une lourde porte en métal et à un poste de garde situé en hauteur, accessible grâce à un escalier métallique. Là-haut se trouve une simple machine de contrôle. Cela permet d'ouvrir la porte donnant finalement sur un ascenseur et une simple porte en bois à côté. Tandis que la lourde porte commence à s'ouvrir, une explosion soudaine a lieu vers l'entrée du bâtiment, provoquant la chute d'une étagère et un déferlement de caisses, de verre et de corps monstrueux. Les Pjs et Pnjs vont devoir lutter pour leur survie. Rien ne sert de passer la porte si la zone n'est pas sécurisée pour l'extraction de Birkin, il faut se battre. Plusieurs militaires se battent dans tout le hangar, mais les Pjs ne peuvent les aider ou se faire aider par eux car eux-mêmes sont attaqués. Deux horreurs semblables à des plantes, de la taille d'un homme et d'où s'agitent de multiples tentacules se lèvent et apparaissent entre les bouts de bois et de verre (il s'agit de T-Plant, voir le livre de règles p50). Dace hurle son horreur avant de faire feu. Il possède le même profil que Barry Burton (p40 du livre de règle). Trois cerbères sautent à leur tour après un ou deux rounds, attaquant au hasard et causant le chaos. Pour finir, alors que les créatures sont à terre ou presque, un hunter MA-124 apparait alors, abomination qui saura mettre à mal les Pjs. Le silence revient une fois le combat terminé, mais ce n'est que passager, le temps de bander un peu ses plaies.

Des armes se mettent à cracher les feux de l'enfer. Vitres, lumières, caisses, tout part en morceaux, les balles transpercent matériel et corps tandis que, dans une marche silencieuse et sombre, des formes vêtus de noir commencent leur approche. Dace, se cachant derrière du matériel, crache ses ordres via la radio.

Il jure et se retourne ensuite vers les Pjs et leur dit d'aller chercher William Birkin, qu'ils n'ont plus le temps d'attendre. William Birkin avait peur pour sa vie, avec raison, et il n'y a pas de temps à perdre. Dace va les retenir ici et dégager un chemin, les hommes d'Umbrella n'ont pas encore gagné! Qu'ils suivent le dédale de béton, ils atteindront les égouts et devraient être en mesure d'aller au laboratoire. Le plan de base était de l'attendre dans les égouts mais il faut accélérer, ils doivent trouver le moyen de de le rejoindre où qu'il soit, peut-être même dans son laboratoire. Dace va en même temps tenter de le joindre. Il leur souhaite ensuite bonne chance tout en tentant d'établir le contact avec ses forces. Cependant ici les lampes ne marchent pas, les Pjs doivent utiliser les leurs. Il y a deux choses: un ascenseur, certainement l'endroit par lequel passent les caisses, mais ici fermé et inutilisable (ouvrir les portes ne servira à rien car l'ascenseur est coincé tout en haut) et une porte fermée par un cadenas rouillé.

Derrière se trouve un long escalier descendant en colimaçon pour finalement donner sur une salle de maintenance éclairée uniquement par une lampe rouge. De petites étagères contenant toutes sortes de matériel (boulons, vis, outils) trônent de chaque côté de la pièce, ainsi que des casiers fermés par des cadenas et contenant l'équipement nécessaire aux agents d'entretien. Une porte de bois se trouve au bout de la pièce, et donne sur un petit couloir de béton à l'odeur nauséabonde. On peut aussi entendre le clapotis de l'eau au loin. Le couloir s'arrête au bord de l'eau, et une marche permet de descendre. Il s'agit d'égouts aux murs de briques verdâtres charriant les eaux usées de Raccoon City. Larges et hautes, les sections sont séparées par d'énormes grilles aux larges barreaux et pourvues de portes pour laisser passer le fou qui souhaiterait s'y aventurer. De temps en temps un jet d'eau nauséabonde et charriant des déchets coule depuis l'une des canalisations qui vient se perdre ici, aspergeant un Pj.

L'eau par laquelle passe les Pjs est elle-même formée de déchets, d'excréments et fluides organiques divers, elle émet une odeur épouvantable obligeant à faire un jet de CON afin de ne pas avoir de nausées et d'autres troubles qui provoqueront un malus de 1 aux caractéristiques physiques durant toute la durée de la traversée. Les Pjs peuvent maintenant avancer, leurs mouvements étant ralentis par l'eau sombre qui leur arrive à la taille. Ils avancent lentement le long du couloir de béton, celui-ci étant parsemé d'orifices de différentes tailles aux murs ou au plafond, parfois pourvus de grille, parfois sans. Des ombres passent dans ces orifices, peut-être des rats, ou peut-être autre chose… Plus loin le bruit de l'eau se fait furieux, et les Pjs arrivent à une salle beaucoup plus grande avec un large entonnoir de béton. D'énormes volutes d'eau tombent littéralement du plafond et tombe dans cet entonnoir qui fait presque toute la pièce. Le seul moyen de passer au-dessus est une longue passerelle de métal quelque peu rouillée. Le passage des Pjs la fait grincer mais il n'arrive rien de fâcheux, cela à l'air solide (sauf si quatre Pjs se tiennent dessus en même temps, elle cède alors et ils tombent, et on passe directement aux anciens égouts).

Vous avez marchez pendant une vingtaine de minutes, parfois obligé de retourner sur vos pas afin de trouver le bon couloir où finalement une grille est ouverte. Tout se ressemble et, tandis que vous continuez à chercher, tandis que vous continuez à arpenter ces chemins d'eau poisseuse et malodorante, vous entendez un coup de feu, suivi d'un autre. Puis un cri résonne dans le couloir, terrible, retranscrivant une peur indescriptible. Au détour d'un couloir, l'horrible vérité apparaît alors. Une énorme grille vous bloque le chemin, empêchant tout passage, et derrière se tient un sol de béton, surélevé par rapport à l'endroit où vous vous trouvez, et vous pouvez entendre le son des pas d'hommes en fuite. Tandis que ces bruits se rapprochent rapidement, vous prenez position de part et d'autre, vous cachant dans les alcôves, prêt à défendre vos vies, tentant de rester immobile afin de ne pas faire de bruit avec l'eau glaciale circulant entre vos jambes. Coups de feu et hurlements continuent, vous pouvez entendre des bruits de lutte suivis d'un hurlement inhumain et terrifiant.

Finalement, ce que vous aviez entendu prend forme face à vous tandis qu'apparaissent quatre membres de l'USS. L'un d'eux regarde dans votre direction, cherchant plus un moyen de fuir que des intrus, et même s'il porte un masque à gaz noir par-dessus son armure lourde, vous savez que ses yeux ne doivent refléter qu'une intense panique. Il se retourne face à l'un de ses coéquipiers tenant une mallette noire et hurle: "Hunk, qu'est qu'on fait?". Bien qu'il soit impossible de voir sur quoi les hommes tirent, vous pouvez entendre les grognements d'une large bête, ainsi que les lourds bruits de pas de la créature s'approchant des USS. Les quatre hommes en noir se retournent et font feu au même moment, quand soudain une large forme pourvue de griffes s'abat sur l'homme de tête.

Brisé, celui-ci s'écrase contre le mur et tombe dans l'eau, son arme volant dans le noir. L'USS tenant la mallette sombre hurle à son tour: "Birkin, stop!", mais son cri n'a aucun effet et le monstre apparaît devant vos yeux, provoquant une véritable terreur chez vous. La bête furieuse continue son œuvre, massacrant ses adversaires, et vous assistez à un véritable carnage. Les hommes volent littéralement, les os brisés, les membres tranchés, tandis l'eau devient rouge, chargée de sang et de viscères. Un bruit ressort soudain du tumulte, un bruit strident. L'homme nommé Hunk disparaît, frappé par le bras monstrueux, tandis que la mallette qu'il portait s'envole et chute, frappe le mur et s'ouvre pour déverser son contenu. Vous ne pouvez qu'assister impuissant à la chute de plusieurs éprouvettes remplies de liquides mortels. Durant un long moment, vous voyez ces fioles tournoyer en l'air, jusqu'à leur explosion, inéluctable, contre le sol…

Si les Pjs font un test de PER réussi, ils peuvent en voir une tourner et disparaître un peu plus loin, visiblement intact, contenant un liquide violet. Elle sera récupérée par Hunk lors du réveil de celui-ci.

Le monstre, sans doute satisfait, se retourne et repart, s'enfonçant dans les égouts, et des grognements des douleurs parviennent d'un des hommes au sol. Le premier frappé est encore en vie, mais il n'arrive pas à bouger et peut à peine parler. De nombreux rats apparaissent autour de lui et pataugent quelques instants dans les liquides répandus au sol avant de littéralement dévorer l'homme au sol. Ses hurlements emplissent les tunnels alors que sa peau est arrachée. D'autres rats arrivent, s'attaquant aux autres corps qu'ils ont devant eux, et encore d'autres rats partent ailleurs, vers un but connu d'eux seuls (c'est le début de la contamination de Raccoon City).

Il n'y plus qu'une seule solution, quitter cet enfer et remonter.

Le chemin inverse est le même, bien qu'il soit peu rassurant d'avoir des rats affamés et un monstre énorme non loin, peut-être caché dans le noir. En remontant il n'y a plus aucun bruit de combat, et Dace est toujours là. Ces hommes et lui ont aménagés des barricades avec les caisses afin de se protéger. De nombreux corps de soldats et de membres d'Umbrella, trônent sur le sol, mais aussi des hommes en noir et sans aucun signe distinctif. Dace soupire de soulagement en les voyant et se relève, il est blessé au bras et à une longue coupure au menton. Avec lui se trouvent encore trois soldats qui surveillent la zone.

Si un des Pj tente de refermer la porte donnant sur les égouts via les commandes, un tir de sniper les détruit et Wesker apparaît. Sinon Dace va leur parler un peu avant que ça n'arrive. Il leur demande ce qu'il s'est passé et où est Birkin. Il prend un instant pour réfléchir après avoir entendu la nouvelle. Il annonce qu'il leur faut rejoindre le QG afin de faire un débriefing et que les gradés ne vont pas être contents. Il sourit et leur dit que leurs vacances ne sont pas pour tout de suite. Puis il explique à son tour la situation. Ils ont tenu la position mais n'auraient pas réussi sans l'intervention d'hommes en noir, leur indique Dace en montrant le corps de l'un d'eux d'un signe de tête. Il dit qu'il n'a aucune idée de leur identité, mais ils semblaient attaquer tout le monde. La zone extérieure est clean pour le moment, ils peuvent partir par la route, mais ils ne peuvent plus compter sur personne. Il espère juste qu'Éric s'en soit sorti, car la perte d'un tel pilote serait vraiment regrettable, et ils ont besoin d'être vite extrait.

Tandis qu'il se retourne vers les soldats, ceux-ci sont littéralement fauchés par un tir de mitraillette. Presque coupés en deux, ils tombent sur le sol, leurs yeux affichant encore la surprise. Dace se jette en avant afin de se cacher derrière les caisses quand un tir de sniper l'atteint dans la hanche, le jetant par terre avec une grande violence. Avec des tests de PER l'on peut repérer Glenn et Ethan, armés respectivement d'une mitrailleuse légère et d'un sniper. Ceux-ci se cachent après avoir tiré, l'arme encore fumante. Dace s'évanouit mais respire encore.

Les Pjs sont cloués au sol à cause des tirs et Wesker apparaît soudain en allant lentement vers eux, les applaudissant, avec un petit sourire satisfait. Si l'un des Pjs lui tire dessus alors Glenn et Ethan répliqueront. De plus d'autres troupes de la Compagnie prennent position à l'intérieur et l'extérieur tandis que les combats reprennent de plus belle à dehors, Compagnie contre Umbrella, l'armée ayant été exterminée ou en passe de l'être. Wesker leur demande de déposer les armes. Soit les Pjs déposent les armes, auquel cas des hommes de la Compagnie les entourent et les délestent de leur équipement (à minima les armes), soit ils se battent contre Wesker, ses hommes s'assurant uniquement qu'aucun Pj ne prenne la fuite. En plus des données inscrites dans son profil p45 du livre de règles, Wesker est capable d'esquiver les balles et de se régénérer. Son but est de désarmer les Pjs, ce qui fonctionne avec une attaque au corps-à-corps, mais il peut très bien donner des coups si le Pj l'agace. Si jamais il est repoussé par les Pjs, ce qui est peu probable, ce sont ses hommes qui se chargeront de les désarmer.

Quoi qu'il arrive, les Pjs se retrouvent à terre et Wesker se met à poser des questions au sujet du virus G et de Birkin, mais la vérité lui déplaît. Alors que Wesker s'apprête à écraser le crâne des Pjs qui représentent une menace à cause des informations qu'ils détiennent, le bruit familier d'une canne se fait entendre et résonne dans l'entrepôt à intervalle régulier. Brown s'approche et s'arrête à quelques mètres des Pjs puis Wesker le rejoint, disant à ces hommes de tous les tuer s'ils bougent. Brown commence à parler avec Wesker, lui disant qu'il suit les événements et qu'il a besoin des Pjs.

Tout du moins il a besoin de deux d'entre eux, il trouve d'ailleurs cela fort ironique que ces deux hommes, Rick et Hans travaillent ensemble, alors que le principal responsable de ce qu'il s'est passé est Hans. Après tout, la première action du Pj, celle qui lui a permis de se distinguer parmi tous les autres chercheurs, fut d'avoir analysé et trouvé la particularité d'un échantillon de sang du frère de Rick. Wesker intervient alors et demande à Brown pourquoi il veut les PJs, faisant sourire le docteur. Brown répond à Wesker qu'il aura ce qu'il veut, et qu'il ferait mieux lui et ses hommes de ne pas se mettre sur son chemin, et enfin qu'aucun des Pjs ne pourra lui échapper.

Tandis que Brown dit cela, les Pjs peuvent voir une partie de son crâne se teindre de vert, et son œil droit prendre une couleur jaunâtre, puis tout revient à la normale. Brown ferme les yeux et expire lentement, tentant visiblement de se contrôler. Wesker sourit à son tour, répondant qu'il y a plus d'un monstre ici. Il n'a rien à gagner à se mettre sur le chemin de Brown mais les Pjs sont trop dangereux pour être laissé en vie. Il lui demande alors ce qu'il donnerait en échange. Tandis que les deux hommes commencent à négocier ce qui semble être la vie du groupe, les Pjs peuvent voir Dace au sol, celui-ci leur fait un signe et montre le tunnel conduisant aux égouts. Dace sort ensuite une grenade et la dégoupille avant de sourire une dernière fois aux Pjs et dire dans un chuchotement : « Tirez-vous ».

Les PJ doivent courir pour leur vie et seul le tunnel peut les sauver. Une explosion et une déflagration les y envoient valser, et ils peuvent entendre un hurlement bestial encore pire que celui qu'ils ont entendu précédemment dans les égouts (il s'agit de Brown). Un concert de coups de feu démarre, suivi de cris. Tout en descendant, les PJ peuvent entendre des bruits de pas derrière eux alors que des troupes de la Compagnie commencent à les poursuivre. La seule solution est de se jeter dans l'entonnoir conduisant au plus profond des égouts. Les PJs tombent alors, tout devient noir puis le contact froid de l'eau se fait sentir. Pendant un instant ils ne peuvent plus respirer puis soudain le courant les transporte à travers de multiples galeries. Il est quasiment impossible de s'accrocher à quoi que ce soit, ils sont secoués dans tous les sens. Puis tout ralenti et ils flottent alors doucement dans l'eau glaciale, à bout de force. Ils se retrouvent dans une sorte d'énorme salle remplie de vieux piliers.

De chaque côté, il y a des promontoires de béton sur lesquels ils peuvent monter afin de se sécher un petit peu. En regardant plus attentivement autour, ils peuvent s'apercevoir cette partie des égouts soit très ancienne. Le chemin à suivre n'est pas difficile à trouver, mais il semble peu sûr. Qui sait ce qui peut se terrer dans ces anciennes parties de la ville où plus aucun habitant n'est passé depuis très longtemps. Les murs sont emplis d'humidité, le sol de béton est recouvert d'une grosse couche de terre et de poussière. Les nombreux tuyaux passant de parts et d'autres du plafond et du sol sont rouillés, certains étant même littéralement brisés. On peut cependant entendre parfois des rats et des clapotis dans l'eau. L'avancée se fait petit à petit. L'endroit se sépare en de multiples galeries, mais on tombe régulièrement sur des escaliers ou d'anciennes salles de maintenance permettant de remonter de quelques marches. Il y a aussi de nombreuses portes murées. Soudainement, un hurlement résonne sur les parois des murs, celui produit par Brown. De lourd bruit de pas se font entendre. Il est derrière, et il n'est pas loin. Il n'y a d'autre choix pour les Pjs que de courir et, malheureusement, il est aisé de se perdre car il n'y a que peu de lumière qui parvient jusqu'ici.

Finalement, ils se retrouvent tous ou presque séparés. Le Pj chercheur et le Pj barman se retrouvent ensemble, marchant l'un et l'autre prudemment. La fatigue, le froid et le stress des derniers jours tapent sans doute sur les nerfs des deux compagnons. Peut-être régleront-ils leurs comptes ici, s'ils ont assez de force pour cela.

Le Pj UBCS continu d'être poursuivi, il a beau emprunter de minuscules chemins, les pas derrière lui reprennent tout le temps. Il sait au fond de lui pourquoi. Une douleur le saisit soudain la poitrine, extrêmement intense, le faisant tomber à genoux. Il peut alors entendre derrière lui les bruits de pas et de la canne. Brown s'arrête à quelques mètres, demandant si ça fait mal. Il dit ensuite que ça sera bien pire, à moins qu'il n'y ait une coopération fructueuse entre eux. À vrai dire il n'a aucunement envie de tuer Al au vu de la manière dont celui-ci a réussi à survivre. Il voulait d'abord utiliser le Pj afin de piéger celui qui reprendrait ses recherches, car il savait qu'en laissant un homme en vie, celui-ci serait capturé pour interrogatoire et qu'il y avait des chances qu'Umbrella voit que quelque chose clochait chez cet homme, ce qui aurait pour effet de l'envoyer au successeur de Brown.

Quelle ne fut pas la surprise quand il vit son piège revenir avec en plus les hommes qu'il recherche. Il va donc falloir mettre à profit toutes ses qualités afin de servir Brown au mieux. Il peut bien sûr choisir de ne pas écouter, ce qui provoquerait tout simplement une mort longue et douloureuse, mais Brown sait que les hommes comme le Pj font tout pour survivre. Qu'il continue pour le moment à les suivre et, lorsque le moment sera venu, Brown reviendra vers lui avec de nouvelles instructions. Regardant autour de lui, Brown commence à repartir, conseillant au PJ de partir d'ici au plus vite et de trouver les autres, car il semble qu'il y ait de nombreux habitants dans ces égouts. Poussant un petit rire, il quitte le couloir et empreinte un chemin ténébreux.

Le Pj détective est seul, totalement seul. Il peut réfléchir à ce qui l'a amené à se retrouver ici, à la manière dont il s'est retrouvé mêlé à tout ça, et pourquoi pas remettre un peu en cause les liens qu'il a avec Hans. C'est à lui de voir, mais ce qu'il s'est passé au motel continue de lui trotter dans la tête. Après tout, peut-être que le père des jumelles avait raison… Bref, un peu d'introspection.

Conclusion

Finalement, après des heures et des heures de marche, ils finissent tous par se retrouver et leur chemin continu. Se trompant sans cesse, revenant sur leurs pas, essayant de nouveaux chemins, ils continuent leur marche. La faim, la soif, la fatigue, tout cela rend le voyage horrible. Personne ne sait combien de temps a passé, mais finalement ils arrivent enfin par le biais d'une échelle dans ce qui semble être une partie des égouts plus moderne. Bien plus moderne en fait, l'eau circule tranquillement ici, et le réseau de tuyaux est quasiment neuf.

Tandis qu'ils avancent vers leur but, ils perçoivent l'infâme cri d'une créature à écailles, cri repris en chœur par de nombreuses autres créatures. Courant pour leur vie, ils entendent derrière eux les griffes raclées les murs. À bout de souffle, épuisés, ils arrivent enfin à une sortie. Une longue échelle d'un rouge terne amène à une plaque. Ils ne peuvent que l'emprunter car les cris viennent maintenant de tous les côtés. Arrivé à la plaque, il faut faire un dernier effort pour la soulever, et finalement celle-ci glisse dans un bruit de métal strident. Sortant très rapidement, ils peuvent entendre les cris de colère des hunters affamés en contrebas.

Remettant la plaque à sa place, ils aperçoivent durant un instant les yeux jaunâtres aux pupilles verticales les regarder avec envie. Tous s'adossent ensuite contre un mur ou tombent au sol afin de reprendre leur souffle. En regardant autour d'eux, ils comprennent qu'ils sont dans une des ruelles de Raccoon City où se trouvent plusieurs bennes à ordures. Aucune voiture ne semble passer dans les rues principales, mais ils peuvent voir à l'un des bouts de la ruelle un homme marcher vers eux, lentement. Un coup de feu dans leur dos se fait soudain entendre, résonnant dans la nuit, tandis que l'homme s'approche d'eux, ses pieds frottant contre sol. Puis il émet un soupir guttural, un soupir affamé, et lève les bras, comme s'il cherchait à les attraper.

Fin du chapitre V et de l'acte V

Acte VI : Requiem

Introduction

1998. Raccoon city, une petite ville du Midwest des Etats-Unis perdue au milieu des immenses plaines américaines. De par la conjoncture, la ville a périclité. Aucun pôle attractif et, comme toute ville de campagne, peu de bénéfices enregistrés et donc aucun site touristique d'aucune sorte. Jusqu'à l'installation des usines d'Umbrella Corporation, il y a quelques dizaines d'années. Grâce à cela la ville a pu profiter d'un nouvel essor pour arriver à l'état dans lequel nous la connaissons aujourd'hui, une grande bourgade en constant développement d'environ 100000 habitants, et beaucoup viennent s'y installer afin d'y trouver un emploi. Cette ville, votre ville, est unique par-delà l'Amérique. C'est une ville magnifique, avec ses infrastructures neuves tel que l'hôpital high-tech, ou ses lieux chargés d'histoire tel que l'hôtel de ville récemment rénové.

C'est tout du moins ce que l'on pouvait dire il y a quelques mois. Avant, le crime était comme partout ailleurs, violent et répressible. Mais aujourd'hui les meurtres et les disparitions augmentent trop vite, tout semble hors de contrôle. La peur s'est abattue sur la ville, les gens osent à peine sortir. La nuit, plus l'on s'éloigne du centre-ville, plus l'on pourrait penser que cette ville est en réalité une nécropole. Et pourtant les habitants restent, continuant à se battre pour leur ville, allant travailler, allant en cours. Mais même si les gens tentent de sauver les apparences, tous peuvent le sentir au fond d'eux. Quelque chose se trame dans les recoins les plus sombres et au fond des ruelles les plus glauques. Une terrible menace pèse, leur glace le sang sans que qu'ils ne puissent en comprendre la raison. Le danger est partout.

Chapitre I : Destins entremêlés

Mardi 22 septembre 1998, vers 11 heures :

Le bruit des chaises qu'on déplace, des suspects ou des témoins dont l'on prend la déposition, des combinés décrochés et des claviers tapotés. L'endroit est une véritable fourmilière où chacun est affairé. Personne ne manque de travail, se serait étrange en cette période. Et cette chaleur qui n'arrange rien… Les pales des ventilateurs accrochés au plafond peinent à rafraîchir la pièce, et le bruit qu'ils font en tournoyant peut-être réellement agaçant pour celui qui n'est pas un habitué de la maison. D'après le journal météo de Raccoon, cette chaleur va bientôt se transformer en déluge qui va s'abattre sur la ville dans les prochains jours. Cela refroidira peut-être les ardeurs des concitoyens. Entre les manifestations et les crimes qui augmentent chaque jour, cette ville semble sur le point d'exploser. Anderson finit de taper son rapport sur une arrestation de petits braqueurs de supérettes arrêtés la veille, puis sirote son café en levant le regard vers les pales.

Le bleu à ses côtés est assis sur son bureau, lisant le journal local après avoir ramené les cafés. Dire qu'il y a quelques mois tout allait bien, puis en un été tout s'effondre. D'abord les meurtres attribués à des chiens sauvages qui ont terrorisé la ville. Le premier a sans doute été le pire, deux jeunes sœurs retrouvées éviscérés dans le parc. Les habitants se sont barricadés, puis la police a tenté de faire des battues dans la forêt d'Arklay et d'interdire aux randonneurs d'aller dans celle-ci. Peine perdue pour les deux points. Les battues n'ont rien donnée, et des inconscients sont allés dans la forêt risquer leur vie pour la prime mise sur la tête de ces chiens.

Le lieutenant Anderson avait lui-même participé aux battues et, bien qu'il n'ait rien trouvé, il avait ressenti un profond malaise en s'enfonçant entre ces arbres, comme si un monstre pouvait surgir à tout moment. Finalement la forêt avait été interdite d'accès et l'on avait placé plus d'agents pour s'occuper de sécuriser le nord de la ville, là où la forêt commençait. Mais difficile de sécuriser une ville aussi grande avec moins de 400 officiers. Même si Irons promet l'arrivée de renfort, ceux-ci arrivent au compte-goutte, comme le bleu (dont le nom est Harrington) qui est arrivé il y a quelques semaines. Et il s'en est passé des choses durant ces dernières semaines!

Des fusillades, des enlèvements, des accusations de complots. On signale de plus en plus de disparitions dans les rues, des gens que l'on ne retrouve plus. Et que l'on ne cherche pas. Des clochards, pour la plupart. Et en visitant les lieux où les SDF s'abritent, des histoires avec de nombreuses similitudes circulent. Des hommes en noir, armés et cagoulés, viennent en camionnette et embarquent des gens. Parfois uniquement des femmes, parfois uniquement des hommes, parfois les deux. Quant aux fusillades qui se déroulent en ville, personne ne semble pressé de faire le ménage. Même quand un témoin appelle, il y a rarement une suite à l'enquête. Bordel, même l'affaire concernant le détective privé, Lloyd Kaufmann, a été close sans que l'on donne de raison. Et ça Anderson ne le supporte pas. Il était près du but, enfin le pensait-il. Lui et le bleu avaient enquêté sur un homme que les ennuis semblaient suivre à la trace, un homme qui pour Anderson est un criminel.

Tout avait commencé avec l'explosion d'un appartement dans lequel on avait retrouvé un cadavre carbonisé. Anderson fut mis sur le coup mais rien n'en ressortit. On lui certifia qu'il s'agissait d'un simple accident, et pourtant l'un des voisins qui disait avoir vu la scène de son balcon avait clairement identifié Lloyd Kaufmann et un ami à lui se battre contre un troisième homme armé. Il y eut ensuite une explosion, Lloyd et l'autre, un dénommé Hans, un scientifique travaillant pour Umbrella, réussirent de justesse à se jeter par une fenêtre. L'histoire était vraiment bizarre mais tout avait été embarqué et nettoyé rapidement, et la version d'un seul témoin ne suffirait pas pour reprendre le cas.

Si Anderson avait eu le temps il aurait essayé de creuser, mais dans une ville comme Raccoon City on n'a pas le temps de s'attarder. Alors il délaissa le cas, mais Lloyd Kaufmann réapparut et cela se termina en fusillade dans une église. Trois morts. Deux hommes inconnus des services de police, sans papiers et armés, retrouvés morts, une balle dans la tête. Deux tirs parfaits de Lloyd Kaufmann, avec un revolver. Le troisième était un innocent qui s'était retrouvé là par malchance et s'était fait arracher une partie du torse par un tir du fusil à pompe qu'un des deux inconnus portait. Anderson avait tenté de rattraper le fuyard tandis que le bleu sécurisait l'endroit et résistait à l'envie de vomir, mais il l'avait perdu. Les quartiers sud-ouest étaient parmi les plus miséreux, et il y avait de nombreuses ruines, des chantiers abandonnés, des immeubles condamnés.

Pour un homme comme Lloyd, qui évoluait dans l'ombre, il était facile de s'y dissimuler. Il avait finalement réussi à mettre la main sur lui mais n'avait rien tiré de concluant. Une histoire de complot, comme quoi il ne fallait faire confiance à personne dans cette ville. Mais aucune information valable. L'histoire d'un fou, en somme. Anderson pensait en avoir presque terminé quand l'enquête lui fut retirée, et l'homme libéré.

Aucune explication, juste des ordres. Et cela brisa quelque chose en lui. Frustration et colère commencèrent à lui coller à la peau, et il dut prendre de petites pilules pour pouvoir dormir. Désormais, il va agir à sa façon. Il continuera à protéger les citoyens, mais ne cessera de poursuivre en parallèle Kaufmann, et le fera en secret. Et s'il met la main sur ce détective, alors il fera ce qu'il faut pour lui arracher les réponses. Et pour découvrir ce qu'il se trame ici. C'est pourquoi, qu'importe l'enquête en cours, il n'oublie jamais son premier but: découvrir la vérité. Il n'a pas pu cacher cela au bleu et compte sur lui pour la fermer. Ce qu'il fait, en plus de le soutenir.

Mais les pensées d'Anderson sont interrompues par son partenaire, Leland Grant, assis à son bureau un peu plus loin – **Annexe I**. Plus vieux, plus expérimenté, plus méchant, Grant est dans la police depuis des décennies. Portant tout le temps un vieux costume, Grant est l'archétype du flic des films 80, bedonnant et utilisant uniquement un revolver. Il a même un chapeau! Sauf que contrairement à ces flics bedonnant que l'on retrouve dans les films, Grant n'est ni sympathique ni stupide. Il n'hésite pas à employer la force, et ceux qui ne lui étaient pas utiles n'avaient aucun intérêt à ces yeux. Un beau salopard en somme. Mais un flic efficace.

Grant s'approche tranquillement des Pjs et les prévient que le chef les attend dans son bureau, au bout de la salle. Il veut les voir tous les trois. Il s'éloigne ensuite, traversant la salle pour arriver devant la porte du bureau de leur supérieur. Impossible de voir derrière, les stores sont fermés, on peut juste lire Détective Keaton. Grant toque un coup et une voix leur hurle d'entrer au milieu de ce brouhaha continue.

Le groupe pénètre donc dans le bureau de Keaton, le détective dirigeant les inspecteurs de ce service. Son bureau est petit et deux chaises lui font face, dont l'une est aussitôt prise par Grant. Il y a aussi un gros coffre-fort contre un mur, il y garde précieusement son fusil et des munitions. Sinon le reste est plutôt quelconque. Une étagère remplis de livres sur la psychologie criminelle et les différentes lois en vigueur. Sur le bureau se trouve de la paperasse et des cadres contenant les photos de sa petite famille. Et derrière le détective se trouve une armoire contenant tout un tas de dossiers. Et sans doute un peu d'alcool. Keaton salue les Pjs et sort un dossier d'un tiroir. Après l'avoir remis à Anderson, il explique qu'ils ont ordre de retrouver Samuel Aiken, l'ancien partenaire de Grant. Celui-ci ne pipe pas mot mais écoute avec intérêt.

La police surveille Samuel depuis un moment. Ancien policier, son frère fait partie des morts de l'incident d'Arkley qui a couté la vie à presque tous les STARS. Samuel n'a jamais accepté la vérité et a décidé de faire sa petite croisade. Il pourrait déclencher des émeutes avec ses paroles. En effet, une partie de la population manifeste actuellement dans les rues contre Umbrella, et les actions d'Aiken et sa véhémence pourraient empirer la situation.

La police ne sait pas pour quelle raison, mais Aiken tient visiblement la société pharmaceutique comme responsable de tous ses malheurs. D'après des psychologues, il pourrait être atteint d'un trouble obsessionnel compulsif à thématique de persécution, le rendant extrêmement dangereux. Irons veut qu'il soit ramené en vie et en bonne santé. D'abord parce que Samuel pourrait aider à capturer des gens dangereux, même si le nom de ces gens en question n'a pas été communiqué à Keaton. Deuxièmement, Irons se sent responsable pour ne pas avoir aidé Aiken lorsque son frère est mort. Keaton indique aux Pjs que les infos comme l'adresse de Samuel sont dans ce dossier avec un mandat de perquisition, et qu'ils n'ont pas intérêt à se planter car Irons le demande personnellement et, au vu de ses connexions, ils pourront toujours aller chercher un job dans un autre Etat en cas d'erreur.

Si un des Pjs demande à Keaton pourquoi Rick, Hans et les autres ne sont plus recherchés, il se trouvera embarrassé car il ne sait pas en réalité. Finalement, il leur répondra que cela ne les concerne pas et que leur job est de trouver Aiken. Grant ne sait pas non plus et s'en fiche.

Sur ces paroles, les Pjs peuvent se rendre à l'appartement de Samuel, seul lieu connu rattaché à lui, l'appartement de son frère ayant été vendu il y a plus d'un mois. Anderson a connu Samuel. Jeune, enthousiaste, inexpérimenté, un peu immature, le genre fatiguant mais tout le temps optimiste. Ce n'est pas très agréable de voir un type comme lui tomber aussi bas, mais il faut le retrouver. Si on interroge Grant sur son ancien partenaire, celui-ci dira que les frères Aiken n'auraient jamais dû entrer dans la police pour commencer, car ils sont nuls. Pour preuve, l'un d'eux est mort. Ils vont vite coincer Samuel, et il espère juste que le commissaire lui pardonnera s'il doit casser quelques os à l'ex-flic. En tout cas, lui ne se sentira pas responsable.

Mardi 22 septembre 1998, vers 13 heures :

La voiture du bleu se gare lentement devant l'immeuble de Samuel. Grant a insisté pour manger un morceau et le groupe est passé au fast-food du coin, salissant l'habitacle au passage. Ils sont maintenant devant un gros immeuble grisâtre et Grant sort rapidement se mettre à l'ombre, la rue étant une vraie fournaise à cette heure. Un perron conduit à une porte de bois, mais celle-ci est fermée. Il suffit de taper un peu fort pour que le concierge, un vieil homme sympathique, ne vienne leur ouvrir. Il les laissera passer s'ils voient leur badge et le mandat, autrement il leur demandera de revenir une fois Samuel revenu (et il ne sait pas où il est, mais il est en retard sur le loyer). Il leur indique où se situe l'appartement et va chercher un double des clés.

Les Pjs peuvent entrer dans le hall au sol dallé, à droite s'étale une rangée de boîte aux lettres. En face, un escalier en bois monte en tournant. Ils arrivent ensuite au palier de Samuel, face à une porte en bois massif, au troisième étage. L'entrée est un couloir avec un placard, puis vient le salon. On peut voir de l'autre côté du couloir une cuisine aménagée. Le couloir continue, donnant sur d'autres portes. Le salon est assez grand et agréable. Il y a deux fenêtres. Une donnant sur la rue principale, et l'autre sur la ruelle. On peut y descendre par une échelle de sécurité. Il y a deux canapés se faisant face et entre eux une table basse. De l'autre côté se trouve une table avec 4 chaises. Il y a aussi une chaine hi-fi posée sur un meuble, et une étagère pleine de livres. L'appartement est plutôt joli, mais aussi un peu poussiéreux et en désordre. Les deux autres portes du couloir donnent respectivement sur une chambre avec une armoire et un lit double, et sur une salle de bains avec toilettes.

Dès que les Pjs entrent, Grant part faire un tour et interroger les voisins en commençant par le haut. Dans le salon se trouve notamment des nombreuses photos de Samuel au côté de son frère, qu'ils soient en civil ou en uniforme. Le reste de la pièce est inintéressant, à part quelques reliques de plat chinois traînant sur la table et dégageant une odeur sucrée. Cela est récent, et un test de PER permettra de déterminer que Samuel était encore chez lui ces derniers jours. Dans la chambre il n'y a rien, tout du moins on dirait. Avec un test de PER réussi, on peut découvrir derrière l'armoire un tableau blanc sur lequel il y a de nombreuses photographies et des légendes associés, ainsi que des traits les reliant les unes aux autres. La photo de Grant est aussi là, reliée au logo Umbrella. Si on l'interroge dessus, Grant dira que Samuel est visiblement devenu dingue.

Voilà ce que l'on peut voir sur le tableau:

- des brochures des évènements concernant les STARS avec l'incident d'Arkley et la destitution des survivants par Irons. Les commentaires à côté parlent de complot et relie l'incident d'Arklay à Umbrella (mais pas d'explications).

-les photographies des Pjs des chapitres précédents, plus celles d'Irons, Warren, le logo d'Umbrella ainsi que de quelques policiers dont celles d'Anderson et de Grant (mais pas celle du bleu).

Une fois l'endroit ratissé, ils peuvent revenir en arrière et ils entendent alors des sanglots venant de l'étage au-dessus, ainsi que des bruits de lutte. En montant, les Pjs peuvent voir la porte ouverte, donnant sur un petit appartement semblant être un peu dans le style hippie. Grant sort au même moment, la chevelure ébouriffé, le visage rouge et remettant son chapeau. Derrière lui et étendu au sol se trouve un jeune homme inconscient dont le visage est en sang. Un peu derrière, une jeune femme avec les mains posées sur son visage aux joues rougies est assise sur un canapé et sanglote. Grant ferme rapidement la porte et montre une enveloppe aux Pjs.

Si on lui demande ce qu'il s'est passé, il dit qu'il a fait le nécessaire pour arrêter un terroriste et que le connard habitant ici à de la chance de pas être enfermé. La lettre révèle un lieu de Rdv et une heure, et le voisin assommé était censé la remettre à des amis de Samuel si jamais ceux-ci repassaient, des amis que Samuel lui a décrits et qui lui font penser à de vieux dossiers. Samuel souhaitait visiblement qu'ils le rejoignent au rdv. Grant ricane et ajoute qu'il est temps d'aller voir de quoi il en retourne et d'arrêter Samuel avant qu'il ne commette un crime. Dans tous les cas, il est l'heure de faire une planque.

Le lieu en question est la station-service en ruine au sud de la ville sur la route de la prison, et l'heure indiquée est deux heures du matin.

En réalité Samuel a été appâté par la Compagnie qui souhaite le prendre en otage afin de capturer les Pjs. La Compagnie a pour cela forcé un jeune journaliste à collaborer, en prenant sa famille en otage. Samuel, qui perd espoir, a été convaincu par ce journaliste qu'ils allaient rencontrer le gouvernement lui-même et mettre au point une offensive publique. Désespéré, Samuel a accepté.

Mardi 22 septembre 1998, dans la soirée :

Le groupe est arrivé à la station-service, prenant la route menant notamment à la prison ou permettant de continuer vers le sud et de s'enfoncer vers les plaines désertiques composées de sable, de roche et parfois même de cactus. Une fois le soleil tombé, le froid s'empare de ces lieux, et les seuls êtres vivants traînant encore dans les parages sont des coyotes ou des rongeurs **– Annexe I**.

La station-service est en piteux état, toutes les vitres ont été détruites et un gros van garé devant n'est plus qu'une carcasse carbonisé. Les murs à l'avant ont aussi été noircis et la double porte principale a volé en éclats. Le bâtiment n'a pas du tout été touché par des tagueurs ou des squatteurs, il est trop loin de la ville, mais ça n'a pas empêché des gens de venir récupérer ce qu'il pouvait.

De plus les nombreux impacts de balles n'aident pas à rendre l'endroit plus sympathique. Les pompes, la caisse, les poignées, tout le métal a été récupéré, et même certaines portes. De plus on a laissé un bidon en métal à l'avant, qui a dû servir à faire un feu. À l'intérieur le sol est jonché de détritus et de verre, impossible de faire un pas sans marcher dessus. Le comptoir a été vidé, tout comme les étals. Les vestiaires ont été nettoyés, il n'y a plus aucun casier, seulement une pièce vide. Les portes de la réserve et des toilettes ont été enlevées, et la porte donnant à l'arrière a été condamné par une chaîne et un cadenas, pas vraiment utile en somme.

Dans la réserve se trouve uniquement quelques palettes cassées et des poubelles jetées au sol. La porte donnant sur l'extérieur est ici fonctionnelle. Les toilettes n'ont pas l'air d'avoir subi grand-chose, sauf les portes qui ne ferment plus. De plus les lavabos et autres toilettes ne marchent pas, l'eau a été coupée. Le miroir est brisé, et la pièce sent fortement mauvais (même sans pouvoir tirer la chasse, des gens les ont utilisés).

En fouillant l'endroit, Grant rappelle ce qu'il s'est passé ici : « C'était il y à peine un mois, le jugement de Jacob Brennan pour double homicide avait été prononcé au tribunal de Raccoon, et il était emmené en prison pour y passer un long moment. Mais son frère, Rick Brennan, et un complice, John Barkley, ont attaqué le véhicule. Ils ont tué les policiers et le caissier et ont tenté de récupérer le frère, mais d'autres personnes sont intervenus, des citoyens, prêts à éviter que cette racaille ne s'enfuit au péril de leur vie. Encore une fois ils ont tué tout le monde, et Rick Brennan a réussi à sauver son salopard de frère, aussi fou que lui. On a plus entendu parler de Jacob Brennan ensuite, j'imagine qu'ils n'ont pas du réussir à se supporter bien longtemps et que Rick a descendu son propre frère, ce serait bien le style du personnage. »

Grant désigne le van et continue : « C'est là qu'on a trouvé les morceaux de cadavres des pauvres types qui ont tenté de faire respecter la loi. Putain de massacre, ces deux tarés ont tué près d'une dizaine de personnes ce jour-là. Et d'après ce qu'on sait ils sont toujours dans la nature, continuant leurs petits jeux. Et Samuel serait lié à eux. »

Une fois leur tour terminé, le groupe peut se positionner de la manière qu'il souhaite pour attendre. À eux de faire un plan, mais Grant souhaite observer un peu afin de savoir qui sont ces gars que Samuel veut rencontrer.

Mercredi 23 septembre 1998, vers 02h00 du matin:

Une petite camionnette blanche arrive sur place, ses phares éclairant l'intérieur de la station. Le moteur tourne plusieurs minutes avant de s'arrêter puis un homme descend, visiblement sur ses gardes, et un grincement métallique se fait entendre quand il referme la portière. L'homme s'approche de la station et jette un coup d'œil sans y entrer, sauf si la voiture des Pjs est garée à la vue de tous, auquel cas l'homme fera une fouille des lieux. La camionnette se gare face au baril, puis un autre homme sort par l'arrière et commence à préparer un feu. Celui-ci éclaire correctement la zone et la pièce principale de la station. Le conducteur finit par descendre ensuite. Les hommes en question sont vêtus de gilet pare-balle, ont un pistolet ainsi qu'une tenue militaire avec bonnet. À l'intérieur du van se trouvent un uzi et un fusil à pompe, chargés, ainsi qu'un troisième homme.

Si ces hommes tombent sur les Pjs avant l'arrivée de Samuel, ils vont tenter de leur faire peur et, s'ils apprennent qu'ils sont policiers, vont essayer de les tuer. Une fois leurs ennemis éliminés, les Pjs peuvent tourner la situation à leur avantage pour capturer leur cible facilement. Le bleu peut même se faire passer pour le conducteur de la camionnette blanche car il est arrivé peu après le renvoi de Samuel, et ainsi lui tirer les vers du nez. Impossible par contre pour les deux autres policiers car leurs visages sont connus.

Environ 15 minutes après arrive une petite berline grise. Celle-ci se gare au bord de la route, et un homme en sort. Il s'agit de Samuel, sur le qui-vive, vêtu lui aussi d'un gilet. Tom est à l'intérieur de la voiture, prêt à démarrer et repartir s'il le faut. Samuel s'approche lentement du groupe d'hommes devant le baril. Une conversation s'en suit, montrant toute la méfiance entre ces deux groupes. Les deux hommes souhaitent que le conducteur se joigne à eux, et après avoir fait comprendre qu'ils allaient autrement partir, le troisième sort du van. Plus petit, plus grassouillet et les cheveux grisonnant, cet homme est loin d'être menaçant. Il répond aux questions en s'appelant lui-même un ami de Samuel. Il parvient à faire venir Tom qui se place à côté de Samuel.

La conversation commence cependant à réellement s'envenimer lorsque l'on demande à Samuel et son ami de laisser leurs armes et de se laisser bander les yeux pour être amené à leur supérieur. Samuel refuse tout bonnement cela, et frappe l'un des hommes qui tente de l'attraper. Celui-ci sort rapidement son arme suivi des deux autres tandis que Samuel sort la sienne. Tom est visiblement pétrifié. L'un des hommes le prend en otage et se moque de lui, forçant Samuel à déposer son arme.

Un homme retourne à la camionnette en ricanant pour chercher de quoi les attacher et revient avec corde et bâillon. Les deux sont ligotés puis mis dans le van (Samuel se débat), qui repart ensuite et disparaît dans la nuit si les Pjs n'interviennent pas.

La situation change en fonction du moment où les Pjs interrompent la conversation. Dans tous les cas au moins un des hommes tentera d’ouvrir l'arrière du van pour récupérer les armes et, si Tom peut, il partira en courant se cacher un peu plus loin. Grant hurlera alors qu'il ne faut pas le laisser partir, quitte à le descendre. Samuel se mettra à couvert où il peut et suivra les ordres d'Anderson. Une fois tout le monde neutralisé, les prisonniers sont emmenés au commissariat ou à l'hôpital selon leur état, mais ne diront rien tant que Grant sera là.

Si les Pjs sauvent un ou deux Pnjs, on peut passer à la suite, autrement le scénario se termine ici. Grant reste en vie, et reviendra en tant que futur ennemi. Samuel et Tom deviendront quant à eux des otages que la Compagnie utilisera contre Rick, Hans et Lloyd (Al s'en foutant très probablement), ou bien seront enterrés et leurs noms passeront au journal.

Mercredi 23 septembre 1998, durant la journée:

Le bleu doit contacter ses supérieurs, qui lui demanderont de faire en sorte de récupérer un maximum d'informations sur Samuel et Tom. Et s'il le faut, de les faire sortir de cette ville.

Mercredi 23 septembre 1998, durant la journée:

Les Pjs rentrent finalement au commissariat, qu'ils aient dû ou non passer d'abord par l'hôpital. Si la scène d'interrogatoire se passe à l'hôpital, cela ne change pas grand-chose. Si l'un des deux Pnjs a été tué par les Pjs, l'autre Pnj ne sera pas vraiment sympathique, même s'il sait que les Pjs sont sa seule chance. Les Pjs reviennent tôt ou tard au commissariat pour faire leur rapport à Keaton. Celui-ci souhaite qu'ils interrogent Samuel et Tom le plus vite possible, certains soupçons pèsent sur le premier. On pense en haut lieu qu'il serait mêlé à une possible attaque terroriste visant des usines d'Umbrella en ville, celles protégées par le SWAT en ce moment même. Il faut savoir quand et comment ses alliés comptent s'y prendre afin de les arrêter.

On soupçonne ces personnes d'être aussi à l'origine de la disparition du maire il y a quelques temps. Ceci n'a pas encore été annoncé publiquement, mais Warren a disparu sans laisser de traces, sa fille ne sait rien et on a retrouvé un de ses conseillers, mort. Un mot d'ordre, faire cracher les suspects. Grant a essayé, mais ils ont refusé de parler. Les Pjs ont ordre d'essayer à leur tour. Il faut donc partir vers la salle d'interrogatoire, Samuel s'y trouve et Tom est en cellule. La salle se trouve au fond du couloir, dans la même partie du commissariat que les bureaux des policiers.

A côté de la salle d'interrogatoire se trouve la pièce d'où les policiers observent leurs suspects via une vitre sans teint. Grant se trouve dans cette salle avec une tasse de café fumante et semble plutôt énervé. Il presse les Pjs d'aller fait leur boulot. À l'extérieur se trouve aussi le policier en charge d'emmener les prisonniers à la salle d'interrogatoire puis de les ramener à leurs cellules quand l'ordre est donné. De l'autre côté du miroir, Samuel attend, la tête basse, impossible de voir ces yeux. Lorsque les Pjs entrent, Samuel regarde Anderson et le salue puis jette un coup d'œil au bleu avant de parler à Anderson. Il lui dit que c'est un bon flic malgré tous les mauvais éléments qui traînent autour. Lorsque les Pjs posent leurs questions, il leur répond du mieux qu'il peut, mais il n'en dit jamais trop, ou répète simplement qu'il ne peut pas le révéler si on lui demande des choses trop dangereuses ou dures à croire. Pas tant qu'Anderson ne lui a pas donné sa parole que Grant n'écoute pas aux portes.

Une fois qu'il le pense sincèrement, il dit à Anderson et au bleu que ce qu'ils vont entendre est la vérité, et que cela les mettra inévitablement en danger. Il raconte ce qu'il peut et répond aux questions. La trahison d'Umbrella envers les citoyens, les histoires de Rick, John, Hans et Lloyd qu'il ne connaît que partiellement. Et son but actuel. Il cherchait à contacter quelqu'un du gouvernement car il a des infos sensibles sur le Dr Brown, et il doit en informer les autres. C'est une information vitale pour laquelle Samuel est prêt à prendre des risques car Brown est l'un des créateurs des ABO. Un journaliste enquêtant sur Umbrella avait réussi à entrer en contact avec un certain groupe du gouvernement et avait arrangé le rdv, mais au vu de ce qu'il s'est passé il y a eu un loupé. Il a du mal à croire que le journaliste l'ait trahi alors qu'il semblait en savoir tant. Il a dû se passer quelque chose, il faut à tout prix vérifier s'il va bien, Samuel ne partira pas avant. Pour finir, il essaiera de convaincre Anderson de le laisser sortir, car sinon Grant va se charger de le faire taire. Il est certain que de nombreux policiers ici travaillent en fait pour Umbrella.

Pour le bleu cette information représente le jackpot, et le Pj peut très bien révéler son identité afin de convaincre Anderson.

Au choix des Pjs, mais cela revient à une évasion, et il faudra l'aider jusqu'au bout pour le faire sortir car tout le monde connaît son visage ici. Il sera nécessaire soit d'assommer le policier qui attend devant la salle d'interrogatoire, soit de le convaincre avec du CHA. Par contre l'autre pièce est vide, il semblerait que Grant soit parti précipitamment (si Anderson lui avait demandé de partir alors Grant était malgré tout revenu pour assister à l'échange). Pour quitter le RPD, il y a le portail arrière (des collègues d'Anderson amicaux s'y trouvent, il est facile de sortir par-là tant que Samuel est menotté et que l'on invente une bonne histoire avec du CHA). Par l'avant ça se complique, il y a l'accueil, donc potentiellement plus de monde à tromper. Il y a des policiers travaillant pour Umbrella dans les bureaux des inspecteurs, dans la bibliothèque et à l'accueil, Samuel préviendra les Pjs afin d'essayer de les éviter. Si l'un de ces policiers voit le groupe, il leur demandera ce qu'ils font puis ira appeler Grant. L'alerte sera ensuite donnée. Autrement les Pjs peuvent laisser Samuel ici, mais il restera alors enfermé ici et les Pjs ne pourront pas revenir tout de suite, Grant le fera parler dans sa cellule et lancera Umbrella contre Brown, mettant un nouvel obstacle sur le chemin des Pjs, puis il se débarrassera de Samuel et Tom dès que possible.

Si cela se passe à l'hôpital, il faut se débarrasser des deux policiers gardant la chambre, et sortir sera aisé.

Mercredi 23 septembre 1998, durant la soirée:

Le soleil a disparu, remplacé par une pluie continue, et la température chute rapidement. Guidé par Samuel, le groupe arrive non loin d'une petite maison en briques située tout au sud, à la limite de la ville. Entouré par une haute haie, on peut entrer dans le jardin via une petite barrière de bois. Le quartier, calme, est composé de nombreuses maisons dans le même genre, avec de petits jardins. La maison est entourée par une pelouse, et à l'arrière la haie a disparu, remplacée par un grillage. Ceci permet de voir les champs d'herbes hautes se trouvant au sud de Raccoon. Un petit chemin de graviers permet de rejoindre la porte d'entrée en bois sombre dont le verrou a été cassé. Il n'y a aucune lumière provenant de la maison, et rien ne semble bouger. Une voiture est cependant garée dans l'allée.

Tout est sombre à l'intérieur et il n'y a pas d'électricité, donc il faut une lampe torche ou un briquet. L'entrée donne sur un petit couloir partant sur la gauche et sur une pièce juste en face, une petite cuisine où trainent de nombreux objets, comme si un gros repas était en préparation. Le couloir emmène directement au salon, une pièce assez grande où se trouve, dos au groupe, un canapé en cuir et deux fauteuils entourant une table basse, et en face du canapé se trouve un meuble avec une télévision posée dessus. De chaque côté de la pièce se trouve des baies, mais les rideaux sont fermés à chaque fois, empêchant totalement de voir à l'extérieur. Une vision d'horreur attend les Pjs car des personnes sont assises sur les fauteuils et le canapé. Ne bougeant pas, chacun semble dormir. Il y a deux hommes, une femme et deux enfants en bas âge. Tous sont attachés, bâillonnés et ont été égorgés, le sang recouvrant leurs vêtements. Samuel s'effondre à genoux en voyant cette scène et ne dit rien, avant de sortir après quelques minutes. Ces gens ont été pris en otage pour forcer le journaliste à piéger Samuel, journaliste qui se trouve parmi les victimes. Il n'y a plus rien à faire. Maintenant, ils peuvent contacter le gouvernement.

Mercredi 23 septembre 1998, durant la nuit:

L'appartement du bleu est le seul endroit où ils peuvent contacter les supérieurs d'Harrington, Miller et Dace. Petit appartement situé au bord de la rivière traversant la ville, on peut découvrir avec stupéfaction qu'un matériel militaire sophistiqué est installé ici afin de pouvoir prendre contact en toute sécurité avec des personnes du gouvernement. Le groupe réussi à joindre l'armée, et l'agent supérieur, Miller, vient leur parler. Il demande bien entendu ce qu'il se passe et leur demande, une fois qu'il en sait assez, de venir directement le rencontrer dans une petite casse se trouvant entre la ville d'Arlkay et Raccoon. Ils doivent partir immédiatement, car des choses importantes se passent en ce moment même et l'ennemi est en plein mouvement. Ils ne doivent faire confiance à personne jusqu'à ce qu'ils se rencontrent. La radio est ensuite éteinte, il n'est plus possible de les contacter.

Alors que le groupe se prépare à partir, la porte saute de ses gonds. Grant pénètre dans l'appartement avec trois autres policiers. Samuel pense que chacun d'eux fait partie d'Umbrella. Grant leur ordonne de se rendre, il les prévient qu'ils affrontent beaucoup plus forts qu'eux et que, s'ils continuent, plus rien ne pourra alors les sauver. L'affrontement est inévitable, heureusement il n'y a pas de renfort. Il est possible de sortir par le balcon, avec un bon saut l'on peut atterrir dans la rivière, mais cela est risqué. Durant le combat, Grant se moquera d'eux, révélant quelques vérités, expliquant pourquoi la police ne résout presque rien. Dans tous les cas, il faudra rapidement partir car les coups de feu alerteront les voisins, et le commissariat enverra tout de même des hommes après quelques temps. Le groupe reprend donc la route, et cette fois avec un but clair. Quant à l'appartement, il est maintenant compromis et en miettes, tout comme la radio.

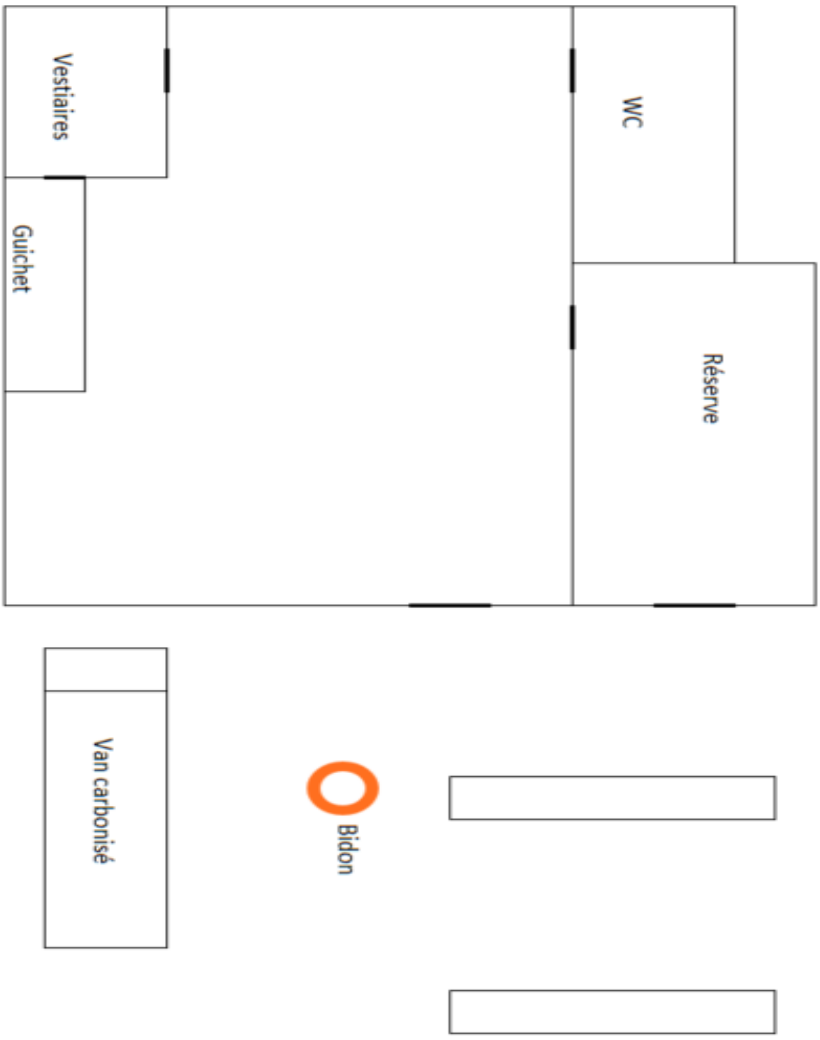
Si Grant s'en sort en vie, il peut revenir plus tard et se mettre à nouveau sur le chemin des Pjs.

Conclusion

Cette ville cache d'infects secrets, peut-être l'avez-vous toujours su, mais désormais vous vous en rendez pleinement compte, et vous savez que même la police n'est pas à l'abri. Finalement, peut-être que les hommes comme Lloyd ou Samuel se battent pour être libre. Cela ne les innocente pas pour ce qu'ils ont fait. Mais qu'importe, car désormais vous serez aussi traités en criminel.

Le meurtre d'officiers de police n'est pas à prendre à la légère, et même si c'était la seule chose à faire, même si cela semble être pour une plus noble cause, vous devrez porter cela sur vos épaules jusqu'à la fin de vie. Vous avez fait un choix, il n'y a plus rien pour vous empêcher de suivre cette voie. Maintenant que vous êtes sur la route, vous espérez que quelqu'un pourra vous expliquer pourquoi vous avez dû faire de tels sacrifices, et si cela en vaut la peine. Qu'importe dans quel camp vous étiez au départ, vous savez que plus rien ne sera comme avant, vous savez désormais qu'il existe des choses bien plus puissantes que vous, et que bien des innocents souffriront si personne n'est là pour les arrêter.

Annexe I : Plan de la station-service abandonnée



Nouveaux personnage joueurs:

Inspecteur Anderson: L'inspecteur Anderson est un bon flic. Peut-être un peu trop. Pour lui la loi et la société se placent au-dessus de tout. Et quand il a quelque chose en tête, il ne s'arrête pas, même si cela doit prendre longtemps. Anderson en a vu durant sa longue carrière. Devenu cadet après être sorti de la fac, il a lentement gravi les échelons pour en arriver là. Pendant près de quinze ans, il fit respecter la loi du côté de Boston plus souvent avec son intelligence qu'avec son pistolet.

Mais une balle dans le buffet et une dépression plus tard, il partit avec sa femme s'installer dans une petite ville tranquille, Raccoon City. Drôle de nom, mais la paye est correct pour un poste de policier. Ça semblait bien parti come nouveau départ, puis Anderson se rendit compte que la ville était bien trop grande pour la police… Harassé par le travail, il délaissa sa femme qui le quitta quelques années plus tard. Cela fut difficile, mais fort heureusement elle est resté proche de lui et, même si elle habite désormais à Arklay, elle lui fournit un soutien quand il en a besoin, mais uniquement amical désormais. Aujourd'hui, environ cinq ans après être arrivé ici, Anderson sent le poids des années.

La quarantaine, il lutte pour obtenir une augmentation des effectifs afin de pouvoir mieux agir, car il est impossible d'aider tous ces gens qui sont victimes de violence, la police ne peut les protéger faute de moyens. Mais la mairie semble préférer investir dans les bâtiments historiques et les œuvres d'art. Anderson s'assurera de voter aux prochaines élections, que Warren dégage donc du poste d'où il est depuis si longtemps. Enfin, il a au moins obtenu un homme, histoire qu'il se la ferme. Et il doit maintenant lui montrer la ville ainsi que le fonctionnement de la police à Raccoon. Pas toujours facile avec ce bleu, mais Anderson a appris à l'apprécier, et ne le force plus autant à faire des tâches ingrates.

Le Bleu: Le bleu (en réalité il s'appelle Harrington, mais tout le monde semble s'en foutre) est un nouvel inspecteur débarqué début août à Raccoon et placé sous l'autorité d'Anderson pour découvrir le terrain et évaluer ses capacités. Il est doué, nouveau et un peu plus jeune qu'une bonne partie des autres flics, alors il est traité comme un bleu. Ce n'est pas pour ça qu'il n'est pas compétent, car il travaille en réalité pour l'armée qui tente de faire monter ses propres pions dans la hiérarchie d'Umbrella.

Un dur travail a été fait pour créer au bleu une vie qui pourrait tromper Umbrella et lui permettre de s'en approcher, mais cela risque de prendre du temps. Pour le moment, ses supérieurs lui demandant un rapport hebdomadaire de la situation en ville, notamment les statistiques de criminalité, et cela tous les lundis soir à 21h précise mais, si quelque chose se produit, alors il a ordre de les informer à chaque étape de ce qu'il se passe. En attendant le bleu fournit son rapport hebdomadaire, mais se demande toujours ce qu'il est venu faire ici.

Tout ce qu'il sait est que les dirigeants de cette ville et la société Umbrella Corp seraient en train de coopérer de manière totalement illégale, mais on ne lui a rien dit de plus. On lui demande aussi un maximum de renseignements sur certaines personnes, dont le nombre augmente sans cesse, que ce soit de grosses pontes ou de simples citoyens. Bien sûr ce qu'il fournit est limité car il doit être prudent, mais il y arrive tant bien que mal. On lui a demandé de garder un œil sur Anderson, qui pourrait être enclin à passer de leur côté, mais il faut faire attention car si on le brusque alors il se retournera contre eux. De plus on l'a informé récemment que Leland Grant touchait des sommes d'argent d'une source inconnue. La question étant: est-il un simple ripou, ou travaille-t-il pour une organisation précise? Il n'a pas reçu ordre de le découvrir, mais il doit s'en méfier sans rien laisser paraître.

Annexe I : Leland Grant

Leland est membre de la police de Raccoon depuis des dizaines d'années. Il a monté les échelons petit à petit, en acceptant de faire ce que les autres refusaient de faire. Proche d'Irons, il est un chien de chasse efficace et considère Umbrella comme son véritable employeur.

Il ne sait pas ce qu'il se passe dans les labos d'Umbrella, et ça ne l'intéresse pas. Il veut juste ramener son enveloppe de billets à la fin du mois, en plus de son chèque. Et dès qu'il partira à la retraite, ce qui va bientôt arriver, il compte bien se mettre au vert loin d'ici grâce à la petite fortune qu'il a amassé en couvrant ses mains du sang des innocents.

Leland dispose d'une petite équipe officieuse qui lui permet d'éliminer les cibles les plus délicates.

Caractéristiques :

FOR : 5	ESP : 3
AGL : 4	CHA : 2
CON : 5	PER : 4

Compétences :

- Armes à feu +2
- Commandement

- Points de vie : 24

Nota Bene 1 *: Cette partie introduit deux nouveaux personnages qui rejoindront le reste des personnages au cours du chapitre V.*

Nota Bene 2 *: Au début du chapitre est fait un résumé des informations que les Pjs ont acquises au sujet de Lloyd Kaufmann, il est possible qu'il faille modifier ces informations afin que celles-ci correspondent à ce qu'a vraiment fait le joueur ou la joueuse incarnant le Pj détective.*

Nota Bene 3 *: En fonction de ce qu'il s'est passé à la station-service durant le chapitre II de l'acte II, l'endroit peut être totalement différent. Si la station n'a pas été détruite, il faut modifier le speech de Grant et le décor.*

Nota Bene 4 *: Concernant Tom, les Pjs lui auront sans doute dit de décamper, mais il aura décidé de revenir à Raccoon pour aider, et Samuel l'aura contacté (il a pu apprendre l'existence de Tom de diverses manières : les Pjs ont pu lui dire ou bien il a pu le découvrir en s'informant sur eux par exemple). Tom ne se rend pas vraiment compte du danger qu'il encourt, en tout cas au début. Tom peut très bien être enlevé de cette partie sans conséquences.*

Fin du chapitre I

Chapitre II : Réunion

Introduction

Le destin est imprévisible. Alors que tout semblait à sa place, que tout semblait acquis ou presque, vous voilà désormais sur la route, sans fin, où à chaque tournant peut attendre la mort. La route, sur laquelle vous avez été jetés. Et maintenant vous fuyez, rejoignant un endroit où les réponses vous attendent, peut-être. Rencontrer la mauvaise personne, assister à une scène révélatrice ou encore apprendre un secret écrasant, tout cela peut changer la vie d'un homme.

C'est votre cas, et vous voilà désormais pourchassé. Assis dans une petite voiture, vous observez depuis une ou deux heures défiler les arbres délimitant la forêt d'Arklay. Vous tentez de vous reposer, car qui sait quand vous aurez désormais l'occasion de dormir? Mais il est dur de s'endormir, bien que la fatigue vous assaille de toute part. Après tout, vous êtes devenus des fugitifs et vos propres compagnons vous sont inconnus. Toujours la même question: en qui peut-on avoir confiance en ce monde?

Les deux à l'arrière ne parlent pas vraiment. Tom s'est endormi, et Samuel fait de courtes siestes avant de se réveiller dans un léger sursaut. Les poches sous leurs yeux attestent que leur calvaire dure depuis un certain temps et leur a volé une partie de leur sommeil, et certainement de leur santé mentale. La lune, brillante, éclaire la cime des arbres de la forêt environnante, et vous pouvez voir dans le rétroviseur la cité de Raccoon, bien que seul le centre-ville semble vivant, le reste de la cité étant presque plongé dans le noir, tout comme la route devant vous à l'exception de la parcelle éclairée par vos phares. Puis vous voyez au loin, illuminé par de multiples lampes et néons, se dessiner un petit bâtiment, une station essence, installé dos à la forêt.

Une voiture, une moto et une petite camionnette sont garés sur le parking, et il y deux pompes à essence devant la bâtisse. Peut-être serait-il temps de s'arrêter un moment, de souffler un peu et réfléchir à ce qui vous attend. De toute façon, le réservoir ne vous amènera pas à la casse. Espérons qu'il n'y ait vraiment personne derrière vous…

Jeudi 24 septembre 1998, avant l'aube:

La voiture se gare doucement le long de la camionnette, d'ailleurs un coup d'œil à celle-ci suffit pour savoir qu'elle n'est pas utilisée par un groupe de nettoyeurs professionnels mais plutôt par un type désorganisé et avec une pauvre hygiène. Un léger vent frais sorti tout droit de la forêt les fait frissonner. Le seul son est celui du bruissement des feuilles, il n'y a aucun bruit d'animaux, mais rapidement l'on peut entendre une légère musique provenant de la station.

A l'intérieur de celle-ci se trouve un homme vêtu comme un bucheron, avec une large barbe, en train de choisir un café devant un distributeur. Une fois cela fait, il va acheter un journal avant de s'allumer une cigarette en s'asseyant à une table (celles-ci sont le long des vitres donnant sur la route). Il y a aussi une femme, assez jeune, en train de choisir un sandwich et une boisson énergisante. Après quelques minutes, elle ira payer café et partira en voiture vers Arklay. Enfin il y a le caissier, un jeune homme qui ne manquera pas de draguer la femme lourdement quand celle-ci passera. Les Pjs peuvent acheter toutes sortes de friandises, des sandwichs, des boissons, de l'alcool, des cigarettes, des journaux et revues. Enfin ils peuvent faire un plein en payant le caissier. S'ils s'installent dans le coin des tables, il y a une télé au-dessus du distributeur de café, et l'on peut voir une chaîne d'info nationale 24/24.

Les premières annoncent sont sur l'attaque d'une usine d'Umbrella la nuit dernière, attaque perpétrée par un large groupe terroriste dont feraient partie d'après les premières informations des criminels recherchés (sont cités les noms des Pjs ayant pris part à l'assault). Une partie du personnel aurait été tué afin de dérober les recherches d'Umbrella, et le complexe est sévèrement endommagé, touché par des engins explosifs. Le SWAT n'a malheureusement rien pu faire et de nombreux policiers d'élite seraient tombés avant de parvenir à éliminer les assaillants.

Le reste des news n'est pas très intéressante, et le bucheron réagit à l'annonce du journaliste en disant que Raccoon devient complètement folle, et ses habitants aussi. Il est plus question qu'il remette les pieds là-bas. Il discutera s'il en l'occasion avec les Pjs, il est content d'avoir de la compagnie. Il s'appelle Joseph Illman et fait du transport de marchandises entre Arklay, Raccoon et d'autres villes de l'Etat. Il n'habite pas à Raccoon mais à chaque fois qu'il vient c'est de pire en pire, cependant personne n'en parle dans les villes alentour, comme si la plupart des infos ne sortaient pas de Raccoon. Il évoque ensuite ses souvenirs et se rappelle avoir vraiment hésité à continuer à faire des transports de marchandises à Raccoon. Entre les meurtres en pleine ville, les disparitions puis le massacre de deux unités d'élites en forêt, Joseph a décidé de rester dans son camion ou juste à côté quand il passe par cette ville. Ensuite des fusillades et maintenant ça? À chaque fois qu'il y vient, il découvre de nouvelles horreurs. Il jure devant témoin de ne jamais y revenir, puis quitte les Pjs après les avoir salués. Une fois que les Pjs en ont terminé ici, ils peuvent reprendre la route, ils en ont encore pour une ou deux heures.

Jeudi 24 septembre, dans la matinée:

Après avoir continué de rouler quelques temps, ils peuvent finalement voir un panneau présentant la casse d'Arklay. Un gros castor souriant montrant de la patte une image de la casse, vraiment charmant…Plus loin se dessine sous leurs yeux des monceaux de carcasses de voitures entassées, formant un véritable labyrinthe de métal. Un mur de tôle et de barbelés entoure la casse, et une large grille de métal sert de porte.

La grille est actuellement ouverte. Non loin de l'entrée se trouve un bâtiment de béton, austère. La route s'arrête abruptement devant la casse, obligeant tout visiteur à emprunter un chemin de terre boueux. La casse est située dans une cuvette entourée de vallées et forêts. Il ne semble pas y avoir âme qui vive autour de celle-ci. En s'approchant du bâtiment on peut apercevoir un homme habillé en treillis et armé qui patiente à côté de la porte d'entrée et une jeep est garée non loin, à côté d'une berline noire. Une simple porte de bois permet de rentrer à l'intérieur, on pénètre alors dans un couloir de béton avec une fenêtre au bout.

Sur la gauche se trouve la salle de pause, où un homme vêtu d'un costume de bonne qualité est assis sur une chaise de métal face à une à une simple table elle aussi de métal, et sirote un gobelet de café. La pièce est presque vide, mis à part un meuble décrépit sur lequel est branché une vieille machine à café. Plus loin à gauche se trouve un bureau, sans doute celui du patron. Il est toujours en fouillis, de la paperasse est étalée au sol. Personne n'est venu ici depuis la dernière fois. Des actes d'achats et vente de carcasses, des journaux de comptabilité. Bref des papiers d'entreprise. Face à la salle de repos se trouve aussi une autre salle, contenant vestiaires et douches pour les quelques employés, mais ils ont été vidés. Enfin plus loin sur la droite se trouve de simple toilette, la lunette relevé, le fond crasseux. La seule pièce éclairée est celle où se trouve l'homme. Il n'y visiblement aucun autre signe de vie dans la casse.

L'agent se présente au groupe: Miller. Il demande à Harrington s'il a quelque chose à ajouter à son rapport précédent, puis demande l'identité de chacun et les raisons de leur présence. Il voit ensuite Tom et Samuel à part avant de rencontrer les Pjs. Il demande à Anderson ce qu'il souhaite faire, ce qu'il veut vraiment. Enfin il demande à Harrington s'il se porte garant d'Anderson. Il répond autant que se peut aux questions des Pjs mais il ne peut pas trop en révéler sur les opérations passées. Il révèle cependant que l'aide des Pjs serait précieuse, car le temps est compté. Une opération s'est mal déroulée très récemment, et beaucoup d'hommes sont manquants. Il n'y a presque plus personne et, après ce qu'il s'est passé, Miller ne veut pas perdre Brown de vue. Il souhaite qu'Harrington participe à une opération discrète consistant à s'infiltrer dans le laboratoire de Brown et lui subtiliser ses travaux.

Anderson y est le bienvenu, le manque d'hommes se fait ressentir et c'est l'occasion d'arrêter des coupables dans une ville de ripoux. Ils savent à peu près où se trouve Brown, et il faut en finir avec lui. Miller expliquera aussi l'implication de Brown dans tout ceci, et ce qu'il en sait (sans rentrer trop dans les détails). De toute manière Anderson n'a pas le choix, Miller a besoin d'hommes de qualité et le policier a besoin d’alliés. De plus ils seront équipés, et un homme les accompagnera de manière à former une unité complète. Ils auront aussi un autre véhicule à leur disposition. Si on demande à Miller s’il a des infos sur les autres Pjs, il expliquera qu'ils travaillent pour lui mais sont portés disparus.

Une fois que l'accord est donné, Miller les conduit dehors. Dans la berline il y a quatre gilets pare-balles. Miller révèle que c'était prévu pour d'autres personnes, mais ils peuvent l'avoir désormais. Il leur demande ce qu'ils ont comme armes et propose des armes supplémentaires (soit revolver, soit fusil à pompe, soit fusil mitrailleur) avec des housses pour les cacher et les transporter. Les armes ne possèdent qu’un chargeur plein, mais ils pourront s’arrêter à une armurerie faire le plein. Leur objectif est clair, mais il ne sera pas simple à atteindre. Ils vont devoir trouver la planque de Brown, et pour cela ils disposent uniquement des infos de Samuel.

Tom restera ici, ce n'est pas un guerrier, ils ont de quoi le protéger et il attendra leur retour (et pourra servir d'otage pour l'armée au pire). Samuel viendra avec eux et les guidera là-bas. Enfin Miller leur donne la position d'une planque, mais rien n'indique que l'endroit ne soit pas compromis. Cependant là-bas se trouve une radio capable de le joindre au cas-où, la même que celle qu'avait Harrington. Il leur donne l'adresse (il s'agit de l'appartement mis à disposition des autres Pjs) et leur conseille d'y aller avant la mission, de s'y reposer et de mettre en place un plan. Miller explique, si on lui demande, qu'il souhaite en finir rapidement car Umbrella est affaiblie et que c'est le moment d'en profiter (il ne dit pas pourquoi).

Trouver le sérum est la priorité. C'est pourquoi l'homme qui va les accompagner à une formation de scientifique en plus de la formation militaire. Miller se tourne vers la berline d'où sort un homme habillé en civil qui s'approche d'eux et les salue. Miller leur dit que cet homme sera capable de distinguer les éléments importants à récupérer une fois dans le laboratoire. Leur souhaitant bonne chance, il leur donne rendez-vous le lundi 29 septembre à 12h00 ici, à la casse, pour extraction et débriefing. Miller part ensuite avec la jeep et le militaire, les laissant seuls dans la casse.

Jeudi 24 septembre 1998, en début d'après-midi:

Raccoon. Ils n'ont quitté la ville que pour y revenir finalement. Tout le monde a gardé le silence durant ce voyage, conscient de la folie dans laquelle ils s'embarquaient tous. Mais quel choix judicieux faire? Déserter? Iraient-ils loin? Sans doute pas. Le nouveau est un afro-américain en vêtement civils, il ne cesse de marmonner dans sa barbe et les ignore royalement. Il semble avoir dans la quarantaine, une légère calvitie sur le crâne et ses cheveux sont un mélange de noir et de gris. Il semble avoir la forme et sa posture traduit un entraînement militaire, de plus son regard est vif et pénétrant. Avant de se plonger dans le silence, il leur dit s'appeler Jeffrey Harris.

Il possède des compétences en médecine (il soignera les blessés en chemin d'ailleurs) mais aussi en arme à feu. Il est au courant pour les ABO de type zombies et hunter. Si personne ne le fait, il demande à Samuel de lui expliquer le chemin. Celui-ci répond que le parc en cours de rénovation situé au nord-ouest de Raccoon possède une entrée vers des souterrains permettant d'aller vers le labo de Brown. Il y a un pont passant au-dessus d'un chemin, et sous ce pont se trouve aussi une porte donnant sur un local de maintenance et un accès aux souterrains. L'accès était muré, mais il a eu la chance de tomber sur de vieux outils et a pu dégager un chemin.

Complètement épuisés, le groupe doit obligatoirement passer à l'appartement se reposer ou, s'ils le préfèrent, dans un motel ou ailleurs. Mais ils ne peuvent partir de suite, et il leur faudra passer l'après-midi à s'équiper et se préparer ainsi que la nuit à se reposer pour être opérationnel après tout ce qu'il s'est passé. Il s'agit après tout de pénétrer dans des souterrains où se trouvent sans doute des ABO.

Le nouvel appartement mis à leur disposition est muni d'une radio et semble avoir été utilisé récemment. Il est grand et en face se trouve le Jack's Bar, si cela tente un Pj. Il n'y traîne aucun policier, qui ont pas de mal de travail en ce moment.

Vendredi 25 septembre 1998, en début de matinée:

À peine sont-ils partis pour rejoindre le parc au nord-ouest qu'ils comprennent que l'agitation semble régner en ville. Alors qu'ils tentent de se faufiler dans les rues, de nombreuses déviations les amènent finalement à se retrouver bloqués derrière un large regroupement de personnes tenant pancartes et banderoles. Des manifestants défilent dans les rues, partant de différents points de la ville afin de se rejoindre du côté de l'hôpital pour demander à la firme d'ouvrir ses labos pour une visite, afin de prouver sa bonne volonté. Les manifestations sont encadrées par des membres du SWAT et de nombreux policiers. Il y a aussi des journalistes parlant aux micros devant leurs caméras, suivant la manifestation et interrogeant différentes personnes.

Rapidement bloqués dans les bouchons, les Pjs finissent par se retrouver juste derrière l'une des manifestations et sont forcés de rouler au pas. Chaque ruelle est bouchée par des barrières métalliques derrière lesquelles se trouvent des opposants à cette manifestation. Il semblerait que de très nombreux citoyens soient descendus dans la rue. Les gens scandent en cœur: "Dehors Umbrella", et l'on peut voir de nombreuses familles dans ces manifestations qui semblent pacifique. Il n'est pas rare de voir un enfant en bas âge juché sur les épaules d'un de ses parents et tenant une petite pancarte avec le sigle d'Umbrella barré d'un large trait rouge.

Ce cirque continue plusieurs heures sous un soleil de plomb puis, avec un test de PER réussi, les Pjs peuvent entendre au-dessus des klaxons et des voix un cri percé la foule. Ce même cri est ensuite repris en chœur et retransmis à la foule, puis la peur s'installe. Certains se mettent sur la pointe des pieds pour voir ce qu'il se passe, tandis que des policiers commencent à courir vers le milieu de la file. Des gens commencent à quitter l'endroit, l'inquiétude se lit sur leur visage. Puis d'autres personnes visiblement blessées tentent de fuir elles aussi, bousculant de petits groupes qui commencent à s'énerver avant de les laisser passer, dégoutés par le sang qui imprègne les vêtements. La confusion est totale.

Toujours plus de personnes tentent de fuir l'endroit, certaines paniquées et d'autres confuses, beaucoup repartent en arrière, faisant le tour des voitures et bloquant ainsi la vue des Pjs. Des coups de feu se font soudain entendre, et les cris ne cessent de gagner en intensité. Les Pjs peuvent alors voir un homme non loin de la voiture qui semble se débattre, il tente de se dégager d'un autre homme qui l'enserre. Du sang coule de l'épaule du premier tandis que le second la lui mord à pleine dents. Le premier réussit soudain à se dégager et envoie valser le second sur le parc-choc avant de disparaître dans la foule. L'homme sur le parc-choc lève les yeux vers les Pjs et ils peuvent tous voir qu'il s'agit d'un homme assez jeune au le visage pâle et émacié.

Ses yeux ont une couleur laiteuse, ses lèvres et son torse sont pleins de sang. Un test de PER permet de voir les bouts de chair coincés entre ses dents. Il est visiblement aussi blessé au bras et du sang imbibe son tee-shirt originellement blanc. Un râle s'échappe de sa bouche tandis qu'il tend le bras vers les Pjs, sa main glissant contre le pare-brise et laissant une trace de sang dessus. L'homme n'a cependant pas le temps de faire autre chose que deux policiers surgissent et le plaquent au sol. L'un des policiers s'approche des Pjs pour leur demander si tout va bien et leur dit de partir avant de se retourner vers son collègue tandis que celui-ci lâche un hurlement après s'être fait arracher un doigt dans un claquement de mâchoire.

La route commence à se dégager, et la voiture peut avancer mais la foule empêche tout départ précipité. La panique n'aide pas, les gens se poussent. Des tests de PER permettent de voir à travers la marée humaine d'autres scènes de cannibalisme, une femme jetant à terre un vieillard avant de commencer à lui dévorer le visage, deux hommes tentent de séparer deux personnes dont l'une a une partie de la main enfoncée dans la bouche de l'autre. Des voitures commencent à fendre la foule, certaines s'écrasant contre des murs en faisant voler les corps d'innocents se trouvant sur leur chemin. Une voiture arrive et le conducteur de la voiture des Pjs doit soit écraser un adolescent soit se laisser percuter (si Samuel conduit il se laissera percuter, si Jeffrey conduit il accélérera car la mission passe avant tout et il se doute du sort qui attend de toute manière les habitants, même s'il n'aime pas ça).

En cas de choc tout le monde est légèrement blessé, mais la voiture peut continuer à rouler malgré la carrosserie tordue. Ils arrivent à reprendre leur route et sortent finalement de la foule en prenant une autre rue tout juste débloquée par la police. En partant, ils peuvent voir sur les trottoirs des manifestants, certains courant et disparaissant dans des ruelles, d'autres les yeux hagards et se tenant un membre blessé tandis que des gens s'approchent d'eux en leur demandant si tout va bien. Des familles repartent rapidement, tenant encore leur pancarte mais ayant perdu toute envie de manifester, les membres tremblant de frayeur. Les Pjs peuvent entendre en fond le hurlement des sirènes des ambulances et des voitures de police alors que les coups de feu ne semblent pas vouloir s'arrêter.

S'ils le souhaitent, ils peuvent aller voir du côté du centre-ville, mais on s'aperçoit rapidement que celui-ci a été bouclé pour empêcher la manifestation de déborder, et l'endroit est gardé (SWAT et policiers). Ils ne peuvent que rester aux abords des grandes rues entourant la mairie et le RPD. Samuel leur indique le chemin à prendre, mais il est difficile de se déplacer tant il semble y avoir de l'agitation partout. On voit régulièrement des gens s'attrouper ou courir, et des ambulances, camions de pompiers et voitures de polices parcourent la ville dans tous les sens, les sirènes hurlants à leur maximum. Il y a aussi de nombreux accidents, par exemple à cause d'un feu grillé ou d'une personne visiblement malade qui franchit la route sans tenir compte de la circulation. À cause de tout cela, il n'est pas rare de se retrouver bloqué facilement. Tout ce chaos est à la fois pratique et terrible. On s'aperçoit rapidement du manque d'effectifs dans cette ville pour les forces de l'ordre, mais au moins le groupe passe facilement. Cela fait mal au cœur d'Anderson, qui avait adopté cette ville malgré tout ce qu'elle lui avait fait subir.

Le groupe arrive après quelques temps au parc qui n’est plus que l’ombre de lui-même. Plus grand que le Raccoon Park, il ne porte même plus de nom, celui-ci ayant été oublié avec le temps. C'est désormais un immense terrain en friche dont les chemins sont parsemés de mauvaises herbes et entouré par un vieux muret de pierres partant en morceaux par endroits, lui-même supportant une haie de métal rouillée. Une ancienne fontaine au milieu d'une place atteste d'une époque glorieuse et révolue. En effet, la place autrefois pavée est désormais parsemée de trous, et la fontaine ronde est fissurée et vidée. Le lierre pousse d'un côté et tente d'atteindre le sommet en forme de pointe.

Quatre statues de lions sensées cracher un jet d'eau dans la fontaine sont désormais recouvertes de mousse. Un peu plus loin après cette place se trouve un pont. Le chemin partant de la fontaine passe dessous, et l'on peut voir la porte dont Samuel a parlé. Une simple porte bleue sans signe distinctif et aux bords rouillés. À l'intérieur se trouve une pièce sombre où trône une machinerie qui servait à faire fonctionner la fontaine. Il n'y a plus aucun outil, plus rien d'utile, mais au fond de la pièce se trouve un mur percé. Il se trouve juste derrière la machinerie, il s'agit d'un mur de briques que Samuel à fait volé en éclat de l'intérieur. Il y a un pied de biche juste à côté. Le trou est complètement sombre, il faut une torche pour descendre. Un vieil escalier en pierre se trouve derrière, descendant durant de longues minutes. Les Pjs ont l'impression de descendre dans les tréfonds de l'enfer tandis que la température chute rapidement.

D'après Samuel, ils descendent sous le réseau d'égouts existants, où se trouvent des parties anciennes et inutilisées depuis longtemps. L'histoire de la ville n'en parle pas mais, quand Umbrella a pris le contrôle, ils ont modifié énormément de choses sous terre. La ville a énormément évolué, mais il y a forcément d'autres horreurs enfouies sous terre, des choses qu'Umbrella a enterrées profondément. Le groupe descend lentement et prudemment, chacun de leur pas résonne autour d’eux et de la poussière tombe régulièrement du plafond. Arrivant finalement au bout, ils pénètrent dans ce qui semble être une salle de béton.

Le couloir est vouté. Entre la salle et le couloir se trouve une énorme porte de métal qui a été littéralement éventré, permettant à plusieurs hommes de passer en ligne. Il n'y a pas de traces d'explosifs, le métal a été plié et il y a pourtant quelques centimètres d'épaisseur. Le couloir derrière est la porte assez large et haut, et il continue sur des centaines de mètres avant d'arriver à une autre pièce du même type avec un couloir partant à gauche et un autre à droite. Cette salle est aussi voutée, mais les murs eux-mêmes sont ronds, il n'y a pas de coin. Samuel révèle qu'il est arrivé depuis la droite, cela donne sur d'anciennes canalisations puis les égouts récents et la ville, mais il ne saurait pas comment remonter tout seul, il a juste suivi Brown depuis un labo qui communiquait avec des souterrains.

Il avait décidé d'investir un labo moins défendu après un échec précédent, car les forces d'Umbrella semblaient occupées ailleurs et c'était une chance de trouver des preuves solides contre la société. C'est alors qu'il a repéré Brown, qui avait massacré le rare personnel encore présent et qui semblait récupérer du matériel. Avec lui se trouvaient des hommes en armure totalement noir qui ne disait pas un mot mais qui emmenait le matériel qu'il désignait. Et quand Brown est parti, Samuel l'a suivi. Il a eu de la chance d'éviter les énormes lézards (info qui devrait affoler les Pjs). Le couloir de gauche amène devant une autre large porte de métal, elle aussi éventrée. Le long du couloir il y a plusieurs entrées de la taille d'un homme, elles aussi scellés, mais personne n'y a touché (le blindage est trop épais, on peut rien entendre ni entrer, il s'agit d'anciennes parties de labos scellées). La porte au bout du couloir donne sur une sorte de petit hangar souterrain, tout est en béton et il y a une énorme porte de métal entrouverte au bout, donnant sur une cage d'ascenseur.

Celui-ci n'est plus là, il ne reste que des câbles descendant du plafond. Il y a cependant une échelle sur le côté permettant de descendre dans les ténèbres (brisée au milieu, il faut une corde ou utiliser un câble qui pendouille pour descendre). Samuel s'est arrêté ici car il ne voulait pas descendre seul et sous-équipé. Dans la pièce elle-même se trouve de nombreuses caisses de bois pourri, et à l'intérieur des pièces électroniques d'un autre temps ou des fournitures comme du papier pourri et des crayons. D'autres portes sont scellées sauf une, un petit vestiaire avec douche et toilette. Le sol est composé de carrelage, blanc à l'époque mais désormais jauni et brisé par endroit. Il y a aussi une rangée de vestiaires à la peinture bleue foncée écaillée par le temps et l'humidité.

Les Pjs ont cependant à peine le temps de visiter les lieux que la troupe d'Ethan arrive (test de PER pour les repérer) et ils doivent se cacher avec un test de discrétion tandis que des hommes de la Compagnie entrent dans la salle pour la sécuriser. Dès qu'ils sont repérés, Ethan, qui se trouve à l'extérieur, leur demande de gentiment baisser leurs armes et leur dit qu'il travaille pour un concurrent d'Umbrella sans donner de nom si un des Pjs lui demande. Il veut savoir qui ils sont, ce qu'ils recherchent et enfin leur ordonne de se rendre. Si les Pjs ne répondent pas, il ordonne l'attaque qui devrait se terminer rapidement. Le but n’est pas de tuer mais de forcer les Pjs à se rendre.

Les Pjs sont ligotés et placés dans le vestiaire, un homme garde l'entrée. Ils sont interrogés par Ethan lui-même des heures plus tard (les Pjs ne savent pas combien de temps est passé). Il ne les touchera pas sauf s'ils sont insultants et cherchera juste à discuter, proposant un échange d'information. Il promet de les relâcher ensuite, car de toute manière les tuer ne servirait à rien, la ville étant ce qu'elle est (il n'explique cependant pas pourquoi il dit cela). En même temps ses hommes commencent à organiser une descente. Le temps passe lentement, très lentement. Un de ses hommes vient lui rapporter la situation à la surface alors qu'il est avec les Pjs, lui expliquant que l'infection se propage trop vite et que personne ne semble en connaître l'origine pour le moment. Les alentours de la zone en surface semblent relativement vides au cas où il faut procéder à une exfiltration. Il ne dira pas d'où vient l'infection, mais ajoutera avant de partir qu'il ne sait pas où le danger est le plus élevé : en dessous ou au-dessus?

Samedi 26 septembre 1998, durant l'après-midi:

Le temps continue de passer et la porte s'ouvre soudainement, laissant passer deux hommes en armure qui se dirigent immédiatement vers les Pjs. Ceux-ci sont saisis et emmenés de force à l'entrée de la pièce avec l'ascenseur et mis à genoux devant Ethan. Il les prévient qu'ils vont tous descendre. L'échelle étant détruite, ils ont mis des cordes et ils vont devoir descendre en rappel, c'est pourquoi ils vont enlever les liens des Pjs. Si ceux-ci veulent comprendre pourquoi ils se font emmener, Ethan leur explique que c'est leur seule chance car l'armée entoure la ville et tire à vue, qu'importe qui est la cible. S'ils trouvent ce pourquoi ils sont venus et que le groupe les aide, alors ils pourront avoir quelque chose en échange, et obtenir une échappatoire dans ces conditions est un sacré deal.

Vu où ils vont, ils vont avoir besoin de bras (Ethan veut juste des boucliers ou des appâts en réalité). Il possède aussi un gros sac qu'un de ses hommes porte, avant la descente des Pjs il indique à ceux-ci que leurs armes sont à l'intérieur et qu'il les leur rendra s'ils accomplissent leur part du marché. Il y a un total de quatre cordes descendant dans la bouche noire, deux hommes d'Ethan et les Pjs sont envoyés, Samuel et Harris restent en haut (en otage en fait). Il y a au moins une vingtaine de mètres avant de toucher le fond. Ils commencent doucement leur descente, mais à mi-chemin un bruit à peine perceptible se fait entendre depuis le bas tandis que les cordes sont tirées vers le bas. Celle de l'un des hommes lâche, le béton soutenant le poteau auquel elle est attachée se brise et le poteau glisse rapidement tandis que l'homme tombe dans un hurlement qui s'arrête soudainement, remplacé par un bruit d'os brisés.

Un homme les regarde depuis le fond, un large sourire au visage. Il saisit une autre corde et tire à nouveau, mais cette fois rien ne vient. Son sourire disparaît et la transformation commence. Le bras du docteur Brown grossit à vue d'œil et sa peau devient écailleuse. Sa taille augmente dans des craquements écœurants et sa gueule ressemble à celle d'un hunter, sauf que chacun de ses bras arbore un horrible œil jaune. Son hurlement résonne à travers la cage et il commence à monter en se créant sa propre échelle avec ses griffes tranchantes et ses pattes massives. Son corps semble distendu, la peau réapparait par endroit, il a des difficultés à maintenir une forme stable. Une main réapparait aussi, avant d'être à nouveau remplacée par des griffes. Il faut rapidement remonter ou se faire dévorer, ce qui arrive à un soldat (les défauts de l'armure lourde…). Il ne reste finalement qu'Ethan avec ses 4 hommes et les Pjs terrifiés (ainsi que Harris et Samuel qui sont pétrifiés).

Une fois revenu sur la terre ferme, les Pjs doivent se mettre sur le côté tandis que les armes crachent à l'arrivée de Brown (Ethan ne comprend pas ce qu'ils affrontent et ses hommes sont terrorisés, hurlant que cette chose ne ressemble pas à un hunter normal). Puis celui-ci charge. Le combat est violent et les balles fusent, obligeant les Pjs à se terrer, il leur est impossible de foncer vers la sortie pour le moment. Brown les déchiquète, les corps et les membres volent, puis Ethan et un de ses hommes valsent contre un mur et sont assommés. Durant ce laps de temps, les Pjs vont pouvoir ramasser le sac contenant leurs armes qui se trouve dans le dos d'un des hommes d'Ethan dont la partie supérieure du corps se trouve un peu plus loin. Ils ont intérêt d'aller vite, car la créature regarde ensuite les Pjs avec un sourire affamé. Ceux-ci doivent rapidement fuir et sont poursuivis, leur seule échappatoire est l'endroit d'où ils viennent car le trou est trop petit pour le monstre. Une fois les Pjs à l'abri, Brown hurlera sa frustration puis repart en arrière et dévore l'homme de main d'Ethan afin de reprendre sa forme humaine. Il repartira ensuite en emmenant Ethan afin d'avoir de nouveaux cobayes. De plus il emmène toutes les armes restantes afin d'armer ses troupes en bas.

Quand les Pjs ressortent, la nuit est tombée et plusieurs ombres aux râles graves errent dans le parc, titubant à la recherche des vivants. Leur seule chance est d'aller vers le parking récupérer leur voiture. Ils atteignent finalement celui-ci et peuvent voir de plus près les rues alentour et le chaos ambiant. Plusieurs immeubles sont en flamme, éclairant d'une lumière vive les routes et les morts. Ceux-ci pullulent, certains sont occupés à défoncer une porte derrière laquelle les cris d'une famille se font entendre, tandis que d'autres terminent leur repas, finissant d'arracher les viscères du ventre d'un homme hurlant, la bouche pleine de sang. Si les Pjs, à juste titre, se demandent ce qu'est cette folie, Harris pourra les renseigner un peu sur la notion d'ABO (dans un lieu plus sécurisé).

La meilleure solution est de retourner à l'appartement afin de demander une extraction. Si les dire d'Ethan sont vraies (et c'est le cas), ils se feront canardés par l'armée à la sortie s'ils tentent de partir comme ça. Il leur faut l'aval de Miller et un hélicoptère. Harris peut confirmer qu'effectivement, en cas de menace biologique, ce qui semble être ici le cas, un périmètre de sécurité est établi et personne ne peut en sortir avant d'en avoir déterminé la cause et un moyen efficace de l'empêcher de se répandre.

Soudain une voiture perce le flot de morts avant de s'écraser contre un poteau et d'être prise d'assaut. Le conducteur sonné est rapidement arraché à son siège avant que plusieurs mâchoires voraces ne s'abattent sur lui pour déchirer sa chair et ses muscles. Certains morts commencent à se tourner vers le groupe qui ferait mieux d'aller vite à la voiture. Sans autre choix, le groupe prend la voiture et démarre pour échapper à la mort avant d'emprunter une large avenue occupée par des groupes entiers de morts. Le moteur rugit tandis que le conducteur prend la seule voie possible l'emmenant vers l'est, vers le centre-ville.

Par les fenêtres du véhicule on peut voir de nouvelles scènes de mort, comme un jeune couple appelant à l'aide et coincé sur le toit d'un camion retourné et entouré de morts, ou encore une femme poussée par une fenêtre et s'écrasant trois étages plus bas avant que des morts ne se jettent dessus alors qu'elle est impuissante, les membres brisés. Parfois un survivant passe en courant sur la route, un pistolet dans la main, avant de se faire coincé contre un mur ou de disparaître dans une ruelle. Personne ne peut être sauvé. Continuant sa route, le groupe doit réfléchir au chemin à prendre pour sortir de guêpier. En allant directement au sud ils passent à côté du commissariat, mais les morts qui marchent y sont innombrables. On peut entendre d'ailleurs de nombreux coups de feu venant du centre-ville, une véritable bataille a lieu tandis que les citoyens qui tentent de le rejoindre sont emportés par la masse. De nombreux morts se déplacent vers ces bruits de combat. En allant tout droit, cela donne sur une station-essence mais il y a de nombreuses carcasses de voiture, et entre elles des morts qui tournent en rond tandis que d'autres vont vers la station.

Le groupe est forcé de passer par le nord pour redescendre, ils continuent un peu en suivant la ligne du tramway conduisant au beffroi dont ils peuvent apercevoir au loin la pointe illuminé par des projecteurs, mais impossible d'y aller. En passant à côté de la station centrale de tramway, on peut distinguer sur les quais des gens en train de se battre contre des zombies et, avec un test de PER, une ombre noire et rapide se jeter dans le dos de quelqu'un. Si le test est bien réussi alors on peut distinguer un horrible cerbère, ce qui occasionne un test de Sang-froid.

Après le nord, le groupe doit quitter l'avenue traversant Raccoon pour prendre une route plus petite entourée d'immeubles et de ruelles grouillantes de morts-vivants. Il est assez difficile de rouler en esquivant les morts et les voitures à l'arrêt. En fonction de la vitesse de la voiture, des tests d'AGL+PER seront nécessaires. Chaque échec conduira à percuter une carcasse ou un mur, entraînant un calage et provoquant une attaque de morts qui briseront les fenêtres dès le deuxième échec et attaqueront (les morts chercheront à les tirer et ne peuvent pas mordre, il faudra faire un test de FOR opposé). Redémarrer la voiture du premier coup et démarrer rapidement nécessite un test d'AGL, autrement cela prend deux rounds. Si les Pjs roulent à une vitesse réduite, ils évitent les tests d'AGL+PER mais risquent d'être attaqué car les morts arrivent de tout côté et peuvent vite entourer la voiture !

Malheureusement, en arrivant aux abords du Raccoon Press, la station explose et un souffle envoi la voiture des Pjs contre un mur, la détruisant et leur occasionnant 1d6 de dégâts, sauf avec un test d'AGL réussi. Mais dans tous les cas les Pjs sont sonnés. Lors de l'explosion de la station, les immeubles alentour ainsi que les fenêtres du mur nord de la mairie sont abimés et le feu se disperse sur différents bâtiments. Les morts proches sont fauchés, mais une bonne partie se relève ou bien se traîne au sol.

Tandis que les Pjs reprennent leurs esprits, des bruits de pas se rapprochent de toutes parts. La voiture est morte et une fumée grise sort de l'avant, lui-même éclaté. Du côté de la station, les flammes lèchent les murs et les morts, dont certains sont en feu, avancent sans cesse vers le véhicule. En regardant autour d'eux, les Pjs peuvent voir un gros bâtiment sur lequel en lettres de bois est marqué Raccoon Press. Des fenêtres au premier sont ouvertes et il y a de la lumière dans certaines pièces (ce qui n'arrive pas partout).

Les morts s'approchent de tout côté et les bruits de combat près du commissariat se sont tus. Sortant difficilement de la carcasse, les Pjs se font rapidement entourer et n'ont plus que la grosse double porte donnant à l'intérieur du journal, mais de nombreux meubles posés derrière empêchent son ouverture. On peut entendre les gens derrière en train de parler avec un test de PER réussi. Après quelques tirs sur des zombies, une personne passe entre les meubles et montre son visage à la porte pour dire aux Pjs de partir avant de tous les attirer. On peut le convaincre avec un test de CHA d'ouvrir et il le fera presque tout de suite (le temps de déplacer la barricade avec de l'aide), autrement il rentrera la tête et il faudra tenir plusieurs rounds avant que ne s'ouvrent les portes. On peut aussi tenter de les défoncer en utilisant la force, mais ça entraînera la mort de plusieurs personnes se trouvant au RDC, car les morts suivront avant que les portes ne soient refermées et une barricade de nouveau placée.

Samedi 26 septembre 1998, vers 22h du matin:

Les morts frappent à la porte mais celle-ci ne bouge pas d'un pouce grâce aux meubles placés derrière. Le Raccoon Press est l'un de ces bâtiments qui font du centre de Raccoon un endroit à admirer, enfin avant l'arrivée les morts. Entièrement en pierre taillé et en bois, ce bâtiment de quelques dizaines d'années n'a de cesse d'être restauré pour conserver sa splendeur.

Si les Pjs sont entrés en force, il y a des morts et les gens sont plutôt hostiles ou juste terrifiés. Il sera impossible de convaincre qui que ce soit de faire quelque chose pour les aider.

Depuis l'entrée, on peut admirer un couloir à la moquette rouge partant vers un large escalier de bois et, au pied de celui-ci, deux couloirs partent sur la gauche et sur la droite. Les murs des couloirs sont tous faits d'un bois travaillé et munis de larges vitres donnant sur les bureaux. Ceux des pigistes et des journalistes sont généralement dans de grande pièce au RDC alors que les rédacteurs et journalistes les plus talentueux ont le privilège d'avoir leur propre bureau à l'étage. Au niveau des entrées, il y a la double-porte d'où viennent les Pjs et trois portes de secours en métal qui ne peuvent être ouvertes que de l'intérieur. L'escalier s'arrête à un palier où se trouve une petite porte de métal donnant sur une simple pièce de maintenance contenant des étagères où sont stockés outils, produits et matériaux de rechange pour l'immeuble. L'escalier monte ensuite à l'unique étage, fermée par une autre double porte semblable à celle de l'entrée.

Au RDC se trouvent une quinzaine d'hommes et de femmes (une dizaine si la porte a été défoncée) dont l'âge varie de 20 à 50 ans. La plupart sont en costume ou tailleur bien que quelques-uns soient habillés plus nonchalamment, ceux-ci ne sont pas journalistes et se sont réfugiés ici au début. Il y a même un policier en uniforme qui semble apeurer et ne cesse de faire le tour du bâtiment sans oser monter. Passant de fenêtre en fenêtre, il semble vérifier nerveusement la solidité des stores électriques dont est équipé le bâtiment, petit luxe que c'est offert le PDG. Le policier est Mark Hoffland, un vétéran des rues d'une cinquantaine d'années. Portant depuis des années la même coupe de cheveux issue de son passage à l'armée, il semble aujourd'hui complètement dépassé par les évènements.

À l'approche d'Anderson, il posera sa main d'un air effrayé sur son arme. Il faudra lui parler pour qu'il arrête, car les Pjs sont recherchés pour meurtre après tout. Le convaincre nécessite un test de CHA, autrement il dira aux Pjs de déposer les armes et il voudra les enfermer dans la pièce au palier en attendant les secours. En cas de réussite au test ou si les Pjs le désarment, il expliquera pourquoi il est nerveux à propos des stores. Non seulement ces stores se baissent automatiquement chaque jour à une heure programmée, mais ils sont aussi en métal, ceci afin d'éviter tout effraction. Financée par la mairie, c'est une protection que l'on retrouve aussi au RPD, et c'est pourquoi on l'a envoyé ici pour parler aux employés de la fonction de ce nouveau matériel et pour les rassurer, car ils avaient l'impression de se retrouver soudainement dans une prison.

Le problème est que le matériel s'est mis à déconner. Le technicien en charge de la maintenance de ces trucs lui à expliquer que, suite à un dysfonctionnement, les stores peuvent s'abaisser ou se relever aléatoirement malgré les paramètres choisis, une sorte de faux contact sans doute. La réparation était prévue la semaine suivant l'installation, soit lundi prochain, mais ce sera trop tard si les stores se relèvent. Pour les bloquer sur un état précis, il faut juste appuyer sur un bouton, ou sinon ils peuvent se relever à tout moment. Le boitier est dans la salle de maintenance au palier, mais il faut une clé pour activer le système et pouvoir s’en servir, or les seuls à avoir la clé sont l’employé en charge de la maintenance et l'assistant du directeur se trouvant au premier.

Le problème est que le premier est plein de morts-vivants. Quelqu'un a bien essayé de monter, deux inspecteurs qui s'étaient réfugiés ici, Hestal et Rayne. Il s'agit de deux inspecteurs proches de Leland Grant et suspectés par Samuel de travailler avec Umbrella. Rayne n'arrêtait pas de demander où se trouvait le bureau de Ben Bertolucci, mais Mark ne sait pas pourquoi. Il demande donc aux Pjs de résoudre ce problème en récupérant les clés pendant qu'il protège le RDC, il voudrait d'ailleurs que les compagnons Pnjs restent en bas avec lui pour aider si les stores s'ouvrent et ainsi sauver des civils.

Un peu avant leur arrivée, les stores se sont ouverts et rabaissés très rapidement, mais se pourrait ne pas être le cas la prochaine fois. Si en plus ils vont se battre en haut, ça risque d'attirer les morts encore plus vite autour du bâtiment. Il faut couvrir les civils et protéger le RDC. Samuel veut se venger des policiers travaillant pour Umbrella et Harris attend les ordres, ils obéiront tous les deux aux ordres des Pjs. Mark à un chargeur de 9mm plein à donner aux Pjs ainsi que la clé de la porte d'en haut, puis il leur souhaite bonne chance.

Au Mj : faire toute les 5 minutes passées au 1er étage un lancer de dé 6, sur pair les stores s'ouvrent, sur impair ils se ferment.

Le premier est calme et silencieux, la porte grince tandis qu'on l'ouvre. Un test de PER permettra d'entendre un léger râle, mais impossible de dire d'où ça vient. Les flics sont tous les deux-là, l'un est dans le bureau de Bertolucci en train de fouiller. Il s'agit de Logan Hestal. Celui-ci est devenu complètement fou et cherche des preuves contre Umbrella pour les forcer à le sortir d'ici. Ce policier est une montagne de muscles, un sportif d'une trentaine d'années adepte des arts martiaux et qui apprécie montrer à tous sa force en s'en prenant aux délinquants dans la rue.

Sa large moustache et les Ray Ban qu'il porte quand il est en service font de lui quelqu'un de reconnaissable. Cependant il n'est pas dans son état normal. Ses yeux sont exorbités et il panique. Il pensera que les Pjs veulent le voler alors il tirera quoi qu'il arrive, ce qui attirera le reste des morts s'il y en a. Terry Rayne est dans le bureau du directeur, il est recroquevillé contre un mur, les bras sur les genoux et son arme dans une main. Ce flic d'origine afro-américaine était pressenti pour devenir un STARS. Ancien marine, il est policier dans sa ville de naissance, Raccoon, depuis 6 ans environ. Il parlera si on l'y incite mais, si on s'approche de lui, il lève son arme et menace de tirer. Si on lui parle, il révèle que c'est Brian Irons, le chef du RPD, qui leur donne des ordres qu'Umbrella lui relaie et que c'est lui aussi qui les paie, mais ils savent tous pour le compte de qui ils travaillent en réalité. Ils forment une petite unité officieuse au sein du commissariat chargée de faire disparaître les preuves gênantes et les témoins curieux.

Ils ont aussi la tâche de capturer des SDF et de les livrer dans certains points qui changeaient tout le temps. Des hommes en noir venaient récupérer les personnes qui disparaissaient définitivement. Rayne savait que c'était mal, mais il était allé trop loin et il n'avait aucune chance d'en réchapper. Tout le monde est mouillé ici, le maire Warren, disparu récemment et très influent était lui-même dans le coup ! Qui sait comment il a disparu ? A-t-il eu les yeux plus gros que le ventre ou bien a-t-il fui avant tout ça? Le commissaire du RPD, le PDG du Raccoon Press, ils étaient tous dans le coup. Rayne était venu ici dans l'espoir de trouver quelque chose mais, après qu'il a trouvé le corps du PDG dans son bureau, il a perdu la volonté de fouiller, ça ne sert plus à rien. Il voulait l'utiliser pour quitter la ville, mais il n'y a plus d'espoir.

Rayne sait qu'il n'en réchappera pas, et il le mérite. Il demande juste à ce qu'on le laisse ici, seul. Le bureau est un large meuble en bois probablement très cher. Une large baie juste derrière le siège du PDG donne sur la route d'où ils sont arrivés, on peut voir la ville en feu briller dans la nuit. Sur le siège se trouve le corps du PDG, Terry Callahan, un homme de soixante ans, barbu et avec une bonne bedaine. Son costume de marque est couvert de sang et son crâne est en bouilli. Un revolver vide git à côté de sa chaise. Un test de fouille réussi sur le bureau permettra de trouver une boite de balles de revolver, il ne reste que 1d10 balles.

Le bureau de l'assistant est dans une pièce à côté, un petit bureau plein de bibelots et de photos de vacances d'une famille à côté d'un énorme écran d'ordinateur. Un trousseau de clés est à l'intérieur et chaque clé porte une étiquette, ils trouvent ainsi facilement la clé pour bloquer enfin les stores. Si personne n’est resté pour aider le policier en bas, alors pour chaque ouverture de store il y a eu plusieurs civils tués et au bout de trois ouvertures la majorité des civils sont morts.

Mais si quelqu'un est resté en bas, alors seuls quelques civils sont morts au bout de trois ouvertures et il faut atteindre 5 ouvertures pour qu'il n'y ait pas de récompense. La récompense est un pistolet automatique avec 1d12 balles que leur donne un des civils, il ne pense plus en avoir besoin car le bâtiment est sécurisé, il ne reste plus qu'à attendre les secours d'après lui. Mark propose au groupe de rester et attendre avec eux (Harris dit qu'ils doivent y aller si personne ne répond ou si un Pj a envie de rester). Le flic leur demande alors où ils veulent aller et leur indique un itinéraire, car il est passé devant le Jack's Bar avant d'arriver ici, et c'est le bordel. Ils doivent partir quand il fait jour, ils n'arriveront jamais en pleine nuit car à cause de plusieurs explosions les routes sont impraticables en véhicule, il y a des débris d'immeubles et la plupart des lumières sont mortes, les poteaux emportés. De plus il y a de nombreux morts.

Attendre l'aube est la seule option viable. Il est facile de trouver une carte de la ville ici, Mark leur montre le chemin à suivre et les dangers sur la route. Il y était hier matin, ça ne devrait pas avoir trop évolué. Il peut les conduire en voiture à la rue piétonne donnant sur la rue où se trouve le Jack's Bar. Ils devront continuer à pied ensuite, Mark leur conseille donc d'entrer dans un bâtiment et de se barricader dès qu'ils veulent faire une halte. Une fois que tout est bon, les Pjs peuvent se reposer et partir après.

Dimanche 27 septembre 1998, à l'aube:

Les Pjs se réveillent tranquillement, la nuit s'est très bien passée. Si les survivants sont assez nombreux, on leur propose de la salade de fruit en canette. Un des gars en a et la partage, et ça tombe bien, le groupe est affamé. De nombreux survivants les félicitent et les remercient, d'autres se désolent qu'ils partent et leur disent de faire attention, tout le monde est reconnaissant. Le policier les emmène en voiture, il prend des petites routes, cela prend une bonne demi-heure alors qu'en temps normal 5 ou 10 minutes suffiraient. Durant le trajet il les remercie aussi et dis qu'il sait que les Pjs n'ont rien à voir avec tout ça et enfin qu'il espère les revoir vivants autour d'un verre après tout ça. Il finit en les remerciant de l'espoir qu'ils ont donné à ces gens et, même si la ville est toujours envahie, au moins ils ont une chance désormais. Puis il part et attire les morts en jouant avec l'accélérateur et le klaxon afin que personne ne les suive les Pjs.

Si les Pjs n'ont pas convaincu le policier ou bien n'ont pas sauvé la majorité des civils, alors ils devront faire le trajet à pied ou bien prendre de force la clé de voiture du policier. Dans les deux cas, c'est plus risqué mais possible. Afin qu'ils ne partent pas trop tardivement, il suffit simplement que le système de fermeture des volets rende l'âme plus tôt que prévu…

Les Pjs continuent leur chemin à pied, la route est effectivement en sale état. Tandis que des immeubles encore fumants sont à moitié ravagés, d'autres ont cédé, bloquant des portions entières de routes ou de ruelles. Sous les blocs de briques on peut voir des carcasses de voiture ou des corps écrasés, certain bougeant malgré tout. Il faut courir un peu mais il n'y a pas trop de difficulté à atteindre l'appartement, cependant, tandis qu'ils arrivent au niveau du Jack's Bar, les Pjs entendent des tirs et peuvent voir des hommes en noir abattre les morts. Il y en a plusieurs de lourdement armés justes devant la porte de l'immeuble.

Soudain apparaît un homme, suspendu au-dessus du vide. Il ne tombe pas car la main de quelqu'un se trouvant sur le balcon de l'appartement sensé être leur QG est en train de lui broyer la gorge. Les Pjs n'ont aucun mal à reconnaître Lloyd Kaufmann qui semble en bien fâcheuse posture, tandis que Samuel chuchote aux autres que l'homme en train d'étrangler Lloyd est le docteur Brown lui-même ! Là encore, les Pjs le reconnaissent sans mal car il s'agit de celui qui s'est transformé en monstre quand ils étaient sous terre !

Le visage de Lloyd bleuit de seconde en seconde et il faut tirer. Si personne ne le fait, un Pnj s'en charge et Lloyd chute lourdement tandis que le docteur Brown lâche un cri de rage et disparaît à l'intérieur.

Conclusion

Le corps de Lloyd Kaufmann s'écrase violemment sur une camionnette situé juste en dessous, ce qui le protège des morts et diminue la hauteur de chute, mais il est blessé malgré tout. Les hommes de Brown échangent quelques tirs avant d'entrer dans l'immeuble, sans doute pour rejoindre leur maître. Des morts s'approchent du bâtiment et l'envahissent rapidement tandis que d'autres se dirigent vers la camionnette.

Soudain deux hommes en noir apparaissent au balcon, tirant sur vous à la mitraillette. Les balles fusent autour de vous tandis que certains membres du groupe se dirigent vers le camion et que les autres les couvrent en tirant sur les vivants et les morts. Prenant appui sur le capot, vous glisser rapidement Lloyd hors du toit avant qu'une balle ne l'achève puis le traîner vers le Jack's Bar alors que les morts vous entourent peu à peu. À peine êtes-vous à l'intérieur que votre compagnon soldat ferme la porte d'un geste brusque et déplace certains tonneaux servant de table pour bloquer l'entrée. Les morts eux aussi suivent et commencent à frapper contre la vitrine et la porte, mais ne parviennent pas à passer.

Les tirs de l'autre côté s'arrêtent et les ennemis disparaissent, vous laissant seul avec Lloyd étendu au sol, inconscient, blessé. Et le seul bruit vous accompagnant est celui de la mort qui frappe.

Fin du chapitre II

Chapitre III : Nécropole

Introduction

La peur. Toujours la peur. Tapie là, au fond de vos tripes, prête à surgir. Elle hurle pour sortir, griffe les parois de votre torse, vous lacère de l'intérieur afin de vous faire céder. Mais, pour le meilleur ou pour le pire, vous avez vécu des évènements assez affreux pour vous faire changer. Cela vous a permis de rester en vie, jusqu'à maintenant. Mais il semblerait que la situation ait pris une tournure jouant en votre défaveur. Vous n'étiez pas dupe, vous saviez que tout partirait en vrilles, mais pas de cette manière-là…

Que s'est-il passé exactement? Comment tout ceci a bien pu devenir un tel bordel. Lorsque vous arpentiez le parc de Raccoon au printemps dernier, humant l'air frais, lisant le journal et buvant le café chaud provenant du petit magasin au bas de la rue, vous ne pensiez pas que le meurtre des deux jeunes jumelles allait être le départ d'une véritable descente aux enfers. Les périples de la forêt vous apprirent au péril de votre vie que le monde était bien plus noir que dans vos pires cauchemars, mettant à mal votre confiance envers autrui. Le laboratoire de Brown vous mit lui face à des monstruosités sorties tout droit d'un cerveau malade, et vous avez réussi à vous en sortir, mais non sans sacrifices.

Et finalement, vous avez trouvez quelque chose ressemblant de loin à un allié, une organisation gouvernementale clandestine qui promit de prendre soin de vous si vous agissiez dans son intérêt. Au gré des missions, vos talents affutés par les combats et les épreuves permirent de régler nombre de problèmes. Et finalement vous avez réussi à en voir le bout. Une dernière mission, un dernier assaut, et vous mettiez à terre vos ennemis. Vous avez donc infiltré un vaste site où la compagnie pharmaceutique avait installé une partie de ses usines et bâtiments de recherches.

Tout se passait relativement bien durant l'attaque du complexe. Vous avez filé à l'autre bout, occasionnant un minimum de dommages et restant discret, pour finalement vous apercevoir que votre arrivée avait été facilitée. En effet, le complexe que vous deviez prendre était déjà la cible d'une attaque brutale. En réponse aux complots se jouant entre les membres puissants d'Umbrella, des hommes aux couleurs de la société se mirent à massacrer les salariés du site, même si chacun d'entre eux travaillait pour la même entreprise. Vous avez passé outre, vous ne pouviez rien faire. Arrivé devant votre objectif, vous avez commencé votre descente et avez alors complètement perdu le contrôle des évènements. Juste après que vous ayez vu la personne que vous deviez exfiltrée, William Birkin, se transformer en monstre et massacrer un groupe d'USS, l'employeur d'Ethan et Glenn fit surface, se révélant encore plus inhumain que ses subordonnés.

À sa suite arriva votre Némésis, Brown, qui tenta de marchander vos vies pour ses sombres projets. Vous vous êtes échappé de ce cirque monstrueux de justesse grâce au sacrifice de Dace et avez traversé de sombres couloirs dans les tréfonds de la terre, et ce durant ce qui sembla être une vie. Dans un dernier sprint, rassemblant tout ce qu'il vous restait de forces, vous avez couru vers une échelle salvatrice, sentant leurs yeux cruels braqués sur vous, leurs griffes prêtent à vous dépecer. Et vous êtes sorti. En vie. Et en cet instant, coincé dans un endroit qui est finalement peut-être pire, vous vous dîtes une fois de plus que oui, la vie est une sacrée salope.

Jour inconnue, en pleine nuit (en réalité vendredi vers 23h00):

Epuisés, désarmés, affamés, vous êtes parvenu à mobiliser vos forces pour vous éloigner de l'homme titubant. Vous n'étiez plus un de ces imbéciles qui ne croyait en rien, vous aviez vu l'enfer et un simple coup d'œil vous avait permis de comprendre que la chose se traînant vers vous n'avait plus rien d'humain. Surtout que cette chose n'était pas seule. Un nombre incalculable de ces créatures se trouvait sur l'artère principale que cette ruelle rejoignait, et les soupirs vous parvenant de là-bas indiquaient clairement qu'elles étaient affamées.

Mais cette ruelle partait aussi de l'autre côté, et vous aviez rapidement accompagné un homme qui était entré dans un immeuble après avoir tiré sur la serrure plusieurs fois, car ces horreurs arrivaient aussi par l'autre côté, et vous alliez vous faire prendre en tenaille. Arrivé dans un local à poubelles, vous avez refermé la porte derrière vous et avez posé tout ce que vous pouviez devant alors que l'homme vu un peu plus tôt s'enfuyait rapidement, son arme à la main totalement vide. La porte au verrou brisé risquait de céder rapidement avec la masse de morts de l'autre côté, mais heureusement quelqu'un fini par tirer dans une rue voisine.

Vous aviez alors entendu le groupe en décomposition se déplacer vers la source du bruit, ne laissant qu'un ou deux de leurs camarades taper régulièrement à la porte, mais sans infliger de dommages. En plus des poubelles chargées et odorantes, il y avait plusieurs meubles en mauvais état mais assez lourd, abandonnés par des propriétaires peu consciencieux, ce qui vous permis finalement de correctement bloqué la porte.

Vous voilà dans une pièce de béton, les narines assaillis par l'odeur de décomposition des ordures et, bien que la porte de métal soit solide et ne risque dans l'immédiat pas de ployer grâce à votre barricade, le son des morts frappant celle-ci inlassablement était un rappel que tandis que votre espérance de vie diminuait chaque seconde, votre agonie risquait elle d'être bien plus longue.

Les Pjs se trouvent dans un simple local de béton de forme rectangulaire. Il y a deux portes, les deux sont en métal. La première donne sur l'extérieur, où deux morts frappent lentement tandis que d'autres patientent dans la ruelle en attendant le prochain repas, et l'autre donne sur un couloir. Dans le local se trouve une demi-douzaine de poubelles de forme ronde et pleines. Une odeur pestilentielle en provient mais affecte peu les Pjs qui viennent de sortir des égouts. La fouille des poubelles ne donnera rien, on y trouve toute sorte de déchets allant de la couche pleine aux peaux de bananes pourries. L'autre porte est une petite porte métallique donnant sur un couloir. Le couloir donne sur le hall d'entrée. Le hall est assez long et donne sur l'entrée de l'immeuble dont la porte est barricadée par des planches clouées, pour aller jusqu'à un escalier en pierre. Les murs sont recouverts de bois sombre tandis que le sol est tapissé d'une moquette verte.

Il y a des traces sanglantes de pas incrustées dans la moquette, partant de l'un des appartements du hall, celui se trouvant juste à côté de l'escalier, puis elles montent visiblement à l'étage. La porte de cet appartement est ouverte. Il y a au total trois appartements dans le hall, dont deux fermés. On n'entend que de légers soupirs dans l'un des appartements fermés et, en cas de bruit fort, un zombie se mettra à taper à la porte depuis l'intérieur. Pour y entrer il faut réussir un test de FOR ou réussir un test de Crochetage, mais il n'y a rien dedans d'intéressant.Dans l'autre appartement on peut entendre une personne tousser avec beaucoup de difficulté, la personne ne répondra pas aux appels, elle est trop faible et mourra dans les prochaines heures. Impossible d'entrer dans son appartement qui est barricadé de l'intérieur.

Dans le troisième appartement, celui ouvert, les traces de pas mènent au salon qui semble tout droit sortir des années 60, sauf que le désordre est complet. Toutes les pièces sont allumées et tous les stores et volets sont eux fermés. Chose curieuse, un véhicule du commissariat, un van de couleur noire avec le sigle du RPD, a semble-t-il traversé en partie le mur dans le salon, recouvrant celui-ci de poussière et faisant voler de nombreux objets comme la télévision qui se trouve désormais en morceaux. On peut accéder au volant et au siège passager, mais le reste du véhicule est en dehors. Les briques se sont effondrés sur le van, fermant tout passage possible vers la sortie, ce qui est heureux au vu des gémissements que l'on peut entendre de l'autre côté du mur.

Dans le van se trouve le corps d'un homme vêtu en civil, sans insigne d'aucune sorte. Son crâne s'est littéralement fracassé contre le pare-brise intérieur, et le corps est affaissé le long des sièges. Avec un jet de PER, on peut trouver sous un siège, coincé dans un renfoncement, un revolver avec 1d6 cartouches. Une petite trappe au-dessus des sièges permet de voir à l'arrière où se trouvent deux morts-vivants, une femme et un adolescent, qui se mettront à taper faiblement contre les murs du van. Les traces de sang au sol viennent d'une chambre avec un lit double. La porte est grande ouverte et on peut rapidement voir le cadavre d'un vieillard en grande partie dévoré, les vêtements tâchés de sang et les entrailles recouvrant une partie du couvre-lit.

En le regardant de près, un Pj peut s'apercevoir que ses blessures ne sont pas dues à des coups de dents, mais que sa chair et ses os ont été arrachés à mains nues. Il se relèvera dans les heures qui suivent mais pourra uniquement se traîner au sol. Le lit est défait sur le côté et la table de chevet est recouverte de médicaments en tout genre, la majorité servant à faire baisser la fièvre ou à trouver le sommeil. Une personne était alitée ici avant de sortir du lit. Sur le cadavre de l'homme se trouve un fusil ayant récemment servi, un Benelli M3-S. Il reste à l'intérieur une cartouche. En fouillant l'armoire on peut trouver une boîte de cartouches contenant 1d8 cartouches. Avec les médicaments et outils présents dans la pièce, on peut soigner un Pj qui en aurait besoin. Il n'y a rien d'autre d'intéressant dans l'appartement.

Si les Pjs cherchent des objets de valeur, il y a bien des bijoux dans l'armoire et aussi de l'argenterie dans les armoires du salon, mais ce n'est guère utile ici. On peut aussi utiliser un gros couteau de cuisine comme arme. Il ne reste plus qu'à monter ensuite à l'étage suivant.

À l'escalier, les traces de sang au sol continuent, formant une piste facile à suivre et allant à l'étage suivant, puis encore l'étage suivant. Il y a 4 portes au 1er étage, soit 4 appartements. L'escalier continue ensuite à monter et on peut entendre un zombie frapper à une porte. Au fond du couloir traversant l'étage se trouve une fenêtre fermé par un volet. En l'ouvrant on peut constater que la route sur laquelle donne la fenêtre est un cimetière. De nombreux morts errèrent sans but tandis que les gens dévorés se relèvent les uns après les autres. De nombreuses barrières de police se trouvent en place, renforcées par des voitures de la police bloquant la route. Il y a d'ailleurs des zombies en uniforme dans le coin. Des carcasses de voiture brûlent de part et d'autres, et l'on peut voir au loin des immeubles brûler eux aussi. Une véritable scène d'apocalypse.

Les quatre portes sont verrouillées. Derrière deux portes il n'y a aucun bruit (les deux plus proches de l'escalier) car les occupants sont actuellement morts ou sont partis, mais derrière celle du fond on peut entendre un homme tousser et s'approcher si l'on frappe à la porte. Il regarde par le judas mais n'ouvre pas et dit aux Pjs de dégager et de le laisser tranquille, sauf si on le persuade d'une manière ou d'une autre. Autrement il faut utiliser une des méthodes décrites précédemment.

L'homme derrière la porte semble pâle et malade, il tremblote et a des difficultés à rester debout. Il n'hésitera cependant pas à tirer avec le pistolet qu'il tient (1d8 cartouches) pour se défendre, et il possède arme à feu à 0 en compétence. Sa chemise est pleine de sueur et ses quelques cheveux sont en bataille sur son crâne. L'appartement est assez cossue, décorée des dernières œuvres d'art sortis dans la haute société. Il avait une femme et une petite fille, les deux sont actuellement mortes des suites de morsures et reposent dans le lit double de la seule chambre, elles se relèveront durant la nuit. L'homme ne sait pas quoi faire, il ne sait pas non plus que les corps se relèvent de la mort (personne ne le sait vraiment, ou ne veut le croire.) Il n'a rien de particulier sauf un véhicule qui est actuellement garé sur une place au bord de l'avenue bondée de morts et donc impossible à rejoindre.

Rien d'autre ici, mis à part des objets de valeur, inutile dans cette nécropole. On peut trouver dans la baignoire de l'appartement les corps d'un couple d'une soixantaine d'années, bien vêtus et visiblement truffés de plombs par un petit calibre. Le coupable est l'homme pâle et malade qui a pris possession des lieux pour mettre sa femme et sa fille à l'abri. Il a dû descendre ces gens pour pouvoir trouver un abri, il a ensuite mis les corps dans la salle de bains puis dans la baignoire qui est maintenant pleine de sang. Il a ensuite lavé le sang partout sauf dans la baignoire, dans l'espoir que sa famille ne voit rien. Mais ceux-ci étaient déjà morts.

Si on interroge l'homme, il s'était réfugié dans l'appartement d'à côté avec de nombreuses personnes et sa famille. Mais il semble que l'un d'entre eux ait été infecté et se soit transformé. Ce fut un carnage sans nom, et il réussit de justesse à sortir les siens puis il se réfugia directement ici, car il entendait trop bruit aux étages inférieurs et supérieurs pour avoir le courage d'y aller. Mais les voisins ne voulaient pas le laisser entrer, ils bloquaient la porte de leurs corps, alors il les a abattus. Il a dû abandonner des munitions de pistolet dans l'appartement d'à côté. La porte est fermée, l'homme possède la clé et il n'a pas hésité à fermer derrière lui. Une fois entré dans cet appartement, on tombe sur 5 zombies (2 femmes, un homme et deux enfants), dévorés de part et d'autres, les vêtements pleins de sang en lambeaux. L'appartement a été repeint de leur sang, mais il y a une boite de munition de 3d8 balles de 9mm sous le lit.

Le second étage possède la même configuration, mais cette fois personne n'est à l'intérieur des logements, toutes les portes sont fermées à double tour et tout le monde a fui et alimenté la foule de morts dehors. Les traces de sang au sol ne s'arrêtent pas ici et continuent encore de monter. On peut trouver des vivres, tout est plutôt propre mais on voit que les gens sont partis précipitamment, les tiroirs des meubles sont entrouverts, des vêtements traînent au sol et les lumières de la plupart des pièces sont encore allumés. Les volets sont généralement ouverts mais les fenêtres sont cachées par de lourds rideaux de différentes couleurs. Ni arme ni munitions, mais des lits douillets, de la nourriture et le nécessaire pour préparer tout ça.

Le dernier étage est moins calme, en effet une vieille dame devenue zombie tente de fracasser une porte. Les traces de sang au sol s'arrêtent à elle. Tandis qu'elle se tourne lentement vers les Pjs, ceux-ci peuvent voir avec horreur (test de Sang-froid) que sa mâchoire a visiblement volé en éclats, arrachée par un grand choc. Une partie des os, presque réduits en morceaux, pendouillent grâce aux lambeaux de chair percés et sanguinolents se trouvant sur le côté gauche de son visage. Le nez à lui aussi été arraché, laissant à la place deux trous entourés de chair rougeâtre. Ses mains sont couvertes de sang et on peut s'apercevoir facilement que les os semblent brisés au niveau des doigts, et la porte est désormais repeinte en rouge, le bois est griffé de part et d'autre et il y a de nombreuses traces de coups. La créature s'approche les bras levés des Pjs tandis qu'un faible soupir sort de sa gorge, ses yeux blanchâtres fixés sur le groupe. Ce zombie n'est pas dangereux, juste affreux à voir, mais sans mâchoire et les mains brisées il ne risque pas de blesser quelqu'un.

Mis à part la porte à laquelle tape le zombie et où se trouvent trois étudiants, il y a aussi trois autres portes. Les portes à gauche sont ouverte et les appartements sont mis à sac là aussi, les gens sont partis en panique visiblement, il y a cependant du sang sur le canapé et sur le sol dans le salon de l'un d'eux, mais aucun corps. L'appartement à droite est fermé et pour cause, il y a le cadavre d'une jeune femme violée et tuée par le groupe d'étudiants qui a voulu profiter de la voisine. Ils ont la clé de cet appartement. Il y a aussi un pied-de-biche plein de sang qu'ils ont laissé là.

L'appartement de la jeune femme est assez féminin, le corps est à moitié nue, étendue sur le sol du salon et le crâne fracassé. Le corps porte aussi de nombreuses traces de coups sur l'ensemble du corps. Le sang a volé autour du cadavre, aspergeant les meubles. La mort date d'il y a quelques heures, le groupe d'étudiants à perdu les pédales pendant un moment et ils se sont entraînés les uns les autres, commettant ces atrocités. Si on demande au groupe ce qu'ils pensent de ça, ils diront qu'ils ne connaissent pas la voisine, ils squattent juste l'appartement de leur ami depuis le début de la semaine.

La porte à laquelle tapait le zombie est désormais accessible. On peut entendre des gens discuter à voix basse derrière, il s'agit de trois étudiants à l'université de Raccoon qui sont allés faire la fête chez un de leur ami dont les parents fortunés lui payent un super appartement. Ils comptaient rester toute la semaine et ce bordel a commencé. Ils sont restés calfeutrés depuis jeudi, mais leur pote voulaient vérifier que ses parents habitant la même ville allaient bien et est parti les voir, il est toujours pas revenu. L'un d'eux à une batte de base-ball et la compétence arme blanche. Le premier, un peu plus jeune que les deux autres et qui à l'air tout le temps perdu, s'appelle Matthew, les deux autres Daniel et Éric.

Tous font des études de biologie à l'université de Raccoon dans le but de pouvoir se spécialiser dans la recherche. Cette université financée par Umbrella Corp forme une partie des futurs chercheurs de l'entreprise (mais seule une minorité partent à la White Umbrella, beaucoup ne connaissant pas la vérité, dont eux). Ils n’ont cependant plus vraiment confiance en Umbrella après les différents reportages. Ils ne souhaitent pas ouvrir la porte au début, mais il suffit que les Pjs se fassent menaçant pour les laisser entrer. Ils ont tous ce qu'il faut : lits, couvertures, chambres (deux), nourriture (malbouffe), eau et alcool/sodas. L'un d'eux est un peu malade, il tousse beaucoup mais il a juste un rhume. Les trois étudiants indiquent, si on leur demande, que l'on peut monter sur le toit en continuant de monter les escaliers, c’est l’étage juste au-dessus.

On peut avoir une meilleure vue du quartier si l'on va sur le toit mais l'immeuble ne fait que trois étages, ce qui n'est pas bien élevé. On peut cependant voir l'intégralité de la rue principal, qui est impraticable en voiture car pleine de morts et de véhicules abandonnées. Les ruelles entourant l'immeuble sont bouchées par des cadavres eux aussi, impossible de passer par là. On peut voir différentes scènes témoignant de l'horreur se passant en ville. Parfois une voiture s'écrase contre un mur ou un poteau avant d'être prise d'assaut et que ses occupants ne soient dévorés vivants, leurs cris s'élevant avant de redescendre et se transformer en gargouillis puis en silence. Derrière les fenêtres des immeubles, des gens se battent ou se font dévorés. On peut même voir une pièce sombre s'illuminer un bref instant avant que tout ne redevienne noir alors que le son d'un coup de feu parvient aux oreilles des spectateurs. Enfin, en regardant au sommet des habitations, on peut observer de nombreuses volutes de fumées noires partant de la ville avant de se fondre dans le noir de la nuit. Parfois un appartement ou une maison explose, projetant des débris partout avant de devenir un brasier infernal. Il faut espérer pour le moment que rien n'explose ici…

Matthew ne parle pas beaucoup, Daniel n'arrive pas à rester calme et n'arrête pas d'aller voir si tout est fermé, il picole aussi. Eric essaie de garder son calme et essaie d'en apprendre plus sur les Pjs. D'abord des questions bateaux si les Pjs sont ouverts à la discussion, puis ensuite il demandera si ce sont des résidents, s'ils ont vu ces choses de près, comment ils ont fait depuis le début et où ils étaient cachés. Enfin il veut savoir s'ils ont des armes, car il sait bien se servir d'un pistolet (Daniel à la batte et Matthew ne sait pas se battre mais cours vite). Il veut bien répondre aux questions, mais lui et ses amis ne savent pas grand-chose. Une épidémie a balayé Raccoon. On parlait d'étranges malades reçus à l'hôpital ces dernières semaines. Ils semblaient atteints par une sorte de virus qui rend les gens très violents. La mairie a pris plusieurs mesures ces derniers jours, demandant aux gens d'emmener pour examen à l'hôpital tout proche qu'ils pensaient souffrant, et autrement ils devaient rester cloitrer chez eux et limiter les déplacements entre le travail, le magasin et la piaule. Et puis bam ! Mercredi dernier, en pleine nuit, les usines d'Umbrella se font attaquer par des terroristes, on parlait que de ça au journal du matin. Et le jeudi soir même, la première attaque a eu lieu.

Comment cela a pu se propager aussi vite? Aucune idée, mais c'est facile de deviner d'où ça vient. On attaque les usines et le soir même tout part en vrille? Umbrella devait cacher une saloperie là-bas. Et tout le monde le paye. Des gens ont essayé de prévenir, mais personne les a cru, et voilà où on en est. Ils ont bien tenté de fuir et ont failli réussir, mais c'est impossible. Pourquoi, peuvent demander les Pjs, eh bien c'est simple : quand ce bordel a commencé ils ont essayé de se tirer et ont pris une voiture, mais ils se sont fait refouler à l'ouest, l'armée tient toutes les routes et refusent aux gens la sortie. Tout un arsenal, des sacs de sable, des barbelés, des trucs pour faire la guerre, des mecs en combi kaki avec masques à gaz et mitraillette. Et ils tirent sur les gens. Pas de sommation, pas de dialogue. Ils ont perdu leur voiture et ont tenté la forêt, ils ont dû revenir rapidement sur leur pas en voyant un type marcher sur une mine. Ils ont réussi tant bien que mal, mais ils ne veulent pas mourir comme ça. Si seulement il y avait moyen de discuter, de montrer à ces mecs qu'ils ne sont pas infectés.

Après cette discussion, ils laisseront les Pjs se coucher, ils prennent une chambre où il y a un double lit et un fauteuil. Il y a aussi un double lit dans l'autre chambre et deux canapés dans le salon (avec deux gros sièges à coté). La clé de l'appartement de la jeune femme morte violée se trouve dans une commode située dans la chambre des Pjs et oublié par un des étudiant. Les Pjs peuvent la trouver en fouillant et peut-être se poser des questions s'ils ne sont toujours pas entrés dans l'appartement de la malheureuse. Cela peut aussi être la preuve de l'exaction de ces trois meurtriers.

Si jamais l'homme au second étage est encore en vie la nuit et armé, il se suicidera après avoir mis une balle à sa femme et sa fille transformées en zombies (ou peut-être se fera-t-il dévorer, en fonction de l'envie du Mj).

Durant la nuit, Daniel, paniqué, va tenter de piquer une arme aux Pjs. Il fuira ensuite, en laissant la porte ouverte aux morts avant de se faire dévorer dans la rue. Il n'hésitera pas à frapper avec sa batte si on se met sur son chemin, et il a de la force. Il est assez discret cependant. Si jamais un Pj monte la garde, il ne tentera rien. Si lui et ses amis suivent les Pjs après leur départ de l'immeuble, il se mettra à paniquer petit à petit et il finira par révéler qu'ils ont tous violé la femme d'à côté et qu'il ne veut pas aller en prison (il n'est pas bien malin), car que c'est Eric qui a décidé de la tuer en lui écrasant la tête. Ses cris attireront les morts qui de toute manière le dévoreront sauf si les Pjs l'ont tué avant.

Si les Pjs tuent l'un des trois étudiants, les autres tenteront de fuir en risquant de laisser une ouverture aux morts. En bref ces Pnjs sont destinés à mourir et sont là pour être éliminés par les zombies ou les Pjs (en étant une gêne pour eux). Ils représentent à eux seuls le cliché de l'étudiant américain appartenant à une confrérie, alcoolisé du soir au matin, ne prenant rien au sérieux et estimant tout savoir, et sont en plus des salopards. Il est cependant possible de les garder en vie afin de faire capoter la situation plus tard, au cas où les Pjs s'en sortiraient trop bien au goût du Mj.

Pour finir, les Pjs peuvent découvrir qu'ils ne sont pas loin du croisement d'Ennerdale Street et Ema Street (situé au sud-est de Raccoon) de diverses manières : ils peuvent soit le demander aux survivants, soit fouiller les lettres et factures des gens chez qui ils pénètrent. Ils peuvent ainsi comprendre qu'ils ne sont heureusement pas très loin de leur QG et qu'ils n'auront pas à traverser le centre-ville.

Une fois la nuit passée, les Pjs pourront s’apercevoir que les rues sont toujours plus impraticables alors que toujours plus de morts se relèvent, et que la seule solution est de passer par les toits. La distance est cependant trop grande et il faut utiliser les escaliers de secours pour réduire le saut, obligeant donc le groupe à sauter du toit vers les escaliers de secours du bâtiment suivant. Les escaliers de secours de cet immeuble sont au-dessus de la ruelle d'où les Pjs sont arrivés. Ces vieux bâtiments ne sont pas vraiment aux normes, il n'y a des escaliers extérieurs que d'un côté et ceux-ci sont rouillés. Il faut faire un test d’AGL pour passer. En cas d'échec c'est la chute, soit celle qui tue sur le coup, soit celle où l'on est dévoré vivant tandis que l'on ne peut plus bouger à cause des os fracassés.

Finalement, l'escalier de secours lâche peu après que le dernier ait sauté dessus et commence à ne plus être retenu au mur. Le personnage a intérêt à vite partir, autrement c'est la chute avec l'escalier qui s’écroule intégralement dans la ruelle. Cela causera dans tous les cas un énorme fatras, attirant la horde et vidant les ruelles alentour.

Tandis que les morts se dirigent lentement vers la ruelle à cause du boucan, d'autres frappent aux portes, cherchant le bruit mais peu aidé par leur manque d'intelligence. Vous entendez à nouveau des cris tandis que les morts fracassent des fenêtres. Des survivants terrés dans les habitations aux alentours sont désormais découverts. Des coups de feu résonnent puis les soupirs des morts montent, une sorte d'excitation malsaine, alors que des hurlements d'agonie fendent l'air une dernière fois. Puis viennent les bruits de mastication, lents, inéluctables. Chaque coup de dent vous arrache un haut le cœur. Mieux vaut continuer, les scènes de cannibalisme, ce n'est pas bon pour la santé.

Le toit communique avec d'autres, les immeubles se suivent sur plusieurs dizaines de mètres (bien que les hauteurs soient un peu différentes) avant qu'ils ne faillent faire un petit saut. Vous passez parfois sur des planches installés par un inconnu dans un passé révolu et tombez sur un petit squat avec un transat pointé vers le soleil, une petite radio à côté, une cabane de bois à côté de l'antenne avec à l'intérieur un matelas et quelques journaux. Parfois c'est une cage faite de grillage, abritant des pigeons affamés. Les Pjs continuent comme cela pendant quelque temps, visiblement aucune route n'est sure, tout la ville est touchée par ce fléau.

Bien qu'il soit plus sûr de rester en hauteur, ils doivent parfois descendre, heureusement les morts ne sont pas rapides et ne peuvent pas monter aux échelles. Après avoir dû faire un énorme détour dû aux bâtiments en flammes, le groupe arrive à un croisement. Depuis le haut du toit d'un vieil immeuble autrefois magnifique et dont le rez-de-chaussée est désormais presque réduit en morceaux noircis, le groupe peut voir de l'autre côté de l'avenue, à l'angle, une vieille église de pierre. Deux hommes habillés de vêtements sombres et portant un bonnet se déplacer avec deux gros sacs. Ils commencent à descendre les zombis autour d'eux, qui ne sont heureusement pas nombreux pour le moment, et arrivent après avoir monté de grosses marches de pierres devant les lourdes portes de bois et de métal. Celles-ci s'ouvrent doucement et une femme armée d'un fusil passe la tête avant de les laisser entrer. Les Pjs peuvent dès lors aller vers l'église ou continuer leur chemin.

Si les Pjs vont vers l'église, ils peuvent découvrir une petite porte sur le côté droit de du bâtiment. Celui-est simple à atteindre mais les coups de feu ont attirés quelques zombies que l'on voit arriver lentement au loin (cela grossira assez vite). L'église est de style gothique et est entouré par une petite ruelle, ce qui l'a visiblement sauvé car les autres bâtiments ont visiblement subi un important incendie.

Le moyen pour rentrer discrètement est de monter sur le toit en utilisant la gouttière et les décorations gothiques pour passer par le haut. Autrement les deux portes sont verrouillées, il faut frapper pour attirer un des hommes à la porte qui ouvrira prudemment, ses camarades justes derrière. Ils ne sont pas hostiles, ils laisseront les Pjs entrer s'ils le souhaitent après avoir vu qu'ils sont humains. L'église est large, tout est en pierre. Il y a une allée centrale et de chaque côté des bancs servant aux fidèles et encore à côté de larges poteaux de pierre taillée allant du fond de l'église jusqu'au marches de l'escalier de pierre conduisant à l'autel. Il n'y a rien de coloré ici mis à part les vitraux se trouvant de part et d'autres et fait de divers morceaux de verre rouge, bleu ou vert.

Sur chaque poteau se trouve une petite lampe ressemblant à une bougie mais électrique, ceci permettant d'éclairer faiblement la pièce. Elles sont éteintes car le soleil perce à travers les vitraux, éclairant de mille couleurs l'allée centrale. Au bout de cette allée, juste après l'escalier, se trouve un autel et tout autour, le long des murs, de petits bancs de bois. Enfin il y a un orgue à gauche de l'autel. À droite de l'escalier de pierre se trouve une petite étagère de métal contenant de nombreuses petites bougies allumées à la mémoire des morts. La sacristie se trouve tout au fond de l’église et elle contient de nombreuses denrées que les survivants sont en train d’assembler, mais aussi des câbles et des explosifs.

Il y a de nombreuses personnes à l'intérieur de l'église, environ une quinzaine. Une bonne partie est assise sur les premiers bancs et certains tiennent des petits livrets rouges, ceux de l'église, contenant des prières qu'ils récitent en bougeant leurs lèvres silencieusement. Il y a aussi un homme armé d’un fusil à chaque porte, et six hommes et femmes écoutent un type aux larges épaules adossé contre l'autel, portant un gros manteau de cuir par-dessus un gilet pare-balles ainsi que des vêtements noirs et une paire de rangers. Sa sale tête, son nez brisé et sa large barbe font que son visage est difficilement oubliable.

Sur l'autel est posée son arme, un lance-grenade, et il a un magnum à la ceinture. Il semble haranguer les autres qui le regardent intensément. Chacune des personnes l'écoutant est armé et porte aussi des protections pare-balles. En voyant les Pjs arriver, l'homme s'interrompt et leur dit d'approcher sans crainte. Tout le monde les regarde, certains avec peur et méfiance, mais l'homme rassure les gens. Il leur dit d'approcher et les six autres se séparent, allant vaquer à leurs occupations (réparer ou nettoyer une arme, fouiller le coin, parler aux gens).

L'homme s'appelle Roland. Il demande à chacun qui il est, d'où il vient. Il leur dit que l'apocalypse est là, que le jugement est arrivé. Aux Pjs se montrant sceptiques ou sarcastiques, il répond qu'il sait que seuls les hommes pouvaient apporter l'apocalypse sur leur propre race, et c'est maintenant leur devoir de combattre pour permettre l'arrivée du Christ. Montrant du doigt la sacristie où se trouve trois autres hommes et femmes entrain de surveiller et préparer les explosifs, il répond que lui et ses troupes vont entrer en guerre. Ils sont allés trouver ce qu'ils pouvaient dans les armureries du coin, déjà pillées ou détruites. Ils leur demande ce qu'ils ont comme armes et s'ils sont prêts à se battre.

Vu que les Pjs n'ont pas grand-chose, ils n'ont qu'à attendre, Roland a envoyé deux patrouilles pour récupérer des armes. Il ne leur demande pas une réponse immédiate à sa demande, ils peuvent se reposer un peu et manger s'ils le veulent. Il pense que son groupe va passer quelques jours à récupérer le nécessaire, ensuite ils iront chercher des véhicules puis leur fuite commencera. Il les laisse ensuite et va donner des ordres à ses ouailles avant de repartir discuter avec les gens en train de prier. Reste ensuite 6 personnes armés dans l'église en plus des Pjs, trois partent en expédition (au total il en reste 2 aux portes, 2 dans l’église et 2 dans la sacristie).

Les Pjs peuvent profiter de ce moment pour se tirer de ce traquenard ou bien discuter avec des gens, certains ont entendu parler du barrage militaire. Si un des étudiants est encore en vie et présent, il va foutre le bordel. Une patrouille revient alors avec un sac chargé tandis qu'une autre part environ une demi-heure après. Les Pjs peuvent obtenir au hasard une arme (tirer un jet de dé pour savoir ce qu'ils vont récupérer sur la liste des armes dans le livre des règles, ainsi que 1d6 munitions) mais il n'y a pas d'armes explosives ou lourdes.

Malheureusement, au moment où les Pjs sont face au sac contenant leurs armes, un des membres de la seconde patrouille reviendra mordu, les deux autres étant morts. Il dit qu'une masse de zombies s'approche de l'église et qu'il faut partir et laisser tomber toutes ces conneries. Roland le descend subitement et ordonne aux gens de rester à l'intérieur. Les civils ont peur et se dirigent vers la porte mais Roland se met devant celle-ci entouré de ses fidèles et harangue l'assistance en leur disant qu'il ne laissera pas les légions du diable encercler cette ville et tenter de les faire disparaître (il parle des soldats en réalité). Il faut laisser l'humanité être confrontée à cet évènement qui déterminera qui est pur de qui ne l'est pas. Cette apocalypse doit être amenée en dehors des frontières de cette ville et répandue partout (Roland a les yeux fous en disant cela) pour sauver le monde. Roland explique qu'il a besoin de ces gens pour aller se jeter dans les troupes de démons armés d'explosifs. Grâce à ce sacrifice, lui et ses hommes passeront le barrage avec un camion remplie de ces créatures qu'ils libèreront dans les plus grandes cités. Il demande ensuite aux Pjs de l'accompagner dans sa quête, car il lui suffit d'un seul coup d'œil pour voir qu'eux aussi sont marqués par la vie et la souffrance et qu'ils peuvent comme lui devenir l'un des cavaliers.

Personne de sensé n'accepte et, tandis que les civils tentent de sortir, tous sont abattus par Roland et certains de ses hommes, les autres regardant la scène d'un air horrifié. Les Pjs sont paralysés durant un instant face à cette scène d'horreur d'un nouveau genre. Une fois cela fini, le tumulte des armes s'arrête et Roland se retourne alors vers les Pjs, leur demandant de choisir leur camp car il a maintenant besoin d'eux pour faire ce que les traîtres devaient faire (se faire exploser contre le barrage militaire), il parle aussi à ses hommes car certains semblent douter. Les Pjs peuvent alors tenter de convaincre les hommes de Roland. Il y a encore 6 hommes dont trois qui sont du côté de Roland quoi qu'il arrive. Les trois autres peuvent être convaincus, mais il va falloir faire jouer le charisme. Au pire ils ne prendront pas position mais la poudre d'escampette.

Puis la poudre parle (Roland hurle alors que les Pjs sont « des envoyés des démons »), mais ce fou ne se laissera pas avoir aussi facilement : mortellement blessé, il ouvrira la porte avec ses mains ou une grenade pour se laisser emporter avant de tomber (ou un de ses hommes fanatisés le fera pour lui). Impossible de récupérer quoi que ce soit à cause des morts à part le lance-grenades de Roland laissé sur l'autel (mais il faut être bien situé car l'église est vite envahi et la sortie vite bloquée), puis il faut rapidement s'enfuir par la petite porte avant que l'église ne soit totalement entourée, ce qui est presque le cas. Les Pjs devront se battre un peu sur le chemin, tuant deux-trois zombies bloquant la route avant de réussir à trouver un endroit à l'abri, tandis que tout autre survivant se fera dévorer. Ils doivent reprendre leur route rapidement car de plus en plus de morts arrivent, attirés par l'explosion et les coups de feu. Ils surgissent des coins sombres et des ruelles crasseuses, il est facile de se faire entourer si l'on s'arrête un peu trop longtemps. Il est nécessaire de remonter sur le toit pour continuer, mais cela devient de plus en plus difficile. Le lance-grenades contient une munition explosive.

Entre la fumée omniprésente des appartements brûlants en dessous, les toits branlants à cause des dégâts, les Pjs sont finalement bloqués. Ils arrivent non loin de la rue où se trouve le Jack's bar, leur appartement étant juste en face de celui-ci, mais il va falloir continuer à avancer pour y arriver et l'entrée de la rue semble bouchée à première vue (à cause de la présence de barricades avec des véhicules en flammes ainsi que de nombreux morts). Les ruelles sur les côtés sont elles aussi impraticables, soit à cause des morts, soit à cause de gravats et autres objets. Cependant, ils peuvent voir un homme dans un immeuble situé du même côté que leur appart. Il passe rapidement à une fenêtre qu'il recouvre d'un tissu sans voir les Pjs. Ce bâtiment est un énorme magasin dont les vitres et les portes avant semblent être couvertes de bois et de tissus. Passé par ce bâtiment leur permettrait d'esquiver la barricade et la route, mais cela veut dire qu'ils vont tomber sur des survivants…

Les Pjs peuvent réussir à se glisser dans le bâtiment en passant sur le côté, il y a des escaliers de secours. Il faudra y courir rapidement et s'aider d'une benne pour y monter (un test d'AGL est requis, en cas d'échec le personnage monte lentement et bloque ceux derrière lui), mais les morts sont partout et ne pas être assez rapide sera synonyme de mort horrible. Une fois en haut, ils peuvent au choix passer par une fenêtre ou bien monter sur le toit pour emprunter des escaliers. L'intérieur du magasin est semble-t-il calme, il s'y trouve en réalité plusieurs familles. Il s'agit d'un magasin de vêtements d'une grande marque et possédant deux étages remplis des derniers vêtements à la mode et tâchés de sang.

Les familles seront paniqués à l'approche des Pjs et essaieront d'avoir l'air menaçantes, mais elles n'ont guère d'armes à part deux pistolets à moitié chargés. Il y a deux couples avec 5 enfants au total. Il suffit de se montrer sympathique pour les rassurer, ils ne représentent pas une menace et ne comprennent en rien ce qu'il se passe. Ils n'hésiteront pas à partager leur nourriture, et des robinets se trouvent dans les toilettes pour l'eau. Si on leur parle de la radio et la possibilité d'être évacué, ils ne lâcheront plus les Pjs d'une semelle, autrement ils essaieront d'obtenir une de leurs armes (mais pas par la force ni par le vol) afin de se protéger. Il n'y a pas grand-chose à faire pour eux, ils seront balayés par la bombe quelques jours plus tard après être parvenu à survivre tout ce temps.

Finalement, les Pjs peuvent partir et enfin rejoindre leur appartement. Il va falloir descendre quelques morts pour y arriver, mais la dernière ligne droite n'a rien de difficile. Ils y montent finalement rapidement et se retrouvent enfin à l'abri, près de la radio qu'ils peuvent utiliser sans souci. Une douloureuse surprise les attend cependant. L'homme qui leur répond est le Secrétaire d'Etat à la Défense Américaine, Howard Patterson lui-même ! Cet homme n'en a rien à faire des Pjs, il annonce être désormais le patron de ce projet et il leur dit avoir arrêté Miller pour haute trahison. Il ne compte en rien les extraire, sauf s'ils obtiennent le sérum de Brown ou les données correspondantes ! Et tenter de faire venir un hélicoptère sans l'avoir serait mortel pour eux. Enfin, il leur annonce qu'un missile nucléaire rasera la ville le premier octobre à l'aube, et qu'ils ont donc tout intérêt à se presser d'obtenir ce qu'il souhaite. Après cette courte et intense conversation où les Pjs ne peuvent que protester vainement, le chaos déferle sur eux.

Alors que les Pjs sont probablement abasourdis par ce qui vient de se passer, ils n'ont pas le temps de se remettre de leurs émotions ni même de discuter d'un plan car Al se met à hurler de douleur alors que le parasite en lui fait des siennes. Il s'effondre rapidement, inconscient, tandis que la porte d'entrée de l'appartement vole en éclats et que des hommes parasités par Brown vêtus d'armures noires et de MP5 pénètrent à l'intérieur, suivi de leur maître – **Annexe I**. Un court combat s'en suit et tout Pnj qui aurait eu la mauvaise idée de suivre les Pjs trouve soit la mort ici soit en bas en devenant un cobaye de Brown. Les hommes de du docteur tués sont vite remplacés, le docteur a parasité nombre de marionnettes, et il interviendra lui-même si nécessaire. Dans tous les cas, il ordonne aux Pjs de rendre les armes.

Après avoir délesté les Pjs de leurs affaires, les hommes de Brown laissent leur maître parler. Celui-ci est ravi de révéler la manière dont il les a suivis : grâce au parasite implanté dans Al ! Il va enfin pouvoir utiliser les Pjs à leur juste valeur. Il a des plans, mais il va d'abord faire quelque chose qui le démange.

Brown saisit soudain le Pj détective à la gorge, sa force est titanesque et il est impossible de se défendre. Il le conduit au balcon et en contrebas les morts s'agitent soudain, sentant la viande fraîche. Brown ajoute qu'il va faire payer au misérable qui a détourné Hans de sa voie puis, alors qu'il serre le poing, une balle tirée depuis le Jack's Bar lui traverse le bras. À cause de la surprise et de la douleur, Brown lâche soudain Lloyd qui va tomber sur le toit d'une camionnette dans un grand bruit. Assommé par la chute, celui-ci ne peut plus rien faire. Les hommes de Brown se mettent à alors tirer sur les assaillants mais le docteur ne veut pas perdre plus de temps et de ressources, il embarque donc le reste de l'équipe dont Al avec lui dans les égouts via la ruelle se trouvant derrière l'immeuble tandis que ses hommes finissent de placer une charge explosive dans l'appartement avant de se replier et de le faire sauter.

Conclusion :

Encore une fois le groupe est mis à mal, encore une fois l'horreur se présente devant eux. Infiltrés depuis le début, quelles chances avaient-ils ? Certains s'en vont dans les égouts, ces lieux sombres et terrifiants, remplis de cauchemars, tandis que d'autres restent à la surface, entourés par la mort qui marche.

Une nouvelle chose cependant est à retenir : le missile nucléaire. Plus d'échappatoire, rien ne peut survivre à une explosion atomique. Rien ne sert de courir, de se cacher. Tous ceux qui en ce moment même se croient à l'abri, espérant une aide extérieure, patientant avec leurs familles, leurs amis, survivant du mieux qu'ils peuvent. Tous ceux-là mourront. Ils peuvent gesticuler autant qu'ils le souhaitent, crier, hurler, ils disparaitront, réduits en cendres.

Finirez-vous comme eux ?

Annexe I : Homme de main parasité de Brown

Ces hommes et femmes sont des personnes entrainées. Policier, militaire, garde d'Umbrella ou bien membre de l'UBCS, ils ont été parasités par Brown et sont devenus de loyaux sujets, très souvent contre leur gré. Ils n'ont peur de rien et sont reliés à leur maître d'une façon qu'il reste à étudier. Brown peut ressentir ce qui entoure ses esclaves et le parasite est capable d'indiquer sa position, même s'il n'a pas pris le contrôle de son hôte.

Lorsque leur maître est proche, les parasites ne peuvent devenir fous et sortir de leurs hôtes en cas de blessure trop importante. Brown récupère autant d'équipement qu'il le peut pour équiper ses troupes car il s'attend à une attaque à tout moment. Umbrella, la Compagnie, le gouvernement…Il ne pliera devant personne, et ses marionnettes vont l'y aider.

Caractéristiques :

FOR : 4	ESP : 1
AGL : 4	CHA : 1
CON : 3	PER : 4

Compétences :

Armes à feu +2
Corps-à-corps +1

Point de vie : 20

Equipement :

H&K MP5 chargé et gilet pare-balles

Fin du chapitre III

Chapitre IV: Le monde souterrain

Introduction

La confusion qui a suivi la séparation du groupe n'a pas suffi pour vous sauver de vos bourreaux. Vous êtes désormais menottés, les mains dans le dos, l'on vous a mis peu après votre entrée dans les égouts un bandeau sur les yeux, et maintenant vous marchez, marchez sans cesse. Alors qu'au-dessus une violente explosion fait trembler le sol, l'odeur infecte et familière autour de vous vous faire comprendre rapidement que vous vous enfoncez de plus en plus profondément dans les égouts et cette pensée vous glace le cœur, car vous savez parfaitement ce qui se cache dans les ténèbres, n'attendant qu'une seule erreur pour vous déchiqueter et vous déguster.

Et pourtant rien ne se jette sur vous. Vous savez qu'ils sont là, tout autour, vous entendez parfois un grognement, le début d'un hurlement, mais rien n'arrive et la raison en est la présence de Brown. Avant que l'on ne vous bande les yeux vous avez vu cette réaction incroyable chez les hunters. Ils ont regardé Brown et ont reculé. Dieu seul sait quelle monstruosité se place plus haut que le hunter sur l'échelle de l'horreur. Mais il semble n'avoir qu'un contrôle réduit, car parfois vous entendez des coups de feu puis un simple râle, et quelque chose qui se fait emporter. Les hommes de Brown peut-être, ou l'un de vos compagnons.

Cela ne ralentit pas la cadence. Durant votre longue marche, les liquides odorants atteignent parfois vos mollets, parfois vos hanches et, lorsque vous trébuchez, l'on vous tire bien vite en arrière et vous vous remettez en marche tant bien que mal, crachant ce que vous avez pu avalez, manquant de vomir à chaque inspiration. Vous êtes parfois pousser en avant et vous sentez alors le métal froid d'une arme. Les gardes ne sont pas tendres avec vous, et Brown ne fait rien pour les stopper. Vous entendez parfois ce vieux fou, sifflotant à l'avant. Parfois il semble parler à l'un des gardes mais n'attends jamais de réponses, et il se lance dans une conversation où il répond lui-même à ses propres questions. Il parle de lui, d'Umbrella, de ses échecs et ses succès, mais tout reste obscur et il vous est impossible de le suivre ou d'en tirer une information valable.

Ce que vous comprenez parfaitement cependant c'est qu'il est fou, et qu'il n'hésitera pas à vous tuer. Cela, il ne s'en cache vraiment pas.

Dimanche 27 septembre 1998, à une heure indéterminée:

Chaque mouvement est douloureux, les Pjs éprouvent des difficultés à marcher. Cela semble faire une éternité qu'ils ont quitté l'eau poisseuse, et ils marchent désormais sur un sol de béton. Leurs pas résonnent autour d'eux (un test de PER permettra de déterminer qu'ils sont huit au total, dont les Pjs et Brown), et ils ne cessent de tourner à droite ou à gauche ou bien de descendre des escaliers de métal rouillés aidés par une main d'acier. La température a énormément chuté, et Brown se met à parler de l'endroit. Il s'agit d'anciens réseaux de tunnels construits par Umbrella il y a des dizaines d'années. Après tout cette ville est celle qui a vu naître Umbrella, ou plutôt cette ville a vu naissance pour servir les dessins d'Umbrella. Tout dépend du point de vue. Brown n'expliquera pas grand-chose aux Pjs, mais il peut dire qu'autrefois ces endroits servaient à créer et garder en vie les premières expériences, à l'abri des regards, à une époque où la société était bien moins puissante et disposait d'un réseau bien moins étendu. Ces tunnels sont devenus obsolètes avec le temps et ont été abandonnés, et ce qu'ils cachaient fut emmuré (un os craque au sol à la fin de sa phrase).

Brown les prévient qu'ils devraient faire attention où ils mettent les pieds, car il existe des locataires qui n'apprécient pas les étrangers et qui aimerait goûter autre chose que de la chair écailleuse. Brown émet un léger rire et ajoute que ces choses le reconnaissent pour ce qu'il est, mais si les Pjs décident de filer sans l'autorisation de leur nouveau maître, c'est-à-dire lui, alors ils seront dévorés. Si on se perd ici, l'on n'a pas le temps de mourir de faim. C'est cocasse, car les gens vivaient à la surface sans se douter de ce qui se trouvait dessous, à cette profondeur. S'en est même ironique, car habituellement la vie se déroule sous le ciel, et sous terre se trouvent les morts. Ici, c'est l'inverse (Brown part sur un petit rire en continuant). Le doc Brown arrête soudain la marche et le groupe entend à nouveau sa voix. Il souhaite qu'ils dorment désormais, ça ne va pas être facile demain et tout le monde se lève tôt. Sur ces paroles, les Pjs peuvent sentir une piqure dans leur nuque et leur rythme cardiaque retrouve une allure calme tandis qu'ils sombrent inévitablement dans l'inconscience.

Lundi 28 septembre 1998 au matin – bonus/malus d'AI stade 1 (- Annexe I)

Ouvrant les paupières avec difficultés, chaque Pj aperçoit un plafond de métal rouillé. Se relever est difficile, une fois cela fait ils peuvent regarder ce qui se trouve autour d'eux. Ils sont séparés mais dans des pièces semblables (ou bien sont deux par pièces si plus de 2 Pjs jouent cette partie). Il s'agit de petites pièces de métal équipées chacune d'une couchette suspendue en mauvais état, sans oreiller ni couverture. L'endroit fait environ 4 mètres carrés et la température y est basse. Il y a un petit lavabo, des toilettes bouchées contenant une eau noirâtre et malodorante ainsi qu'une petite étagère métallique à l'intérieur de laquelle se trouvent des vêtements basique (un pantalon de toile déchiré, une chemise percée, des baskets délavés et une blouse de scientifique plus qu'ancienne). Leurs vêtements actuels sont en piteux état et l'équipement a bien sûr disparu. Il y a une large et épaisse porte de métal avec un hublot, mais aucune poignée de ce côté-ci.

A travers le verre crasseux, on peut distinguer une autre porte à environ deux mètres, porte avec le même hublot mais cette fois-ci qui possède une valve afin de l'ouvrir de l'extérieur. Entre les cellules qu'occupent les Pjs se trouve une cellule d'où proviennent des râles (dans laquelle se trouve un type se faisant lentement parasiter).

On peut communiquer de cellule en cellule via une petite grille caché juste derrière l'armoire de métal (des charnières de métal la garde en place, c'est complètement rouillé, un test de FOR facile permet de l'enlever). On peut alors bien mieux entendre ce qui se passe. Si les Pjs le font chacun de leur côté, ils pourront communiquer (malgré les râles). Autrement ils sont seuls avec eux-mêmes.

Quelques dizaines de minutes plus tard, on peut entendre des pas lourds dans le couloir, et six gardes ouvrent au fur et à mesure les différentes portes et font sortir de force les gens en leur criant dessus d'une voix grave. Les gardes sont habillés de la même manière que ceux ayant attaqués l'appartement. Les Pjs peuvent voir qu'ils ne sont pas les seuls à être prisonniers, il y a d'autres personnes ici, hommes et femmes, qui sortent de cellules semblables. Ils se retrouvent dans un couloir possédant de chaque côté des cellules, et ce couloir en rejoint un autre, plus large. De nombreuses personnes arrivent de plusieurs couloirs avec des cellules, et se massent dans le large couloir central. Chaque petit couloir contient de chaque côté 6 cellules, et il y a quatre petits couloirs rejoignant le large. Ils sont tous habillés avec les vêtements fournies, certains sont blessés (comme s'ils avaient été frappés). Ils sont tous terrifiés, ils ont été enlevés durant la mi-septembre (il y a environ deux semaines) et d'autres lors de l'attaque des usines d'Umbrella (il y a environ une semaine). Ils travaillaient tous pour Umbrella.

On peut compter au final environ une quinzaine de personnes. La plupart sont terrifiés ou désespérés, certains ont aussi l'air de souffrir. Les prisonniers passent une large porte blindée s'ouvrant en deux dans un bruit métallique lourd, comme des chaînes qui s'actionnent, et se retrouvent dans une large salle de béton. De l'autre côté de la pièce se trouve une autre porte épaisse, et au centre un énorme monte-charge. Un test de PER permettra de s'apercevoir que de petites caméras surveillent les prisonniers (permettant de déduire qu'il existe au moins une salle de sécurité). D'autres gardes attendent dans le monte-charge, totalement silencieux.

[Le monte-charge : large plate-forme de métal, on peut même faire monter des camionnettes dessus. Chaque pas dessus résonne, et il y a quelques caisses de bois qui traîne, recouvertes parfois de vieilles bâches vertes.]

Le garde en tête les fait passer à côté du monte-charge et les emmène au fond à droite de la pièce, où se trouve une double porte de métal. De là il lâche un simple mot : « Entre » et les prisonniers avancent, les trainards recevant des coups. Il s'agit de longues salles dont le sol est recouvert de carreaux autrefois blancs et maintenant presque noirs et brisés en de nombreux endroits. Les murs sont en béton, une ancienne peinture bleue écaillée se trouve encore à quelques rares endroits, témoignant d'un passé sans doute un peu moins glauque. Il y a au plafond de nombreux tuyaux qui servent à prendre des douches d'eau froide. L'eau est ensuite drainée vers le centre, charriant de nombreux déchets, mais il semble que les orifices soient presque bouchés, car un dégoutant bruit de succion en provient, et l'eau s'écoule lentement. En ressortant, un Pj réussissant un test de PER difficile pourra voir la gorge d'un des garde bouger d'une manière peu naturelle, comme si elle grossissait un instant avant de se remettre en place, puis plus rien.

Au fond des douches se trouve une autre pièce, les toilettes, d'une taille bien plus réduite que les douches. Ici des cabines sont flanquées contre les murs de gauche et de droite et ce jusqu'au fond de la pièce où se trouvent des lavabos. Les portes des cabines n'existent plus et une partie de toilettes ont un problème : plus de cuvettes, bouchées depuis des lustres, complètement brisées, ne fonctionnant plus, pas d'eau…

Une fois qu'ils ont terminé, les Pjs sont emmenés à nouveau dans la pièce du monte-charge et vont ensuite au réfectoire. Les gardes les y mènent mais restent près de l'entrée. À l'intérieur se trouvent de longues tables métalliques rouillées munies de bancs. Au fond se trouve la cuisine, séparée normalement par une porte, mais celle-ci n'est plus là depuis longtemps. Une odeur peu ragoutante en provient et rapidement on voit plusieurs personnes en sortir, la mine apeurée, portant de grosses marmites.

Ces gens-là ont l'air normal. Ils posent les marmites sur les tables et les prisonniers commencent à s'y diriger en silence, saisissent un bol et une cuillère dans une caisse se trouvant à côté avant de récupérer dans une marmite une portion de ce qui ressemble à une bouillie de légumes trop cuite. Il y a aussi dans les caisses des verres, et l'on peut aller se servir à de petits robinets se trouvant un peu plus loin (l'eau est purifiée par une machine se trouvant ici et peut donc être bu sans conséquences). Un garde est à l'entrée des cuisines et ne laisse passer que les cuisiniers. Les Pjs peuvent alors parler entre eux, tant qu'il n'y a pas trop de bruit. Si un Pj se déplace un peu trop, un garde le jettera à terre, le frappera et le remettra à sa place.

Un homme s'assoit non loin des Pjs, il s'agit d'Ethan – **Annexe II**. Il s'est pris des coups, porte une large trace de griffes sur un côté du crâne et ne sourit plus autant. Il regarde les Pjs un instant puis avance vers eux pour leur parler, leur demandant ce qu'ils peuvent bien faire ici. Ethan semble toujours aussi enfantin. Il demandera aux Pjs ce qu'il leur est arrivé (il se montrera amical) et prétextera qu'ils n'ont pas assez d'alliés ici pour jouer aux durs s'ils se montrent hostiles. En plus il n'a jamais essayé de les tuer, enfin pas pour de vrai. Il a toujours su qu'ils étaient au-dessus des masses. Il aurait pu les tuer dans la forêt, mais non, il les a laissé fuir. Il a mis la grange en feu pour voir s'ils auraient la force de s'en sortir, et il aurait pu les achever, après tout c'est un pro, et eux à cette époque n'étaient pas très aguerri. Quant à la dernière fois à l'usine, c'était les ordres, il n'y pouvait rien.

Ethan est là depuis peu de temps, samedi dernier en fait, et il ne veut pas rester encore bien longtemps. Pour l'instant on l'a assigné à dégager une voie en profondeur, mais il n'a pas envie d'y mourir. Il espère que les Pjs vont être assignés dans ce genre de tâches, sauf peut-être Hans, qui sera sans doute assigné au labo. Il n'en sait rien, mais il ne lui souhaite pas, les seuls qui y vont sont les cobayes, qui reviennent ou morts ou blessés, et les scientifiques, qui ne reviennent jamais. Ce qui se passe dans le labo non plus il n'en sait rien.

Si on lui demande, Ethan explique qu'il avait une équipe avec lui pour venir s'emparer du sérum de Brown et qu'ils se sont fait décimer, et c'est bientôt son tour. Si les Pjs font le lien avec les données emmenées par Glenn à la fin de l'acte II, il leur répondra que celui-ci n'a jamais remis les données et qu'il est aujourd'hui considéré comme un traître. Quant à l'endroit où ils sont enfermés, la manière de faire ici est simple : ils envoient ceux qu'ils pensent être capables dans le labo, que ce soit pour devenir cobaye ou chercheur, et les autres vont en bas. Et quand il n'y a pas assez de monde, Brown monte en ville faire son marché, profitant du chaos, mais il y a de moins en moins de monde en vie.

Les gardes arrivent et embarquent tout le monde pour le monte-charge, toute personne sortant du rang étant ramenée dedans par un coup de crosse ou de pied, et ensuite le reste des gardes entre à son tour (pour un total de 4 gardes à l'intérieur). Une fois tout le monde installé, la grille est refermée par un garde qui ouvre un boitier avec une clé, boitier permettant d'activer la montée et la descente. Et commence une longue montée, le monte-charge tremblant par à-coups avant de s'activer brusquement dans un raclement de métal, menaçant de faire tomber les gens au sol.

La montée dure plusieurs longues minutes, minutes durant lesquels il est difficile de garder son calme. Cependant il est facile de parler si l'on veut, il suffit de ne pas trop hausser le ton, car le bruit du monte-charge est fort. Arrivé à terme, le monte-charge s'arrête dans un soubresaut et deux gardes partent devant et ouvrent la grille, laissant le flot sortir. En montant, les Pjs ont vu un autre étage où tournaient deux gardes, l'endroit semblait un peu plus confortable (le sol était recouvert de plancher et les murs de tapisserie, il y avait même des fauteuils disposés à certains endroits) mais tout aussi vieux. Puis le monte-charge a continué à monter.

Les Pjs arrivent dans une pièce assez similaire à la précédente, mais cependant un peu plus animée. Il y a des gardes faisant des rondes et surveillant le groupe de près ainsi que trois personnes vêtues de blouses et visiblement bien mieux traitées que le reste qui regardent le groupe arriver en discutant et en buvant un café. Il y a plusieurs portes de métal (mais ne s'ouvrant pas automatiquement) de taille normale dans la pièce, mais la plus grande est celle se trouvant juste en face du monte-charge, à quelques mètres. Il s'agit d'une énorme porte blindée qui permet d'accéder aux laboratoires.

Celle-ci s'ouvre peu après l'arrivée des prisonniers et arrive alors le maître des lieux, précéder par le bruit de sa canne frappant le sol. Personne ne parle chez les prisonniers, si un Pj lève la voix il se prendra un coup. Brown fait un signe de tête à 3 chercheurs en blouse qui s'approchent de lui, le saluent et se mettent à ses côtés, face au groupe. Ils agissent comme s'ils étaient ses salariés et comme si tout ce qui se passait était normal.

L'un est petit et trapu, il arbore une grosse barbe taillée et a un petit regard sévère. Les rides qu'il a attestent de sa quarantaine passée. Enfin il a un petit badge mentionnant son nom (avec l'écusson d'Umbrella) : Roy Mellick. Le second scientifique a un grand sourire, les cheveux poivre et sel et une petite paire de lunettes. Il est de taille moyenne et assez gros, il ressemble à Brown mais en plus jeune. Ses yeux sont tout aussi glacés que ceux de son maître. Il s'appelle Fréderic Willmore. Le dernier est grand et très laid, il est presque chauve et semble être le plus vieux. Sa chemise est assez crasseuse, et il s'appelle Tobias Green.

Brown avance d'un pas, et regarde la petite assemblée face à lui avec un grand sourire carnassier : « Il est bon de vous revoir enfin, après avoir passé autant de temps à courir en haut. Nous approchons du but mes chers confrères, et bientôt nous aurons enfin ce pourquoi nous nous sommes battus. J'ai cependant quelque chose à faire avant de vous laisser aller travailler, cela ne durera que quelques minutes. Nous avons de nouveaux arrivages, et il faut décider quoi en faire. Veuillez-vous avancez, que je sache à quoi m'en tenir. (Les Pjs sont mis devant, de force si nécessaire). Bien, en rang, merci (Brown regarde chacun). Hans, quel dommage d'être tombé si bas, mais tu n'es pas le premier inconscient qui brise une carrière prometteuse juste parce qu'il croyait avoir raison (il se retourne vers Mellick). Y'a-t-il une place vacante au labo (Mellick hoche négativement la tête). Eh bien, c'est fort dommage qu'un cerveau si intéressant finisse en bas (il regarde le crâne de Hans avec une lueur d'envie dans les yeux) mais c'est ainsi. En bas. Toi (il regarde Al), tes compétences seront utiles, en bas avec les autres. Quand à toi (il regarde Rick en disant cela), tu m'es désormais inutile, je te donne à ton nouveau maître. Et pour finir (il regarde alors John), en bas aussi, peut-être serviras-tu à quelque chose. Willmore, je vous laisse vous occuper de ceux-là, vous savez quoi faire. Green, Mellick, prenez vos groupes, il est temps de rejoindre les labos. »

Si d'autres Pjs se trouvent ici, Brown les envoie d'office en bas, de toute manière il n'y a pas de place au labo…

Green et Mellick partent vers le labo, deux gardes poussant des gens dans la même direction. On peut voir la peur sur leurs visages, ils savent que tout le monde ne reviendra pas ce soir. Tandis que l'énorme porte du labo se referme, Willmore se rapproche des Pjs et des dernières personnes restées ici, encadré des deux gardes faisant leur ronde. Une fois que les gardes ayant conduit les cobayes dans le labo sont revenus, Willmore leur dit de le suivre et se dirige vers le monte-charge. Un garde actionne le boitier et ils redescendent lentement (Willmore, les Pjs, Ethan et quatre gardes). Ils passent sous l'étage des cellules pour descendre encore plus bas et s'arrêtent ensuite.

Les portes s'ouvrent, ça sent le renfermé, et les bruits ont faible écho. Le sol est fait de terre, et on peut entendre parfois un faible ruissellement d'eau entre les murs. Le monte-charge arrive par le haut au centre d'un dôme de pierre contenant de nombreux passages. Certains se sont écroulés, mais il en reste un en bon état. Il y a un câble qui vient du monte-charge et qui passe par le plafond, et il y a des ampoules à intervalle régulière. Willmore leur dit d'avancer, il suit en dernier, après les gardes. Ethan leur indique que des chemins s'écroulent régulièrement et leur conseille de rester grouper sans courir. Ils avancent et longent un long couloir. Tout est poussiéreux et leur toux résonne contre les murs. Ils arrivent finalement à un poste de contrôle, avec une console contre le mur et deux grosse porte de métal dans le mur. Il y a un gros bouton lumineux à côté.

Willmore s'arrête un instant et actionne un levier, faisant passer le bouton au rouge, puis il appuie dessus pour ouvrir les portes. Ethan ne connaît pas cet endroit et Willmore indique que le passage utilisé hier s'est écroulé, or Brown insiste pour récupérer cette section. C'est donc leur nouveau travail. Les gardes font entrer les Pjs, Willmore leur explique alors qu'ils sont dans les sous-sols des labos où se concentrent d'anciennes salles de sécurité d'où ils pourront débloquer plusieurs vieilles portes pour l'instant infranchissable. Brown pourrait les détruire avec sa force brute mais l'on ne sait pas ce qu'il y a derrière et il est plus prudent de vérifier cela avant. Ils doivent donc remettre en état les fonctions informatiques et, s'il le faut, faire des réparations d'urgence.

Une fois cela fait, il leur suffira d'appeler via la radio que possèdent les gardes qui vont les accompagner (au nombre de deux). Willmore leur indiquera la suite quand ils auront trouvé la salle. En attendant ils ne sortiront pas, et inutile de le contacter via radio s'il n'y a pas d'avancée. Le chercheur appuie à nouveau sur le bouton et, tandis que les portes se referment, il semble se rappeler quelque chose et fouille une poche avant de leur jeter (1D4-1) lampes torches (minimum 1). Puis l'ouverture se referme dans un gros claquement et un son strident se fait entendre quand les verrous se mettent en place, plongeant l'endroit dans le noir. Les deux gardes restent en arrière du groupe, ils ne semblent pas avoir besoin de lumière pour avancer (ils les poussent s'il le faut) – **Annexe IX**.

Le couloir est long, très long. Le sol est recouvert d'un grillage métallique (impossible ou presque d'être discret là-dessus). Sous le grillage se trouve de vieux câbles et tuyaux, usés et rouillés. Les murs sont hauts, plus de deux mètres, et le couloir est assez large pour laisser passer deux personnes côte à côte. La peinture sur les murs est très pâle, on peut encore apercevoir d'anciens tons verdâtres à certains endroits. À la lueur des torches on peut aisément voir un tas de particules en suspension, il s'agit de la poussière que remue le groupe en marchant, poussière qui n'avait pas bougé depuis des dizaines d'années.

Le sentiment d'oppression est renforcé par le froid qui règne en ces lieux, et l'on peut parfois entendre un léger écho venant dont ne sait où, se répercutant très faiblement sur les murs et mourant au loin. Cela peut tout aussi bien provenir de cet endroit que d'un autre étage. Il y a au plafond des conduits de ventilation, assez gros pour qu'un enfant puisse se glisser dedans, cela apporte de l'air. Tout semble en état, ancien mais pas cassé. Il y a des caméras dans les couloirs, mais rien n'indique qu'elles fonctionnent

Chaque porte est peu large et peu haute et ne peut être ouverte que depuis la salle de sécurité (sauf l'entrée du labo) car il n'y a pas de poignée, mais un verrou. Chaque porte à un panneau mais c'est illisible. La seule salle avec un digicode est la salle de sécurité. Il faut contacter Willmore qui donnera le code du digicode et indiquera que les pompes doivent être redémarrées pour que les portes puissent être ouvertes, cette partie du complexe fonctionnant grâce à une infrastructure souterraine utilisant l'eau du lac de Raccoon. Mais pour que les générateurs fonctionnent, il faut activer les pompes. De là où Willmore se trouve, il peut activer les générateurs dès que les pompes sont remises en marche. Il faut pour cela descendre au sous-sol. Les escaliers (de chaque côté) donnent sur le couloir souterrain, mais il y a de l'eau croupie jusqu'à environ 1 mètre de hauteur.

Au centre, cela donne sur un couloir et la salle des pompes. On peut y entrer et réactiver les pompes d'un simple levier, en effet elles sont reliées à une machinerie en sous-sol encore fonctionnelle et ont simplement été stoppées à l'époque. Les pompes crachent et s'allument, mais elles fonctionnent. Il y a cependant des coupures de manière aléatoire. Puis, lorsque les générateurs s'allument, les lampes (dont certaines sont mortes) s'allument aussi à l'étage. En retournant sur leurs pas, les Pjs peuvent entendre des bruits métalliques faire écho autour d'eux avant de disparaître complètement.

Le digicode est rallumé, il faut contacter Willmore pour obtenir le code. Il donne celui-ci puis leur ordonne d'aller plus vite.

La salle de sécurité est une salle rectangulaire pourvue de nombreux moniteurs et transistors. Plusieurs écrans énormes et obsolètes sont accrochés au-dessus de ces larges machines aux nombreux boutons. De vieux sièges en bois se trouvent devant, dans un état piteux. De nombreuses parties des machines sont rouillées, et rien n'est actif. On peut regarder à l'intérieur des machines en dévissant les plaques de métal constituant les machines. Les Pjs devront le faire, car les machines ne démarrent pas. En ouvrant les carcasses, on peut voir plusieurs pièces trop usées pour fonctionner et que l'on remplace en prenant sur d'autres machines de la salle. Mais il va falloir du temps pour réussir à prendre la main sur le complexe. Les heures passent, l'après-midi arrive (évidemment pas de repas de midi pour les Pjs, mais ils ont l'habitude à ce stade).

Les Pjs doivent tous faire un test de Sang-froid, en cas d'échec pas de peur mais quelques changements dans leur comportement (ils sont à des lieux sous terre, entourés de monstres, enfermés dans un tombeau de métal, forcément ça impacte).

On peut aller faire un tour dans le labo, parfois on peut même entendre comme un coup sourd contre le métal, mais peut-être est-ce juste l'imagination qui travaille, ce qui n'est pas difficile vu le lieu.

Finalement, en milieu d'après-midi, les machines redémarrent difficilement ainsi que les moniteurs. Le générateur fonctionne toujours, mais au ralenti. En allant voir les données correspondantes, un Pj peut comprendre que le générateur semble subir des coupures, provoquant la fermeture des portes par la même occasion. De plus, le rallumage des pompes a ouvert un ancien système de canalisation traversant d'autres zones sous Raccoon, ce dont parlait Willmore…Qui sait ce qui pourrait venir, attirer par les bruits dans un endroit qui aurait dû rester mort. Enfin, au fond du système se trouve un espace vide, le système attend que l'on entre une information, mais les Pjs ne la connaissent pas encore. Une diode rouge s'allume si l'on veut entrer une donnée et un message s'affiche avertissant l'utilisateur d'un danger, sans rien de plus. Un Pj avec informatique peut tenter de pirater le système pour obtenir plus d'informations.

Les Pjs ont enfin accès au système, les soldats les surveillent de près (et ça se voit). Al peut naviguer dans le système, il n'y a pas de base de données ou d'informations, seulement des ordres à donner pour ouvrir les loquets des portes. Les soldats préviennent immédiatement Willmore qui leur ordonne alors de remonter, ne leur laissant pas le temps d'utiliser le système. Lorsque les Pjs partent, le dernier a l'impression de voir une forme se déplacer au fond d'un couloir, mais le temps qu'il regarde mieux, il n'y a plus rien.

Les Pjs sont reconduits à l'entrée, et la porte s'ouvre dans un bruit strident. Willmore est derrière, il explique que Brown sera satisfait. Tandis qu'ils remontent, il ne cesse de noter des choses sur son calepin puis, une fois arrivé en haut, il envoie les Pjs au réfectoire, ils l'ont mérité. On leur sert la même chose peu ragoutante, ils mangent seuls, tous les autres sont enfermés dans leurs cellules. Il est tard et les Pjs sont épuisés, ils sont restés debout toute la journée, n'ont pas bien dormi depuis longtemps et sont tout le temps sous tension. Ils sont ensuite reconduits à leurs cellules respectives, mais il est difficile de trouver le sommeil. On peut entendre les pleurs des autres prisonniers. Les Pjs peuvent entendre les râles du prisonnier se trouvant dans la cellule entre les leurs. Ses râles sont encore plus horribles, il donne l'impression de régurgiter, ou en tout cas essayer. Le parasite l'infecte mais il y a une réaction anormale et cela ne se passe pas bien.

Mardi 29 septembre 1998 – bonus/malus Al

Le lendemain matin, alors que tout le monde dort d'un sommeil agité, Brown lui-même vient chercher Al et le fait sortir dans le hall. Il commence alors à parler avec légèreté, lui demandant comment ça va. Une conversation anodine, puis il parle du parasite. Il explique qu'il doit désormais sentir les bienfaits, et ajoute qu'il deviendra plus fort. De plus, Brown lui a mis un parasite puissant et, si Al survit, il deviendra capable de commander aux autres parasites. Il sera parmi les chefs. Brown l'approche ensuite de la cellule à côté de la sienne, et par le hublot on peut voir une vision d'horreur : ce qui semble être un homme, la partie inférieure littéralement devenue une partie du sol, transformé en un tas de chair d'une couleur abominable.

La peau de l'être semble avoir été déchiquetée, on peut voir ses muscles, et quand à la tête on peut voir le crâne en partie. Quand Al le regarde, il lève la tête et le fixe de ses yeux sans paupières, levant ses bras, essayant de l'attraper. Tandis que ses râles montent, son ventre s'ouvre et plusieurs membres supplémentaires en sorte, tentaculaires et bien plus long, assez pour presque venir caresser le hublot. Brown lui indique qu'il cherche un nouvel hôte. Le docteur adore faire ce genre d'expérience sur ceux qui se rebellent. En attendant, Al doit choisir, et s'il accepte alors il gagnera bien plus de pouvoir qu'un homme ne peut en espérer. Et il sera à son tour au-dessus des insectes. Ou il peut se battre et affronter l'horreur.

Puis, après cette menace à peine voilée, Brown s'en va en souriant et Al est remis en cellule.

La même rengaine pour la matinée : tiré du « lit », amené dans le réfectoire. Ils ont un peu de temps pour discuter. En tout cas le groupe est affamé, et même l'odeur peu ragoutante et le goût infect ne sont pas suffisants pour les empêcher de manger, ils sont trop épuisés. Ils sont ensuite reconduits au hall, mais cette fois Brown ne se présente pas. Les chefs sont là et récupèrent les groupes. Les Pjs sont reconduits à nouveau à la même porte en sous-sol, et leur « chef » leur explique la situation : Brown souhaite qu'ils continuent leurs recherches dans ce niveau et trouvent une autre voie d'accès aux différentes zones.

Avec un peu de chance il n'y aura pas d'éboulement, mais il semble que le système de pompes ait quelques difficultés, le niveau pourrait être noyé à chaque activation des générateurs. Les pompes ont besoin d'être réactivées pour que le générateur fonctionne, il semble qu'elles se soient coupées quand ils ont tenté de mettre en marche une autre zone. Il suffit de relancer le système. Il leur conseille d'aller le plus vite possible. Deux gardes sont envoyés avec eux cette fois. Mais le système semble soudain lâcher, les lampes s'éteignent, et les gardes lèvent immédiatement leurs armes contre les Pjs, à tel point que Willmore leur hurle de ne pas tirer. Il explique que les générateurs des différents étages semblent de plus en plus fragiles, des pompes s'activent ou se désactivent sans qu'ils sachent vraiment pourquoi. Ils vont devoir attendre quelques heures ici, Willmore les laisse avec les gardes qui ne les quittent pas et reviens ensuite, une fois le système rallumé. Il leur dit d'entrer, et referme la porte derrière eux.

Le labo semble calme, il n'y a pas un bruit, pas un crissement, rien. Il faut redescendre activer les pompes, un garde reste à côté de la salle de sécurité et l'autre descend avec au moins un Pj pour rallumer les pompes. Il suffit de pousser à nouveau le levier, les lampes se rallument et Willmore peut réactiver le générateur, mais on peut soudain entendre un bruit métallique d'une grande force résonner dans les couloirs, et le niveau de l'eau se met à monter soudainement alors que le reste de l'installation flanche, et toutes les lampes encore allumées éclatent ou s'éteignent, les plongeant à nouveau dans le noir.

Ceux en bas doivent revenir au plus vite sous peine de se noyer, mais quoi qu'on fasse on finit la tête sous l'eau au moins quelques instants. Il est difficile de voir à travers l'eau sombre, mais un Pj au moins peut observer distinctement le garde venu avec lui se faire littéralement emporté vers le fond après que d'horribles tentacules ne l'aient saisi.

Les Pjs peuvent finalement sortir de l'eau qui s'arrête en haut des escaliers. Willmore ne sait pas ce qu'il se passe, les pompes ont l'air de fonctionner de plus en plus mal, qui sait quand elles risquent de lâcher. Et le système qui devait contrôler le niveau d'eau est dans un état pire encore visiblement. Mais on peut à nouveau accéder à la salle de sécurité. Tout est noir, seul reste allumé les diodes des machines qui ont visiblement su résister à la panne. Un Pj peut désormais ouvrir les portes.

Les portes des pièces sont lourdes et, si on tente de les bloquer lors de la fermeture, l'objet se fait broyer. Quand elles se referment, on peut passer en étant assez rapide et précis, mais c'est très dangereux (test d'AGL de moins en moins facile avec la montée de l'eau).

On ne peut ouvrir qu'une porte à la fois (puis la refermer pour en ouvrir une autre). Le système lâche régulièrement, et les portes se ferment alors : tirer 1d100 toutes les 5 minutes en jeu, sur 51-100 le système lâche et redémarre la seconde suivante, mais cela provoque la fermeture des portes et la montée des eaux. Après un arrêt, les Pjs voient un trait d'eau au sol, et ensuite à chaque arrêt l'eau augmente de 30 centimètres environ. Si la salle de sécurité est noyée et que les Pjs sont toujours à cet étage, c'est terminé. Mais il suffit d'entrer et fermer de suite la porte pour éviter cela et gagner du temps (sauf si l'eau arrive aux conduits). Les couloirs font deux mètres de haut, et les créatures se trouvant dans l'eau peuvent monter quand celle-ci arrive à mi-hauteur, il faudra 4 arrêts avant que ces monstres n'arrivent et 7 pour que les Pjs se noient. Au 3ème arrêt, le garde devant la porte de sécurité voit son parasite sortir, il cherchera ensuite les Pjs pour les dévorer. Il est lent, stupide et peut faire diversion.

Ethan est avec les Pjs, et il leur viendra en aide s'il estime que ceux-ci peuvent lui servir. Il sait que ses chances de survie sont minces s'il est seul. Il les évitera s'il sent les Pjs prêts à le tuer et attendra le bon moment pour sortir, mais les Pjs décideront sans doute de son sort au final.

1-Bureau du chef : il y a un passage secret dans ce bureau, conduisant au système de surveillance du complexe et permettant aux Pjs de changer d'étage sans se faire repérer. Il s'agit d'un bureau assez spartiate avec un tiroir étalé à terre, une chaise de bois pourri, une étagère métallique avec des classeurs moisis à l'encre illisible et un meuble de métal avec un coffre-fort ouvert à l'intérieur. Il y a un cadavre moisi à l'intérieur, un revolver rouillé à la main, suicide visiblement, avec une note sur le bureau. L'arme inutilisable contient 5 balles **– Annexe V**.

2/3-Réfectoire et cuisine : Pleins de bancs et tables métalliques et rouillés, il y a une bonne demi-douzaine de corps. Les armes sont déchargées (et complètement hors d'état), il semble que les hommes se soient entre-tués, des traces sombres contre les murs attestent de combats féroces. La porte conduisant aux cuisines est grande ouverte (il s'agit d'une petite porte avec hublot). C'est une pièce pleine de tiroirs et d'ustensiles rouillés, ainsi que des conserves rouillées et vides. Il n'y a rien à récupérer ici, il n'y a que les cadavres d'hommes morts depuis près de 40 ans, tués par leurs camarades pour une boîte de conserve.

4-Dortoir : Un certain nombre d'hommes ont l'air d'avoir été tué par balle dans leur sommeil, Umbrella avait déjà de bons assassins à l'époque. La pièce est pleine de lits superposés, certain vides et d'autres non. Les matelas et couvertures sont pourris. Les cadavres aussi. Avec un jet de PER réussi, on peut trouver la clé d'un garde autour de son cou, elle ouvre son casier. Le nom du garde est Gary Hamilton, on trouve aussi des plaques à son cou (dog-tag). Une fouille de la pièce prend une dizaine de minutes en moyenne.

5- La salle de sécurité : La porte ne peut s'ouvrir que de l'intérieur ou avec le digicode. On peut depuis cette salle ouvrir les portes une par une. Un garde reste devant tout le temps au début. Dans cette salle se trouve un système de sécurité avec un code. Un informaticien peut le trouver mais cela peut prendre un peu de temps (au gré du Mj…), autrement il faut fouiller l'étage à la recherche d'indices. Le mot de passe est ALBRECHT, cela déverrouille un passage secret dans le bureau du chef de la sécurité. Au bout de trois erreurs, l'étage est totalement inondé, tuant tous ses occupants.

6-Salle d'entraînement : Il y a un ring et de quoi se muscler. Tout est cassé, rouillé, il suffit de monter sur le ring pour qu'un côté lâche soudain.

7-Vestiaire : des casiers rouillées, il est facile d'arracher les portes, mais on ne trouve dedans que de vieilles photos de familles, de femmes ou de couple à Raccoon, souriant, des dates et des noms au dos parfois

8/9-Douches et toilettes : hors d'état, les carreaux se lézardent à de nombreux endroits, plus d'eau dans les tuyaux, tout est rouillé.

10-Armurerie : il faut ouvrir la porte à la fois avec le verrou et avec la clé trouver sur le soldat du dortoir. À l'intérieur se trouve un petit bureau (plein de paperasse avec des noms) puis les étagères, vides pour la plupart. Il reste des armes mais leur état est terrible, elles tombent en morceau à part un revolver chargé. Un Pj avec la compétence Customisation pourra placer les pièces d'un revolver dans l'autre récupéré dans le bureau du chef pour obtenir un revolver fonctionnel. Il n'y a aucune armure mais des uniformes, très vieux, avec le sigle d'Umbrella.

11-Archives : un tas de paperasse mais, si on sait quoi chercher, on peut tomber sur des rapports avec le nom du scientifique en chef pour qui travaillait Brown à l'époque : Docteur Albrecht. Son nom est le mot de passe déverrouillant le système. Malheureusement cela peut prendre du temps de trouver l'information dans tout ce fatras…

12-Chambre du chef : on y trouve lit et armoire de bonne facture (à l'époque) en mauvais état désormais. Dans l'armoire, des tenues civiles en morceaux, avec un test de PER on peut trouver un coffret avec à l'intérieur un couteau de combat bien conservé.

13-Sous-sol : L'escalier de béton s'enfonce profondément et arrive dans ce qui semble être une salle carré. La salle est pleine d'eau croupie, ça arrive à environ mi-hauteur des Pjs. C'est assez immonde. En fait dans cette salle se trouvent des trous (on peut y passer la jambe si on se dirige vers le côté droit) et dessous des bassins inondées et actuellement scellées dans lesquels sont enfermés des horreurs endormies. En allumant les pompes, les bassins communiqueront à nouveau avec l'étage, libérant les monstres qui s'y trouvent. L'eau sera remplacée petit à petit et, en revenant le lendemain, on pourra voir que l'eau est devenue plus claire.

14-Pompes : derrière une porte grillagée (on peut la défoncer facilement) se trouve une grosse salle carrée avec uniquement un levier et derrière d'énormes plaques de métal recouvrant deux engins appelée pompe 1 et pompe 2. Willmore explique que ces engins sont prévus pour fournir l'étage en énergie mais aussi pour l'inonder en cas de problèmes... Il menacera d'ailleurs de faire cela si les Pjs n'obéissent pas. Il suffit en tout cas juste de tirer le levier pour réactiver les pompes et faire fonctionner l'électricité à ce niveau.

Lorsque le passage secret est révélé dans le bureau du chef de la sécurité, un pan de mur se décale et une échelle apparaît derrière, menant à un sas permettant aux Pjs de passer au niveau supérieur et de bloquer la montée de l'eau. Les Pjs tombent sur une sorte de pièce très haute où se trouvent de longs escaliers métalliques permettant de passer aux étages supérieurs. La structure craque, des bruits de métal stridents résonnent parfois sans qu'on en on connaisse l'origine. Il y a un bruit d'écoulement d'eau continu, et les murs sont fissurés à certains endroits. Il y a à chaque étage une chambre avec des cabinets (mais tout est fichu et couvert de poussière) ainsi que des moniteurs et un ordinateur utilisable, et enfin un couloir menant à une porte. Cet endroit servait à surveiller dans l'ombre ce qu'il se passait dans les étages et à garder un œil sur le personnel. De nombreux câbles parcourent les escaliers, les plafonds et les murs, mais tout semble usé.

Certains équipements fonctionnent, malheureusement impossible de savoir vers quoi conduisent les portes. En effet les moniteurs ne permettent pas de voir quoi que ce soit car les caméras sont mortes depuis longtemps. Sur l'ordinateur cependant, un informaticien pourra découvrir à quel étage il se trouve grâce à la seule caméra encore fonctionnelle se trouvant à chaque étage et permettant de surveiller les entrées secrètes.

N'importe quel Pj peut ouvrir la porte qui est en fait un accès secret vers le reste de l'étage. La porte du premier étage donne sur les bains des prisonniers conduisant ensuite aux cellules et aux cuisines. Rien de bien intéressant ici, il y a un garde au niveau de l'élévateur.

La porte au second étage donne sur les quartiers de Brown et des scientifiques. La troisième et dernière porte donne sur les labos et permet aux Pjs d'arriver directement dans un local de rangement de diverses pièces mécaniques et électroniques désuètes. Impossible d'aller dans les labos comme ça, il y a trop de passage, et si les Pjs ne se font pas passer pour des scientifiques alors ils ne pourront jamais passer vivants. Un coup d'œil par le local permet de voir de nombreux gardes. Le seul étage accessible pour le moment est le deuxième, les scientifiques étant actuellement dans le labo en train de travailler.

Maintenant qu'ils sont seul, Ethan (s'il est en vie) propose que les Pjs collaborent avec lui, puis ils pourront venir avec lui ou partir de leur côté. Chacun a juste besoin d'un peu de sérum pour accomplir sa mission.

L'entrée secrète de l'étage où se reposent les scientifiques donne sur un petit salon tout droit sorti des années 60, avec de grosses chaises rembourrés (mais usées), d'énormes tentures d'un rouge délavé posées contre les murs eux-mêmes recouverts d'une tapisserie jaune foncé et arrachée par endroits, dévoilant ainsi le béton. Enfin le sol est recouvert d'une moquette brunâtre et tachée. Dans ce petit salon se trouve aussi plusieurs canapés et une table basse avec un cendrier vide posé dessus. Tout est usé, mais on peut parfois noter une réparation de fortune très récente sur le pied d'une chaise ou sur une porte. Celles-ci sont d'ailleurs en bois et dans un état lamentable. Dans le salon se trouve une simple porte à gauche et une porte double en face de l'entrée secrète.

La porte double conduit à la pièce de l'élévateur, où deux gardes surveillent l'endroit (ils n'ont pas le droit d'aller plus loin dans cet étage sauf en cas d'intrusion avérée). L'autre porte conduit dans le dédale de couloirs vides (pour le moment). Les couloirs sont allumés constamment mais pas les chambres. Pas de réfectoire ici, les scientifiques vont manger en bas avant les prisonniers (leur nourriture n'est pas de meilleur qualité car, à part les trois chefs, ils sont parasités et se fichent donc du goût).

Les chambres sont toutes calquées sur le même modèle sans âme : le sol est recouvert d'une moquette verdâtre, il y a une armoire en bois massif contenant généralement des vêtements et des couvertures. Les murs sont peints en blanc, mais après des années d'abandon cela n'est pas évident à voir et l'humidité a laissé de grandes traces malsaines. On a commencé à nettoyer mais il faudra carrément refaire l'endroit. Il y a un bureau en métal avec une petite lampe et de la paperasse. Un lit double est mis à disposition, généralement défait, ainsi qu'une table de chevet. Une bibliothèque contenant des livres datant de Mathusalem est posée contre un mur et il y une petite salle de bains avec un lavabo, des toilettes et une baignoire en mauvais état mais tout de même bien meilleur que ce qu'ont les prisonniers en bas.

→Si un Pj se retrouve seul dans une pièce, ne pas hésiter à faire venir un scientifique qui ira se reposer, le Pj devra se cacher avant de sortir et ça va le faire flipper.

Légende plan :

1-Le salon avec l'entrée secrète

2-L'élévateur

3-Le second salon, similaire au premier

5/7/9/10/11/12/14/17-Chambre vide

8-Jim est là, à la grande surprise des Pjs, il essaie de dormir un peu. Il est d'abord pris de panique en voyant les Pjs, il n'a pas oublié ce qui est arrivé, puis il attaque en prenant les objets qui trainent autour de lui. Il a l'air de ne pas aller très bien (teint pâle, cernes, sueurs) et abandonnera vite, épuisé. Il expliquera finalement qu'il est là depuis quelques temps mais qu'actuellement on le laisse se reposer. Il sait ce qui arrive ici. Brown infecte chaque scientifique avec un parasite et la chose remplace l'être humain mais sans perdre les capacités de celui-ci. Lui-même est infecté, mais il semble que quelque chose se passe mal et il n'est pas devenu un légume. Jim est parvenu à faire un antidote pour sauver sa peau, mais il est trop épuisé pour aller le synthétiser à son labo. Ce produit pourrait détruire le parasite. Il a ses notes sur lui (qu'il donne aux Pjs), il veut juste qu'on lui ramène un antidote, antidote qui peut se révéler d'après ses théories dangereux pour tout être parasité en fonction du degré de contrôle qu'a le monstre sur son hôte. Plus son contrôle est élevé, plus l'antidote risque d'être mortel.

Tout le nécessaire pour produire la substance est en bas. Il sait aussi comment partir d'ici, mais c'est très dur. Il faut les trois badges des scientifiques en chef ou celui de Brown. Cela déverrouille le dernier étage, permettant d'aller rejoindre un accès vers l'air libre. Il faut donc d'abord s'emparer des clés et réussir à gagner assez de temps pour partir avec l'ascenseur se trouvant en plein centre de l'endroit, sachant que les gardes du niveau interviendront en cas de coup de feu ou d'alarme et qu'ils ont ordre de ne laisser sortir personne à part Brown.

Le sérum quant à lui est bien au labo, mais impossible de savoir où précisément. Il y aurait aussi un tyrant entreposé quelque part, il a entendu des bruits de couloirs. Ce serait vers le sud du labo, mais seuls les chefs ont accès à cet endroit.

Voilà ce que Jim peut dire au sujet des parasites. Les gardes ne se reposent jamais, il faut le savoir. Les parasites permettent cela, aussi incroyable que cela soit. Les scientifiques infectés se reposent par contre. S'agit-il de parasites différents, ou bien est-ce le travail effectué ? Jim n'en a aucune idée. Enfin, il semble que la personnalité de l'hôte ne disparaisse pas complètement pour les parasites les plus puissants. Mais c'est ce que Brown lui a dit, et Jim n'a jamais vu encore de tel être.

Enfin ils peuvent aller dans les labos s'ils possèdent des badges de scientifiques, ceux qui y travaillent sont parasités et ne s'occupent pas des autres, il sera donc facile de s'y promener avec un badge. Seul les trois chefs peuvent poser problème, ils connaissent les visages vu que tout nouveau « membre du personnel » est présenté à tout le monde, et ils n'agissent pas comme les autre scientifiques parasités (car ils ne sont effectivement pas parasités). Les gardes eux ne veulent voir que les badges (qui sont sans photo).

Quand à Brown, il semble sortir chaque nuit ou rester à son bureau du labo. Ils vont, lui et les chefs, faire à chaque fois un briefing dans la salle de conférence avant de terminer la journée, peut-être que les Pjs peuvent en entendre un peu s'ils partent les espionner.

Une dernière chose, chaque chef ferme à clé sa porte de chambre quand il va se reposer, il faut donc rester à l'intérieur de celle-ci si on veut pouvoir entrer discrètement et prendre le badge durant son sommeil, ou alors il faut savoir crocheter. Défoncer la porte est possible au risque d'attirer des scientifiques parasités. Jim les a déjà vus à l'œuvre sur un prisonnier. Ce n'était pas beau à voir.

Il n'a pas assez de force pour se déplacer, il laissera les Pjs prendre son badge s'ils le souhaitent et s'il a l'impression qu'ils peuvent l'aider. Autrement les Pjs peuvent facilement le dérober, mais cela fera sortir le parasite plus tôt que prévu…

Si on pose des questions à Jim au sujet de sa famille, il restera silencieux et aura un regard chargé de douleur.

Quand les Pjs reviennent une deuxième fois, Jim leur demandera de l'aide avant de tomber à genoux. Son torse gonfle alors et il explose dans un hurlement de douleur puis, tandis que le sang asperge les murs et les Pjs, la tête de Jim tombe en arrière, le bas de la gorge littéralement arraché (la tête tient à un fil pour ainsi dire), et de multiples tentacules noires sortent du torse de l'homme en tournoyant. Un sifflement désagréable, comme celui d'un serpent à sonnettes, monte dans la pièce. On peut voir au centre du torse une sorte de carapace de tentacules tremblotantes et entourant un œil à la pupille verticale. Puis le corps tombe lourdement sur le côté alors que le parasite en sort.

La créature attaque à vue, elle va tenter de trouver un nouvel hôte (non parasité), il faudra donc rapidement battre en retraite (et fermer la porte accessoirement) ou bien réussir à l'empêcher d'entrer dans une bouche avant de la jeter au sol et de l'écraser d'un bon coup de talon **– Annexe IV**.

13-Cette chambre possède un fusil arbalète (test de PER à réussir) construit par le locataire. Il y a 1d4+1 carreau avec. Un petit journal se trouve dans la chambre, et un scientifique y pose ses pensées. Il y a des dates, et plus rien d'écrit depuis environ une semaine. Au départ il parle de son travail, son arrivée à Raccoon. Le style prend une tournure plus sombre quand l'homme semble se rendre compte de l'horreur de son travail. Mais il semble aussi prêt à accepter les conséquences de cette folie. Il parle ensuite du traître Hans, de sa peur d'être attaqué par les terroristes, des récents évènements, de l'attaque sur l'usine et de son enlèvement. Il a peur, et cela se justifie quand Brown lui plonge dans le ventre une horreur cyclopéenne. Il la sent, bougeant à l'intérieur, prenant sa place. Il perd sa volonté et ses sens, et bientôt il ne restera rien. Il prie pour que ce journal lui permette de garder la mémoire pour résister le plus longtemps. Puis plus rien.

4/14/15-Chambre d'un chef : Pas de nom indiqué sur la porte, mais les chambres sont plus belles, mieux entretenues et personnalisées. Dans l'un on va aussi trouver des revues pornos, chez un autre tous les bouquins de Lovecraft. Chez le dernier on retrouvera juste des photos de famille et souvenirs de voyages, mais aussi une cache avec de l'alcool de qualité et à moitié entamée. Ces éléments permettent de comprendre que ces gens ont des privilèges et toute leur tête, il s'agit donc des chefs. Il n'y a rien de plus dedans.

6/16-On peut, avec un test de PER réussi dans chaque pièce, trouver un badge qu'un Pj pourra utiliser pour passer les gardes du laboratoire.

18-Salle de conférence : salle en béton avec une large table de marbre avec l'écusson d'Umbrella. De vieilles chaises en bois pour la plupart cassées en font le tour, une chaise étant surélevée par rapport aux autres. Il y a un grand rideau en lambeaux cachant un portrait des dirigeants, celui-ci est griffé de toute part et la devise juste en dessous a été rayée par quelque chose de puissant. Sur les autres murs il y a des cartes de la ville et du monde avec des annotations, mais celles-ci n'ont ni queue-ni-tête pour les Pjs et sont inutiles. Durant la partie, alors qu'au moins un Pj est train d'explorer l'endroit, Brown et ses sbires s'installent ici, et le Pjs peut alors les espionner. Chacun des chercheurs s'allume une cigarette et parle des travaux. Green et Mellick sont satisfaits de l'avancée, il leur apparaît évident que le projet peut réussir, qu'ils pourront contrer Umbrella, mais les rejets des parasites semblent survenir de plus en plus vite et cela pourrait ralentir le projet.

Une fois tous les objectifs atteints, il ne leur restera d'après eux qu'à attendre la reprise de la ville par l'armée pour partir discrètement. Willmore est désolé de dire qu'ils ont perdu le dernier niveau. L'ensemble des ouvriers envoyés est mort. Brown ajoute que leur perte n'est pas vitale. Il tentera de leur apporter de la main-d'œuvre, en effet ses hommes ont repérés des troupes d'Umbrella ainsi que des survivants, les compagnons des imbéciles morts en bas semble-t-il. Il a fait poser un traceur par ses troupes parasitées dans le véhicule qu'utilise ce groupe. Il va aller s'occuper d'eux, ces gens travaillent pour le gouvernement et cette menace doit être éliminée. Il va partir dès la fin de cette réunion et les prévient qu'il sera de retour à l'aube normalement (soit vers 6h du matin), il ne sait pas encore qu'elle est leur but, mais il faut les stopper quel qu'il soit. S'il est en retard ou à un problème, ils pourront trouver un double du traceur dans la salle de sécurité du laboratoire, et ils pourront envoyer des hommes. Il ne pense pas avoir de problèmes, mais ces fous sont dangereux et il préfère être prudent alors qu'ils sont si proches du but.

Enfin il ajoute qu'il compte bien utiliser le sérum demain matin après son retour et devenir finalement un être parfait. Willmore peut aller se reposer car sa partie est terminée, mais les deux autres ne sont pas autorisés à aller se coucher et doivent redescendre avec leurs équipes pour terminer leurs projets respectifs cette nuit.

La réunion terminée, les sbires de Brown obéissent aux ordres tandis que le docteur part du laboratoire (le suivre est impossible) afin d'aller se charger des autres Pjs à la surface.

19-Il s'agit de la chambre cachée de Brown. Faire un test de PER permet de voir les rainures indiquant qu'il y a une salle secrète et de trouver un minuscule interrupteur bien dissimulé. En appuyant dessus une large portion de pierre s'ouvre, glissant sur le côté (dans un bruit de raclement sourd). Un peu de poussière s'échappe et on peut entrer dans une simple pièce rectangulaire, deux fois moins grande que les chambres. Il y a un lit de camp et un duvet, un bureau avec une lampe. Sur le bureau se trouve des notes, cela semble être un journal, et Hans peut reconnaître l'écriture de Brown **- Annexe VI**.

Willmore va chercher ses subalternes dès la fin de la réunion et remonte avec eux. Il y en a 1d3+1 et ils vont dans une chambre au hasard (sauf celles des chefs). Ils se fichent bien des Pjs, ils sont tout tournés vers leurs recherches et veulent juste se reposer, ils agiront cependant en cas de bruits étranges ou si les Pjs se mettent à agir de manière suspecte.

Willmore se capture facilement et parle vite : il explique que Green est un fanatique et Mellick est un poivrot mesquin. On peut connaître grâce à lui le nombre de gardes, ainsi que l'existence d'une salle de sécurité dans les labos et de la salle contenant un tyrant et nécessitant le badge d'un des trois chercheurs en chef (dont lui). Et qu'enfin le sérum s'y trouve bien, à l'ouest. Sinon, l'ascenseur conduit en haut à une salle souterraine donnant sur l'extérieur d'après ce qu'il en sait. Mais il est venu par les égouts, conduit par Brown, et ne sait pas où l'ascenseur donne exactement. Les égouts eux sont à l'étage des cellules, derrière la grande porte, mais seul Brown peut l'ouvrir, cela nécessite une force inhumaine. En plus c'est du suicide car c'est rempli d'horreurs cauchemardesques. Les gardes ne laissent pas passer les gens armés, enfin celles qu'on ne peut cacher, car ils ne pensent pas à fouiller qui que ce soit. Enfin Willmore peut dire que Brown passe ses nuits dans la salle de conférence, il ne l'a jamais vu aller dans une chambre. Les Pjs peuvent ensuite récupérer son badge.

Le temps est compté. Avec la montre de Willmore (que les Pjs peuvent prendre) ils peuvent voir qu'il est deux heures du matin, et que donc Brown revient dans quelques heures à peine. De toute manière ils n'ont pas vraiment de choix. Ils doivent chacun avoir un badge et le sérum. Ceux qu'ils peuvent avoir à cet étage sont : un badge de chef (celui de Willmore) et un badge normal (celui de Jim). Ils peuvent aussi trouver 2 badges supplémentaires en fouillant les chambres mais il faut le faire avant que des scientifiques ne viennent se coucher. Ou éliminer les scientifiques, ce qui est risqué.

Mercredi 30 septembre 1998, vers 02h30 - bonus/malus AI

Le laboratoire : y aller ne pose aucun souci du moment qu'on a un badge, car les gardes ne sont vigilants qu'à cela (et aux armes à feu si celles-ci ne sont pas cachées dans la blouse). Chaque couloir est équipé d'une caméra (mais pas les pièces), et dans chaque pièce se trouve un bouton d'alarme qui à 50% de chances de ne pas marcher à chaque activation (ce laboratoire est vétuste). L'activer bloque le monte-charge, il ne peut être réactivé que depuis la salle de sécurité. En cas d'alerte, les lumières s'éteignent, remplacées par une lumière rouge tournoyante dans chaque couloir et pièce. Si cela démarre, les Pjs seront sans doute pétrifiés à l'idée de se retrouver à nouveau coincé dans un labo. En cas d'alerte il faut donc aller à la salle de sécurité, la carte d'un chef la déverrouille (mais pas celle d'un simple scientifique). Les chefs iront si possible se cacher là. Il y a à l'intérieur deux gardes que l'on peut prendre par surprise. On peut verrouiller la porte de l'intérieur via l'ordinateur. On peut aussi pirater celui-ci avec la compétence appropriée pour arrêter l'alarme, donner de fausses indications aux troupes ou encore ouvrir les tubes de Hunters. Enfin on peut découvrir qu'il existe une dernière salle au sud et qu'il faut la carte d'un des chercheurs en chef pour y accéder.

1-Salle de l'ascenseur, il y a des gardes

2-Salle de maintenance avec étagères et outils. On peut trouver des fournitures, des pièces électroniques. Les quelques personnes s'occupant de la maintenance venaient parfois mais le dernier est mort hier.

3-Après un grand couloir de béton où chaque bruit de pas résonne contre les murs, on arrive dans une structure de métal assez impressionnante. Carrée, la pièce est très grande et très haute. Trois ponts d'aciers conduisent au centre d'une pièce de métal. Les ponts ont de petites rambardes bien ridicules, et dessous s'étend uniquement l'obscurité. Qui sait quelles horreurs ont pu être lancées d'ici, en espérant que personne ne mette la main dessus. Jeter quelque chose et attendre permettra d'entendre un léger « plouf », mais la chute semble longue. C'est possible d'y survivre, mais pas aux horreurs tentaculaires que Brown a envoyé pour « voir l'évolution de cette espèce dans l'eau ». On peut d'ailleurs les entendre parfois, en tendant l'oreille, de légers crissements, d'autres bruits de plongeon. Des gardes surveillent l'endroit.

4/5- Cette zone concerne les tests du sérum sur des cobayes.

La salle 4 est une zone de dissection et de tests sur des spécimens vivants ou morts. Des spécimens humains en général. Une partie de la salle est composé d'une sorte de petite salle de réunion, avec un tableau accroché et de petits bureaux. Des schémas anatomiques sont tracés à la craie, et un test de Médecine permet de comprendre qu'il s'agit d'une anatomie proche de celle de l'homme, mais pas complètement. L'autre partie de la salle est une succession de pièces semblables possédant chacune une lourde porte de métal à verrou (du côté extérieur seulement) et une petite vitre au niveau de la taille permettant de regarder dedans. Aucun scientifique ne se trouve aux bureaux. Chaque salle est composée d'une sorte de sas muni d'une douche, puis derrière se trouve une pièce de béton au sol taché de sang, ancien comme récent. Au centre il y a une table de métal, semblable à celles des morgues, certaines sont rouillées et d'autres plus entretenues. Un équipement chirurgical se trouve à côté. Deux à trois scientifiques travaillent dans certaines pièces, certains sur un corps de hunter, d'autre sur un corps humain, mort ou vivant, et parfois avec une volée de tentacules lui sortant de la bouche, des yeux ou du torse, tentant de griffer les scientifiques, mais visiblement affaibli. D'autres chercheurs observent les expériences à travers les vitres, prêts à ouvrir (ou non) le sas pour laisser sortir leurs collègues en cas de problème.

Ce qui peut intéresser les Pjs se trouve dans la dernière pièce. Une note sur le côté permet de comprendre qu'il s'agit d'un test qui attend le retour de Brown afin de pouvoir être maitrisé en cas de problème, car le test consiste à tester le nouveau sérum sur un être parasité pour en vérifier la puissance **– Annexe VII**. Derrière la porte se trouve un être humain, une femme, qui semble dormir (mais elle des spasmes étranges tandis que le parasite prend le contrôle). Administrer le sérum une fois celui-ci acquis est simple, mais le changement de l'hôte est radical et effroyable, la peau mute et change sans cesse de former alors que l'être hurle et arrache les attaches qui le maintenait couché. Cette chose absorbe les êtres vivants et grandit, elle causera un chaos total dans le labo, permettant aux Pjs de s'enfuir. Sauf s'ils se font dévorer avant, ce qui risque d'arriver.

La salle 5 est une grande salle de métallique remplie de matériel scientifique de pointe (ce qui tranche littéralement avec le reste du labo) portant le sigle d'Umbrella. Analyse de sang, de tissus, microscopes, matériel du parfait petit chimiste… Pour un non-initié cet endroit est incompréhensible, le Pj chercheur lui reconnaît l'équipement et s'aperçoit de la similarité de ce labo avec l'ancien de Brown. Six scientifiques travaillent ici, dans le calme. Il y d'énormes tubes, ceux qui envahissent les cauchemars des Pjs. Dedans, un liquide et une forme indistincte. Les Pjs comprennent vite qu'ils revoient l'une des horreurs de Brown, un Hunter. Et il y a une dizaine de tubes ici, reliés par de nombreux tuyaux à des machines délivrant des doses de liquides. Autour de ses tubes se trouvent des bureaux et des machines. Les tuyaux trainent au sol et il est facile de se prendre les pieds ici. Mallick ne fait attention à rien, il ne fait que calculer et calculer sans cesse de nouvelles données pour les entrer sur son ordinateur. Il est vers le fond de la salle. Chaque tube a un système de sécurité, on peut les ouvrir en utilisant la machine correspondante, ou en tirant avec un flingue sur le tube, mais les scientifiques présents réagiront en conséquence. Faire un test de PER ici permet de trouver de quoi se soigner. On peut mettre la main sur un rapport **– Annexe VIII**. Celle salle est un autre moyen pour les Pjs de causer le chaos au sein du labo, mais eux aussi risquent de se faire déchiqueter dans le processus.

6- Green se trouve dans cette salle, travaillant sur un microscope, ainsi que deux autres scientifiques, calmes et productifs. Il y a une grande table centrale (remplie de paperasse) et contre les murs sont disposés armoires et conteneurs réfrigérés. On trouve aussi les diverses machines permettant de synthétiser les parties de l'antidote. Green ne laissera pas les Pjs se servir des machines car il est le seul qui décide avec Brown de ce qu'il faut créer. Il reconnaîtra les Pjs si ceux-ci agissent bizarrement et tentera de donner l'alerte, autrement il ne fera pas attention. On peut essayer de le faire parler, mais il hurlera au bout d'un moment pour appeler des renforts. Les Pjs peuvent tenter de le convaincre d'aller à un autre endroit, pour se débarrasser de lui par exemple. Il révélera que seul Brown peut prendre le sérum sans déclencher l'alarme ainsi que l'autodestruction, et que donc pour le récupérer ils vont devoir se faire repérer. Si l'autodestruction est déclenchée, seul Brown ou les trois chercheurs en chef (dont lui) peuvent l'arrêter depuis la salle de sécurité du labo. Il peut aussi parler de l'armurerie et de la salle du tyrant.

Grâce aux explications de Jim, on peut synthétiser ici la solution permettant de sauver Al. Cependant, prendre cette solution lui provoquera une douleur extrême car le parasite dans sa mort va tenter de tuer son hôte **– voir Annexe I**. S'il meurt dans le processus, les tentacules du parasite sortent de divers orifices, le tuant sur le coup, avant de mourir à son tour. Si Al survit, le parasite sera éliminé naturellement par le corps dans les jours qui suivent. Ils peuvent faire un maximum de trois doses d'antidotes avec le matériel présent dans le labo.

7- La salle du sérum. Elle est vide, il faut un badge de chef pour entrer. On peut y récupérer des données sur la stabilité du sérum, température, etc… pour s'assurer qu'il reste viable. L'intégralité de la pièce est plongée dans le froid et il y a une légère brume au sol. Le sérum se trouve dans une armoire réfrigérée, on peut l'ouvrir facilement, elle fait la taille d'un homme. Ouvrir l'armoire provoque automatiquement un scan et l'alerte se déclenche si ce n'est pas Brown, cela déclenche aussi l'autodestruction du labo (au bout de 10 minutes). Les Pjs devront déclencher l'alerte pour s'en emparer quoi qu'il arrive. Il y a plusieurs fioles de sérum. Quand l'alerte est déclenchée, le monte-charge est bloqué, et il faut le réactiver depuis la salle de sécurité en utilisant les trois passes des chercheurs en chef ou bien celui de Brown.

8- La salle de sécurité. Il y a deux gardes parasités à l'intérieur surveillant des moniteurs, ils n'ont pas d'armure, uniquement un pistolet avec un chargeur supplémentaire. Ils transmettent leurs ordres et les positions des intrus via leurs radios aux gardes du labo. D'ici on peut ouvrir la porte de l'armurerie ou réactiver le monte-charge avec les bons badges. Si on prend l'endroit discrètement, on peut ensuite diriger les gardes à l'extérieur en envoyant de faux ordres. Il y a un bouton d'alarme directement sur les machines, il faut prendre les deux gardes par surprise pour les empêcher d'appuyer (au moins en les faisant tomber de leurs chaises). Tirer à l'intérieur risque d'attirer le garde du couloir qui entrera directement pour voir. On peut aussi activer l'autodestruction d'ici, celle-ci se déclenche alors 5 minutes plus tard et emportera la base sous le feu et les gravats (les chefs encore en vie tenteront de fuir dans ce cas et se feront descendre par les gardes qui eux se fichent bien de l'explosion à venir). Enfin sur l'un des deux gardes se trouve le traceur que Brown a mentionné.

9-Salle du tyrant. Cette pièce nécessite le badge d'au moins un des chercheurs en chef. Il s'agit d'une salle aux horreurs, parcourue elle aussi de multiples câbles et tuyaux. Il y a trois tubes, deux transparents et un non. Chaque tube est connecté à une machine. Dans les tubes transparents se trouvent respectivement un bras et une jambe. De taille et apparence humaine mais bien trop grands, les deux membres se terminent par d'énormes griffes. La chair est blanche, et il y a des traces de brûlures, des morceaux ont même été arrachés. Pour la jambe il ne reste rien au-dessus du genou, et le bras est au trois-quarts brulé. On peut demander aux tubes de se vider mais c'est inutile. Enfin dans le dernier tube se trouve un tyrant M-103. Pour l'activer en toute sécurité il faut la compétence Informatique. Autrement on peut l'activer pour qu'il s'en prenne à tout le monde, il n'est pas encore configuré, chose risquée pour la santé des Pjs bien sûr mais sans doute la diversion la moins dangereuse pour eux.

10-Armurerie. L'armurerie est une véritable caverne aux trésors, mais il faut d'abord y pénétrer. Rentrer nécessite de prendre le contrôle de la salle de sécurité, il ne reste qu'à déverrouiller l'endroit depuis celle-ci. Ensuite on peut se servir tranquillement. On trouve des étagères avec beaucoup d'armes en réparation ou avec rien mais aussi quelques pépites:

- Deux Samurai Edge
- Un Desert Eagle 50A.E.
- Un M-16
- Un AK-47
- Un SPAS-12
- Un Western M37
- Un Lance-flamme
- Un lance-grenade M79 (1+6 grenades supplémentaires)
- Trois grenades à fragmentation

Toute arme non nommée est tirée au hasard dans le tableau des armes.
Il y a 1 chargeur plein par arme.

En armure, on trouve aussi plusieurs choses, il y a des racks entiers plein de vêtements et de pièces d'armure. En fouillant, on peut trouver des pièces utilisables. Le Pj tire 1d4 pour savoir combien de gilets se trouvent rangés ici, puis 1d4 pour savoir de quel type de gilet il s'agit-il trouve (ça peut très bien être trois gilets de mêmes types…). Les types de gilets sont : Kevlar, Pare-balles, STARS, UBCS. On peut tirer les dés 4 fois. Avec un test de fouille PER réussi, on peut même trouver un gilet d'USS.

Finalement les Pjs doivent faire leur choix et trouver un moyen de s'enfuir avec le sérum. Il leur faudra un soutien volontaire (ou non) pour éliminer la sécurité, ils pourront avoir soit le tyrant, soit les hunters soit la chose parasitée. Ou les trois (mais il faut avoir des envies suicidaires). Puis ils se retrouvent enfin dans le monte-charge et peuvent activer la montée jusqu'au dernier étage en utilisant les badges de trois chefs qui monte dans un crissement de métal et arrive dans une salle de béton ronde, le monte-charge au centre. Une énorme porte de métal est face aux Pjs et finit de se refermer tandis que Brown les regarde monter, complètement surpris par leur présence, puis une rage folle apparaît sur son visage et il commence à leur parler, contenant difficilement sa rage, essayant de faire fonctionner le parasite chez Al (s'il l'a toujours en lui et a résisté à son appel, alors il a un dernier round pour utiliser l'antidote ou finir avec le torse arraché, mais si Al a accueilli la puissance du parasite précédemment alors il devient un fidèle Pnj servant Brown au mieux). Puis évidemment il attaque.

Ouvrir la porte de métal nécessite de passer les trois badges puis la validation prend un peu de temps, c'est une vieille technologie qui a du mal à fonctionner. Il faut donc affronter Brown. Si les Pjs ne pensent à rien, Ethan (s'il est encore en vie) fera descendra le monte-charge et commencera à tenter de repousser Brown dans le trou. Les Pjs doivent donc infliger des dommages conséquents à Brown pour le pousser en arrière, puis l'autodestruction s'enclenche enfin, provoquant un véritable tremblement de terre, et Brown tombe alors et se raccroche au bord d'une main griffue. Il suffit de lui tirer dans le crâne avec une arme assez puissante pour enfin se débarrasser de lui. Il va sans dire que ce combat sera bien plus simple pour les Pjs si ceux-ci ont l'aide d'Ethan, expert en esquive. Finalement, le docteur monstrueux tombe dans un hurlement de rage et de peur puis est avalé par les flammes pour la toute dernière fois.

Une autre solution est de parvenir à injecter l'antidote tueur de parasite à Brown (mais il faut s'approcher pour cela), leur permettant de l'achever sans mal. Redevenu un simple être humain, le docteur est abattu et une ou des fleurs de sang apparaissent sur son torse. Tentant de parler malgré sa bouche pleine de sang et levant faiblement un bras vers les Pjs, il fait quelques pas vers ceux qui ont à nouveau provoqué sa mort et le sol cède soudain sous ses pieds. Il chute alors et disparait dans les flammes pour la toute dernière fois.

Tandis que la terre tremble, le béton se fissure littéralement autour des Pjs. Tandis que la porte s'ouvre de bas en haut dans un bruit strident (et avec une lenteur intolérable), ils peuvent voir le sol se fracasser, et là où il y avait l'emplacement du monte-charge se trouve désormais un trou béant s'agrandissant de seconde en seconde, aidé en cela par les énormes morceaux tombant du plafond. Une fois de l'autre côté, les Pjs se retrouvent non loin de la salle où Brown a capturé Ethan.

Tous les Pjs peuvent voir une meute de créatures arriver des tunnels donnant sur les égouts (elles sont paniquées elles aussi) et n'ont d'autre choix que de sortir par le trou qu'a montré Samuel à l'autre groupe. Si Ethan est avec eux, ils le trouveront sans mal, mais autrement cela nécessitera un test PER, et l'échec équivaut ici à se retrouver broyé par des tonnes de béton. Ils s'échappent alors qu'un énorme nuage de poussière sort du mur, les balayant, et que le souterrain s'effondre, bloquant l'accès définitivement. Puis le grondement s'éloigne et le silence tombe sur eux, uniquement interrompu par les râles des morts sans repos.

Le jour se lève à l'extérieur mais les Pjs sont vraiment trop épuisés et doivent prendre une pause, ils n'ont ni dormi ni mangé depuis ce qui paraît être une éternité. Une fois cela fait, et s'il est encore en vie, Ethan leur propose de venir avec lui pour sortir de cette foutue ville. En échange ils devront travailler pour la Compagnie. Ils peuvent autrement rejoindre leurs amis, si ceux-ci ont survécu et s'ils ont le traceur, car sans celui-ci s'est impossible. Auquel cas il leur souhaite bonne chance et part dans les ruelles, une fiole de sérum sur lui.

Conclusion :

Qu'importe l'objectif, finalement si on se bat, c'est avant tout pour rester en vie. Des choix sont faits, certains semblants meilleurs que d'autres. Mais mieux vaut faire attention, car si cela semble trop beau pour être vrai, c'est sans doute que c'est le cas. Fuir avec la Compagnie est une option intéressante, qui laissera aux assoiffés de pouvoir une chance d'inscrire leur nom en lettre de sang dans l'Histoire. Mais ceux qui pensent pouvoir simplement s'en tirer sans aucune contrepartie ont fait le mauvais choix en les suivant. Devenir un monstre n'est pas une possibilité là-bas, mais une obligation. Autrement, avec le temps passant, la dernière option disponible sera une balle de .45 dans le crâne.

Quant à ceux qui auraient eu le courage ou la folie de tenter de rejoindre leurs alliés sans doute déjà morts, peut-être foncent-ils droit vers une fin aussi tragique que douloureuse. En tout cas ils se dirigent maintenant vers le tramway, les râles des morts suivent leur pas tandis que le soleil monte vite, trop vite. Car d'après le traceur, c'est là-bas qu'ils se trouvent. Et il ne faut pas oublier une chose importante : cette journée est la dernière que voit Raccoon. Demain, il ne restera que des cendres. Alors, veillez à ce que les vôtres n'y soient pas mêlées.

Annexe I : Le parasite d'Al et l'antidote :

Le parasite tente de prendre petit à petit le contrôle, et cela se ressent. Si le Pj résiste à cet appel, les conséquences à court terme seront douloureuses, mais cela lui laissera une chance de s'en sortir. Ou il peut embrasser la formidable puissance de cette créature, et devenir une marionnette et l'ennemi des autres Pjs.

Les gains d'Al avec le parasite :

Jour 1 : +1 en force et constitution (peut passer à 7)
Jour 2 : régénération d'1 point de vie/round,
Jour 3 : capacité de contrôler jusqu'à 3 soldats, -3 INT, la régénération passe à 4 points

Les pertes d'Al s'il résiste (on enlève tous les gains)

Jour 1 : - 1 CON
Jour 2 : - 1 INT
Jour 3 : - 1 FOR

Le Pj récupère ses caractéristiques en cas de mort du parasite.

Si lorsqu'il se retrouve face à Brown, il accepte toujours le parasite, celui-ci prendra alors le contrôle et servira Brown.

En cas d'utilisation de l'antidote, Al va souffrir. Il devra faire trois tests de CON (ou moins si il prend l'antidote avant le troisième jour). S'il n'a accepté aucun « bénéfice » du parasite, chaque test raté de CON fera perdre 1D4+1 de dégâts uniquement, sinon pour chaque bénéfice accepté, il subira : 1D6+2/1D8+3/1D10+4.

De plus l'antidote peut être utilisé sur Brown, le rendant humain, et donc vulnérable.

Annexe II : Ethan Collins

Ethan Collins est un agent de la Compagnie ayant réussi à devenir l'homme de main de William Birkin. Il a dû renoncer à sa double identité lorsqu'Umbrella découvrit que nombre d'informations à son propos étaient soient manquantes soient inventées. Cela mit un terme à sa mission qui était de s'emparer du Virus G, car c'était après tout lui qui, sur les ordres de son maître, avait transmis les messages entre Ted Hampton et William Birkin.

Placé ensuite sous le commandement de Wesker et, suite à la mutation de Birkin, il reçut l'ordre de retrouver le sérum de Brown mais aussi de se débarrasser du traître et de rapporter ou détruire les données que Glenn avait subtilisé. Ethan est un survivant, et est prêt à tout pour continuer à vivre. Le sérum étant son objectif principal, il préfèrera laisser le sort de Glenn entre les mains des morts.

Caractéristiques :

FOR : 3	ESP : 3
AGL : 6	CHA : 5
CON : 4	PER : 5

Compétences :

- Armes à feu +3
- Discrétion +2
- Armes blanches +1
- Crochetage

- Points de vie : 16

Annexe III : Comportements des parasites

Les chefs : n'obéissent qu'à Brown, ne peuvent pas contrôler directement les gardes, sont humain et peuvent être distraits ou trompés.

Les gardes : ne regardent que les badges, n'obéissent qu'à Brown, en cas de problème ils arrêtent les fautifs et attendent le retour Brown pour le jugement. Ils sont armés d'armures complètes UBCS (sans écusson) et de MP5 avec un chargeur. Ils ont aussi chacun une radio.

Les scientifiques : parasités, ils ne se concentrent que sur leurs travaux, ils obéissent aux chefs tant qu'ils ne donnent pas d'ordre contraire à ceux que Brown a donné et irons prévenir leurs chefs en cas de comportement suspect d'un des leurs.

Annexe IV : Réaction d'un parasite

Scientifique ou garde : en cas de blessure grave, si la moitié des PV sont enlevés d'un coup, alors le parasite sortira de l'hôte qui lui tombera raide mort. Rapide et de couleur variable, il s'agit d'un amas tentaculaire visqueux avec un gros œil capable de saisir des objets et qui cherchera un nouvel hôte non parasité (en passant par la bouche par exemple). Les parasites incontrôlables ne s'attaquent pas entre eux mais attaque tout le reste (chef, tyrant, hunter, Pj). Il faut faire un test de CON+FOR pour le faire tomber à terre et l'écraser, sinon…

Sinon, en cas de mort de l'hôte et alors que le parasite se trouve toujours à l'intérieur, celui-ci à 50% de chances de mourir. S'il survit, il sortira par la bouche et sautera sur l'être vivant le plus proche. Il est capable d'attendre le moment opportun pour cela (comme une fouille…).

Le parasite possède les caractéristiques du corps qu'il occupe, il ne quitte celui-ci que quand il peut agripper sa nouvelle victime.

Annexe V: Dernier message du chef de la sécurité

Mon nom est James Hartway, ancien capitaine des forces anglaises. J'écris ces lignes le 3 novembre 1961, dans l'espoir qu'elles serviront à quelqu'un. Je travaille pour Umbrella depuis plus de dix ans, et j'ai gravi les échelons rapidement, fort de mon expérience militaire. J'ai participé à la construction de ce laboratoire et, après l'incident, ait vu le docteur Brown prendre poste ici. J'aurais dû suivre mon instinct, et décamper dès que je l'ai vu. Ce n'est pas un homme, c'est un monstre. Il a l'air d'un gamin, même pas la trentaine, mais c'est le mal incarné. Je ne lui ai jamais fait confiance, mais il a réussi à m'avoir malgré tout.

Je maudis ces chiens qui nous ont enfermés ici. Ils nous laissent mourir à petit feu. J'entends le hurlement de mes hommes, affamés et épuisés, bloqués dans les autres pièces. Je maudis le traître installé en ce moment même devant les moniteurs, et qui doit bien rire en nous regardant crever. Je préfère en finir maintenant, dignement, et laisse cette note derrière moi. Si jamais quelqu'un vient à la trouver, quelqu'un qui n'est pas à la solde de ces gens, alors qu'il ne fasse pas la même erreur que moi. Qu'il ne fasse jamais confiance à Umbrella. Il y a un système cachée au poste de sécurité, il faut au lancement entrer le nom du prédécesseur de Brown. Vous aurez alors l'accès à un endroit que même ce sale enfoiré ne connaît pas car il n'était pas encore là quand se fut construit. Et je suis désormais le dernier qui connaît ces passages. Ils pourront servir à détruire cette antichambre de l'enfer. Et peut-être que cela rachètera mon âme auprès de Dieu.

PS : à ceux qui voudraient se servir de ce secret pour de mauvaises raisons, sachez que toute erreur dans le mot de passe lancera la sécurité, et l'étage sera intégralement rempli d'eau. Et alors, personne ne pourra vous sauvez.

Annexe VI: les notes de Brown

27 septembre 1998 :

Je préfère poser mes idées sur ce papier, de peur que quelque chose m'échappe. Les évènements de ces derniers temps furent malheureux. Tout, je dis bien tout, fut fait pour contrecarrer mes plans. J'ai peine moi-même à comprendre tous les rouages de ces machinations, tellement les acteurs sont à la fois nombreux et bien cachés. Enfin, presque tous. Les pions, eux, sont toujours en avant. Et en parlant de pions, j'ai fait une bien belle découverte. Peu utile pour mes recherches, mais fantastique malgré tout. Mais je préfère reprendre du début, avoir une vue d'ensemble, et comprendre comment nous en sommes arrivés là.

Les premières pensées qui me viennent à l'esprit sont liées à cet endroit, qui fait ressurgir en moi une certaine nostalgie. En vérité, ce lieu me rappelle bien des souvenirs. J'ai commencé, à l'époque, à travailler en tant que scientifique ici même, avant de devenir les années suivantes responsable, juste après le meurtre de mon supérieur. La peur qu'il m'arrive la même chose me rendit paranoïaque, mais je survécus à grands coups de purges. Malheureusement, le laboratoire subit une contamination qui me força à l'abandonner, avec les recherches et le personnel évidemment mais, lorsqu'Umbrella se déploya dans le monde (en une succession d'évènements tellement remarquables qu'il me faudrait des mois pour mettre tout cela sur papier), je pris la charge d'un laboratoire en Amérique du Sud, qui me fut remis personnellement par Oswald et Marcus. J'étudiais là-bas les secrets de la vie et la mort, et travaillais sur une de mes plus belles créations : le hunter. Ce misérable Birkin me vola mes recherches bien des années après, mais j'en suis le véritable créateur ! Mais j'ai aussi et surtout commencé à tester mes premiers sérums sur les autochtones, et en arriva à la conclusion que, bien que d'énormes sacrifices devraient être consentis, je pourrais un jour sauver l'humanité.

Et pourtant ! Revenu à Raccoon, où les choses avaient bien changé, je réussis à obtenir la construction de mon propre laboratoire. Il s'agissait d'une nouvelle installation, juste au nord de la ville. Je voulais quelque chose de mieux, de plus grand et plus facile d'accès, mais il apparaissait que mes recherches étaient bien moins importantes que celles de Birkin sur son nouveau virus. Birkin avait donc droit à un labo neuf situé juste sous la ville comme mon ancien labo mais en bien plus moderne, et moi j'étais mis dehors ?! On considérait qu'on me faisait un cadeau ! Les insolents ! À côté de cela, le manoir Arklay, juste au nord des montagnes du même nom fonctionnait à plein régime et avait toutes les subventions ! Le manoir construit par Spencer à l'époque et donné à des chercheurs sans la moindre once de talent, qui développait cet inutile Virus Tyrant ! Cela aurait dû être moi, moi !!

J'avais donc un labo mal situé, le recrutement était difficile, j'avais un budget faible. Mon sérum n'avançait plus, nous butions sur un obstacle de taille. Je n'entrerais pas dans les détails techniques, mais la providence mis sur mon chemin l'outil de mon succès. Hans, un jeune et naïf chercheur, découvrit la solution à mon problème. Il ne saura sans doute jamais à quel point son aide fut salvatrice, mais quand il analysa d'une manière spécifique le sang de ce cobaye, découvrant un élément-clé, je savais que j'allais enfin pouvoir atteindre mon but. J'avais enfin, grâce à lui, dépassé ce qui me bloquait depuis des années.

Mais les tests effectués avaient eu raison de tous les échantillons que je possédais. J'avais récupéré ce sang dans la ville d'Arklay (cela était nécessaire pour garder le secret de mes recherches en sécurité), en testant directement le virus-T (avec quelques modifications de mon crû pour le rendre bien plus efficace) sur des criminels et sans-papiers trouvés dans la rue. Des tests sommaires étaient pratiqués dans un vieux bâtiment que j'avais racheté et équipé sommairement pour plus de discrétion, et j'observais leur transformation afin de détecter les anomalies, puis mes hommes exécutaient ceux que je leur désignais et emmenais les autres au labo.

Mais l'un d'eux s'échappa, à ma grande surprise, ayant totalement résisté au virus ! Si j'avais eu un meilleur budget, j'aurais pu posséder un bâtiment mieux sécurisé ! Ce bâtiment fut d'ailleurs plus tard attaqué et détruit, ce qui me força à me terrer dans mon laboratoire personnel afin d'éviter d'être abattu ! Je le perdis donc, mais la trace de mon cobaye allait tout droit Raccoon. Ce fut malheureux car c'était le siège de tous les complots, et je dus mettre rapidement au point un plan, car si quelqu'un d'Umbrella apprenait qu'un homme pouvait résister au virus-T alors tous les imbéciles de la firme seraient à ses trousses dans l'espoir de tirer quelque chose de son cadavre. Je le fis donc accuser puis emprisonné au RPD et finalement déplacé à la prison après un procès truqué. Mes hommes auraient dû alors attaquer la voiture de police qui l'y conduisait, mais cet idiot de barman et son ami journaliste s'était mis en tête de le sauver ! Ils n'y parvinrent pas, et au contraire le corps de mon cobaye fut détruit en grande partie à cause d'une explosion. Quel gâchis, il ne restait plus rien d'utilisable !

Au même moment, Hans intégrait mon laboratoire et découvrait la White Umbrella. Dommage que je n'ai pas vu à temps qu'il était encore trop jeune et idéaliste pour supporter cela, j'étais bien trop aveuglé par le futur qui nous attendait. De plus, il semble qu'il se méfiait déjà de nous à ce moment-là, je n'en ai jamais su la raison, mais je sais qui est le rat qui a permis cela. Un ami à Hans travaillait au manoir Spencer, et il disparut lorsque le Virus-T se répandit là-bas. Et sans doute à cause de ce maudit détective, Hans découvrit la vérité trop tôt. Quel dommage !

Mais la destruction du laboratoire Spencer eut quelques avantages. Umbrella mis tous ses efforts à cacher et nettoyer la catastrophe, et j'eu le champ libre pour développer mon sérum sans trop en dire. Tous les scientifiques du manoir étaient morts, cacher cela allait être long ! Mais je savais cependant que j'étais vulnérable, que la Compagnie pouvait en profiter, car je soupçonnais que c'était par sa faute que j'avais perdu mon local à Arklay. Et je ne m'étais pas trompé.

Je ne pourrais dire la date, le temps n'a plus guère d'intérêt pour moi, mais il semble que quelqu'un ait réussi à se servir de Hans, qui fit entrer son ami en le faisant passer pour l'un des un garde. Puis un homme prénommé Derek, qui se faisait passer pour un mercenaire, m'amena Rick, John et 1 de leur compagnon. C'était un piège. Ils avaient truffés l'endroit d'explosifs et de virus-T, et ils se retranchèrent dans une salle protégée juste avant de démarrer les explosifs. En surface une attaque était aussi en cours, empêchant tout appel à l'aide. Je fus bloqué, mais heureusement en sécurité, et je décidai une fois le virus évaporé d'aller récupérer mon sérum. J'ai rejoint ma salle d'expérimentation personnelle, et je vis alors la douloureuse vérité. Hans avait trahi Umbrella, et je compris bien plus tard que c'était la Compagnie qui l'avait poussé à faire cela, en le manipulant. Tandis que Rick, John et leur compagnon étaient endormis, attachés sur des lits de métal, Hans et Lloyd traversèrent le laboratoire pour trouver mon nouveau prototype de Hunter, incomplet à l'époque.

Ils réussirent à obtenir un prototype, mais le sortir de son tube fut stupide. Ils durent affronter une magnifique monstruosité et survécurent, encore. J'avais cependant verrouillé les deux parties du labo. Hans, Lloyd et Derek étaient coincés dans une partie, Rick et John dans l'autre. Ce Derek décida de libérer les trois cobayes de leurs liens, et il se trouva que ceux-ci aussi travaillaient pour ce maudit Glenn. Je décidai d'utiliser le sang de Rick, bien moins pur que celui de son frère, pour finir le sérum en toute hâte, et me l'injectais. Rick et John m'atteignirent et une balle transperça mon cœur. Ils m'abattirent comme un chien, et je sentis mon corps mourir.

L'expérience fut terrifiante mais je revins, plus fort et inhumain. Je me réveillais seul, coincé au fond d'un labo verrouillé et en ruines. Je me fis un chemin facilement au milieu des créatures coincées ici, et activai un appel à l'aide qui fonctionnait maintenant que la Compagnie avait quitté les lieux. Je savais qu'Umbrella viendrait récupérer mon sérum, après tout ils avaient investi de l'argent, et si Spencer aimait quelque chose, c'était bien l'argent. Une équipe fut envoyée et, bien sûr, décimée. Pour leur crédit, ils furent efficaces. Les morts-vivants avaient mutés en nombre, et ils avaient malgré tout réussi à venir jusqu'à moi. Mais que pouvait l'UBCS face à ma nouvelle puissance ? Je pouvais désormais sortir, mais je devais m'occuper de quelque chose avant.

Je savais que des hommes viendraient jusqu'à ce que le mystère du labo soit dévoilée, je gardais donc un UBCS en vie et le parasita, puis je le laissais pour mort avant de quitter l'endroit. Et comme je le pensais, il fut récupérer par une autre équipe pour interrogatoire et bien sûr pour servir de cobaye. Umbrella verrait qu'il y avait quelque chose de bizarre chez lui, et allait forcément vouloir comprendre. Je comptais faire sortir le parasite quand mon « remplaçant » regarderait de plus près, afin de semer le chaos. Et de m'amuser. Mais cela dépassa mes espérances les plus folles.

Je n'ai que peu de détails au sujet de ce qui s'est passé lorsqu'ils étaient en mer. J'ai récupéré quelques rapports en allant « emprunter » le matériel des autres labos d'Umbrella qui étaient en ville pour remettre en état celui-ci. Tout ce qui avait pu être récupéré dans mon labo, ainsi que l'ex-membre de l'UBCS et même Hans avaient été emmené sur le navire. L'imbécile ! Après être sorti de mon labo, il était allé simplement se reposer en ville. Visiblement, ceux qui l'avaient manipulé ne le trouvait plus utile et ne l'avait pas pris avec eux. Umbrella fit émettre via la police un mandat d'arrêt contre lui. Et il se retrouva embarqué pour être interrogé en Europe. Son ami contacta des forces gouvernementales, et le bateau traversant les flots fut attaqué à la fois par le gouvernement et par un groupe inconnu, agissant comme la Compagnie. Mais pourquoi la Compagnie attaquerait encore ? Alors qu'ils avaient déjà récupéré toutes les données les intéressant quand Hans, Rick et les autres m'ont attaqué ? Des dissensions internes ont peut-être mené à cela ? Qu'importe, cela s'est bien passé.

Tandis que de mon côté je m'occupais de trouver un nouveau labo et rassemblais hommes et matériel, le groupe de Hans revenait en ville (mais grâce à Al, l'ex-membre des UBCS parasité qui avait décidé de les rejoindre, je pouvais facilement suivre leurs déplacements) sans doute missionné par le gouvernement qui préfère comme toujours se servir d'hommes déjà condamnés plutôt que de ses propres agents. Enfin, je ne leur jetterais pas la pierre. J'ai suivi tout ceci à distance. Ils ont œuvré pour affaiblir Umbrella, je les ai un peu « aidés » en massacrant de nombreux gardes et chercheurs. Nous poursuivions un but commun, pour ainsi dire. Je me demande si la disparition du maire Warren à quelque chose à voir avec eux ou si ce gros porc a fait ses valises ?

En tout cas, juste avant la contamination, ils ont attaqué les usines principales d'Umbrella, celles reliées au labo de Birkin, usines en cours de purge par les hommes de Birkin. À n'en pas douter, il avait peur qu'un espion d'Umbrella soit là pour le tuer et récupérer le virus, et il préféra massacrer tout le monde. L'armée les a rejoignit au cours de l'attaque pour j'imagine récupérer Birkin, qui avait dû faire un marché avec le gouvernement. Une véritable bataille eut lieu, et il y eut un nombre important de morts. Je n'ai pas pu résister et suis intervenu, ainsi que ce satané Wesker. Moi qui pensais qu'il était mort au manoir Spencer ! Je n'étais pas le seul monstre présent dans le hangar, à ce moment-là. Il allait achever Hans et les autres, je voulais le récupérer, et cet imbécile d'agent du gouvernement qui les accompagnait décida de se faire exploser. Je dois avouer que sa grenade m'a fait perdre la tête, et j'ai perdu trop de temps à reprendre forme humaine.

J'ai poursuivi Hans et les autres, mais ils avaient fuient à travers les égouts. Et avant que je ne puisse décider de mon prochain mouvement, je le vis : Birkin. C'était lui, je le savais, mais il avait une autre forme. Je le su d'instinct, il s'était injecté son précieux virus G. Quelle magnifique preuve de mon génie ! Alors qu'avec mon sérum imparfait j'ai récupéré une partie de moi, Birkin s'était transformé en monstre sans cervelle motivé par ses plus bas instincts ! Mais je devais suivre les autres, et utilisais Al pour se faire. Je réussis à coincer celui-ci alors que le groupe était séparé, et lui donnais un ordre : continuer à travailler avec eux, et garder le groupe uni. Je retournais ensuite aux usines d'Umbrella, et emportais un maximum de personnes à mes nouveaux labos. Soldats capturés et chercheurs prisonniers me permettraient d'avoir mon propre personnel, et les ouvriers des usines seraient de parfaits cobayes. Puis je suivi de loin le petit groupe. J'aurais pu les capturer plus tôt, mais je voulais m'amuser, les voir souffrir, et j'avais un labo à faire tourner. Autant les laisser se fatiguer là-haut, les laisser affronter monstres et troupes d'Umbrella. Puis, juste avant qu'ils ne s'en sortent, leur enlever tout espoir et les détruire.

Hans, Al, Rick, John et Lloyd s'en sortirent plutôt bien, vu l'état de Raccoon City. Ils traversèrent la ville, s'équipèrent, et revinrent dans un appartement que j'avais visité après avoir vu le groupe y aller plusieurs fois avant la contamination de la ville. Equipé d'une radio militaire, cet endroit faisait office de QG. Pas étonnant qu'ils y retournent pour avoir du secours. Je les y attendais. J'ai un peu patienté, qu'ils puissent contacter leur supérieur, se dire qu'ils ont une chance, et ça a commencé. D'abord Al, je l'ai fait s'évanouir de douleur, puis les autres n'ont pas eu d'autre choix que de se rendre. Bon, tout n'est pas passé comme prévu, j'allais tuer Lloyd, suspendu au-dessus d'un balcon, mais on m'a tiré dessus depuis la rue. Si jamais je retrouve l'auteur du coup de feu…

Surpris, j'ai lâché Lloyd, qui s'est écrasé plus bas. Je dois avouer mon inquiétude quant à le savoir encore en vie, en ville et avec de nouveaux alliés. Pourquoi les cafards sont-ils aussi dur à éliminer ? Ils ne représentent aucun danger mais sont juste agaçants. Qu'importe, j'ai ensuite ramené Hans, John, Rick et Al à mon nouveau Labo.

Pour être honnête, je n'aurais pas cru avoir cette chance, mais il semble bien que parasiter le membre de l'UBCS ait été la meilleure décision prise ces derniers temps. Après tous ces déboires, la perte de mon laboratoire précédant et même ma propre mort, j'ai finalement pu mettre la main sur ce satané groupe. Bien que le détective semble s'en être tiré, il ne fera pas long feu dans cette nécropole située juste au-dessus de nous. Quand à ce traître de Hans, je le ferais devenir l'un des nôtres par la force, s'il survit à ses premiers jours ici bien sûr. Qu'il en bave avant que je ne lui plonge l'un de mes enfants dans le ventre et qu'il fasse parti de la famille. Quant à Rick et John… si je ne manquais pas de bras et que le projet se passait parfaitement bien, je les aurais donné aux créatures hantant les égouts et aurait écouté avec plaisir leurs os être brisés et leur chair être dévoré. Malheureusement les ressources se font rare en haut, et j'ai besoin de chacun. Mais s'ils survivent au sous-sol, je me jure de leur arracher le cœur de mes propres mains. Quand à Al, il aura le choix. Je suis curieux de savoir ce qu'il décidera, mais les hommes tels que lui privilégient toujours leur propre survie.

Le programme des prochains jours promet d'être fantastique. Je n'avais pas été aussi enthousiaste depuis bien des années ! Maintenant qu'Umbrella est occupé à tenter de sauver sa peau face aux loups, j'ai le champ libre. Mon sérum est presque terminé, dans sa version la plus pure. L'antidote sur lequel j'ai fait travailler mon ancien subordonné (dommage qu'il ne semble pas accepter mon cadeau) est prêt, mais il va falloir l'utiliser avec prudence car il pourrait se révéler dangereux pour mes enfants.

Une fois débarrassé de l'élément incontrôlable qui est en moi grâce à l'antidote, je m'injecterais le nouveau sérum. Puis la fabrication de masse pourra commencer, et j'utiliserais cet élixir sur le reste du monde pour que tous puissent vivre à l'abri des maladies et de la mort. Toutes ces années à traiter avec des monstres, à en devenir un. Tous ces actes indicibles. Mais enfin j'apporte la réponse, et je ne serais bientôt plus un monstre se cachant au fond des égouts, mais un dieu porté par mes adorateurs. Et enfin, enfin, je pourrais me reposer.

Annexe VII: Recherches sur le parasite

Rapport 458 – A98 : Etude de l'application militaire du parasite

Le parasite (que nous n'avons pas encore nommé) est une capacité fabuleuse qu'à acquise le docteur Brown suite à sa mutation. Il peut prendre le contrôle d'un hôte, et permettre à cet hôte d'utiliser certaines capacités, en fonction du contrôle exercé par le parasite. Puissance, régénération, contrôle mental, le stade de l'homme est dépassé.

Malheureusement, l'instabilité actuelle du parasite n'a pas encore de solution. Nous savons que le docteur Brown peut contrôler ses parasites (mais plus leur nombre augmente plus il lui est difficile de les contrôler) et les suivre à distance (il peut vraisemblablement les sentir, mais il semble avoir des difficultés à les localiser précisément ou même à les distinguer les uns des autres si les parasites sont regroupés dans un même zone). De plus, si les capacités de Brown sont altérées, son contrôle est amoindri. Cela peut amener à une libération impromptue du parasite qui attaquera à vue.

Il existe cependant une solution utile qui pourrait nous permettre de transformer le parasite en arme. Un nouveau test va être effectué afin de vérifier la théorie suivante : un hôte dont le parasite est assez avancé peut, s'il est soumis à la solution A98, développer une aptitude à absorber ses victimes et gagner en puissance ou, s'il préfère, à les parasiter aussi. Il peut prendre plusieurs formes pour combattre efficacement. Une telle créature, contrôlée convenablement, serait l'arme discrète et la plus puissante jamais créée.

Nous n'en sommes qu'aux premiers stades de l'expérimentation, mais les premiers résultats semblent satisfaisants. Au vu du danger cependant, les tests devront être menés en présence du docteur Brown, car nous ne pouvons prendre le risque que la créature devienne incontrôlable dans ce milieu fermé.

Annexe VIII: Recherches sur le hunter

Rapport 2b – T405 : Prototype N°101

Caractéristiques de l'arme :

Hunter de catégorie RE (capacité régénératrice)

Stabilité du génome – plus aucun risque de mutation

Obéissance testée – aucun défaut

Agressivité optimale – Statut D5

Capable de travailler en groupe – tests concluants

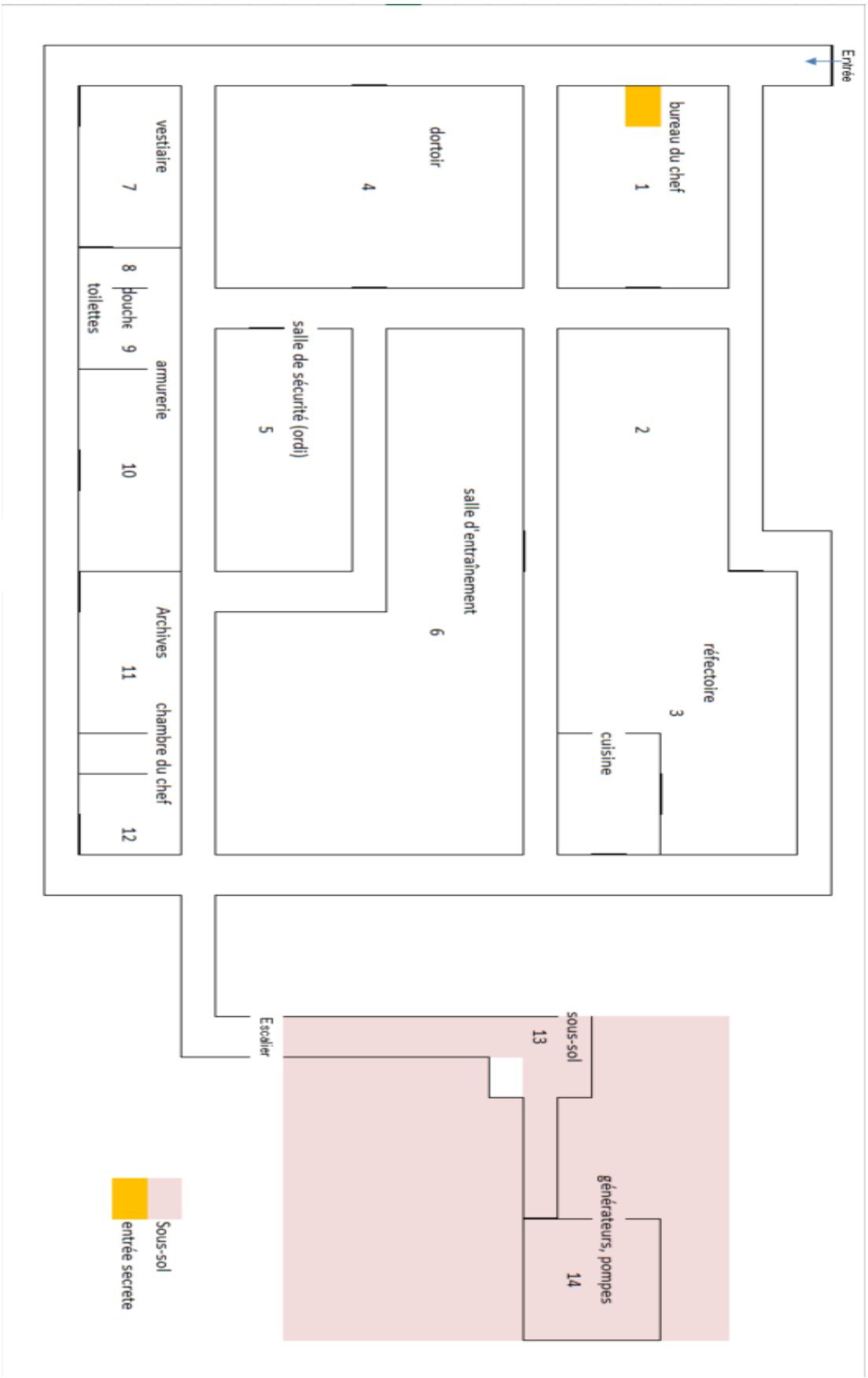
L'addition du parasite n'est pas recommandée, risque de dégénérescence.

Nécessite cependant une configuration avant chaque lâcher, car autrement risque de catégorie A (100%)

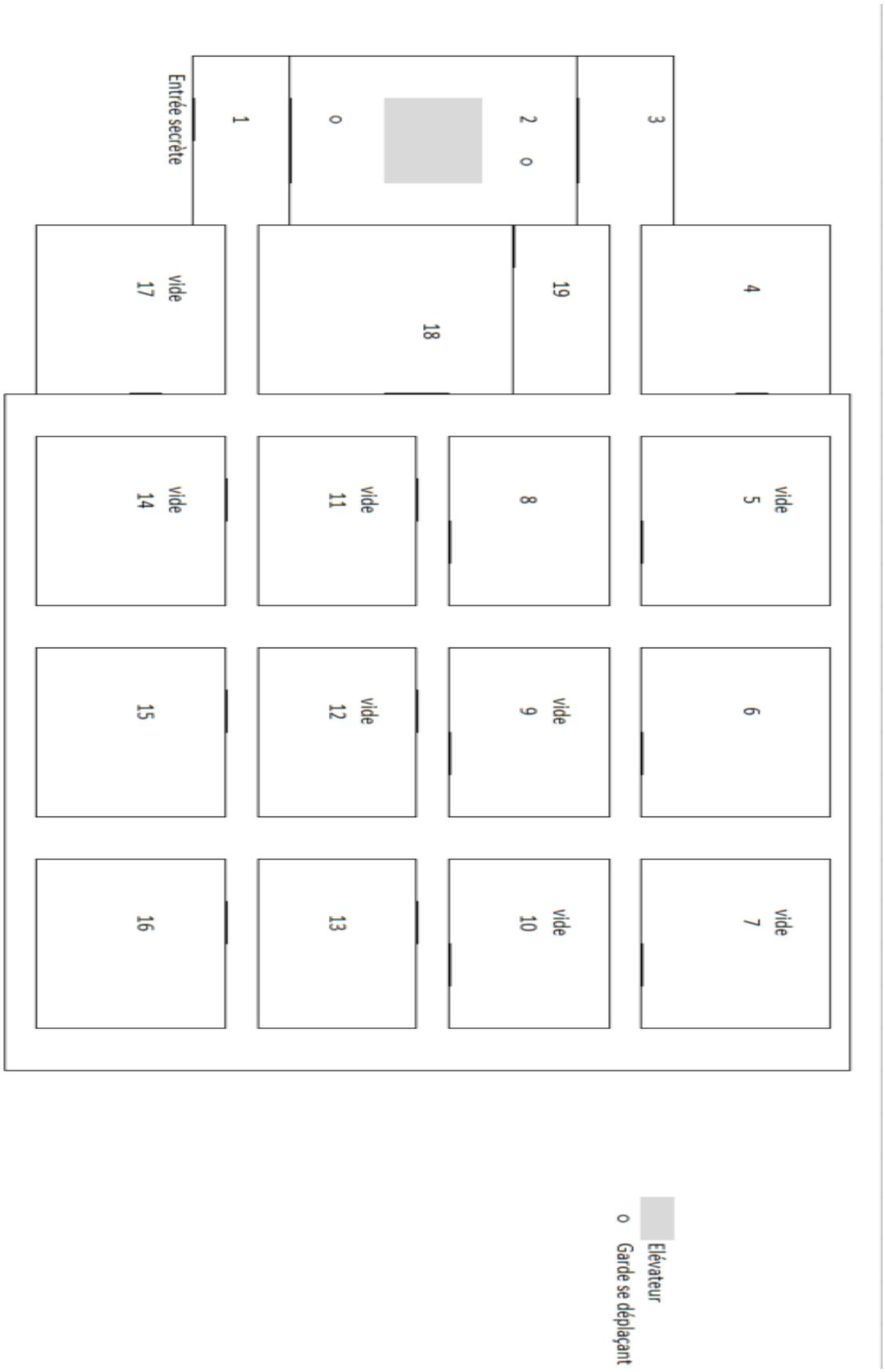
Annexe IX: Plans du laboratoire

Niveau 3 : cellules, cuisine et douches des prisonniers:

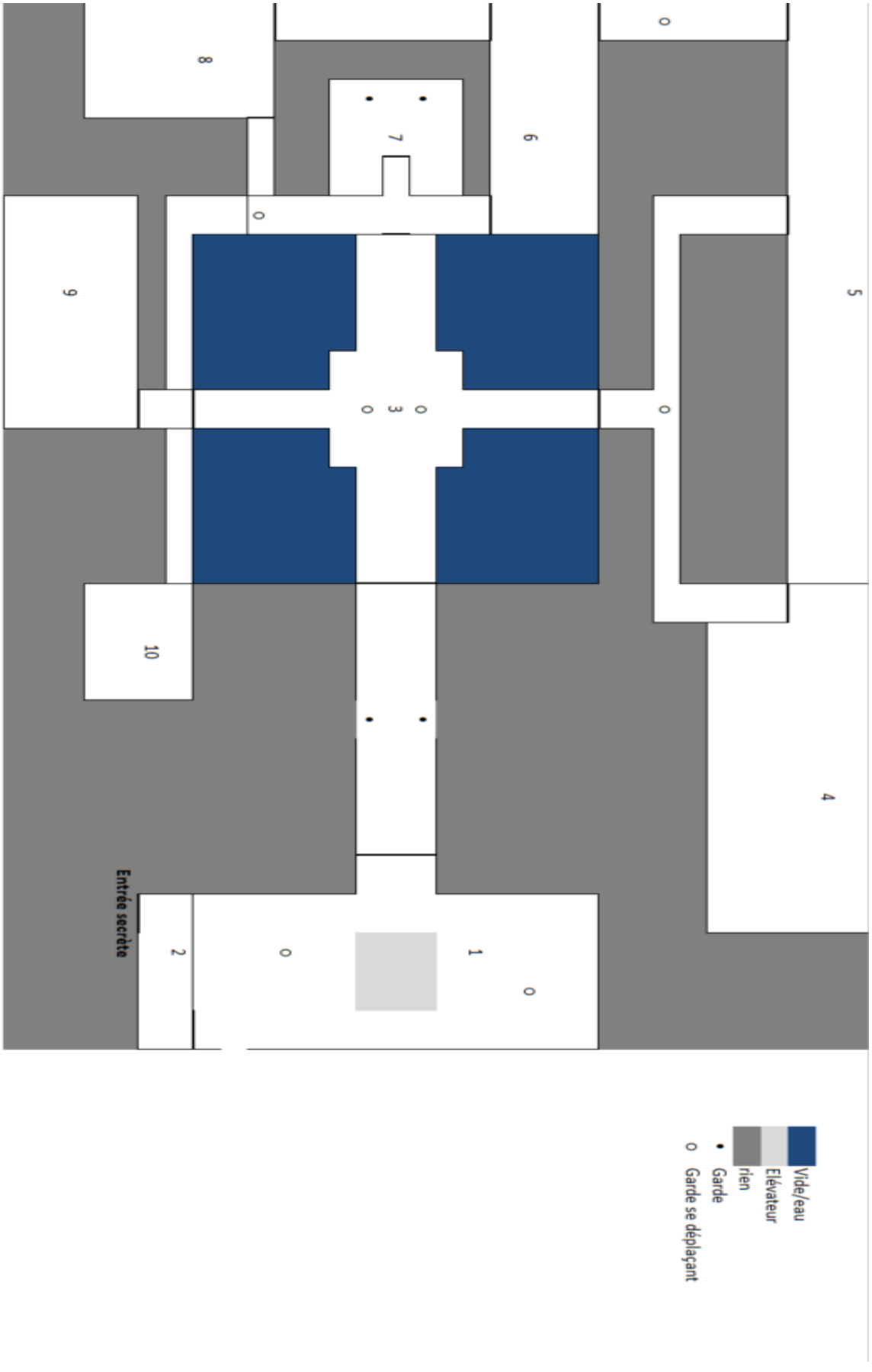
Niveau 4 : Couloirs à déblayer par les Pjs et Ethan



Niveau 2 : Les appartements des chercheurs et la salle de conférence



Niveau 1 : Le laboratoire



Nota Bene : *Il est tout à fait possible que les Pjs meurent ici sans que cela n'empêche la fin de la campagne. Par exemple, s'ils provoquent l'inondation du niveau où ils se trouvent, cela peut très bien provoquer une suite de catastrophes qui va amener à la destruction du laboratoire. Brown revient alors sur ses pas, sentant ses enfants hurler, et voit avec horreur son labo submergé/détruit/en feu. Il reprendra alors sa traque des autres Pjs en route vers le RPD pour récupérer ses données et peut-être sortir de la ville ou en tout cas se venger de ses malheurs en massacrant les derniers survivants de Raccoon. Il remplacerait alors le Tyrant en tant que Boss de fin.*

Fin du chapitre IV

Chapitre V: Dernière chance

Introduction

Votre meilleur espoir s'envole en fumée, littéralement, alors que l'appartement vole en éclats suite à une violente explosion. Le feu s'étend rapidement, porté par les bourrasques d'automne, et le bloc d'immeuble ne sera bientôt plus qu'une immense fournaise. Impossible de savoir où Brown et ses hommes ont bien pu partir, mais lui et ses prisonniers ont bel et bien disparu. Mais auriez-vous l'envie de le poursuivre après l'avoir vu revêtir une peau autre que celle d'un homme ? Et encore, si c'était le seul problème.

La fusillade couplée à l'explosion a produit un bruit à réveiller les morts, qui se pressent comme des vautours. La seule envie qui anime leurs mâchoires est la sensation de la chair qui se déchire, et ils n'ont de cesse de poursuivre leur proie tant que celle-ci respire encore. Et ces machines de mort se pressent autour de vous, assiégeant le bar où vous vous êtes réfugiés. Leurs mains frappent inlassablement aux vitres, laissant de sombres tâches, et leurs râles s'élèvent autour de vous, affamés et damnés. La peur menace de vous faire sombrer à chaque instant, mais alors que vous vous attendiez à ce que le bâtiment cède rapidement, il semble au contraire résister aux assauts. La porte d'entrée bloquée, il semble qu'un peu de répit s'offre à vous. Mais vous le savez, celui-ci n'est qu'une illusion, comme tout ce qui se trouve dans cette ville. Ou plutôt cette nécropole.

Dimanche 27 septembre 1998, durant la matinée :

Le Jack's bar. Assez connu dans le quartier, mais peu fréquenté par les policiers qui préféraient en général le centre-ville et ses nombreux établissements pour picoler. Mais certains flics étaient des habitués, c'est d'ailleurs pour ça que les Pjs ne pouvaient pas y descendre aussi souvent qu'ils l'auraient voulu. Ce bar fut un bon remplaçant après le Winchester, qui fut lui emporté par les flammes avant l'épidémie. Alors que Lloyd se réveille, il peut voir les autres Pjs (et Pnjs) le regarder tout en surveillant l'endroit. Le bruit que font les morts se calme dehors, car nombreux sont ceux attirés par le bruit de l'immeuble qui flambe. On peut d'ailleurs entendre d'autres explosions, dont une vraiment forte. Le gaz, sans doute. Heureusement vous êtes à une bonne distance, de l'autre côté de la route. Des débris tombent sur des voitures, écrasant la tôle, ou sur des morts, répandant leur cerveau sur le sol. Puis le calme s'installe, et l'on peut entendre uniquement le bruit des flammes en arrière-plan, ponctué par quelques râles. Tout est allé très vite, mais il semblerait que le groupe puisse souffler une minute.

Le bar en lui-même est en grande partie en bois. Les murs de briques en sont recouverts tout comme le sol. Les tables et bancs sont séparés par de hautes plaques de bois. Il y en a d'accolés contre la large vitre donnant sur la rue. On peut voir d'ici les immeubles en feu, les morts et la route. La vitre est pleine de sang, celui-ci provenant des cadavres marchant dehors et venant frapper contre le verre de leurs mains, mais elle tient bien le coup. Un test d'INT de la part d'un Pj policier lui permettra de se rappeler qu'une vitre pare-balle fut placée ici après un règlement de compte, le propriétaire ayant décidé de mettre le prix fort. Bien lui en a fait. Il y a des chaises et des tabourets renversés. Le bar est presque collé au mur du fond, un bar typique des années 90, en bois et formant un demi rectangle. Il y a plusieurs lampes en métal au plafond, et le mur du fond est tapissé d'étagères et de bouteilles. Cela crée une ambiance plutôt chaleureuse en temps normal.

Sur la partie droite il y a trois portes, deux sont ouvertes et donnent sur des toilettes hommes ou femmes. Une autre plus près du bar donne sur un escalier. Celui-ci monte rapidement à un palier avant de repartir vers la gauche. On arrive au premier étage en passant devant divers tableaux représentant souvent des natures mortes ou des paysages campagnards. Plusieurs fenêtres donnent sur des ruelles, où des morts passent lentement.

Tout en haut se trouve un couloir. En allant tout droit, on tombe face à une porte condamnée par des planches (il y a de nombreux soupirs de morts derrière, ceux-ci commenceront à tenter d'entrer en cas de bruit trop fort). Le couloir va aussi vers le gauche. On tombe alors sur une sorte de petit salon avec un frigo, un vieux canapé et encore d'autres portes. Dans la première pièce se trouvent de nombreux vestiaires en métal, et une table est contre un mur avec des fournitures en tout genre posés dessus. Les vestiaires ne sont pas fermés à clé, mais il n'y a rien d'intéressant à prendre. Dans l'autre pièce se trouve une sorte de bureau de manager, avec grosse étagère en bois. Le sol est recouvert d'une moquette rouge et il y a même un aquarium (mais rempli de poissons morts). Enfin il y a aussi un balcon donnant sur la rue principal, et on peut voir le brasier de l'autre côté de la rue. Un test de PER permettra de trouver un fusil à pompe au-dessus de l'armoire, avec 1d6 cartouches. Enfin il reste une porte à côté de ce bureau.

Cela donne sur un petit entrepôt. Les murs sont en briques, il y a un long couloir qui part sur la gauche, des étagères le long du mur, la plupart vides, mais il y aussi beaucoup de bières et autres alcools, ainsi que de la nourriture conservable. Il y a une petite salle à droite, remplie d'étagères contenant un grand nombre de vins. Le Jack's Bar était un des rares de Raccoon à en servir à Raccoon. En suivant le couloir de gauche on tombe sur une salle de stockage, avec d'autres denrées et une large ouverture donnant sur un escalier métallique permettant de rejoindre le toit.

L'air frais fait du bien, mais la vue est cauchemardesque. La ville est en feu, et les morts sont partout. La meilleure idée que les Pjs puissent avoir est de retourner au Raccoon Press pour récupérer la voiture du policier Pnj. Ils vont devoir pour cela revenir en arrière, mais l'explosion du début a attiré tous les morts des quartiers. Via le toit du Jack's Bar, ils vont pouvoir gagner un peu de terrain en utilisant les toits mais sont rapidement obligés de revenir en bas grâce à des escaliers de secours. Ils rejoignent ainsi les énormes tas de gravats recouvrant carcasses et corps tandis que la poussière ne cesse de voler.

Les Pjs arrivent finalement sur une plus large rue où se trouve la devanture d'un gros bâtiment en forme de demi-cercle, dont l'avant était fait de vitres pulvérisées par une énorme explosion ou les flammes. Le bâtiment est instable, et une partie brûle encore. Aller vers la gauche permet de se rendre vers une des artères principales de la ville, mais c'est infesté de morts quand on se rapproche du centre. Il faut prendre vers la droite et continuer sur la route. L'endroit est plus calme, on peut se déplacer de carcasse de voiture à débris pour se cacher et éviter les morts en train de consommer un repas bruyamment. Arrivés du côté du lycée empli de jeunes morts-vivants, ils peuvent passer à l'arrière de celui-ci pour enfin arriver vers les rues piétonnes, où à l'époque il était si bon de se balader et d'y faire magasins et restaurants. Finalement, ils arrivent devant le journal, suivi de loin par quelques morts.

Malheureusement, là où était censé se trouver des survivants, il n'y a plus qu'un charnier composé d'os fraichement rongés et de membres humains. Le centre du journal au rez-de-chaussée est plein de sang, là où les survivants s'étaient massés, entourés par les morts, avant d'être dévorés. Il y a quelques zombies dont l'officier qui a aidé les Pjs. Il lui manque une partie du visage et ses tripes, ou ce qu'il en reste, traînent au sol. Il n'a plus son arme mais il a les clés de sa voiture, garée juste devant. Les Pjs peuvent ensuite filer, mais cette scène ébranle ceux qui étaient venus en aide aux survivants massés ici. Ils verront en prenant la route une chose étrange, une sorte de gros tube en métal noir, ouvert et vide, et qui s'est un peu enfoncé dans le sol à la verticale. Il contenant quelque chose de massif (un tyrant parti en balade en fait).

L’état de la ville se détériore d’heure en heure. Les morts se regroupent dans les rues, arrivant sans cesse par de petites ruelles sombres, renforçant les masses guidées par un seul désir : la faim. Il y a des voitures brûlant de tout feu, le capot enfoncé dans une vitrine ou un autre véhicule, un corps traversant le pare-brise. Des bâtiments brûlent ou se sont effondrés, et les corps jonchent les rues. Les cris des vivants, les coups de feu et appels à l’aide sont de plus en plus rare. Toute trace des vivants est effacée par les râles des morts.

Les Pjs vont certainement penser à s’équiper, malheureusement il n’y a rien qui vaille le coup. Armureries, magasins, tout a été pillé ou est envahi par les morts. La situation s’est affreusement dégradée, tout ce qui pourrait servir a été bien caché, utile uniquement à celui qui sait où chercher, et qui est sans doute mort désormais. Il faudrait fouiller les maisons une par une pour espérer trouver quelque chose, ce qui est bien sûr impossible.

Ils ne peuvent qu’aller au parc pour accomplir la mission, rapporter le sérum, trouver une nouvelle radio, et cela va nécessiter de faire un test d’AGL+PER pour conduire correctement le véhicule. En cas d’échec, la voiture se fait gravement abîmer, et les Pjs doivent faire un test d’AGL ou prendre 1d4 de dégâts. Ils percutent un groupe de morts avant de perdre le contrôle et de foncer contre un poteau. Ils sont secoués mais parviennent heureusement à redémarrer la voiture alors que les morts arrivaient à leur niveau. Si des Pjs se posent la question sur la manière de contacter l’armée une fois le sérum en main, les Pnjs ou Pjs policiers pourront répondre facilement que la radio du RPD est très puissante et à l’abri pour le moment, et ferait donc un bon candidat.

Alors que le soleil se couche lentement, le groupe arrive après quelques temps à ce qui ressemblait à une époque à un parc. Plus grand que le Raccoon Park, le parc officiel de la ville, ce parc ne porte même plus de nom, celui-ci ayant été oublié avec le temps et les changements de maire. C'est désormais un immense terrain en friche dont les chemins sont parsemés d’arbres touffus et envahis par les mauvaises herbes, le tout entouré par un vieux muret de pierres partant en morceaux par endroits, lui-même supportant une haie de métal rouillée et pointue.

Les quelques chemins traversant le parc arrivent tous au même endroit : une ancienne fontaine attestant d'une époque glorieuse et révolue depuis bien longtemps. En effet, la place autrefois pavée est désormais parsemée de trous, et la fontaine ronde est fissurée et vidée. Le lierre pousse d'un côté et tente d'atteindre le sommet en forme de pointe. Quatre statues de lions, sensées cracher un jet d'eau dans la fontaine, sont désormais recouvertes de mousse.

Un peu plus loin de cette place se trouve un pont. Un chemin passe dessous et l'on peut voir la porte par laquelle certains membres du groupe ont dû repasser à toute vitesse il y a peu. Une simple porte bleue sans signe distinctif, aux bords rouillés. À l'intérieur se trouve une pièce sombre où est installée une machinerie, celle de la fontaine, et le même trou percé qu'avant, peu avenant à leurs yeux. Il se trouve juste derrière la machinerie. Il y a un pied de biche juste à côté. Le trou est complètement sombre, il faut une torche pour descendre. Un vieil escalier en pierre se trouve derrière, descendant durant de longues minutes. Les Pjs ont l'impression de descendre dans les tréfonds de l'enfer tandis que la température chute rapidement.

Samuel expliquera à Lloyd qu'ils descendent sous le réseau d'égouts existants, où se trouvent des parties anciennes, inutilisés depuis longtemps. L'histoire de la ville n'en parle pas vraiment mais, quand Umbrella a pris le contrôle, ils ont modifié énormément de choses sous terre, et il n'y a rien dans les livres à ces propos. La ville a énormément évoluée, mais il y a forcément d'autres horreurs enfouies sous terre, des choses qu'Umbrella a enterrées et laissées pourrir. Le groupe descend lentement et prudemment, chacun de leur pas résonne. Arrivant finalement au bout, ils pénètrent dans ce qui semble être une salle de béton. L'endroit est vouté, tout comme le couloir qui part face à eux. Entre la salle et le couloir se trouve une énorme porte métallique qui a été littéralement éventré, permettant à plusieurs hommes de passer en ligne. Il n'y a pas de traces d'explosifs, le métal a été plié, et il y a pourtant quelques centimètres d'épaisseur. Le couloir derrière est assez large et haut, et il continue sur des centaines de mètres avant d'arriver à une autre pièce du même type, un couloir à gauche et un à droite. Cette salle a aussi une voute, mais les murs eux-mêmes ont une forme ronde, il n'y a pas de coin.

Samuel révèle à Lloyd qu'il est arrivé depuis la droite, cela donne entre autre sur d'anciennes canalisations, puis les égouts récents et la ville, mais il ne saurait pas comment remonter tout seul, il a juste suivi Brown depuis un labo qui communiquait avec des souterrains. C'était idiot mais aussi une chance de trouver des preuves solides contre Umbrella. Impossible de repasser par-là par contre, il a déjà eu de la chance d'éviter les énormes lézards (info qui devrait affoler le Pj). Le couloir de gauche amène à une autre large porte de métal, elle aussi éventrée. Il y a d'autre entrées le long du couloir, de la taille d'un homme, elles aussi scellés mais intactes (blindage épais, on peut rien entendre ni entrer, il s'agit d'anciennes parties de labos scellées depuis bien longtemps).

La porte au bout du couloir donne sur une sorte de salle de stockage souterraine au trois quarts ensevelis par des tonnes de béton. L'énorme porte de métal donnant sur une cage d'ascenseur est désormais ensevelie, et avec elle le moyen de trouver Brown. Il reste une partie des nombreuses caisses de bois pourries, avec à l'intérieur des pièces électroniques d'un autre temps ou des fournitures comme du papier pourri et des crayons. D'autres portes sont scellées sauf une, un petit vestiaire avec des douches et des toilettes où les Pjs ont été emprisonnés pendant un temps. Le sol est recouvert d'un carrelage blanc à l'époque mais désormais jauni et brisé par endroit. Il y a aussi une rangée de vestiaires à la peinture bleue foncée, écaillée par le temps et l'humidité, tous ouverts la dernière fois et toujours aussi vide.

Malgré le désespoir, les Pjs peuvent voir un des hommes d'Ethan, ou plutôt une partie, coincé sous les gravats. Il est bien sûr mort, coupé en deux par les griffes de Brown puis broyé par les éboulis. Son armure est inutilisable et ses armes ont disparu, mais il a quelques objets intéressants. Tout d'abord un ordre de mission, non signé bien sûr, attestant de deux ordres. Le premier est « la récupération du sérum de Brown et si possible du corps du chercheur par l'équipe Alpha ». Raté pour celui-là, mais le second peut attirer l'attention. Il s'agit de « mettre la main sur Glenn, considéré comme traître et récupérer ou détruire, si le sérum du labo de Brown a bien été extrait, les informations sur le sérum qu'il a récupéré lors de la prise du premier labo de Brown et qu'il a caché après avoir abattu les membres de son équipe ».

Il est indiqué que Glenn a rendez-vous avec des acheteurs, et qu'il a dû cacher le sérum à Raccoon. Le lieu d'achat est connu (l'adresse indique un bâtiment au sud du stade de base-ball de Raccoon, lui-même au sud du parc). L'équipe Beta doit se charger de cette mission. En cas de destruction de cette équipe, ou dès que leur propre mission est réussie, l'équipe Alpha a pour ordre de rejoindre l'équipe Beta car visiblement la Compagnie s'attend à de la résistance de la part des acheteurs en plus de la présence d'Umbrella.

La nuit arrive cependant à grande vitesse, et il est plus sûr pour les Pjs de bivouaquer quelque part, car sortir avec juste une lampe torche est extrêmement risquée, surtout dans cette partie de la ville où de plus en plus de lampes ne fonctionnent pas. Il serait malheureux de tomber sur des lickers en vadrouille.

Lundi 28 septembre 1998, en milieu de matinée :

La nuit fut difficile, le bruit constant des morts ne permet pas de trouver un vrai repos. On doit rester sur ses gardes, ou se faire dévorer. Alors que les Pjs voulaient partir tôt, des groupes de mort se sont mis à arpenter le parc, cherchant de la viande. Forcés d'attendre, ils ont perdu de précieuses heures, priant pour que rien ne vienne vers eux.

Les Pjs n'ont guère le choix, s'ils veulent survivre ils doivent trouver Glenn. Le chemin vers le sud est long, les morts bloquent les rues. En avançant, ils perdront tous 1d10 balles. Il faut passer par deux larges rues hantées par les morts. Ils traversent lentement les diverses habitations et ruelles, les barricades et les amas de corps. Mais malheureusement, à chaque détour, derrière chaque voiture ou chaque barrière, des morts surgissent sans cesse et ils se font encercler sans pouvoir agir. Ils se retrouvent dos au mur, sont rapidement masser sur le perron d'un immeuble, et derrière se trouve une porte, encore un de ces immeubles avec une de ces foutus portes bien lourdes, en bois, et dont toutes les fenêtres du RDC semblent barricadées ou fermées. Leur seul espoir, la fracturer ou la crocheter. Un test de force assez difficile fera l'affaire, et à chaque round ils doivent faire feu sur 1d4 morts. On ne peut pas enfoncer la porte à deux.

Finalement, ils pénètrent le cœur battant dans le hall d'entrée, et peuvent refermer derrière eux, les plongeant cependant dans le noir. Les morts tambourinent à la porte, et il faut trouver rapidement quelque chose pour bloquer la porte. L'appartement juste à côté, dont la porte est déverrouillée, a dans le salon des planches avec marteau et clous. On peut d'ailleurs voir que tout semble cloué de l'intérieur, ne laissant presque aucun interstice. Il y de multiples appartements, tous ouvert. On peut trouver en fouillant de quoi manger, boire et quelques balles de 9mm traînant au sol, oubliées dans la fuite sans doute (1d8). Il y a un escalier de bois qui monte longuement avant d'arriver au premier étage. Le couloir du RDC part aussi vers le fond, mais un tyrant T-103 surgit en faisant voler la porte du fond et marche lentement vers les Pjs. Si la porte d'entrée n'est pas barricader, des zombies rentrent par là où sont arrivés les Pjs. Il leur faut monter rapidement au premier, le tyrant les suivra mais l'escalier s'effondrera sous son poids, il les regardera puis partira en se faisant un chemin de sang parmi les zombies, cherchant un autre passage. Attirés par les coups de feu, il est venu à la recherches de cibles à éliminer et en à trouver. Il poursuivra désormais les Pjs jusqu'à la fin.

Le premier étage est similaire au RDC, mais la puanteur de la mort le hante encore plus. Un long couloir traverse l'immeuble de chaque côté et plusieurs portes sont fermées. Derrière celles-ci se trouve à la fois zombies et corps. Tous racontent une histoire. Ici une jeune mère n'a pas pu achever son enfant, et s'est fait dévorer par lui. Ils tournent en rond désormais, attendant la délivrance, bien loin de l'époque que l'on peut deviner heureuse à travers les photos disposées un peu partout. Dans l'autre, un vieil homme assis sur un fauteuil et sa femme couché sur le canapé, tous deux le crâne troué par une volée de plomb, un 9 mm vide traînant sous la main pendante du mari.

La dernière pièce fermée abrite une famille de survivants qui squattait depuis un ou deux jours. À court de vivres, se croyant seul et désespéré, quelqu'un à décider d'épargner une mort horrible aux autres. À tort ou à raison. Les petits peuvent être trouvés alignés les uns à côté des autres dans le salon, où ont été posé des lits de fortune, pas loin de la cuisine où il reste des reliques de repas datant d'hier soir. Les parents se trouvent dans la seule chambre, couchés sur un lit double. Se tenant par la main, ils sont pâles, morts, et sur la table de chevet se trouvent des comprimés tous plus forts les uns que les autres. Les Pjs savent pertinemment qu'ils se réveilleront tous dans peu de temps, leur dernier souffle ne datant que de quelques heures. En fait ils pourraient tous se réveiller à tout moment alors qu'ils avaient commis l'impensable pour échapper à ce sort tragique, et ils hanteront cet appartement, à nouveau réunis avec leurs enfants. Il n'y a pas d'armes ici. Cet étage est un véritable rappel de l'horreur, et de l'enfer qu'est devenue cette ville. Chacun peut se voir à la place de ces morts, chacun étant presque condamné.

Le bout du couloir obscur donne sur des fenêtres et il n'y a pas d'autres étages. D'un côté se trouve la rue par laquelle ils sont arrivés, de l'autre une ruelle. En face, bien qu'un peu plus basse, se trouve une fenêtre ouverte elle aussi. En bas se trouvent des morts et des planches de bois qui servaient à faire passerelle. Il y a peu d'écart entre les deux fenêtres, et un saut risque d'être dangereux. Mais alors que les Pjs pensent à un plan, un énorme bruit se fait entendre depuis un appartement du fond, et on peut voir le tyrant défoncer un mur pour arriver dans le couloir. Il commence alors à suivre les Pjs qui doivent vite sauter. Il s'agit d'un test d'AGL qui peut se révéler un peu difficile. Les Pjs arrivent ensuite dans un nouvel immeuble et non loin se trouve un escalier permettant de descendre (mais pas de monter). Deux hommes surgissent soudain d'une porte située juste avant les escaliers en hurlant aux Pjs qu'ils auraient dû écouter et décamper avec les mômes au lieu de venir ici et qu'ils vont faire la peau à toute la famille.

Mais le tyrant arrive lui aussi et défonce littéralement le mur pour arriver par la fenêtre, ce qui provoque la fuite des deux hommes qui rentrent dans l'appartement et ferment le loquet. Les Pjs ont le temps de tirer sur un des deux hommes (test d'initiative, un seul tir) s'ils le souhaitent. Ils n'ont cependant pas d'autres choix que de descendre. Le tyrant va se charger des deux en haut, les Pjs peuvent entendre les bruits de lutte rapidement suivi de cris d'horreur et de souffrance, cela leur laisse du temps pour fuir. Ils peuvent ressortir par une porte verrouillée de l'intérieur et arrivent alors dans une grande avenue, le stade est juste en face.

On peut ensuite passer à côté du stade, le genre de bon vieux stade des villes américaines. Raccoon City est un peu petite pour posséder un tel stade, mais bien évidemment Umbrella avait tenu à investir pour « aider », c'est pourquoi elle était le sponsor officiel de la ville. Les Pjs n'ont malheureusement pas le temps de se rappeler du dernier match qui a eu lieu ici, quand tout allait à peu près bien. Des coups de feux font entendre, mais pas de manière habituelle. Il ne s'agit pas de gens qui se défendent face à des monstres, mais de personnes qui se tirent dessus. Il y a une fusillade en cours, et elle vient de la zone vers laquelle Glenn est censé se trouver. Il ne reste qu'à courir mais les morts bloquent le chemin. L'immeuble d'où viennent les coups de feu est un gros immeuble de béton en construction, à l'aspect bien différent des bâtiments historiques du centre-ville.

Pénétrer dans le bâtiment n'est pas compliqué, il n'y ni fenêtre ni porte, il suffit de passer au-dessus d'un grillage dont la porte est fermé par un cadenas. Mais les morts ont aussi entendu et encerclent le bâtiment lentement mais surement, cherchant eux aussi un moyen d'entrer, le grillage ne tiendra pas longtemps. Les Pjs peuvent soit passer au-dessus du grillage soit crocheter le cadenas, mais le combat fait rage en haut. L'immeuble fait quatre étages, à chaque étage se trouve tout le nécessaire utilisé par les ouvriers pour construire l'immeuble. Tandis que les Pjs montent, ils peuvent entendre cris et bruit de lutte. Aucune voix n'est reconnaissable, mais ils arrivent finalement au dernier escalier. Il y a un palier puis l'escalier continu pour arriver au quatrième et dernier étage en cours de construction. Des poutres et quelques murs sont même debout, mais une bonne partie est à ciel ouvert. Il y a d'énormes sacs de matériaux et de fournitures, surement laissés sur place comme le reste lors de la propagation du virus.

Les ennemis sont trop occupés avec Glenn pour se rendre compte de la présence des Pjs. En arrivant de l'escalier, les Pjs peuvent apercevoir deux ennemis vêtus comme les troupes de la Compagnie, il s'agit en fait de l'équipe Beta. Le reste des ennemis est hors de vue, tirant sur Glenn. On peut les entendre lui dire de se rendre, et lui de leur répondre d'aller se faire foutre. Sa voix est reconnaissable pour tout Pj ayant déjà eu affaire à lui, mais il semble blessé. Les troupes de la Compagnie sont au total une demi-douzaine et commencent à être à court de munitions. Une fois le carnage accompli, il faut s'occuper de Glenn. Celui-ci accepte de discuter après avoir eu leur parole de ne pas tirer, et leur propose un marché. Il peut déduire plusieurs choses de leur présence dans cette maudite ville. Ils veulent son sérum, et donc ils savent qu'il a trahi la Compagnie. Il ne sait pas comment ils ont eu cette info, mais ça veut dire que, sans sérum, leurs propres chances de survie doivent être aussi minces que les siennes. Il met donc les choses au clair : il possède bien les informations sur le sérum, mais on lui a pris. Il voulait vendre le sérum à une société d'armement privé mettant au point une nouvelle arme de guerre, et il aurait dû être exfiltré. Il a été trahi, laissé pour mort et la Compagnie lui est tombée dessus.

Il faut poursuivre les acheteurs, et le seul moyen de savoir où ils sont allés est d'enquêter, et de commencer là où ils ont eu Glenn. Ils sont bien armés, bien équipés, et les Pjs risquent fort d'avoir besoin d'un homme tel que lui pour s'en sortir. Lui de toute manière a besoin d'eux sinon il mourra ici. Donc il leur propose de récupérer les données et en échange ils lui permettent de quitter la ville avec eux vu qu'il n'a plus aucune porte de sortie. Les Pjs peuvent soit descendre Glenn après avoir eu l'info, soit le prendre dans l'équipe **– Annexe I.**

Mais les Pjs doivent agir vite, car on peut entendre un lourd pas arrivé d'en-dessous. Le tyrant n'est pas loin, obligé de se baisser dans l'escalier pour avancer, ce qui le ralentit. Il faut réussir à redescendre, on peut voir aux étages plus bas les murs recouverts de sang et les corps de morts-vivants, littéralement broyés par une poigne d'acier. Dans leur fuite Glenn leur crie qu'il doit récupérer son sac qui se trouve non loin, il peut se débarrasser du tyrant ici même avec des explosifs. Pour cela les Pjs doivent retenir le monstre en haut et lui va placer des charges où il faut au RDC. Il lui faut aussi son arme, mais on peut lui mettre un Pj ou un Pnj sur le dos. Cela prendra, si les Pjs acceptent, 6 rounds, puis Glenn leur hurlera de se ramener. Une fois dehors, il fait s'écrouler l'immeuble sur le tyrant dans une bruyante explosion suivi d'un effondrement de béton et d'un énorme nuage de poussière.

Alors que les Pjs recouvrent leurs sens, Glenn leur dit qu'ils doivent se mettre à l'abri et quitter la zone rapidement avant que tous les zombies du coin n'arrivent. Et effectivement, ils arrivent. Courant sans s'arrêter, les Pjs arrivent devant un camion ayant servi de barricade et peuvent monter dessus grâce à une petite échelle. Les morts arrivent vite derrière eux mais sont arrêtés dans leur élan par l'énorme carcasse de métal. Les seuls bruits environnants sont ceux du vent charriant l'odeur des morts, les coups des morts contre le camion et le croassement lointain des corbeaux. De l'autre côté se trouve aussi des morts, rendant la ruelle impraticable, mais Glenn leur montre alors un balcon un peu plus loin, il suffit d'enjamber pour se retrouver dessus, et au-dessus des morts. C'est par là qu'il est arrivé. Les morts ont l'air d'avoir pris l'immeuble, mieux vaut passer par le toit. Il suffit de monter les escaliers en métal, rouillés et grinçants. On peut regarder par les fenêtres et voir uniquement des morts attendant leur prochain repas, ou titubant sans but.

Une fois sur le toit, Glenn pose son sac et s'assoit puis il demande à ce qu'on le soigne, car il est blessé et saigne. Il leur raconte qu'il a caché les données sur le sérum récupérées lorsque les Pjs envahirent le labo de Brown. Il a aussi éliminé ceux qui faisaient partie de son équipe mais qui n'étaient pas dans le coup, dont Derek. Les données ne quittèrent jamais Raccoon. Puis il fut exfiltré par la Compagnie qui ne le punit pas car après tout, il avait détruit un important laboratoire d'Umbrella et tuer un chercheur en chef, ce qui lui suffit pour s'en sortir. Mais Brown refit surface, attaquant Umbrella pour se refaire un labo. Quand la Compagnie apprit cela, Glenn fut mis sur la sellette et interrogé. Il a compris qu'il était temps de filer et a alors pris contact avec un acheteur potentiel, puis leur a donné rendez-vous près de Raccoon City. On l'envoya en mission à Raccoon afin de découvrir ce qu'Umbrella savait sur Brown depuis la « résurrection » de celui-ci, et tout est parti en couille.

Le temps que la mission soit terminée, Raccoon était placée sous loi martiale. Il a quitté la Compagnie sans prévenir, sachant que ça détruirait sa couverture et confirmerait leurs soupçons, mais il n'avait plus de temps. Après avoir récupéré les données, il a rencontré les clients. Ceux-ci l'ont trahi et ont cru l'avoir tué, mais ce n'était pas le cas. Alors qu'il se lançait à leur poursuite, la Compagnie est arrivée et il a dû s'échapper. Ils l'ont piégé et forcé à monter sur le toit, puis les Pjs sont arrivés. S'ils veulent récupérer le sérum, il va donc falloir les poursuivre. Il en a blessé quelques-uns, ça devrait ralentir le groupe et, vu que le déplacement est déjà difficile, ils ont une chance de les rattraper. Aux Pjs de voir, mais ils n'ont pas d'autres solutions.

Les Pjs vont vouloir sans doute discuter, ou descendre Glenn. Qu'importe, il leur donnera l'info sur l'endroit où il a été attaqué, premier endroit à rejoindre pour ensuite démarrer la poursuite. On peut y accéder par les toits, ce n'est pas loin. Il faudra faire un ou deux sauts cependant (test d'AGL) pour éviter de tomber dans une ruelle pleine de morts affamés. On arrive par le toit à un petit immeuble de verre, on peut y entrer par une fenêtre et on arrive directement au deuxième. Les Pjs arrivent alors directement dans un couloir. L'immeuble est assez récent, le couloir fait tout le tour de l'étage, et au centre de celui-ci se trouve un grand open-space. Moquette gris clair, murs blancs, l'endroit fait clairement moderne. De gros ventilateurs de plafond sont placés de manière régulière. L'endroit témoigne lui aussi du chaos qui règne en ville. Les bureaux sont en fouillis voir renversés, des ordinateurs sont en morceaux et les téléphones arrachés. Les plantes dans les coins des pièces sont pour certaines renversées, et le gros ballon d'eau est à terre, vide. Des traces de sang séché se trouvent sur tout un pan de mur, et au pied de celui-ci se trouve un cadavre presque totalement dévoré. Trop abimé pour revenir, l'infortuné à dû au moment de sa mort servir de diversion pour ses collègues.

Glenn les prévient que le combat s'est déroulé au RDC, ils trouveront peut-être quelque chose là-bas, il est sûr qu'il a blessé certains de ses assaillants. Un escalier au bout du couloir permet de descendre dans un gros hall pavé de carreaux blancs. Un bureau de secrétaire vide trône devant deux larges portes de verre brisé. On peut voir les morts de l'autre côté, mais il suffit de faire attention pour ne pas les attirer. À côté du meuble de la secrétaire se trouve deux couloirs conduisant à plusieurs pièces. Ces deux couloirs se rejoignent après un moment. On trouve une pièce, celle d'un chef, en fouillant on comprend qu'il s'agit d'une succursale d'une entreprise assistant les utilisateurs d'un logiciel professionnel, rien d'intéressant en somme. Une autre pièce contient des archives, et la dernière contient un corps en train de se faire dévorer par deux morts.

À peine arrivé à l'intérieur, les morts commencent à se relever pour goûter les nouveaux plats. Faire feu attirera ceux traînant dans la rue, ils arriveront après 3 rounds, lancer 1d6 pour en connaitre le nombre. Ils passent par les vitres, les portes, tout. Il faudra ressortir par le toit à nouveau. L'homme au sol, mort et à moitié dévoré, ne risque pas de se relever. Son torse a été traversé par plusieurs balles (il est entré dans la pièce après avoir été blessé par Glenn et séparé de ses compagnons mais a été pris en chasse par deux morts qui l'ont achevé). Il est équipé d'une tenue pare-balles, inutilisable, possède un pistolet vide ainsi qu'un fusil-mitrailleur vide, il lui reste cependant une grenade. Mais on trouve surtout sur l'homme un ordre de mission **– Annexe II.**

Après avoir lu cela, les Pjs savent quelle est leur prochaine destination. Ils peuvent découvrir avec une certaine frustration que la maison citée se trouve à quelques rues du parc dont ils sont sortis ce matin même. Revenir en arrière leur prend un temps fou, qu'ils passent par un endroit ou un autre. Impossible de revenir sur leurs pas, entre les marées de mort, les barricades et autres incendies, ils sont obligés de prendre un autre chemin, encore.

Remonter est ardu, mais non seulement aucun tyrant ne les attaque, mais en plus ils arrivent à économiser leurs munitions s'ils réussissent trois tests de discrétion. À chaque échec, le personnage perd 1d4 balles. S'il arrive à 0, alors c'est un autre personnage qui doit dépenser des balles à sa place, ou bien le laisser être attraper par un mort. Ils arrivent finalement non loin de la maison alors que le soleil se couche. C'est une grande maison de bois, ancienne et magnifique. Entouré d'une grosse grille pourvue de têtes à large pointe, l'endroit semble calme par rapport au reste de la ville. Les volets sont fermés et aucun bruit n'en sort. Il n'y a pas d'autre choix que de pénétrer via la large grille. Un petit chemin pavé délaissé conduit à une grosse porte avec une sonnette. La maison est entourée d'un jardin à l'anglaise. Il y a quelques morts vivants qui traînent dans le coin, mais ils ne font pas attention et ne peuvent de toute manière pas entrer à cause de la haute grille. Accolé à la maison se trouve un garage vide avec une grosse porte de métal coulissante. Derrière la maison se trouve une petite porte donnant dans une verrière. Aucune porte n'est verrouillée.

Au RDC se trouve une cuisine, un vieux salon, un débarras et enfin un bureau. Tout est vieux et un peu poussiéreux. L'étage semble aussi calme. On y trouve deux chambres aux lits poussiéreux et des toilettes/salle de bains veillotte. Fouiller ne donne rien, mais à l'étage on tombe sur une petite trappe avec un escalier escamotable. Cela donne sur le grenier, où se trouve une petite salle de commandement. Il y a un panneau sur lequel est accroché une carte avec d'indiqué le point de rendez-vous de Glenn, ainsi qu'une croix du côté du lac se trouvant au nord-est de Raccoon, du côté des quartiers chics de la ville. La ligne de tram est entouré et le nom de la station surligné. Un bureau devant une fenêtre sur lequel est installé un petite radio à la puissance limitée, mais sans rien d'autre. D'après l'état de la pièce, il y avait des gens il y a encore très peu de temps. En fouillant un peu, on trouve un morceau de plancher à enlever et dessous un fatras de vieux journaux. Au moment où le Pj commence à enlever les journaux, les autres aperçoivent, de l'autre côté du boulevard, un tram quitter la station centrale alors que les derniers rayons de soleil disparaissent derrière les montagnes. Quant au Pj en train de fouiller, il trouve sous les journaux un détonateur allumé avec en dessous des explosifs. D'après le détonateur, il ne reste que 22 secondes avant l'explosion qui va raser ce bâtiment.

Afin de descendre le plus rapidement possible, ils vont devoir enchaîner trois tests d'AGL. On met environ 15 secondes pour sortir par l'entrée, 12 si on saute par une fenêtre du premier sur le garage. Chaque test d'AGL raté fait perdre 3 secondes, les trois de raté provoquent la mort (si on sort par l'entrée). Si on réussit en en loupant un seul, aucun dégât. En en loupant deux, 1d4 points de dégâts et l'armure est détruite (à cause du souffle de l'explosion et des débris), et si le Pj n'a pas d'armure alors il subit 1d8 de dégâts. Dans le cas où un Pj souhaite passer par la fenêtre, il suffit de faire deux tests d'AGL, mais un échec aux deux signifie que le Pj ne parvient pas à passer par la fenêtre et il meurt (pas de troisième test).Enfin, si un Pj passe par une fenêtre qui ne donne pas sur le garage, il doit faire un troisième test d'AGL et, en cas d'échec, il se prend 1d4 de dégâts. On ne peut pas passer par les fenêtres du grenier qui sont trop petites (la chute serait aussi sans doute mortelle).

L’explosion emporte le grenier et l’étage, provoque un incendie et de nombreux débris tombent dans le jardin. Les Pjs ne peuvent rester ici, le mieux à faire est d’aller se cacher dans un bâtiment environnant, il y a de nombreux immeubles aux alentours. Impossible d’aller dans la station de tramway de suite, le boulevard est rempli de carcasses et de morts, en plus des morts arrivant de tous les côtés à cause du bruit. Leur seule chance réside dans un des petits appartements chic se trouvant juste en face. Une fois entrés dans l’immeuble, ils peuvent s’installer dans un appartement à l’étage. La plupart des portes sont fermées, on peut entendre des râles parfois. Puis ils mettent les mains sur un appartement vide avec un balcon donnant sur le boulevard. Le propriétaire s’est jeté par le vide la tête la première, son cadavre éclaté est en bas. On trouve chez lui de quoi faire des soins. De toute manière, après avoir été pris dans cette explosion (blessure ou non), tous ont la tête qui tourne, les oreilles qui sifflent et ils subissent les contrecoups de ce puissant choc. Enfin se déplacer durant la nuit est suicidaire, ils n’ont donc d’autre choix que de se reposer, en espérant que leurs proies fassent de même.

La nuit est exécrable. La peur, le stress, le râle des morts, et maintenant la douleur et les gémissements des blessés. Tandis que leur seul espoir s’éloigne d’eux, ils sont bloqués ici. Ils peuvent discuter de leur itinéraire. Ils connaissent la destination de leurs ennemis, le seul moyen d’avancer rapidement est de prendre un tram. En espérant que ça ne soit pas trop difficile à démarrer.

Mardi 29 septembre 1998, durant la fin de la matinée :

Une fois remis sur pied, les Pjs peuvent repartir. Le boulevard est plein de morts, les magasins, échoppes et immeubles le bordant sont tous à l'image de la ville, chaotiques. Vitrines brisées, tables et chaises renversées, cadavres mouvants. Une succession de voitures, la plupart très amochées et d'autres carrément brûlées, jonchent la route tout le long du boulevard. C'est une vision incroyable, et on peut aisément imaginer quel chaos ce fut lorsque le mouvement de panique a été amorcé. On peut même voir sur la terrasse d'un bar le corps d'un homme renversé sur une table, le corps percé de carreaux. Les gens ont lutté partout pour rester en vie. Et il ne semble plus rester grand monde debout.

La station de tramway est de l'autre côté du boulevard, que les Pjs peuvent passer désormais sans trop de mal, nombre de morts ayant décidé d'aller lentement ailleurs chercher un morceau de viande fraîche. Alors que les Pjs sont presque arrivés, ils peuvent voir sortir d'une petite ruelle adjacente à leur immeuble deux formes rapides et décharnées. Une vision de cauchemar se rapproche d'eux à vive allures, vision que certains d'entre eux n'ont pas eue depuis l'épisode de la forêt, quand ils couraient pour sauver leurs vies, tentant d'échapper à ces grognements. Trois chiens de taille imposante et avec de larges portions de chair en moins les coursent soudain, la gueule ouverte et prête à plonger dans leurs muscles, les yeux vides et laiteux fixés sur leur repas. Et le fait que leurs côtes soit visibles, ou qu'il leur manque un œil ne semble toujours en rien les gêner. La course commence, et les chiens arrivent.

Heureusement les Pjs sont très proche de la station centrale. Le bâtiment principal est une ancienne gare modernisée. Une double porte en bois permet de pénétrer dans une grande pièce possédant un dôme de verre en guise de toit. Au centre se dresse un kiosque entouré de bancs métalliques. Sur la droite se trouve des guichets et des bureaux installés derrière des vitres, et au pied d'un des bureaux se trouve le corps d'un mort-vivant, un Beretta se trouve juste à côté avec 1d10+4 balles dans le chargeur. Le monstre à l'air mort mais saisira le moindre Pj s'approchant, un test de PER permettant d'anticiper le danger. En cas d'échec, une esquive est possible mais difficile. Un couloir passant à côté des guichets permet de se rendre dans des toilettes d'où monte une forte odeur d'urine. À l'autre bout de la pièce centrale se trouve une double porte, en verre cette fois, donnant sur les quais. Enfin sur la gauche se trouve une petite fontaine avec un lion crachant de l'eau et entourée de plantes.

En entrant, les Pjs peuvent entendre des raclements de griffe et des grognements, puis ceux-ci s'éloignent. Les chiens ressurgissent rapidement de l'autre côté et s'arrêtent une seconde, regardent les Pjs puis foncent et brisent les portes en verre. Tandis que les bris de verre tombent à terre, les chiens foncent sur les Pjs qui ont un round pour réagir. À l'extérieur se trouvent plusieurs quais et deux voies plus une de secours. C'est la seule où il reste un tramway, les autres voies sont vides. Les Pjs savent quelle voie peut les emmener vers le lac Victoria, il suffit d'entrer dans le tram et de le démarrer puis d'utiliser une manette pour ajuster la vitesse. Evidemment les Pjs n'ont aucune idée du fonctionnement précis de la machine, le temps de freinage… mais bon, il ne peut rien leur arriver, n'est-ce pas ?

Le tram est composé de plusieurs wagons de métal solidement reliés les uns aux autres. À l'intérieur se trouvent des bancs et des barres de métal permettant de s'installer et d'éviter de tomber à chaque mouvement du tram. Il y a quatre wagons plus de chaque côté une cabine conducteur. Evidemment tout est vide. Sur la gauche se trouve le boulevard encombré, où des morts boitent entre les voitures, regardant le tramway passé avant de commencer à le suivre puis d'être attiré par quelque chose de plus proche. Sur la droite s'étend une succession de boutiques et de bars huppés, puis ensuite une route. Le tram file et on peut voir au loin le beffroi de Raccoon. Il y a de nombreux débris sur la route et le groupe doit manœuvrer et jouer avec la vitesse afin de ne pas dérailler. De nombreux zombies se trouvent sur la route, la plupart tombant au sol après s'être fait percuter par la masse métallique inébranlable.

À mi-chemin deux voitures accidentées bloquent le passage, enfoncées l'une dans l'autre, les obligeant à freiner et à s'arrêter. Ils doivent alors sortir et les pousser en effectuant des tests de FOR. À eux de s'y prendre correctement, mais si l'un d'eux surveille les alentours, il verra au loin le tyrant arriver d'un pas rapide. Bien qu'un tyrant ne sprinte pas, ses foulées sont vraiment grandes. Alors qu'il arrive, les Pjs peuvent entendre le bruit lourd de ses pas. Dégager les voitures nécessite de réussir trois tests. Si au moins deux personnages poussent, chacun doit faire le test de FOR mais il y a un bonus de +2 au test par personnage aidant. Durant ce temps des morts approchent. Ils seront là au bout de trois rounds (1d6 morts), puis ajouter 1d4 tous les deux rounds.

Quand les Pjs remontent et redémarrent le tram, le tyrant arrive juste derrière eux et tente de stopper le véhicule en donnant un gros coup, provoquant une légère envolée d'un côté du wagon avant qu'il ne se repose dans un crissement de métal, et on peut voir qu'un côté est tout enfoncé. Il saisit ensuite la fenêtre du conducteur arrière et tente d'arrêter le tram, ce qui provoque un test d'AGL pour ne pas tomber. Un crissement de métal strident et long se fait entendre alors que les roues chauffent, il faut le faire lâcher prise pour faire repartir le tram (en visant sa tête ou en lançant une grenade). Le voyage continue quelques dizaines de minutes avant qu'ils n'arrivent à la station du beffroi, sans autre incident, le tyrant est hors de vue. Il y a aussi une explosion provenant de plus loin, au nord, puis plus rien.

Le tramway arrive tranquillement à la station du beffroi, qui possède des quais couverts. Le beffroi, énorme tour de pierre à l'allure gothique, possède une immense horloge et des cloches sonnant à heures régulières. C'était un bel endroit, avant. On y organisait des galas ou des mariages. Umbrella y organisait aussi des diners de charité où aimaient se pavaner le maire Warren et le commissaire Irons. Désormais seuls les morts l'habitent. Devant le beffroi se trouvaient de beaux jardins et des chemins de graviers ainsi qu'une superbe fontaine de pierre noire munie de spots aux couleurs chaudes. Mais un hélicoptère désormais calciné s'y est écrasé, et tout a brûlé. Plus loin devrait se trouver l'hôpital, mais de là où il est supposé être montent désormais d'épaisses volutes de fumées noires. On peut supposer assez facilement qu'il est désormais détruit. C'est là que les ennuis ont vraiment commencé pour Hans, et Lloyd avait l'habitude d'aller le chercher là-bas pour ensuite aller boire avec lui. Anderson et Harrington avaient plus l'habitude de se faire refouler lorsqu'ils demandaient à obtenir des infos ou à voir un responsable.

Il y a ici plusieurs voies à cette station, mais ils doivent activer la leur depuis une salle de contrôle. Le tram se range sur la voie principale puis il faut activer celle qu'ils veulent prendre. Sans activation, ils ne peuvent que repartir en arrière. S'ils continuent tout droit, ils iront au nord-ouest. Il leur suffit d'activer celle menant au nord-est et donc les rapprochant du lac. Il s'agit d'une petite gare avec quelques bureaux et permettant de gérer les trams du centre-ville et des autres stations. Cette station ressemble à la précédente, un peu plus grande cependant. Il y a même des distributeurs sur les quais. Un escalier à côté des guichets permet de monter à la salle de contrôle d'où, depuis une vitre, on peut voir les quais. Un côté de la vitre est tâché de sang, mais il n'y a aucun cadavre. Il y a aussi un panneau de contrôle avec deux chaises et un panneau sur un mur comportant des diodes et représentant les lignes. La ligne devant l'université, celle que les Pjs veulent prendre, clignote rouge. Il n'y a aucun mort qui attaque l'endroit, mais plusieurs cadavres criblés de balles sont au sol dans le hall.

Un pas lourd se fait soudain entendre et juste devant un Pj surgit le Némésis, armé d'un lance-roquette. Il inspecte les Pjs un par un puis dit « STARS » avant de repartir, n'ayant pas trouvé sa proie. Il envoie valdinguer quiconque l'attaque mais ne semble pas s'en préoccuper plus que ça (cependant si un Pj insiste il se fera mettre en pièces sans autre forme de procès). On trouve facilement la commande sur les panneaux, les N° des voies sont indiqués à chaque bouton, correspondant au n° affiché au-dessus de chaque voie. On peut ensuite repartir dans le calme.

Le tramway avance tranquillement dans un bruit de moteur. Le groupe arrive au fleuve qui traverse Raccoon et emprunte le pont de Raccoon Street, un large pont qui relie les deux parties de la ville. Après ce pont se trouve les quartiers aisés et modernes ainsi que le campus universitaire de Raccoon, aujourd'hui dévasté. De nombreuses habitations et restaurants chics bordent le fleuve. C'était un bel endroit auparavant, qui comme bien d'autre est désormais perdu. Après quelques temps les Pjs voient la forme d'un autre tram sur la voie, bloquant leur passage vers la prochaine station. On peut aller jeter un coup d'œil au tram, il est bloqué par un poids-lourd retourné sur la voie et calciné, impossible de le dégager. Un peu plus loin vers le campus se trouve un énorme barrage de police ainsi qu'une masse grouillante de morts en uniforme dispersés un peu partout.

Le meilleur moyen de rejoindre le lac se trouvant au-nord-est de Raccoon est de traverser les jardins des maisons vers Ivy Street. Il y a pas mal de résidences, elles sont en général grandes, modernes, entourées par un jardin fourni et propre, lui-même entouré de haies et murs. Certains Pjs se rappellent peut-être être venu il n'y a pas si longtemps pour faire parler un homme. A l'époque c'était les flics qui les traquaient. Aujourd'hui ils font équipe avec des flics. Tournure étrange, mais au moins ils sont en vie.

En regardant autour d'eux, ils voient que cet endroit, bien que plus friqué, n'a pas été épargné. Les grilles sont défoncées, du sang a éclaboussé les baies des salons quand celles-ci ne sont pas en morceaux, tout comme le parquet des pièces. Il n'y a pas âme qui vive mais on peut parfois tomber sur un cadavre rampant vêtu d'anciens vêtements de marque, ou un corps sans vie à côté de la piscine, son sang ayant coulé et étant maintenant mêlé à l'eau devenue rougeâtre. Un PJ (pris au hasard) se sent observé, mais il ne voit rien (il s'agit des hommes de Brown parasités qui ont repéré le petit groupe et vont le surveiller à partir de maintenant). Le soleil et l'odeur de pourriture environnante associée au silence qui règne ici rendent l'endroit extrêmement oppressant.

Heureusement après plusieurs heures les Pjs arrivent à la lisière du parc entourant le lac alors que le soleil est dans sa phase descendante. L'endroit est assez vallonné et il y a de nombreux arbres, et un peu plus loin se trouve le lac. Après avoir franchi la route on tombe directement sur une pelouse tondu peu de temps avant la contamination. D'après la carte, les hommes se dirigeaient vers un point un peu au nord du lac. Le mieux est de prendre un des petits chemins qui y conduisent mais, alors qu'ils avancent, les Pjs peuvent entendre un bruit d'hélicoptère qui s'approche. La zone où se dirigent les hommes est une petite clairière à côté du lac. On peut enfin voir au loin la masse imposante et morbide de l'ancienne usine de retraitements des déchets.

Et effectivement, un hélicoptère s'approche de la position des hommes. Ceux-ci sont 3, ils surveillent la zone, visiblement paniqués. Glenn prend alors un des Pnjs en otage (ou un Pj si aucun Pnj n'est disponible, mais le Pj aura le droit à une réaction) et ordonne au groupe de poser les armes en appelant le groupe de mercenaires qui se retourne et met les Pjs en joue (ils sont cependant de l'autre côté du lac). Il hurle aux mercenaires que seul lui connaît le mot de passe de l'ordinateur et qu'ils ont besoin de lui en vie. Les acheteurs semblent soudain hésiter et se regardent (en effet ils n'ont pas réussi à passer la sécurité de l'ordinateur après avoir récupéré les données et se demandent donc si finalement Glenn ne serait pas nécessaire), mais personne n'a le temps d'agir car une plus grande menace arrive.

Le tyrant, ne les lâchant pas, arrive d'un pas lourd et rapide. En voyant ça, Glenn commence à reculer avec l'otage qu'il finira par abattre avant de filer vers l'hélico en sprintant. Ici il n'y a pas vraiment d'autre choix que de faire la même chose, car le tyrant arrive vite. De l'autre côté du lac, les mercenaires sont stupéfaits, leur chef fait de grands signes à l'hélico qui commence à se poser. Le tyrant fonce dans le lac, bien décidé à abattre l'hélico. Il coule mais marche sous l'eau. Arrivé de l'autre côté, Glenn hurle aux mercenaires de ne pas tirer sur lui et de le couvrir avant de tirer vers les Pjs en avançant. Les Pjs peuvent allumer le pilote et, s'ils manquent leur coup ou qu'ils préfèrent se mettre à l'abri, le tyrant tentera d'envoyer un des énormes rochers posés un peu partout dans le parc sur l'hélicoptère, le faisant finalement tomber en cas de succès sur les mercenaires qui sont presque tous tués à part le chef qui tient l'ordinateur. Les Pjs peuvent le tuer et récupérer rapidement l'ordinateur avant que le tyrant ne les atteigne, ou bien mettre celui-ci à terre temporairement. Glenn ne parviendra pas à monter quoi qu'il arrive dans l'hélico, mais il tentera de récupérer les données pour avoir une monnaie d'échange et se fera probablement abattre ici ou bien écraser le crâne par le tyrant. Si le Mj le souhaite cependant, il peut s'échapper au grand déplaisir des Pjs.

Les Pjs doivent courir à travers le parc pour échapper au tyrant qui les poursuit. Inlassable, il n'arrête jamais et traque sa cible. Qu'ils aient ou non les données, s'ils veulent partir d'ici, ils n'ont pas d'autre choix que de se rendre au RPD pour se servir de la seule radio en ville fonctionnant encore et ayant suffisamment de puissance (tout du moins l'espèrent-ils). Il leur faut donc refaire le chemin inverse. Perdre le tyrant temporairement est assez facile, mais là où le groupe doit avancer lentement pour ne pas se faire repérer par les hordes de morts, lui peu foncer à travers un tas de zombies sans aucun problème. C'est pourquoi au détour d'une rue, ou derrière un mur, ils entendent toujours à un moment le son de ses pas revenir ou s'éloigner, il les cherche.

La nuit tombe alors qu'ils arrivent à leur tramway (c'est une demi-lune, on voit mal sans lumières), ils voient alors un petit groupe en train d'examiner le véhicule. Des hommes en noir, impossible de dire pour qui ils travaillent, sont en train d'inspecter le véhicule. Ils sont trois, revêtus d'une armure noire et armés de MP5 (les chargeurs sont pleins mais ils n'ont pas d'autres balles) et de couteaux de combat. Ils n'ont pas besoin de torche pour y voir correctement. Deux sont à l'intérieur du tramway et occupés à inspecter les wagons (dans des wagons différents), le dernier fait le tour du tramway en surveillant la zone. Le tyrant n'est pas loin, et il faut attaquer pour repasser le pont de toute manière. Les surprendre est possible, mais il faut faire attention, car ces soldats sont ceux de Brown, et le parasite en eux n'attend qu'une occasion pour récupérer une nouvelle enveloppe, surtout si celle qu'il occupe est blessée **– Annexe III**.

Les Pjs peuvent ensuite repartir alors que les pas lourds arrivent derrière eux, suivis par des morts affamés attirés par le combat. Le tram reprend vie et ils traversent le pont, ses phares illuminant la voie, puis ils arrivent à la gare du beffroi. Cette-fois ci aucun monstre géant armé d'un lance-roquettes, ils peuvent repartir sans souci. Tandis que la lune monte lentement dans le ciel, tous pensent à leur départ prochain de cet enfer (avec la peur au ventre s'ils n'ont pas les données). Mais le fait d'avoir des agents gouvernementaux dans le groupe peut peut-être aider à négocier en cas de besoin. Il faut maintenant espérer que le Raccoon Police Departement soit encore en état, pas envahi, et que la radio soit opérationnelle. Tellement de possibilités de ne pas réussir, c'en est déprimant. Et les autres Pjs qui ont été emporté par Brown. Probablement morts, et d'une manière douloureuse. Harris veut voir l'ordinateur, il veut voir s'il peut cracker le code et accéder aux données.

Alors que chacun est probablement dans ses pensées, les Pjs peuvent faire un test de PER pour voir soudain une énorme masse surgir d'une ruelle et foncer contre le tram qui subit un terrible coup et fait un tonneau en continuant sa course encore une dizaine de mètres. Dans un crissement de ferraille, il s'arrête finalement entre des carcasses de voitures. Chacun doit faire un test d'AGL avec un malus de 2 si le test de PER précédent a échoué, ceci afin de ne pas prendre de dégâts. En cas d'échec ils perdent 1d6 points de vie (ne pas compter d'armure). Le Pj détective est éjecté du tram. Il s'écrase alors entre deux voitures ou dans une haie. Harris est éjecté et atterri juste devant le tram. Brown arrive alors, transformé en une horreur sans nom. Il s'agit de la chose qu'Anderson et Harrington avaient vue dans les tunnels et qui avait failli les dévorer.

Brown cherche le Pj détective, il lui faut que celui-ci se traine et se cache rapidement. Puis on peut entendre et peut-être même voir alors que Brown saisit Harris en lui brisant les os et le dévore dans un bruit affreux. Il se retransforme ensuite en humain, les vêtements presque complètement déchirés. Il regarde autour de lui et regarde ce qu'il reste du corps de Harris en soupirant et en disant qu'il a encore perdu la tête. Puis il appelle Lloyd, lui disant qu'il sait qu'il est là, il l'a vu à travers ses enfants, avant que ceux-ci ne soit tués. Brown va fouiller le tram et s'étonne de la présence des Pjs policiers, il les fouille et leur dit que de toute manière ils n'ont aucun intérêt. Brown trouve les données dans le tramway, rigole légèrement et détruit l'ordinateur. Si c'est Lloyd qui avait les données, alors l'ordinateur est en morceaux à cause de l'impact.

Après avoir regardé le tram, Brown soupire, saisit toutes les armes qu'il peut trouver (Lloyd perd l'arme principale qu'il portait ou avait en main, soit elle est détruite soit elle a volé trop loin) en disant que ses hommes en auront besoin. De toute manière il est certain qu'ils finiront par se faire dévorer. Puis il repart dans la direction par laquelle il est arrivé et descend par une bouche d'égout. Quant aux Pjs et Pnjs (si l'un d'eux a survécu), ils arrivent à peine à bouger. Avant de sombrer dans l'inconscience qu'ils sentent arriver, ils peuvent faire une dernière action pour se cacher des morts qui arrivent. Ils peuvent soit se mettre dans le tram (qui les protègera) ou tenter de se cacher sous une voiture. Ou trouver autre chose. Mais il faut faire vite.

Conclusion

Alors que le sang coule contre votre crâne, vous tentez de vous mettre à l'abri et de saisir une arme, mais vous n'avez plus grand-chose sur vous. Les soupirs des morts se rapprochent tandis que la panique vous envahit, associée à une forte douleur.

Vous ne réfléchissez même plus à votre but, car alors que tout devient noir, le seul objectif ici est de survivre, juste de survivre à l'horreur présente. Rien ne pouvait vous préparer à la visite de Brown, mais la haine qui le suit est forte. Trop forte pour vous.

Annexe I : Glenn Reed

Glenn est ancien un agent double qui a trahi la Compagnie en cachant les données sur le sérum de Brown après les avoir obtenu en utilisant les Pjs. Sa traîtrise n'a été révélée que récemment, en grande partie à cause de la réapparition de Brown.

N'ayant plus qu'une carte en main, il sait que sortir de Raccoon sera difficile, mais il est prêt à tout pour rester en vie. Les Pjs sont une possibilité pour cela, mais il se doute de leur ressentiment à son égard. S'il quitte la ville, sa fortune est faite.

Caractéristiques :

FOR : 5	ESP : 3
AGL : 5	CHA : 3
CON : 6	PER : 4

Compétences :

- Armes à feu +3
- Cors-à-corps +2
- Customisation +1
- Premiers soins

- Points de vie : 24

Annexe II : Ordre de mission des acheteurs

Groupe ECHO

Objectif principal : Récupération du sérum et exfiltration au point de rendez-vous.

Prévision de combat : élevée

Exfiltration : par voie aérienne

Commentaire : UBCS et USS sur place, nombre inconnu. Armes biologiques déployées par Umbrella sur la zone infectée.

En cas d'impossibilité à suivre le chemin initialement prévu, se rendre au relais Delta, il s'agit d'une ancienne maison reconvertie pour nous servir de couverture située à l'angle de Central Street et de de Park Street, en face de la station centrale. Une petite équipe sera installée ici et aura pour objectif de créer un point de sortie à ECHO.

Annexe III : Réaction d'un parasite

En cas de blessure grave, si la moitié des PV sont enlevés d'un coup, alors le parasite sortira du corps qui lui tombera raide mort. Rapide et de couleur variable, il s'agit d'un amas tentaculaire visqueux avec un gros œil capable de saisir des objets et qui cherchera un nouvel hôte non parasité (en passant par la bouche par exemple). Les parasites incontrôlables ne s'attaquent pas entre eux mais attaque tout le reste (tyrant, hunter, Pj). Il faut faire un test de CON+FOR pour le faire tomber à terre et l'écraser, sinon…

Sinon, en cas de mort de l'hôte, le parasite à 50% de chances de mourir. S'il survit, il sortira par la bouche et sautera sur l'être vivant le plus proche. Il est capable d'attendre le moment opportun pour cela (comme une fouille…).

Le parasite possède les caractéristiques du corps qu'il occupe, il ne quitte celui-ci que quand il peut agripper sa nouvelle victime.

Fin du chapitre V

Chapitre VI : Ruine

Introduction

La mort arrive. Auparavant, elle sortait en rampant des ruelles et se massait autour de vous, tentant de déchirer vos chairs. Vous parveniez à lui échapper d'une manière ou d'une autre, même si cela se faisait parfois au prix de sacrifices. Mais désormais le problème est tout autre. Un engin nucléaire va raser cette nécropole, et vous avec. Vous ne pourrez pas y échapper en vous faufilant dans un abri ou en tirant dessus. Ce qui s'apprête à arriver n'a ni émotions, ni pulsions, ni pensées. Ce n'est qu'une machine dont le but est de produire une explosion thermonucléaire afin de vaporiser intégralement Racoon City. Aucune échappatoire, aucune cachette sûre. Une fin inéluctable.

Une seule solution, ramener le sérum à ce qui semble être un allié peu fiable, le secrétaire d'Etat à la Défense Américaine lui-même. Vous avez donc fait la seule chose possible, vous avez tenté de pénétrer dans le laboratoire de Brown. La seule voie connue étant bouchée par des tonnes de béton, et votre seul espoir est venu d'un ordre de mission retrouvé sur un des hommes d'Ethan retrouvé dans les décombres. Non seulement lui et ses hommes devaient récupérer le sérum du labo, mais ils devaient ensuite traquer et éliminer de Glenn, considéré comme un traître, et récupérer des données subtilisées il y a de cela des mois à Brown lors de la destruction de son premier laboratoire. Glenn les avaient en fait cachés ou peut-être remplacés, et comptait les vendre juste après avoir révélé sa vraie nature. Les données n'ont en fait jamais quitté la ville de Racoon. Vous avez joué au jeu du chat et de la souris avec les acheteurs de Glenn, qui d'après ses dires l'avaient trahi et avaient les données.

Traverser la ville fut ardu, surtout avec un Tyrant au trousse, et vous avez finalement affronté les acheteurs, des mercenaires, mais vous ne savez pas qui les a envoyé. Glenn vous a trahi encore une fois, mais ce fut la dernière, et vous êtes parti en emportant les données récupérées sur les corps des mercenaires. Alors que vous repartiez, la vie vous appris encore une fois que rien ne se termine jamais bien. Traversant la ville en tramway, Brown percuta le véhicule avec sa force monstrueuse, le faisant dérailler. L'ordinateur transportant les données fut détruit par le choc, le scientifique vous accompagnant fut dévoré par un Brown incontrôlable qui, après avoir repris apparence humaine, pris les fusils mitrailleurs pour, comme il le dit lui-même, ses hommes, et partit après avoir tenté de trouver le détective. Celui-ci réussit tout juste à se cacher dans le tram couché avant de perdre connaissance, aux côtés des policiers assommés, alors que les morts arrivaient de toute part et entouraient le véhicule malmené.

Du côté des survivants emmenés par Brown dans les égouts, la situation passa encore une fois non loin du désastre. Tentant de fuir désespérément le laboratoire que le docteur avait remis en état pour continuer ses odieuses expérimentations, ils croisèrent d'anciens ennemis et parvinrent à subtiliser le sérum du chercheur fou en utilisant ses propres créations contre lui. Le laboratoire et son maître furent détruits dans le processus, et les malheureux fous qui avaient défiés Brown faillirent connaître le même sort. Mais ils s'en sortirent. Certains purent quitter la ville, sauf, tandis que d'autres pouvaient choisir de rester afin de retrouver leurs compagnons.

Et alors que tout semble perdu et que seule reste la mort, des individus traversent la ville en flamme et, aidés d'un traceur, parviennent non loin de l'endroit où se trouve un tramway couché. Ceux se trouvant à l'intérieur de celui-ci se réveillent doucement, le corps envahi par la douleur. Tentant de rassembler leurs idées, ils prennent peu à peu la mesure de la funeste fin qui semble les attendre.

Mercredi 30 septembre 1998, vers 17h :

Le soleil est bien descendu dans le ciel alors que les Pjs ayant quitté le laboratoire de Brown arrivent au niveau du tramway. Ils ont dû tirer quelques balles en chemin. Cachés sur le toit d'un immeuble, ils peuvent voir une dizaine de morts accolés au tram couché, leurs bras levés vers le haut, comme s'ils tentaient d'attraper quelque chose. Autour de ce petit attroupement, une demi-douzaine de morts répartis de manière éparse avance lentement, sans but précis. Evidemment c'est sans compter sur les centaines d'autres qui se trouvent dans les quartiers alentours, les immeubles, les maisons… Le traceur est clair, le signal provient de cet endroit. Ils peuvent appeler pour voir s'il y a une réaction, évidemment cela fera venir 1d6 zombies vers lui (ceux du tram ne se déplacent pas ailleurs). Le groupe dans le tramway est presque totalement dans le coltard mais peut répondre.

Les Pjs peuvent ensuite aller vers le tramway, celui-ci est couché, il suffit de remonter un peu au nord et de monter (test d'AGL) dessus, car il n'y a pas de zombies dans cette zone. Se faisant, tenter de monter attirera 1d4 zombies qui seront là un round plus tard, les Pjs n'auront que deux chances chacun avant d'être saisi, mais ils peuvent s'entraider. Ils peuvent ensuite rejoindre le groupe se trouvant dans le tramway du milieu. Voir toutes les mains des morts tentant de les saisir n'est évidemment pas du tout rassurant, mais ils peuvent descendre via une fenêtre brisé dans le wagon. Les Pjs à l'intérieur sont dans un sale état mais vivant. Une seule chose à faire, les réveiller et les soigner, ils auront besoin de plusieurs heures de repos pour reprendre la route, ils tiennent à peine debout pour le moment. Ceux qui ne sont pas soignés sont presque inconscient et nécessite une aide, ceux soignés ont -2 à toutes leurs caractéristiques jusqu'à ce qu'ils se reposent au moins six heures. Après avoir soigné au moins deux personnes ou épuisé les trousses de soins, un licker se jette soudain sur la fenêtre brisée juste au-dessus des Pjs. Il va donner des coups de griffes et de langues puis se jettera sur quelqu'un à moins qu'on l'abatte. Evidemment ce raffut attire nombre de morts.

Le meilleur moyen de fuir cette zone de plus en plus dangereuse est encore de passer par le tramway dont l'arrière est encastré dans le mur d'une boutique, on peut alors aisément passer par la fenêtre se trouvant juste au-dessus. On peut aussi remonter vers le nord et s'engouffrer dans un immeuble de l'autre côté de la rue après quelques tirs. Dans tous les cas, les morts tenteront d'entrer. En utilisant le tramway, les Pjs se retrouvent directement au premier étage. Un couloir file devant eux, et tout au bout à gauche se trouve une porte donnant sur un gros escalier en colimaçon et permettant de descendre ou de monter (l'immeuble fait deux étages). Des portes d'appartement sont ouvertes, d'autres sont barricadés. Parfois on entend les morts qui frappent. Les morts ne pourront pas entrer au rez-de-chaussée car tout est barricadé, ceci permettant ainsi aux Pjs de souffler un peu.

Il leur faut retrouver leurs forces. Qu'importe ce qu'il se passe, il faut trouver de la nourriture et de l'eau. Ils devraient aussi vérifier leurs armes. Il va leur falloir se reposer quelques heures, et un Pj possédant la compétence Médecine pourrait faciliter un peu les choses. Il pourra comprendre qu'ils ont tous besoin de sommeil, et qu'ils peuvent éviter un malus sur leur constitution s'ils se reposent. Ce repos est aussi le moment pour discuter, pour faire un point. Les Pjs possèdent plusieurs pièces intéressantes du puzzle permettant d'éclairer la situation, et il est aussi temps de décompter les morts.

Qu'ils se reposent ou non il va leur falloir se déplacer en pleine nuit, ce qui est suicidaire, mais attendre le lever du soleil équivaut à attendre le missile nucléaire. La lumière de la ville est presque inexistante par endroits, les appartements et maisons sont éteints et de nombreux lampadaires ont été détruits par les accidents. Les néons des enseignes éclairent cependant encore de nombreux trottoirs. La nuit est ici tel un cauchemar où les ténèbres cachent des créatures qui veulent les dévorer.

Mercredi 30 septembre 1998, tard dans la nuit :

L'objectif est normalement clair : aller au Raccoon Police Departement. Le plus indiqué est de passer de toit en toit mais, malheureusement, ils n'auront parfois pas d'autres choix que de repasser par le sol. Après avoir marché pendant quelques temps sur les toits parfois fragiles, ils doivent ainsi lentement descendre un escalier de secours métallique les menant dans une rue, car il faut bien franchir les routes. Derrière les portes et les fenêtres, ils peuvent entendre les râles des morts qui hantent la ville. Sans autre choix, les voilà repartit. La lune monte vite dans le ciel alors qu'ils traversent les ruelles avec attention, et elle semble les éclairer de sa lueur fantomatique. Les morts sont partout, et le moindre détour prend un temps hallucinant. L'obscurité est un obstacle de plus, un obstacle de taille. Ils sont finalement forcés une nouvelle fois d'entrer dans un bâtiment afin d'éviter une petite horde de morts qui veulent se remplir l'estomac pourrissant.

Le groupe pénètre par une porte métallique se trouvant à côté de grosses bennes dans un très grand magasin de meubles et d'équipements pour faire des travaux chez soi. Le bâtiment serait plongé dans l'obscurité (à part les vitres brisées donnant sur l'artère principale et qui permettent de faire entrer de la lumière dans une partie du magasin) sans le trou au plafond, trou causé par un hélicoptère dont la carcasse repose vers le centre du magasin. Des traces d'incendie permettent de voir que le bâtiment a failli partir en flammes, mais de toute évidence les sprinklers ont fait leur œuvre. On peut entendre des bruits de mâchonnements venant du fond du magasin, en effet six zombies dévorent une pauvre femme et son enfant, le sang ayant giclé au sol et sur le mur. Les Pjs sont donc confrontés à un choix : passer du côté des zombies, du côté des vitres, ou se déplacer à côté de l'hélico. Mais qu'importe leur choix, le sol fragilisé par l'engin va se dérober sous leurs pieds.

Les Pjs doivent tous effectuer un test d'AGL avec un malus afin de parvenir à ne pas tomber. Ceux qui chutent voient le monde s'écrouler autour d'eux et se retrouvent soudainement dans un parking souterrain à moitié inondé, ce qui atténue suffisamment le choc pour que la chute n'occasionne aucun dégât. Par contre leur équipement prend l'eau et ce qu'ils avaient en main est tombé dans l'eau, sauf s'ils ont réussi un nouveau test d'AGL.

Alors qu'un Pj cherche certainement son arme tombée à l'eau ou bien se remet de la chute, il entend une étrange respiration. Un coup d'œil vers le plafond (c'est impossible à voir sans une lampe torche cependant) et ils peuvent voir alors une masse de chair qui semble presque avoir fusionnée avec le béton. De cette masse de chair sort le haut d'un torse ainsi que la tête, bien qu'en mauvais état, d'une femme qui étrangement respire comme si ses poumons étaient à moitié remplis de sang. À côté se trouve une autre de ces masses de chair, mais celle-ci semble ouverte de l'intérieure, et vide. Un coup d'œil aux alentours permet de voir plusieurs de ces masses de chair, certaines vides, d'autres refermés mais avec quelque chose bougeant à l'intérieur, et d'autres avec des têtes humaines en sortant.

Quoi que fasse les Pjs, la femme lève la tête vers eux et soudain une longue langue rouge sort de sa bouche pour agripper le plus proche des Pjs – **Annexe I**. Il faut rapidement abattre le monstre puis les autres masses de chair commencent à s'agiter alors que les têtes se tournent vers les Pjs à la recherche de chair fraiche.). Il y a un total de 4 créatures qui saisiront les Pjs dès que possible (une seule par Pj). Si un Pj est saisi, il subit à chaque round des dégâts liés à la strangulation alors qu'il est violemment tiré par la créature qui va tenter de le ramener vers elle pour le dévorer. Un Pj saisi peut tenter une fois par round de se soustraire à l'emprise du monstre avec un test d'AGL+FOR réussi.

Si des Pjs se trouvent toujours en haut, ils verront alors nombre de zombies commencer à briser et traverser les vitres pour venir vers eux, tandis que ceux qui étaient occupés à manger la femme et l'enfant se relèvent pour attraper de nouvelles proies toutes fraiches. Les Pjs doivent alors choisir. Ils peuvent soit sauter à leur tour pour aider leurs compagnons en bas (il suffit de bien penser à agripper son arme pour ne pas la perdre). Pour sorit de ce satané parking inondé, il faut rechercher l'escalier qui se trouve et qui permet de rejoindre le rez-de-chaussée. Les Pjs qui l'empruntent franchissent alors une porte métallique tandis que derrière eux des morts commencent à tomber dans l'eau et à se relever pour les suivre. Sinon les Pjs qui ne sont pas tombés peuvent choisir de se diriger vers la porte métallique se trouvant au fond du magasin et donnant sur un couloir de béton. Dans ce couloir se trouvent d'autres portes. La première donne sur une remise avec des outils d'entretien, une seconde porte donne sur la rue, une troisième donne sur le parking souterrain et la dernière permet d'entrer dans le hall d'un cinéma – **Annexe III**. Impossible de sortir dans la rue, il s'y trouve bien trop de morts attirés par le bruit qu'a fait le sol en s'effondrant. Le hall est bien plus sûr, mais il n'est pas bien grand. Le sol y est recouvert d'une moquette rouge imbibée de sang, et sur les murs blancs se trouvent de nombreuses affiches de films encadrées.

Chacun des Pjs a eu au moins une fois l'occasion de mettre les pieds dans un cinéma de ce genre. L'endroit est petit mais c'est un bijou de technologies avec le top des films de 1998 (il y a notamment des affiches de « The Truman Show » et de « Il faut sauver le soldat Ryan »). Une porte tambour permet d'entrer et de sortir, mais il semblerait que quelqu'un se soit chargé de bloquer les portes en y amassant les sièges mis à la disposition des clients. Cela semble solidement bloqué pour tout Pj qui examinerait l'entrée. Mais il semble aussi que ceux ayant fait cela se soient transformés car plusieurs morts hantent le hall, ce qui va forcer les Pjs à se battre une nouvelle fois. Ils pourront ensuite fouiller l'endroit et déterminer par où aller. Au fond du hall se trouvent deux caisses qui normalement servent à vendre des billets mais un des machines est à terre, ainsi que des dollars et un corps mâchonné en bien trop mauvais état pour se relever mais capable de donner des coups de dents à l'imprudent.

Derrière les caisses se trouve un mur contre lequel est posé de quoi faire hot-dogs et pop-corn, ainsi que diverses machines à sodas. Rien ne semble avoir été touché et les Pjs peuvent en profiter s'ils le souhaitent, ça réchauffe le cœur et permet de récupérer des forces. De chaque côté des caisses se trouvent une porte battante permettant d'accéder à un couloir. Enfin dans un coin se trouve un gros escalier destiné aux employés. L'escalier permet de rejoindre les cabines de projection ainsi qu'un vestiaire pour les salariés – **Annexe IV**. La porte du vestiaire doit être enfoncée, il suffit cependant de tapoter dessus ou d'écouter attentivement pour comprendre que des morts se trouvent derrière, tandis que l'enfoncer sans réfléchir enverra directement le malheureux Pj dans les bras de trois morts. À l'intérieur des vestiaires se trouvent des vêtements pour hommes et femmes, il y a aussi une petite pharmacie avec de quoi faire des soins sur quelques personnes. Les zombies sont des employés du cinéma.

Au RDC, les couloirs se trouvant derrière les portes battantes permettent d'accéder aux salles de cinéma, aux toilettes et aux réserves du cinéma. Les salles où ont lieu les projections sont assez grandes et sont plongées dans l'obscurité, il faut d'abord les allumer via les cabines de projection. Ne pas le faire est risqué car dans les salles se trouvent au sol des morts qui pourraient se relever ou agripper un Pj. Les repérer dans l'obscurité est difficile. Chacune de ces salles possède aussi une porte de secours ne s'ouvrant que de l'intérieur et donnant sur une ruelle quasiment vide. En passant par cette ruelle, les Pjs arrivent alors sur l'une des principales artères de la ville. De l'autre côté de celle-ci, vers au sud, se trouve la station de tramway nommée Centrale Station qu'ils ont traversé plusieurs fois ces derniers temps, et à quelques pâtés de maisons encore plus au sud se trouve le RPD. La route est cependant envahie de morts et de carcasses de voiture. En revanche la route menant à l'est, vers la mairie, est bien plus calme (mais loin d'être déserte). Le feu du côté de la station essence semble s'être calmé mais il a emporté une bonne partie des quartiers Est, dont le Racoon Press.

Leur destination est le RPD, et il se trouve au sud de leur position. La seule solution est de contourner la zone où des hordes sont massées et d'espérer que la situation est un peu plus calme du côté de la mairie. Ils vont cependant devoir hâter le pas, car un tyrant va venir les pourchasser. Il s'agit de celui qui les pourchasse inlassablement depuis le début. Il va apparaitre derrière eux, en détruisant un pan de mur du cinéma donnant sur la petite ruelle. Pourchassés et alors qu'une pluie fine s'abat sur eux, les Pjs vont devoir courir en ouvrant le feu sur les morts qui ne feront que les gêner afin de rejoindre le plus rapidement possible le seul endroit qui ne semble pas totalement envahi : le City Hall. Malheureusement, l'entrée du bâtiment est sur Warren Street. Traverser la route semble prendre un temps infini, il faut slalomer entre les voitures que le tyrant repousse avec force, avec une chance d'écraser un Pj ou un zombie (lancer un 1d6, sur un 1 ou 2, un des Pjs doit esquiver ou se prendre le véhicule qui inflige les dégâts d'un tyrant divisé par deux. Le Pj touché est choisi sur un deuxième lancer de dé. Autrement un zombie se prend le véhicule). Afin de traverser ce no-man's land, les Pjs vont devoir effectuer un test d'AGL tout en éliminant les vagues successives de morts qui sont sur leur chemin. En cas de réussite, il ne leur faudra que 4 rounds pour rejoindre la mairie, et en cas d'échec il leur en faudra 4+1d4. À chaque round, il y a 1d4 morts qui attaquent les Pjs, se répartissant de manière totalement arbitraire. Chaque nouveau round amène toujours plus de zombies. Ils peuvent tenter bien sûr d'esquiver les attaques et de continuer leur chemin.

Le groupe finit par arriver devant le large escalier orné de piliers massifs et stylisés. Devant chacun de ceux-ci se trouve un lion sculpté d'une taille impressionnante. Derrière deux piliers se trouve une double porte massive en bois renforcée de métal et entrouverte. Lorsque les Pjs atteignent le haut des escaliers, et si le tyran est encore debout, celui-ci est dépassé par les zombies qui le gênent et est alors en train de faire un massacre, laissant du temps aux Pjs pour entrer dans le bâtiment. D'autres morts s'approchent rapidement et il vaut mieux refermer la lourde porte que l'on peut ensuite bloquer grâce à un loquet. Finalement le calme revient tandis que les pas du tyrant semblent s'éloigner et qu'il se désintéresse temporairement des Pjs. On peut clairement entendre la chose marcher le long de la mairie, puis ses pas disparaissent sous le bruit des morts. Impossible de dire quelle est sa prochaine destination, peut-être a-t-il repéré une nouvelle proie… Les seuls sons que peuvent désormais entendre les Pjs sont les soupirs des morts.

Les voilà dans la mairie de Racoon, bâtiment presque aussi fameux que l'ancien musée qui, après restauration, devint le Racoon Police Departement. La mairie est un peu plus moderne, mais tout aussi luxueuse – **Annexe V**. Évidemment, les Pjs ne sont plus dupes. Ils savent maintenant d'où est venu l'argent qui a permis de financer cette opulence. Le groupe se trouve dans le hall d'entrée qui donne sur des guichets, eux-mêmes se trouvant derrière une large vitre couverte de sang séché. Dans le hall se trouve aussi quelques bancs en bois, des plantes vertes et un ballon d'eau avec des gobelets. Le sol est dallé et leurs pas résonnent dessus. Si, au cours des parties précédentes, des Pjs ont laissé des traces lors de leurs passages en ces lieux, alors la vitre sera renforcée (il faudra de nombreux tirs pour en venir à bout, ou bien une grenade). Il y a aussi une grande ouverture donnant sur le hall principal, mais une grille épaisse en métal en bloque l'accès. Celle-ci ne bougera pas sauf sur une réussite de l'un des Pjs sur un test de FOR, et seulement si au moins un autre l'aide et réussit lui aussi, ou bien avec un test de crochetage. Les Pjs finissent normalement par réussir à entrer mais ils feront du bruit, rien que soulever la grille provoque un léger grincement alors que la machine contrôlant celle-ci semble mal prendre la manœuvre. À l'extérieur les morts se mettent à taper, nombreux. Ils ne pourront cependant pas entrer (sauf si on les aide).

Enfin, ils sont à l'intérieur. Qu'ils soient arrivés par les guichets où se trouve un mort qui se réveillera ou par la grille, ils se retrouvent finalement dans le hall principal. Spacieux, ce hall est entouré par un couloir et donne aussi accès à de larges escaliers permettant de rejoindre le premier étage **– Annexe VI**. Lever la tête permet de voir la coupole de ce bâtiment lui aussi rénové et amélioré. On peut entendre l'écho des morts qui vagabondent dehors.

Les Pjs vont certainement vouloir continuer vers le RPD le plus vite possible, mais ils vont comprendre qu'ils sont piégés dans cet endroit et que leur seule chance est de passer par les sous-sols pour rejoindre le RPD. Il leur suffit d'aller dans quelques pièces pour voir par les fenêtres les innombrables morts qui semblent tous se rejoindre vers le centre. Impossible de passer une telle nuée, et impossible de sortir. Quand à utiliser la sortie de secours, c'est une idée dangereuse. Non seulement la porte est scellée par une chaine et un gros cadenas, mais en approchant on peut aisément entendre les morts de l'autre côté. En revanche, détruire le cadenas fera entre une horde qui achèvera le groupe rapidement, surtout à cause des zombies spéciaux. D'ailleurs, l'un des Pjs qui regardera dans la rue par une fenêtre pourra voir durant une seconde le crâne rougeoyant d'un de ces zombies, et un autre entendra le cri enragé d'un de ces monstres dans la rue (il s'agit de Crismon Heads).

Le groupe ne trouvera rien de valeur au rez-de-chaussée. Dans la salle de conférence, un Pj peut voir avec horreur qu'une fenêtre a été fracassée, mais impossible de savoir pourquoi. Elle a été détruite de l'extérieur, les morceaux sont tâchés de sang, mais aucun impact de balle ni trace d'explosif. La fenêtre est cependant trop haute par rapport à la rue et les zombies ne peuvent entrer, à part les Crismon Head. Il est d'ailleurs préférable de partir calmement, ou un Crismon Head arrivera ensuite pour dire coucou.

En revanche, ils vont découvrir quelques traces étranges en fouillant au RDC. Il semblerait que quelqu'un ait tué plusieurs morts-vivants devant le couloir donnant sur le sous-sol. Mais impossible d'y aller pour le moment, une épaisse porte métallique bloque l'accès, et il y a un lecteur de cartes. Étrange installation, surtout dans une mairie. Reste à trouver la carte. Alors qu'ils se posent la question, un coup de feu provient du bureau du maire (cela se produit aussi si un Pj s'approche du bureau en question). Ils peuvent s'y rendre en traversant en premier lieu le bureau des assistants du maire, assistants qu'ils ont sans doute tué assez récemment. Les bureaux semblent avoir été vidés de tout ce qu'ils contenaient, visiblement Umbrella n'a pas eu le temps d'y placer de nouveaux pions. Au bout de la pièce se trouve une large fenêtre donnant sur le spectacle désolé de la ville en flammes. Au sol, le plancher ciré est en parfait état, si ce n'est les traces de sang abondantes conduisant au bureau du maire. Enfin une autre porte donne sur le bureau des secrétaires, semblable aux autres mais plus petits. Le cadavre d'une des secrétaires se trouve dans la salle des archives, déchiquetée, et l'autre fait partie des hordes qui rodent en ville.

Le bureau du maire est luxueux, tout comme les bureaux des VIP d'Umbrella. La décoration rappelle un peu le bureau Brown, ce qui peut faire frissonner ceux qui l'ont vu. Les murs sont bardés d'étagères et d'armoires contenant divers alcools forts. Dans un coin se trouve des cartons pleins d'affaire de Warren, notamment des cadres avec des photos de lui et de personnel d'Umbrella ou de sa famille et notamment de sa fille, une jeune femme blonde portant une belle robe blanche. Le large bureau luxueux du maire se trouve au bout de la pièce, avec derrière lui un portrait de Warren de plusieurs mètres de haut, montrant l'égo démesuré du personnage. Au sol se trouve le corps d'un mort-vivant qui semble avoir muté et est mort très récemment. Un Pj disposant de la compétence Médecine pourra conclure que les morts dans certains cas peuvent évoluer eux aussi. Celui-ci est cramoisi, comme si son sang était venu se coller sur chaque parcelle de sa peau. Des crocs impressionnants lui ont déformé la mâchoire et de longues griffes ont déchiré sa chair, le dotant de serres tranchantes. Ses yeux sont devenus d'un blanc parfait et non plus laiteux comme les autres morts. Il s'agit d'un Crismon Head.

Une grosse armoire se trouve dans la pièce et des tâches de sang s'y dirigent avant de disparaître juste devant. Un test de PER permettra de trouver le bouton caché dans un tiroir du bureau servant à déplacer cette armoire, donnant ainsi accès au salon privé dans lequel se trouve un mourant.

Ce salon est encore plus impressionnant que tout le reste. De larges vitres sans teint donnent sur l'avant de la mairie, par là où le groupe est arrivé. D'ici, ils peuvent observer l'entrée des quartiers Est, en flammes et envahie de morts. Le sol de cette pièce est recouvert de tapis orientaux hors de prix, et d'épais rideaux rouges peuvent se placer devant les vitres. Contre un mur se trouve une grosse cheminée électrique où un feu ronfle tranquillement. Plus loin se trouve une porte en bois donnant sur des toilettes. L'endroit semble un peu poussiéreux. Il y a des alcools dans un meuble et de quoi se servir, mais aussi un ordinateur verrouillé (un informaticien pourra le pirater et une alerte avertira alors qu'il y a 2 intrus dans le tunnel souterrain, mais sans rien ajouter de plus) ainsi que trois gros sièges orientés vers la cheminée, et une petite table avec un cendrier posé dessus a été installée entre les sièges. Enfin, une large carte de la ville est plaquée contre un mur, mais il n'y a rien de noté dessus.

Un homme se trouve sur l'un des sièges, se tenant la gorge tant bien que mal. La large trace de sang se trouvant au mur indique qu'il s'est traîné difficilement. Il s'agit d'un afro-américain d'une quarantaine d'années, avec de l'embonpoint et des cheveux gris. Un Beretta traine à côté du siège, vide. Il n'a rien sur lui à part un portefeuille avec des papiers à son nom : David Garlen. Il a aussi une carte fonctionnant avec le lecteur du rez-de-chaussée. Il porte un pull de bonne qualité mais couvert de sang, un jean et une belle paire de chaussures de ville noires. Il peine à respirer, mais l'intervention d'un médecin peut aider à contrer les effets du poison, David pointant si besoin les toilettes où se trouve une armoire à pharmacie avec le nécessaire. Si personne ne lui vient en aide, il suffoquera et crachera du sang avant de s'effondrer en avant en essayant de respirer et mourra d'une manière horrible.

En revanche, si un Pj soulage sa douleur, il crachera alors un peu de sang et se mettra à parler d'une voix faible en observant chacun d'entre eux. Il semble les connaître, au moins de réputation. Il sait que les labos ont été violemment attaqués il y environ une semaine, et qu'en milieu de mois le maire Warren a disparu. On lui a demandé de se charger d'administrer l'endroit en attendant les prochaines élections, mais il avoue rapidement n'être qu'un pion d'Umbrella et se douter du sort de Warren. Il est horrifié par ce qu'il se passe et sait que la ville est finie, il souhaite aussi la fin d'Umbrella désormais. Aider les Pjs qui ont tant fait souffrir la firme sera un juste retour des choses à ses yeux.

La carte qu'il possède permet d'aller dans les sous-sols, ils pourront de là facilement rejoindre le RPD, l'endroit ayant été bâti dans cet optique. Il a tenté d'y aller mais a dû rebrousser chemin, car des araignées géantes s'y trouvent. Il informe les Pjs qu'elles se trouvent au plafond dans les zones sombres. L'une d'elles a réussi à le toucher mais il l'a blessé avant de partir et de parvenir à refermer la porte. Elles sont rapides et mortelles. David peut aussi leur donner le code de l'ordinateur, ce qui permet d'appuyer la mise en garde du Pnj. Finalement, alors que sa fin approche, il les prévient que la porte métallique a été posée récemment et subie des dysfonctionnements, tel qu'une alarme qui peut sonner lorsqu'on l'active. Il leur faudra rester sur leurs gardes. Il pourra ensuite discuter un peu mais la mort le fauchera soudainement, laissant de nouveau les Pjs complètement seuls.

Le groupe peut se rendre dans le couloir conduisant au souterrain, mais au moins l'un d'entre eux s'effondre si jamais personne ne s'est reposé jusqu'ici, les obligeant soit à rester 6 heures sur place à se reposer soit à abandonner celui qui ne peut continuer. S'ils avancent malgré tout, un second tombera alors peu après être entré dans le RPD.

La massive porte de métal donnant sur le souterrain ne peut être ouverte que grâce à la carte de David, mais sa lente ouverture provoque une sonnerie aigue. Les Pjs seront alors la proie de plusieurs Crismon Head. Ils peuvent cependant gagner beaucoup de temps en barricadant la porte donnant sur la salle de conférence et où se trouve une ouverture. Dès lors, ils pourront passer sans souci. Cependant, lorsque la porte commencera à lentement se refermer, des monstres parviendront à détruire la barricade et il faudra les abattre car ils n'auront qu'à se baisser pour passer. Le couloir est assez grand pour deux personnes. Si la porte était barricadée précédemment, alors seul 2 Crimson Head parviendront à passer. Si la porte de la salle de conférence n'était pas barricadée, alors 4 Crismon Head arriveront les uns après les autres le temps que la porte s'ouvre et que les Pjs puissent se glisser dessous, puis trois autres arriveront avant qu'elle ne se referme. La porte métallique se referme automatiquement tout de suite après l'ouverture totale, car elle n'est pas correctement réglée.

Finalement les Pjs atteignent le poste de sécurité vide par lequel il faut passer pour accéder au souterrain. Il y a deux boîtes de 9mm ainsi qu'un fusil à pompe chargé et un gilet pare-balles, et enfin des talkies-walkies. Dans le poste se trouve aussi plusieurs écrans, mais les caméras auxquelles ils devraient être branchés ne sont pas encore installées. Enfin il y a une porte massive qui donne sur un simple escalier métallique s'enfonçant encore une fois dans les profondeurs de la terre. Une odeur de décomposition en provient, écœurante, mais il n'y a pas un bruit.

Si les Pjs ont eu l'info par David, ils seront sur leurs gardes lors de l'attaque des araignées géantes, autrement ils seront automatiquement pris par surprise.

L'escalier descend sur plusieurs mètres et les amènent dans un tunnel de roche et de terre consolidée par des poutres métalliques. Des travaux avaient clairement débuté et des plaques de métal ainsi que des câbles ont été posés, mais cela n'a pas eu le temps d'être terminé. Malheureusement le système électrique ne semble pas en état de fonctionner, il leur faut avancer dans le noir avec l'aide de torches. Ils vont devoir marcher durant quelques minutes avant d'entendre loin devant le bruit d'un écoulement d'eau, mais à peine l'auront-ils perçu que deux gigantesques et horribles araignées vont se jeter sur eux du plafond. Le combat s'enclenche après que tous aient fait un test de Sang-Froid, et au moins deux Pj sont directement au contact et sont attaqués. S'ils ont été prévenus cependant, ils auront eu le temps de faire feu sur la cible de leur choix. L'une des araignées a été blessée par le tir de David un peu plus tôt.

Un peu plus loin se trouve un autre poste de sécurité, pas encore terminé, ce qui a certainement provoqué la mort des hommes à l'intérieur. Les Pjs vont devoir avancer en détruisant les énormes toiles qui bloquent le chemin, car le poste en est rempli. Il y a aussi deux gros cocons renfermant les corps de gardes d'Umbrella morts, et au sol non loin se trouvent 2 pistolets, mais l'un d'eux est vide et l'autre dispose de 1D6 balles de 9mm. Il y a aussi une armoire avec un gilet d'UBCS, un fusil chargé et enfin une grosse clé en métal. Enfin il y a de gros œufs gluants agités de soubresauts dans un coin de la pièce. De petites araignées en sortiront si les Pjs avancent sans précaution. Finalement, ils peuvent ouvrir depuis leur côté la porte donnant sur un tunnel de pierre (qu'ils peuvent reconnaître assez aisément s'ils sont allés dans les égouts de la ville avant).

Une fois le poste de sécurité passé, ils sont obligés de descendre dans l'eau, et celle-ci leur arrive jusqu'aux mollets et sent terriblement mauvais. Le tunnel n'a ni échelle ni plaque d'égout, et ils doivent continuer sur une dizaine de mètres avant de tourner à gauche. Il y a aussi de petits tunnels en bas des murs mais ils sont fermés par de grosses grilles impossibles à bouger ou détruire, et cela ne serait pas prudent. Finalement ils arrivent devant des barreaux de métal partant de bas en haut avec une porte cadenassée. Ils peuvent aux choix détruire le cadenas, ce qui leur coutera quelques balles, ou utiliser la clé en métal. Enfin, les voilà proche du RPD. Le couloir tourne un peu plus loin et les amène après quelques mètres devant d'autres barreaux, mais pas de porte. En revanche, une échelle en parfait état permet de monter sur quelques mètres afin d'aboutir directement à l'intérieur du commissariat (après avoir soulevé la plaque). Ils arrivent en effet directement à côté d'un poste de garde vide à côté duquel se trouve un grand et haut portail métallique par lequel des morts arrivent petit à petit, attirés par le bruit de la bouche d'égout poussée contre le bitume. À l'intérieur du poste de garde se trouve de quoi fermer ce portail, et il vaut mieux le faire le plus vite possible avant que les morts n'envahissent le coin !

Jeudi 1er octobre 1998, vers 01h00 du matin:

Une fois le ménage fait, les Pjs peuvent commencer à visiter un peu l'endroit. Les morts frappent le portail, mais celui-ci ne bougera pas. Dans le poste de garde, il n'y a rien d'autre que des boutons, mais seul celui du portail semble bien vouloir fonctionner, les autres ne produisant aucun effet. Impossible donc d'entrer dans le garage. Le groupe se trouve dans une cour entourée par un haut mur de béton avec des barbelés au sommet. Le portail est derrière eux, et en face se trouve la grande porte du garage (que des Pjs policiers connaissent bien, d'ailleurs ils savent qu'au-dessus se trouve l'héliport). À gauche se trouve une petite bâtisse dans laquelle ils doivent aller. La porte qui y mène bouge cependant, un mort frappe de l'autre côté. Derrière lui se trouve un autre mort qui s'empressera de suivre quand la porte sera ouverte. À l'intérieur sont stockés divers objets, des pièces mécaniques ainsi que des générateurs. Il n'y a malheureusement rien d'intéressant. En revanche, à peine seront-ils sortis de cette petite bâtisse qu'on va leur tirer dessus tandis que la pluie commencera à tomber avec violence.

Alertés par les tirs (si les Pjs ont utilisé des armes à feu, autrement les UBCS seront pris par surprise), une unité d'UBCS ayant pour ordre de protéger la zone en attendant l'extraction fait feu sur eux depuis l'héliport. Les membres de l'UBCS ne savent pas qui sont les Pjs, pour eux ce sont juste des survivants, et donc des témoins potentiels. Difficile pour les Pjs d'avancer, 2 UBCS leur tirent dessus. Dès que l'un d'eux est éliminé, une voix leur ordonne de se replier, car les chercheurs n'ont pas encore assez de données. Impossible de savoir de quoi parle cette personne, ni de réagir car le tyrant, toujours le même, va éventrer le mur d'enceinte du bâtiment et immédiatement charger vers eux. Il leur faudra se battre et le mettre à terre ou bien fuir à toute vitesse, mais cela n'est que temporaire. Les membres de l'UBCS ne resteront pas dans la zone car le tyran n'est pas programmé pour les reconnaître, il a été envoyé avant que leur mission ne soit mise sur pied. Ils redoutent donc le tyrant autant que les Pjs.

Le calme revient vite mais les Pjs devraient se dépêcher de partir avant que le monstre ne se réveille, on ne peut pas le détruire ni l'enchaîner, et de toute manière le mur d'enceinte est détruit, des zombies commencent à lentement y pénétrer (tant bien que mal à cause des gravats). Ils peuvent continuer leur chemin et arriver finalement devant un grand escalier métallique montant à l'héliport. Celui-ci est dans un triste état, un hélicoptère du RPD s'étant visiblement craché dessus. Non loin se trouve une porte donnant sur un couloir et enfin, l'intérieur du RPD **– Annexe VII – VIII – IX – X**. Il n'y a pas un seul bruit. Depuis l'héliport, ils peuvent voir les rues autour du RPD, des ruines habitées par les morts. Ceux-ci se pressent autour de bâtiment, attirés par la chair fraîche, et il y en a une énorme quantité. Certains d'ailleurs hurlent et courent, renversant ceux qui avancent en titubant. Le vent charrie une odeur de décomposition ainsi que les soupirs affamés. Les morts pénètrent à l'intérieur, en quête de nourriture.

Les Pjs finissent par arriver à l'intérieur du RPD, dans un couloir aux murs boisés. Comme le reste de cette ville, le RPD a bénéficié de fonds de la part de la Mairie. Ancienne bâtisse luxueuse et restaurée, la catastrophe de Racoon a aussi eu un impact sur l'endroit. Le long du couloir, sur leur gauche, se trouve une succession de fenêtres brisées, et le verre craque sous chacun de leur pas. Des cadavres de corbeaux infectés et tués par balles gisent au sol, ils sont une bonne dizaine. On peut d'ailleurs entendre au loin le croassement de corbeaux.

Le RPD a été en bonne partie nettoyé par Leon, Claire et les membres de la troupe d'Umbrella, mais l'arrivée du tyrant et la destruction du mur vont changer la donne alors que les morts vont investir l'extérieur mais aussi l'intérieur (mais bien plus lentement). De plus le tyrant va rechercher tout être vivant et concentrer ses efforts sur cet endroit. Enfin la radio du bureau des STARS fonctionne, mais son signal est brouillé suite à l'activation des sécurités qui ont suivi la destruction du laboratoire de Birkin. Désactiver ces sécurités nécessite de suivre le chemin emprunté par Leon et Claire et de trouver l'entrée du laboratoire. C'est aussi là-bas que ce sont rendus des membres d'Umbrella afin de récupérer toutes les données possibles sur l'explosion du laboratoire, afin de comprendre ce qu'il s'est passé et de retrouver ceux qui ont fait cela si jamais ils sont encore en vie. Umbrella craint de nouvelles fuites et veut mettre un terme définitif à tout cela en supprimant tous ceux qui auraient réussi à quitter la ville. Ce que la société n'a pas prévu, c'est que les Pjs seraient encore en ville, et en vie.

Dehors, le tyrant se réveille (s'il a été mis à terre). Il entrera à l'intérieur à la recherche des témoins pour élimination et est attiré par le bruit d'armes. On peut entendre ses pas grâce à des tests de Perception et tenter de se cacher à sa vue quand il arrive (ou bien s'enfuir). Il représente un véritable danger pour tout véhicule volant, comme les Pjs l'ont appris à leurs dépens.

La troupe d'UBCS est composée de 5 membres (dont un est déjà mort) et va se replier avec les pierres permettant d'ouvrir le passage secret dans le bureau du commissaire Irons. Le but est de ralentir le groupe de Pjs. Il va dès lors falloir poursuivre à travers le RPD les membres de l'UBCS, mais ceux-ci utiliseront différents moyens pour bloquer les Pjs. Ils sont en effet capables de poser des pièges servant à attirer des zombies ou à provoquer une explosion - **Annexe II**. Ils restent par groupe de deux mais peuvent se séparer si nécessaire. Enfin, le tyrant patrouille dans le RPD et il sera attiré par des coups de feu. Si les Pj arrivent à attraper un UBCS vivant, ils pourront en le torturant un peu le forcer à en dire plus sur ce qui se passe ici. Il avouera alors que des membres de l'USS et des chercheurs sont allés du côté de l'entrée du laboratoire de Birkin cachée non loin du RPD, mais il ne saura dire pourquoi car après tout, ce n'est qu'un UBCS.

Le dernier des UBCS avait sur lui une radio d'où sortent des grésillements, puis une voix grave demande un rapport en expliquant que la situation se complique beaucoup plus rapidement que prévu en bas. Il s'agit d'un membre de l'USS qui comprendra vite que ce sont les Pjs qui lui parlent et qui coupera alors sa radio. Le silence vient ensuite, personne ne répondant plus. Les Pjs peuvent désormais avancer et aller détruire ce satané brouilleur.

Le reste du RPD est vide, tout semble avoir été ratissé. Il ne reste ni soins, ni munitions (sauf si les Pjs sont vraiment dans le besoin, ils pourront alors peut-être trouver une boîte de balles et un spray oubliée par Leon ou Claire). Si les Pjs vont au sous-sol, ils pourront remarquer que les échelles conduisant plus bas (tel que celle du chenil par exemple) ne sont plus utilisables. En effet, les tunnels sous leurs pieds semblent remplis de choses de formes plus ou moins rondes, ayant la couleur orange sombre et puante ou parfois veinée de rouges. Ces choses ne bougent pas mais semblent comme respirer. Il s'agit d'une des conséquences de la propagation du virus G, celui-ci altère son environnement pour en faire un petit paradis pour créatures innommables.

Toute cette cavalcade a fait perdre un précieux temps aux Pjs, et il est bientôt 03h00 du matin (voir plus…). Le missile arrive dans moins de 3 heures. Objectif suivant : L'installation d'Umbrella. Il faut aller au bureau d'Irons pour s'y rendre. Celui-ci est isolé du reste des bureaux et se trouve à l'étage, dans l'aile est. Un petit couloir recouvert d'un long tapis permet de s'y rendre. L'endroit est facile à atteindre mais surprenant. Devant la porte menant au bureau se trouve un énorme tigre empaillé. Le bureau est luxueux et il y a de nombreux animaux empaillés et même une pièce contenant des vitrines protégeant des sculptures. La pièce dispose d'une table entourée de quelques chaises, d'un bureau et de nombreuses armoires et étagères. Il y a même un âtre pour faire un feu. L'endroit semble avoir été déjà fouillé par quelqu'un, il n'y a pas d'arme.

Les pierres récupérées permettent d'activer une sorte de faux mur (bien trop solide pour être détruit même avec une grenade) se trouvant derrière le bureau d'Irons. Comprendre que les pierres vont dans ce faux mur n'est pas difficile au vu des couleurs et symboles qui sont à la fois sur le mur mais aussi sur les pierres. Cela conduit à un monte-charge qui permet de descendre dans un endroit sordide. Celui-ci est plongé dans l'obscurité, il n'y a ni fenêtre ni lumière. Des torches éteintes sont fixées contre le mur (on peut les allumer avec un simple briquet). Après un nouveau couloir aux murs de pierre, les Pjs arrivent dans ce qui se trouve être une salle servant à la taxidermie. On y trouve des objets sordides et des liquides utilisés pour que le cadavre ne soit pas rongé par les bactéries et ne sente pas. Il y a nombre d'objets coupants pour pratiquer des incisions, et le sang séché s'y trouve au sol et maux murs en quantité. Il y a aussi une armoire réfrigérée verrouillée et contenant le corps de la fille du maire, tuée par Irons. Sa peau a été minutieusement enlevée par le commissaire qui comptait la naturaliser. La peau est dans un bac rempli de liquide se trouvant en bas d'une étagère de métal située à côté de l'armoire. A côté se trouve une poubelle avec une longue robe blanche ensanglantée. Enfin le commissaire Irons lui-même se trouve dans la pièce, non loin d'une trappe. Il semble avoir été ouvert en deux, de la clavicule jusqu'au bassin. Un test de Médecine permettra de déterminer que quelque chose est sorti de lui, provoquant sa fin sanglante. Des traces de sang, plus petites, semblent se diriger vers la trappe. Sur le commissaire se trouve la clé ouvrant l'armoire réfrigérée, et il tient un pistolet 9mm contenant 1d10+2 balles.

Une impression de malaise se dégage de cette salle. Plusieurs documents que l'on peut trouver sur une table font état de la passion d'Irons pour la taxidermie, ses notes sur les préparatifs et les opérations qu'il a faites. Celui qui y jette un œil aura la désagréable impression que parfois Irons ne semble pas parler d'un animal mais d'une personne. On peut ainsi trouver cette étrange entrée datée du 24 avril 1998. Irons y écrit qu'il a acquis une petite truie nommé Laura, capturée dehors avec d'autres. Ils étaient censés servir pour des expériences, mais il a tenu à l'avoir afin que son superbe regard soit immortalisé. Malheureusement il n'a pas réussi à naturaliser la petite truie car elle se débattait trop, elle est parvenue à s'échapper et à presque atteint le monte-charge, alors il a dû utiliser son arme et à malencontreusement touché la tête. Heureusement pour lui l'endroit est insonorisé, alors qu'ils crient tous autant qu'ils le souhaitent, ça ne changera rien.

Après avoir traversé cette petite chambre des horreurs, les Pjs doivent passer par la trappe sous laquelle se trouve une échelle métallique. Celle-ci conduit à une cave naturelle située sous Racoon. Une plate-forme métallique suspendue au plafond de roche permet de traverser cette cave profonde et noire dont le fond est rempli d'eau. Tout Pj ayant traversé le laboratoire de Brown frissonnera en entendant des clapotis. Après tout, peut-être cette eau héberge-t-elle aussi des invités monstrueux ? Une partie de la plate-forme est pleine de sang séché, il y a eu un combat visiblement ici. Il y a aussi des impacts de balles et même du métal tordu, mais la plate-forme ne craint rien, bien qu'elle grince. Au bout se trouve une nouvelle échelle ainsi qu'un interrupteur permettant de la faire remonter et de fermer la trappe en haut.

L'odeur puante qui provient du haut de l'échelle est celle des égouts, une odeur si familière et pourtant au combien déplaisante – **Annexe XI**. Un petit chemin de béton amène à une rambarde par laquelle il faut passer pour finalement mettre les pieds dans l'eau et avancer, mais les Pjs ne pourront pas continuer à moins d'avoir des lampes torches ou du feu, car l'endroit est plongé dans le noir le plus total. Au-dessus se trouve un autre chemin mais il est bien trop haut pour que quiconque y aille. En avançant un peu, les Pjs tombent sur une porte en métal massive qui s'ouvre du bas vers le haut grâce à un simple bouton, ils se retrouvent alors dans un long couloir aux murs de briques verdâtres avec de l'eau qui leur arrive jusqu'aux genoux, une eau puante qui charrie dieu sait quoi. Il faut parcourir une bonne vingtaine de mètres pour arriver devant une large ouverture fermée par d'épais barreaux métalliques. À gauche, une haute marche permet de remonter sur le béton et d'arriver face une nouvelle porte de taille normale. Derrière se trouve une salle de béton de forme rectangulaire. Elle abrite des moniteurs et des postes pour contrôler ce qu'il se passe dans les égouts, mais rien ne fonctionne plus. Les Pjs ne peuvent le savoir, mais la destruction du labo à provoquer un black-out dans toute la zone.

Cette nouvelle salle est un lieu tranquille. Il y a au centre une grande table entourée de chaises et aussi quelques casiers contre un mur dans lesquels se trouvent des vêtements de travail et une lampe torche. Enfin il y a deux monte-charges hors service. Le monte-charge le plus au sud conduit dans une salle de stockage où se trouve aussi un mort-vivant qui sera ravi d'avoir de la visite. Pour descendre, il faut faire un peu d'escalade ou avoir une corde de 2 mètres, mais remonter nécessitera une corde... C'est un employé qui s'était caché ici, blessé et armé d'un 9mm chargé qui traîne maintenant dans un coin.

Le monte- charge le plus au nord permet de continuer la route, il y a déjà une corde de mise en place par les USS qui sont passés par ici. En descendant, les Pjs arrivent dans un couloir métallique partant à droite ou continuant tout droit. Il y a du sang séché par terre. En continuant tout droit, ils arrivent devant un autre monte-charge, en panne lui aussi, il n'y a pas de corde et il est impossible de monter avec les bras, c'est trop haut et il n'y a pas de prise. En prenant à droite, les Pjs arrivent devant une porte métallique qu'ils passent sans souci pour arriver dans une nouvelle zone des égouts (l'odeur ne trompe pas). Ils doivent descendre une haute marche pour arriver sur un sol sec. En prenant à gauche, ils sont stoppés après quelques mètres par des barreaux mais peuvent voir dans un coin les corps d'hommes équipés d'armures noires et de masques à gaz de la même couleur. Ils portent le blason de l'USS. Ces corps ne sont pas récents et l'odeur qui en émane est horrible. Ce sont des membres de l'équipe de Hunk qui ont succombé aux coups de griffes de Birkin. Les Pjs ayant participé à l'attaque des usines d'Umbrella au cours du chapitre V de l'acte V ont vu ces hommes mourir de leurs yeux, ainsi que la créature qui a provoqué cela.

En prenant à droite après avoir passé la porte, ils arrivent dans un large tunnel qui lui aussi contenait de l'eau mais qui est vide (on peut cependant voir les marques contre le mur). Il y a plusieurs corps au sol, certains sont vêtus aussi de noir et semblent avoir été déchirés, et les corps de deux gigantesques araignées se trouvent non loin.

Le tunnel est séparé en deux par une grille épaisse mais il y a heureusement une porte que l'on peut passer. De l'autre côté se trouve au sol des morts-vivants ayant succombé à des tirs. En continuant dans le tunnel, le groupe tombe sur une porte double en métal rouillé accessible en montant sur une haute marche en béton. La porte ne s'ouvre que très peu, et il faut forcer. Se faisant, une immonde odeur en sort et elle ne s'ouvre que de quelques centimètres. Impossible de savoir ce qui se trouve derrière, la vue est bloquée par ce qui ressemble à des sacs couleur chair parcours de veines et qui semblent respirer, semblables à ceux qui se trouvent sous le chenil du RPD. On peut entendre une lourde respiration en tendant l'oreille. Il s'agit d'une sorte de nurserie où grandissent les larves de Birkin après que le virus G ait modifié l'environnement de la pièce. Il n'est pas possible d'y aller.

Sinon le tunnel continue tout droit jusqu'à une simple porte, elle aussi accessible en montant une marche. À côté de cette marche se trouve une petite machine accrochée au mur dans laquelle sont insérés deux larges pièces métalliques, une de couleur or et l'autre de couleur argent. En retirer une active une cascade bloquant l'accès à la porte et remplissant le tunnel d'eau jusqu'à mi- genoux. Il suffit de la remettre pour désactiver la cascade, infranchissable autrement. Derrière la porte, le décor change du tout au tout. Un fin tunnel est creusé directement dans la terre et la roche, des planches et poutres de bois empêchant qu'il ne s'effondre. Le plafond est parcouru d'une multitude de câbles et de tuyaux – **Annexe XII**.

Après avoir marché sur une bonne vingtaine de mètres, les Pjs se retrouvent face à une nouvelle porte donnant sur une immense cave souterraine pourvue d'une sorte de quai. Leurs pas résonnent sur le sol métallique alors qu'il s'approche d'un gouffre sombre. Il est facile de repérer les rails qui passent au-dessus de ce gouffre. Le quai est large et les murs sont aussi taillés dans la roche. Dans un coin se trouve plusieurs étagères métalliques contenant des outils et autres servant à l'entretien du funiculaire. Pour appeler celui-ci, il suffit d'aller activer un simple levier. Le funiculaire arrive ensuite lentement, il faut de longues minutes pour cela. Alors que l'engin se fait entendre au loin, un rugissement horrible résonne dans les couloirs et une larve de Birkin adulte tombe d'un large conduit situé au plafond et plongé dans le noir. Il faudra la mettre à terrer sans se faire tuer après avoir réussi un test de Sang-Froid, puis enfin le funiculaire s'arrête au quai. Les Pjs peuvent y entrer et constater qu'il y a des trous de grosse taille au plafond, l'acier semble avoir été comme déchiré. Il suffit ensuite d'activer un second levier pour faire lentement repartir le funiculaire dans l'autre sens.

La traversée se fait tranquillement, rien d'autre ne viendra tenter de les tuer (pour le moment). Ils finissent par arriver de l'autre côté, sur un nouveau quai totalement vide. Une petite porte se trouve un peu plus loin, seul accès permettant de quitter cet endroit. Derrière celle-ci se trouvent une succession de couloirs où plane une forte odeur de décomposition provenant de cadavres définitivement morts. Les couloirs sont vides, à part les corps, mais en avançant les Pjs peuvent percevoir le bruit des tirs. Plus loin des combats violents ont lieu, des membres de l'USS affrontent des larves G devant le gouffre qui permettait d'accéder au laboratoire de Birkin avant l'explosion de celui-ci.

En arrivant devant une échelle permettant de sortir de ces couloirs froids, un homme à l'apparence frêle et équipé d'un gilet pare-balles tombe soudain et s'écroule devant les Pjs, semblant tenter de respirer et crachant durant un instant avant de s'accouder au mur. Il a un holster à la ceinture mais celui-ci est vide. En haut, les combats font rage. L'homme reprend son souffle et regarde les Pjs, mais il ne les reconnaît pas. C'est un des chercheurs envoyés par Umbrella pour comprendre ce qui est arrivé au laboratoire et récupéré les données de vidéosurveillance avant la destruction de la ville. Son nom est Matthew Sullivan, il est arrivé il y a quelques heures dans cet enfer avec une équipe de 4 chercheurs, 5 UBCS et 4 USS. Il a régulièrement des douleurs et se masse le torse. Il veut savoir qui sont les Pjs, mais la menace d'une arme le pousse à coopérer facilement. Utiliser du CHA peut aider dans cette situation. Il peut alors ajouter que ses collègues se trouvent dans une petite installation située au niveau du gouffre, il suffit de prendre une échelle pour y aller. C'est effectivement de là que provient le brouillage, il s'agit d'une sécurité automatique qui s'active en cas de destruction du laboratoire, car cela signifie qu'il y a un problème urgent tel qu'une attaque. Evidemment cette sécurité est faite à la base pour ralentir la fuite des attaquants et empêcher que des informations non contrôlées par Umbrella ne soient divulguées, mais rien n'était prévu en cas de contamination de la ville abritant le laboratoire.

Tandis qu'il révèle cela, les combats s'arrêtent au-dessus. À ce moment, le chercheur se prend le torse et meurt d'une manière horrible sous les yeux des Pjs alors qu'une larve de petite taille déchire sa cage thoracique de l'intérieur avant de sortir et de filer entre les jambes de Pjs qui sont aspergés de sang. Si les Pjs ont décidé de le tuer, la larve sort tout de même. Sur son corps, ils peuvent trouver une seringue pleine d'un liquide inconnu.

Le groupe doit monter à l'échelle pour continuer. Une fois en haut, ils tombent sur une petite pièce mal rangé – **Annexe XIII**. Alignés sur le mur de gauche se trouvent de casques de chantier et une armoire contenant des classeurs servant à archiver des factures et des notes liées la maintenance de l'ascenseur qui autrefois fonctionnait. Dessous se trouve une armoire à pharmacie, vide. Sur leur droite se trouve un bureau et un terminal ainsi que de nombreux documents inutiles. Il y a aussi une grosse malle en bois. Si on ouvre celle-ci, on tombe sur le cadavre d'un chercheur mort, ouvert en deux, et une petite larve se jette sur celui qui ouvre la malle, lui infligeant un léger dégât avant de prendre la poudre d'escampette par la trappe (il est possible de l'esquiver avec un test de PER réussi et en étant sur ses gardes). La blessure est mineure et cela n'enlève qu'un point de vie, aucune conséquence ensuite. Sur le corps du chercheur, ils peuvent à nouveau trouver une seringue pleine de liquide. Il y a enfin une fenêtre qui permet de regarder ce qu'il se passe à l'extérieur et à côté une petite porte métallique. Le combat a eu lieu juste derrière.

En y allant, les Pjs tombent sur un grand hangar de tôle dans le fond duquel se trouvent barils remplis d'huile ou d'essence, des outils, du métal et encore bien d'autres objets inutiles à leurs yeux. Au centre du hangar se trouve les corps ravagés de 4 USS et non loin les cadavres percés de balles et massifs de trois larves adultes. Il n'y a guère grand-chose à récupérer, les USS ont dépensé la majorité de leurs balles et les ennemis se sont entre-tués, pour le plus grand bonheur des Pjs. On peut récupérer dans les MP5 des USS un total de 1d10 balles et dans leurs pistolets un total de 2D10. Ils ont aussi tous un couteau de combat.

De l'autre côté du hangar se trouve un gouffre à ciel ouvert. Une épaisse fumée noire en monte. Il s'agit de l'entrée « officielle » du laboratoire privé de Birkin qui continue de brûler après son autodestruction il y a plusieurs jours. Les usines alentours sont en ruine, comme si une partie des bâtiments qui entouraient cette entrée s'étaient effondrés (c'est le cas, l'explosion souterraine a emporté une partie du quartier). Un monte-charge se trouve non loin (mais il faut le faire remonter) et permet au groupe de descendre de quelques mètres pour arriver sur une passerelle métallique faisant en partie le tour du gouffre et permettant d'accéder à une nouvelle porte. Derrière se trouve un long couloir de béton bifurquant légèrement et permettant d'arriver devant plusieurs terminaux et une console. Celle-ci servait entre autre à faire remonter l'ascenseur permettant d'accéder au labo de Birkin quand celui-ci était encore debout.

Deux hommes munis de gilets pare-balles sont à côté de la console, l'un d'eux est complètement paniqué et surveille le couloir, armé d'un revolver, tandis que l'autre essaie d'utiliser la console. Il s'agit des deux derniers chercheurs encore en vie envoyés par Umbrella. Ils se nomment Ben Tillman et Dave Goldberg, et ne comprennent pas ce qu'ils font dans cet enfer. Ils ont tous les deux une seringue contenant le vaccin du virus T, et Dave a un spray de soins. Ils sont chargés de récupérer un maximum de données mais sont paniqués à l'idée que tous leurs alliés soient morts, ce qui est effectivement le cas. La manière dont cela peut se passer dépend de l'approche des Pjs. Ben est armé d'un revolver et tirera par réflexe une balle en voyant les Pjs apparaître (c'est un très mauvais tireur), puis il jurera et leur demandera leurs identités. Dave est sur la console en train de pleurnicher et de jurer. Les Pjs peuvent les descendre, rien de compliqué, mais si aucun d'eux ne s'y connaît en informatique, cela risque d'être la dernière chose qu'ils feront. Ils peuvent autrement parler avec les deux chercheurs. Dave les reconnait (c'est lui chef de cette petite équipe) et panique donc encore plus. Il panique tellement qu'il en devient inutile pendant quelques instants et qu'il faudra le secouer. Ben ne voudra pas lâcher son arme et ne voudra pas les croire si les Pjs révèlent que tous les autres membres d'Umbrella sont morts. Il faudra utiliser le CHA pour convaincre les chercheurs de les aider. Ou bien les menacer et descendre Ben pour faire craquer Dave. Celui-ci peut aussi leur révéler que leur extraction est prévue à 5h du matin sur l'héliport du commissariat.

Les Pjs peuvent s'ils le souhaitent voir les vidéos prises lors de l'activation de l'autodestruction dans le laboratoire et ainsi admirer la fuite de Leon et Claire. Désactiver le brouillage du site nécessite soit d'avoir l'accès (grâce à Dave) soit d'avoir la compétence Informatique. Le chercheur peut aussi leur dire que chaque seringue contient une dose de vaccin contre le virus T. Une fois le brouillage désactivé, les Pjs peuvent repartir d'où ils viennent, mais malheureusement le Tyrant semble les avoir suivis jusqu'ici… Ils peuvent le voir sortir par la pièce où se trouve la trappe, et détruire en passant l'encadrement de la petite porte métallique. À cause de cela, il leur est impossible de sortir sans réussir à enlever les débris et poutres métalliques. Mais le Tyrant s'en prendra en priorité aux cibles immobiles, et n'hésitera pas à aller massacrer ceux qui tenteraient d'enlever les débris bloquant leur porte de sortie, ce qui empêchera tout Pj ou Pnj de le faire tant que le monstre est debout. Après une demi-douzaine de rounds de combat (ou si le monstre est mis à terre), le sol autour du gouffre commence à s'effondrer, et le trou augmente de taille à une vitesse alarmante alors que le quartier lui-même semble être prêt à céder. Le Tyrant chute dans ce trou, et tout Pj un peu éloigné de la sortie devra réussir un test d'Agilité pour ne pas chuter à son tour et mourir. Finalement, les survivants peuvent enlever les débris et repartir vers le RPD alors qu'autour d'eux, le monde tremble et est prêt à s'effondrer.

Les Pjs doivent désormais revenir sur leurs pas. Cependant le retour n'est pas aussi simple qu'ils pourraient l'espérer. Tout l'endroit semble prêt à s'effondrer, et il leur faut sprinter le plus vite possible. Le funiculaire est heureusement toujours ici, à les attendre. De la poussière tombe du plafond, et après avoir parcouru un peu de chemin, les rails se mettent à grincer fortement puis le funiculaire s'arrête carrément pendant quelques minutes, laissant les Pjs dans l'angoisse, car il n'y a que le vide autour d'eux. Alors qu'il cherche une solution, il se remet enfin en marche et les amère de l'autre côté. Il ne leur reste plus qu'à repasser par les égouts, ce qui ne pose aucun problème car il n'y a plus rien qui peut les gêner ici.

Malheureusement la situation n'est pas aussi simple une fois de retour au commissariat. En effet, le Tyrant a provoqué un certain remue-ménage en détruisant une partie de l'enceinte, et des monstres ont investi le RPD. Il n'y a aucun danger pour les Pjs jusqu'à ce qu'ils remettent les pieds dans le bureau de feu le commissaire Irons. Ensuite, ils pourront rencontrer des morts à certains endroits. Faire feu en attirera bien sûr de nouveaux. Une fois devant la radio du bureau des STARS, les Pjs peuvent utiliser celle-ci pour joindre le secrétaire d'Etat mais ils tombent alors sur Miller qui, soulagé de les entendre, leur explique que le secrétaire d'Etat à la Défense a été arrêté pour haute trahison. Il a été prouvé qu'il avait rencontré dès le début de la catastrophe des membres importants d'Umbrella et que des virements importants sur certains de ses comptes cachés avaient ensuite eu lieu. Miller va immédiatement faire préparer un hélicoptère, il dit qu'il sera à l'héliport du RPD dans 30 minutes (l'armée a installé ces derniers jours une base à une centaine de kilomètres de Raccoon, Miller s'y trouve). Les Pjs doivent s'assurer que le site d'extraction est sûr pour l'arrivée de l'hélicoptère et qu'une catastrophe telle que celle du cargo ne se reproduira pas. De plus ils n'ont pas besoin d'avoir le sérum pour qu'ils viennent les récupérer (contrairement au secrétaire d'Etat qui voulait l'obtenir). Il leur souhaite bonne chance et leur dit qu'ils se verront bientôt, puis plus rien. Les Pjs sont à nouveau seuls.

À partir de ce moment, plusieurs évènements peuvent se déclencher en fonction des survivants et de l'heure qu'il est. Un hélicoptère d'Umbrella va venir vers 5h du matin pour extraire l'équipe de chercheurs, c'est un hélicoptère de transport sans arme, mais il y a 6 membres de l'UBCS qui descendent en rappel pour sécuriser le site. Si un Pj sait piloter l'hélicoptère, peut-être peuvent-ils en profiter pour tenter de s'en emparer (bien que cela risque d'être difficile). Les UBCS iront rapidement sécuriser l'aile Est du RPD sauf deux qui monteront la garde à l'héliport à côté de l'hélicoptère duquel ne sort pas le pilote. Si les deux chercheurs d'Umbrella sont encore en vie, ils préviendront les UBCS de la présence des Pjs. Il n'est pas possible de convaincre les chercheurs d'aider les Pjs à fuir. De plus les morts ne cessent d'arriver par l'escalier métallique emprunté par les Pjs au tout début. Enfin, un dernier problème va s'ajouter à cette liste au moment où l'hélico envoyé par l'armée avec Miller à son bord arrive et devient visible au loin.

Le Tyrant va revenir terriblement transformé à cause des dégâts qu'il a subi. Un Tyrant plus grand et plus horrible hurle dans le RPD (détruisant au passage le monte-charge du bureau d'Irons et toutes les portes par lesquelles il passe). Capable de courir, la chose est plus grande, plus horrible, plus résistante, et possède désormais d'énormes griffes capables de trancher une véhicule en deux. Hors de question de monter dans l'hélicoptère avec cette chose aux trousses. Une seule solution : tenir alors que l'hélicoptère arrive, puis Miller ouvre la portière et leur jette un lance-roquette que les Pjs doivent saisir et utiliser sur le monstre. Cela le tue instantanément (l'explosion risquant aussi de gravement blesser les Pjs) puis l'hélicoptère atterrit, embarque les Pjs et finalement Miller referme la portière alors que le dernier personnage entre à l'intérieur, et enfin l'hélicoptère redécolle. Les Pjs peuvent ensuite voir Raccoon défiler sous leurs pieds alors qu'ils quittent cet enfer en prenant la direction du sud. Laissant définitivement la ville morte derrière eux, ils arrivent après trente minutes de vol dans la nouvelle base de l'armée. Les gens s'y trouvant semblent extrêmement tendus, des militaires courent un peu partout, des civils réclament des données. Les Pjs pourront finalement assister avec soulagement ou horreur à la destruction de Raccoon City alors qu'un champignon atomique apparaît et qu'un bruit assourdissant arrive à leurs oreilles. Le flash produit par l'explosion leur prend la vue quelques instants, puis le calme revient alors qu'au loin la fumée monte. C'en est fini de Raccoon City.

Miller accueille les Pjs dans ce qui ressemble à un des nombreux bungalows de chantier installés sur la base (après les avoir fait soigné si nécessaire). Il sera ravi s'ils ont le sérum mais aussi le vaccin au virus T qu'il compte faire étudier afin de pouvoir le reproduire. Il leur demande de faire un débriefing rapide, puis les laissera aller se reposer. Il doit faire un rapport à ses supérieurs et reviendra vers eux dans quelques jours. Ils sont libres d'aller-et-venir dans la base mais ne doivent pas la quitter pour l'instant, il faut d'abord faire un point sur la situation. Une tente militaire est mise à leur disposition, avec assez de lits de camp pour tous, une table et des chaises. Et ils sont trop épuisés pour se plaindre du confort.

Plusieurs jours passent, jours durant lesquels les Pjs se reposent, et ils en ont besoin après toute l'horreur et toute la tension accumulée. Durant l'après-midi, trois jours après l'explosion qui a dévasté Raccoon, Miller vient les chercher et les emmènent à son bureau. Il a plusieurs nouvelles pour eux : cette catastrophe a décidé le gouvernement à réagir avec sérieux. Un groupe de combat spécialement dédié à la lutte contre le bioterrorisme va être crée et un budget lui être alloué. Les membres auront un statut officiel et disposeront d'une certaine autorité. Le but sera d'enquêter et d'empêcher de nouvelles catastrophes comme celle-ci. Il y aura des agents de terrain mais aussi de bureau, ainsi que de quoi faire des recherches afin de contrer les effets de ces virus destructeurs et d'éliminer efficacement les ABO.

Les Pjs ont donc le choix, veulent-ils travailler dans ce nouveau groupe (évidemment ils ne seront pas seuls), car leur expérience en la matière est inestimable, ou bien veulent-ils reprendre leur vie. Ils le peuvent bien sûr, mais sous une nouvelle identité, au moins le temps qu'Umbrella soit mise à terre, et cela risque de prendre un certain temps. Leur famille proche sera prévenue mais ils devront changer de vie. Plus question de travailler dans un laboratoire pharmaceutique par exemple, il faudra éviter de se faire reconnaître publiquement. Le gouvernement veillera à leur accorder une prime pour leurs services et une aide financière le temps qu'ils aient une situation stable. Et il leur sera interdit de parler de tout ceci. Il a été décidé en haut lieu que toute information liée aux ABO doit être classifié, et que le public ne doit pas connaître la vérité. Enfin, si les Pjs ont vu la vidéo retraçant la fuite de Leon et Claire et en parlent à Miller, celui-ci leur dira qu'un certain Leon Scott Kennedy a été appréhendé et qu'il est interrogé, mais cela ne les concerne pas pour le moment.

Chaque Pj doit donc faire un choix crucial pour son avenir. Veulent-ils travailler pour abattre Umbrella, ou tout simplement pour éviter que d'autres innocents ne souffrent ? Mais cela signifie se mettre en danger, encore. Peut-être est-ce cela qu'ils veulent ? Ou veulent-ils partir ? Tout mettre derrière eux ? Quitter l'Etat, voir quitter le pays, s'acheter une baraque perdu dans la campagne sans personne à la ronde, avec quelques fusils à portée de main ? À eux de choisir. La seconde solution est la plus paisible, cependant jamais plus ils n'auront le droit de mentionner les ABO ou d'entreprendre la moindre action contre Umbrella. Mais ils seront en paix. Quant au groupe spécial, Miller peut leur proposer diverses activités. Il faudra des enquêteurs sur le terrain, pour dénicher des preuves et interroger les gens. Mais il faudra aussi des gens pour analyser celles-ci. Des chercheurs seraient utiles, comme il l'a dit, sur le terrain comme dans un labo. Il faut aussi des opérateurs, en contact avec les agents de terrain pour les renseigner, les aider et les guider. Ils doivent être disponibles à toute heure lors des missions, mais ils restent dans les bureaux. Enfin il leur faut des personnes à même de former les recrues pour leur permettre de faire face aux dangers posés par les ABO. Bref, les besoins sont réels. Avec un seul objectif : faire tomber Umbrella, mais aussi tous ceux qui travaillent avec cette société ou bien commettent des crimes semblables, tel que cette mystérieuse Compagnie.

Conclusion :

1998. Raccoon city, une bourgade du Midwest des Etats-Unis perdue au milieu des immenses plaines américaines, fut rayée de la carte par un missile nucléaire tiré sur les ordres du président américain. Siège d'Umbrella Corporation, elle n'aura pas survécu à ce terrible virus et aux expérimentations terrifiantes de la multinationale. La ville avait pu profiter d'un incroyable essor lors de la naissance de la firme et était ainsi devenue une grande cité en constant développement d'environ cent mille habitants, mais aujourd'hui ce n'est plus qu'une gigantesque pile de débris radioactifs. Cette ville, votre ville, était unique par-delà l'Amérique. C'était une ville magnifique, avec ses infrastructures neuves tel que l'hôpital high-tech, ou ses lieux chargés d'histoire tel que l'hôtel de ville. Mais c'était aussi une ville pourrie de l'intérieur. Les notables de Raccoon vendaient leurs propres concitoyens aux actionnaires d'Umbrella, les livrant à un sort pire que la mort. Et bien qu'ils ne soient plus là aujourd'hui, Umbrella est encore debout. Présente à travers le monde, il ne sera pas aisé de la faire tomber, car toute trace de ses malversations fut éradiquée par un souffle thermonucléaire. Nombreux sont ceux qui travaillent pour elle, puissants comme petits, et qui ne connaissent pas la vérité. Et encore plus nombreux sont ceux se servant de ces créations, légales ou non. Et il ne faut pas oublier les autres. Que ce soit la Compagnie, ou bien ces mystérieux acheteurs, nombreux sont ceux qui souhaiteraient mettre la main sur les secrets inavouables de la firme.

Un nouveau monde s'ouvre à vous désormais. Que vous ayez décidé d'aller vous installer au plus profond du Wyoming, dans une maison chaleureuse et équipée de nombreux moyens de défense, et que vous occupez vos journées en allant chercher de l'eau au puit et en traquant l'orignal, ou bien que vous ayez décidé de rejoindre le gouvernement pour lutter jusqu'à ce qu'une main griffue ne vous éventre ou que vous preniez votre retraite, vous ne pouvez que le constater. Le monde change de visage. Mais il n'aura fallu que quelques jours à ce virus pour rayer Raccoon de la carte. Alors combien de temps pour un pays ? Cette seule pensée suffit à vous paralyser d'horreur.

Mais pour le moment cela importe peu. Une ancienne vie s'achève, une nouvelle commence. Quelle quantité de sang fut versé pour cela, combien de morts ? Peut-être pensiez-vous que tout serait réglé après la destruction de Raccoon, qu'Ozwall E. Spencer serait mis derrière les barreaux. Qu'il était naïf de penser cela. Les semaines qui suivirent vous le prouvèrent. On ne fait pas tomber une multinationale aussi puissante comme cela. Et pas un mot du gouvernement. Aucun mot sur les ABO. La catastrophe de Raccoon est traitée comme un cas extrême de contamination ayant obligé le gouvernement à agir de manière radicale, provoquant la colère du pays et l'incompréhension du monde. Le président a dû démissionner, au profit d'un nouveau. Des gens attaquent Umbrella en justice, sûr que c'est de la faute de la firme.

Mais personne n'a la moindre idée, ni ne peut imaginer à quelle point la vérité est bien plus sombre. Tandis que des proches de la centaine de milliers de morts cherchent à comprendre, comment leur expliquer sans preuves solides que les êtres aimés arpentaient la ville en quête de chair humaine ? Alors pour l'instant le combat continue, dans les ombres, porté par un groupe de professionnels aguerris et marqués ayant rejoint la DSO, la Division of Security Operations. Mais que vous soyez actuellement dans un avion, vous rendant dans une métropole pour rencontrer un informateur, ou bien à la pharmacie de la petite ville d'Upton située à une trentaine de kilomètres de votre maison, où vos yeux vont tomber sur le dernier médicament mis au point par Umbrella Corporation, médicament plébiscité par de nombreuses personnes à travers le globe, vous savez que jamais au grand jamais vous ne pourrez effacer les terribles choses que vous avez vu et faites, que jamais plus vous ne pourrez trouver la paix, et que votre rage ne pourra jamais être étouffée. Car vous êtes des survivants de Raccoon City.

Annexe I : Les monstres du parking souterrain

Ces monstruosités sont l'étape intermédiaire entre le zombie stupide et le terrifiant licker. Peu de zombies évoluent de cette manière mais certains, lorsque le moment est venu, créent un cocon avec leur propre chair afin d'accomplir une transformation aussi odieuse que répugnante. Mais il leur faut se nourrir durant ce temps.

Ces créatures semblent vulnérables à première vue car elles ne peuvent quitter leurs cocons, mais elles sont pourvus d'une langue de licker et sont donc en réalité terriblement dangereuses. Attention à ne pas finir étouffé par l'une d'elles avant d'être lentement ramené au cocon afin de la nourrir…

<u>Caractéristiques :</u>

FOR : 5	CON : 3
AGL : 4	PER : 5

Etouffement : 1D6+3
Morsure : 2D6
Points de vie : 25

Annexe II : L'équipe d'UBCS du RPD

Les UBCS utilisent les éléments du décor pour contrer les Pjs. Ils ont pour cela plusieurs moyens :

1 – Les monstres. De nombreux morts rodent autour du commissariat suite à la brèche faite par le tyrant. Les UBCS vont les utiliser pour piéger les Pjs. En passant dans les couloirs du rez-de-chaussée ayant des fenêtres donnant sur l'extérieur, les Pjs peuvent tomber sur un fil capable d'activer une alarme sonore. Une attaque de zombies se produira alors. Utiliser la table suivante dans ce cas. Les morts seront à trois rounds des Pjs.

Table d'attaque de morts-vivants :

A - Type d'attaque : 1d20
Attaque faible : 1 à 9
Attaque moyenne : 10 à 15
Attaque forte : 16 à 18
Attaque massive : 19 à 20

B - Nombre de dés lancés par type d'attaque :
Attaque faible : 1D4+1
Attaque moyenne : 2D4+2
Attaque forte : 3D4+3
Attaque massive 4D4+4

C - Présence de spéciaux – lancer 1d100 (chaque spécial prend la place d'un zombie et ne peut dépasser le maximum de zombies tirés précédemment, cela ne vaut cependant pas pour les hunters qui apparaissent sans aucun zombies à leurs côtés).

Aucun : 1 à 50

Cramoisi : 51 à 70 – 1d4+1

Licker : 71 à 90 – 1d3+1

Hunter : 91 à 100 – 1d4+2

2 - Pièges explosifs : Chaque pièce dans laquelle entreront les Pjs (du moment qu'aucun piège de zombies ne puisse s'y trouver) peut renfermer un piège explosif et dangereux. Tirer un 1d10, un fil relié à un explosif se trouve dans la pièce sur 1-2-3. Un piège activé inflige 1d10 de dommages (lancer un dé pour déterminer la localisation).

Localisation :

Tête : 1-10

Torse : 11-49

Bras : 50-75

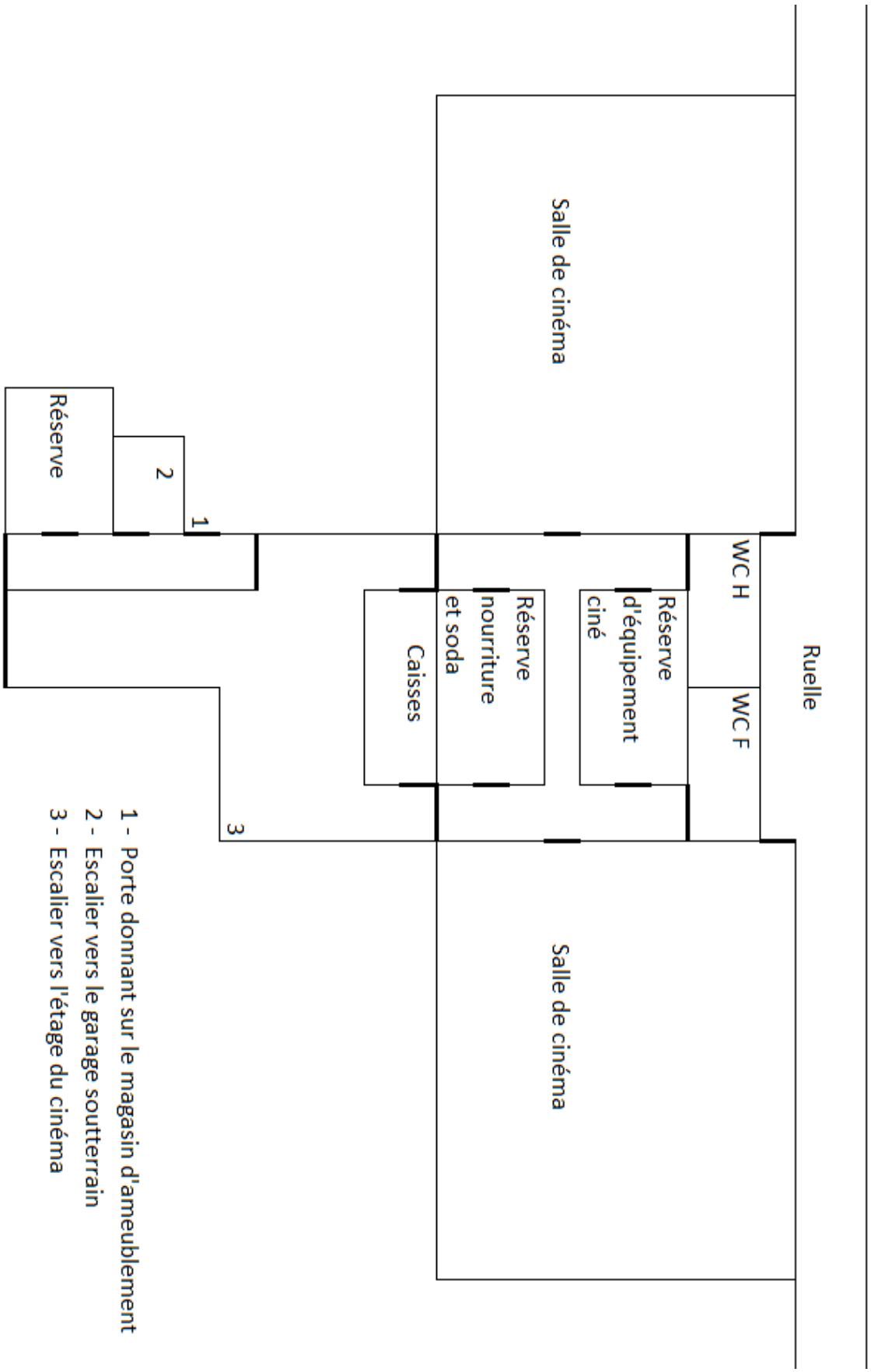
Jambes : 76-100

On peut éviter les pièges en restant vigilant et en réussissant un test de PER (un maximum pour le groupe par pièce). Il faut réussir un test de PERx2 opposé à l'AGL+ESP de l'UBCS qui a posé les pièges. Son niveau est de 8. En cas de réussite, le piège est détecté. Il s'agit d'une petite charge artisanale peu efficace par rapport à une vrai mais tout de même dangereuse. Impossible d'en faire quelque chose cependant (sauf avec une très bonne idée).

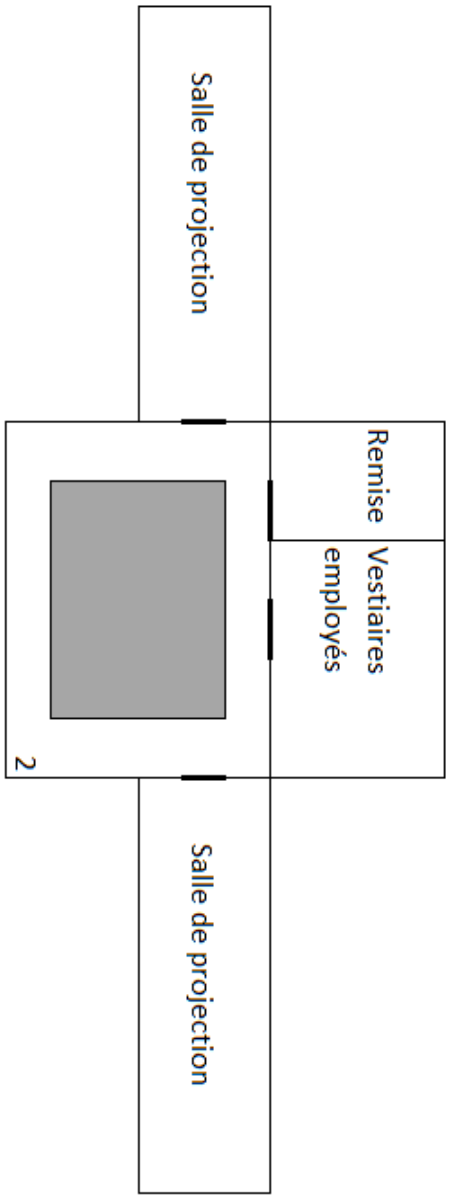
3 – Combats

En cas de combat, les UBCS ne cherchent pas à rester sur place et ils se sépareront si nécessaire. Leur but est d'épuiser les Pjs. Bien que faisant partie des UBCS, ce sont des membres de l'USS en devenir, et ils sont forts en piège et en dissimulation, tout comme en combat. Ils n'essaieront cependant pas de charger les Pjs tête baissée.

Annexe III : Le cinéma – rez-de-chaussée

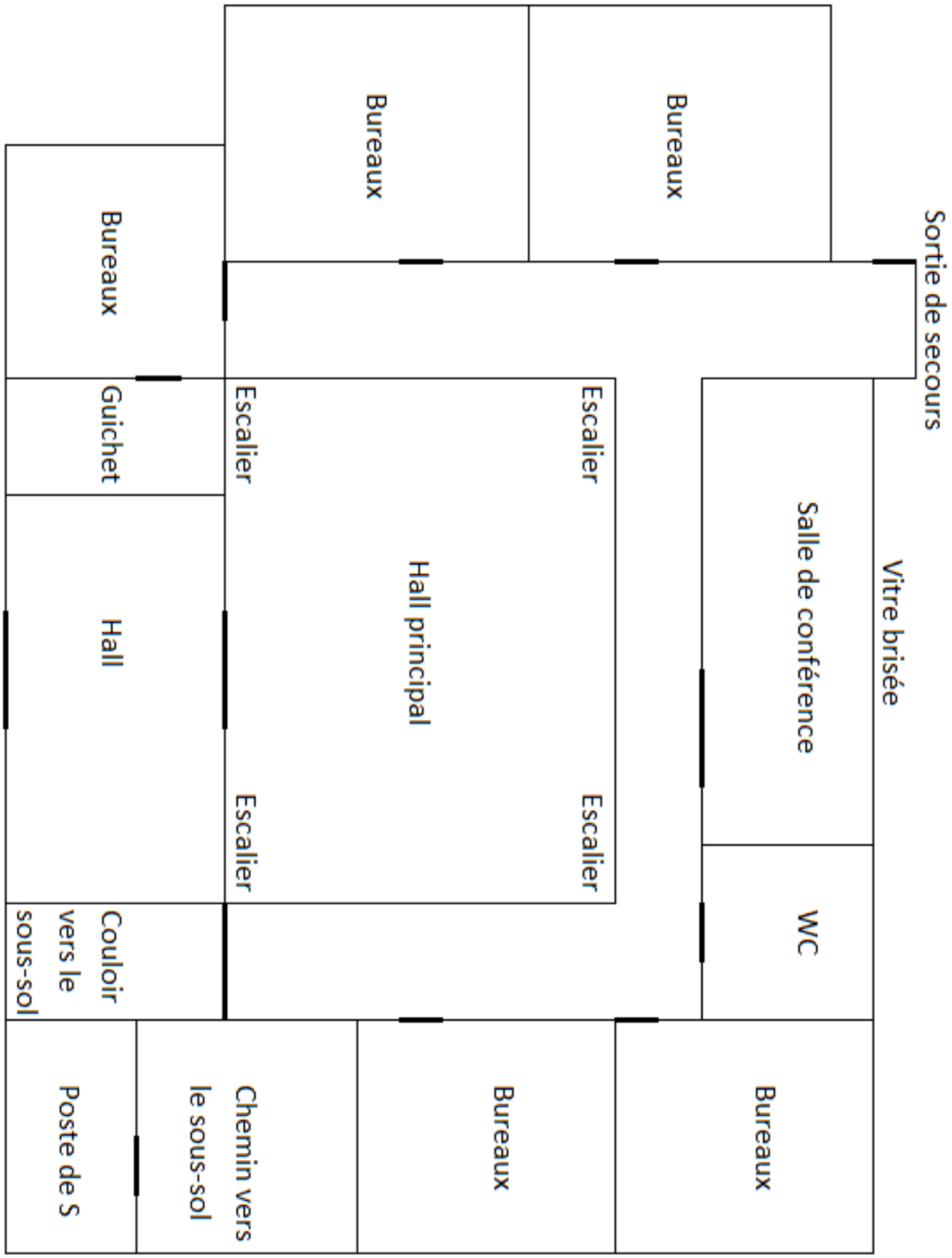


Annexe IV : Le cinéma – étage

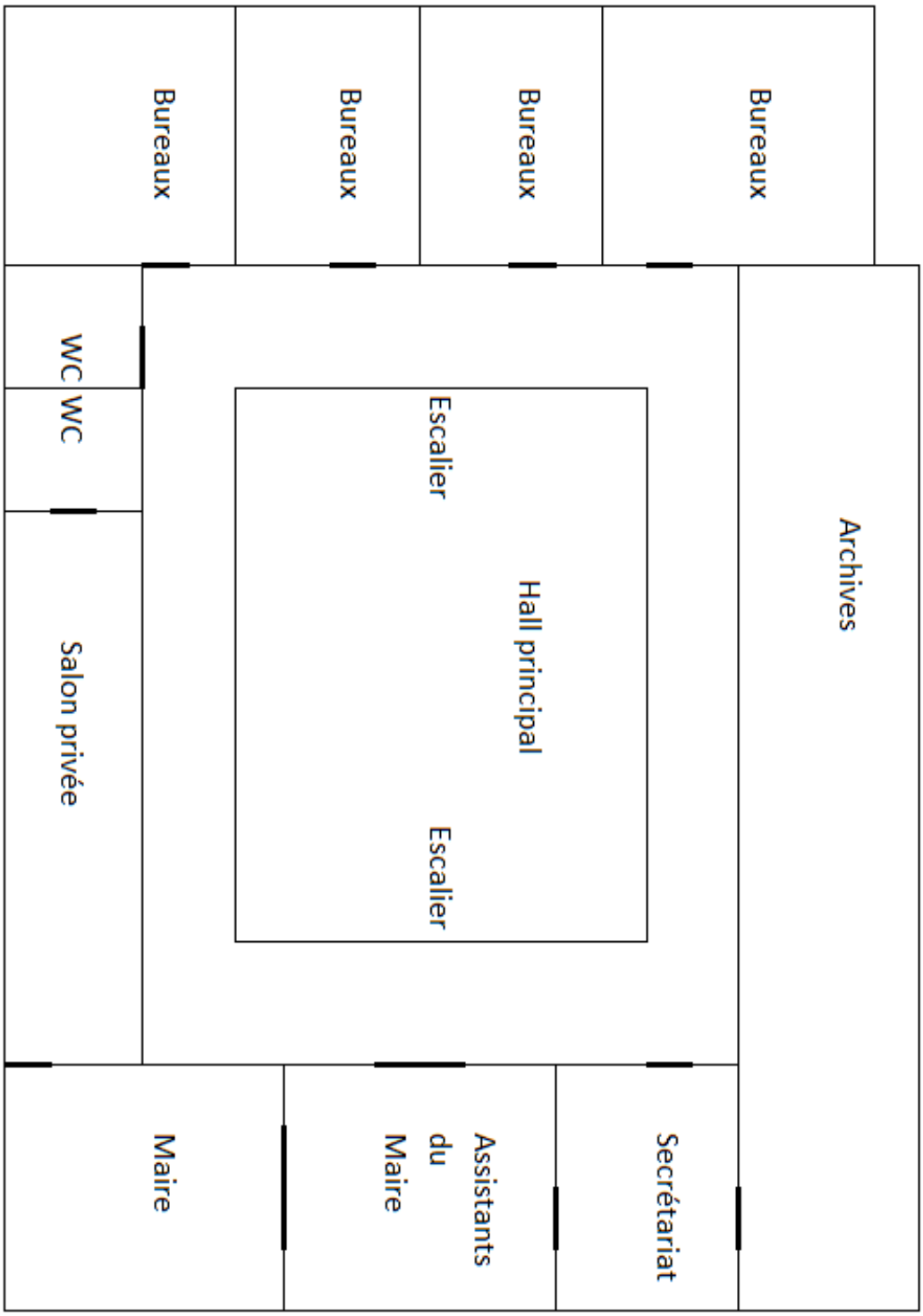


2 - Escalier vers le rez-de-chaussée

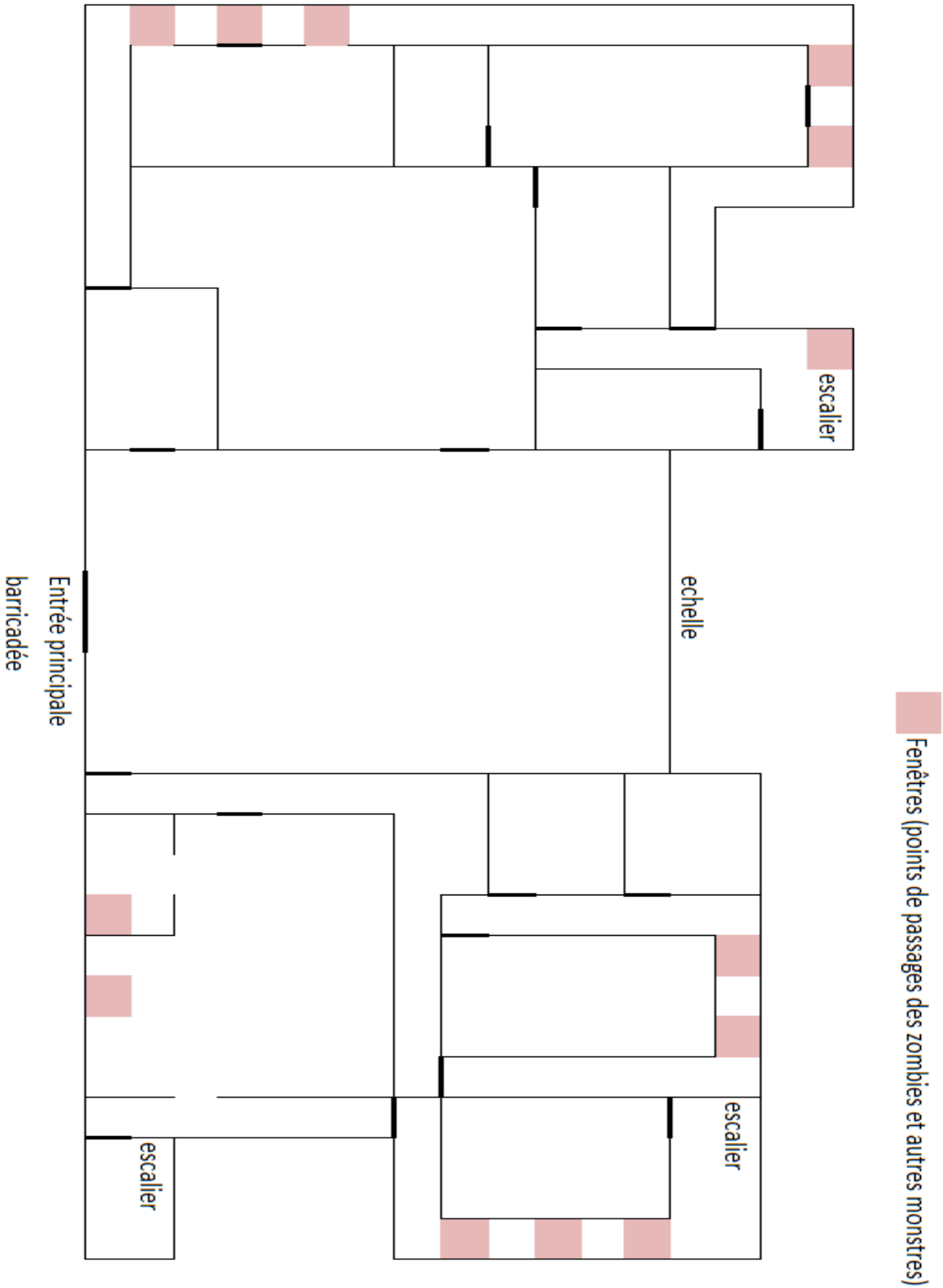
Annexe V : La mairie – rez-de-chaussée



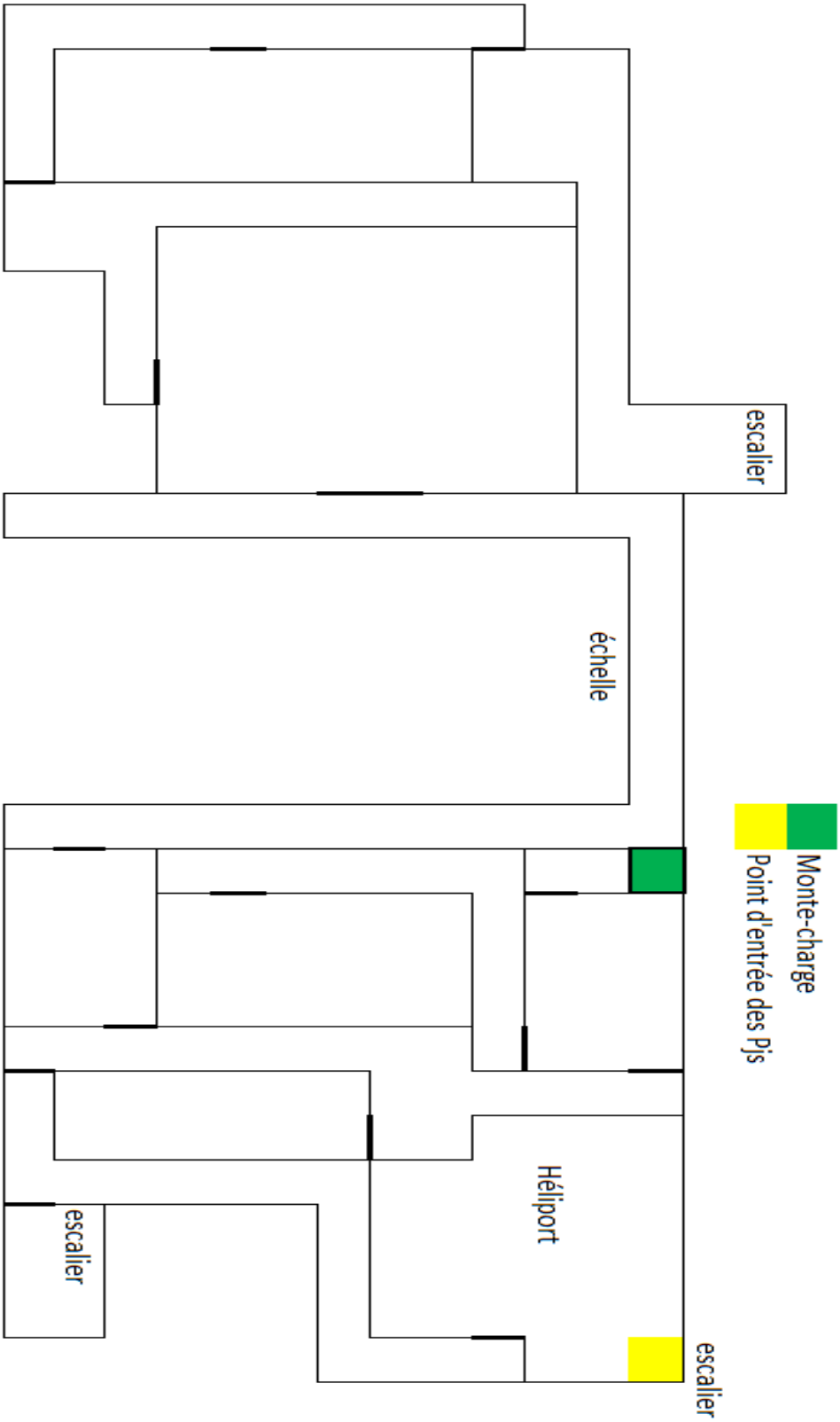
Annexe VI : La mairie – étage



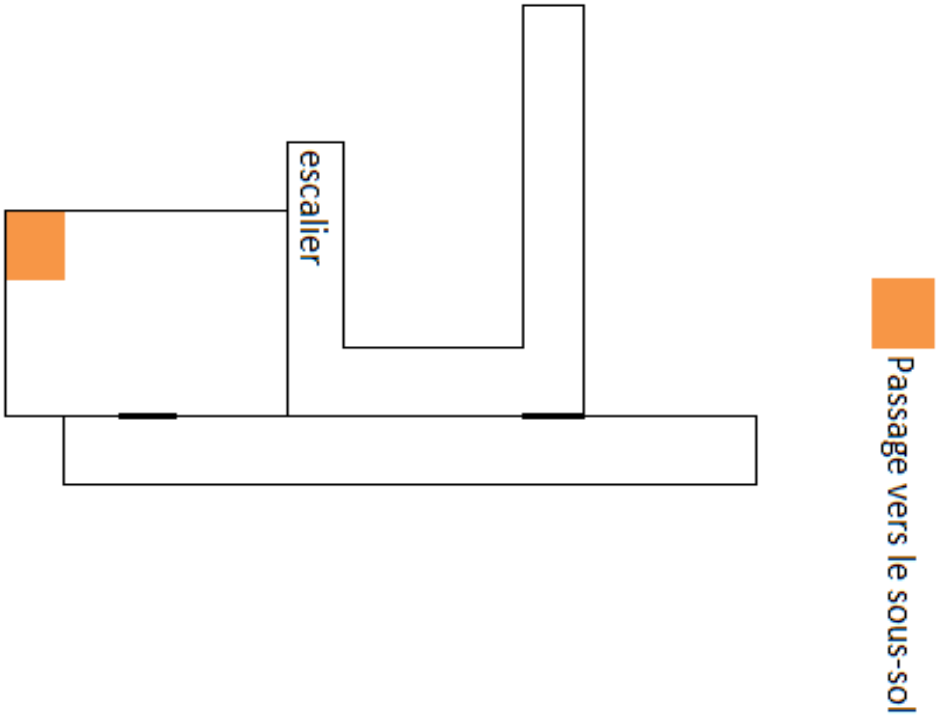
Annexe VII : Le RPD – rez-de-chaussée



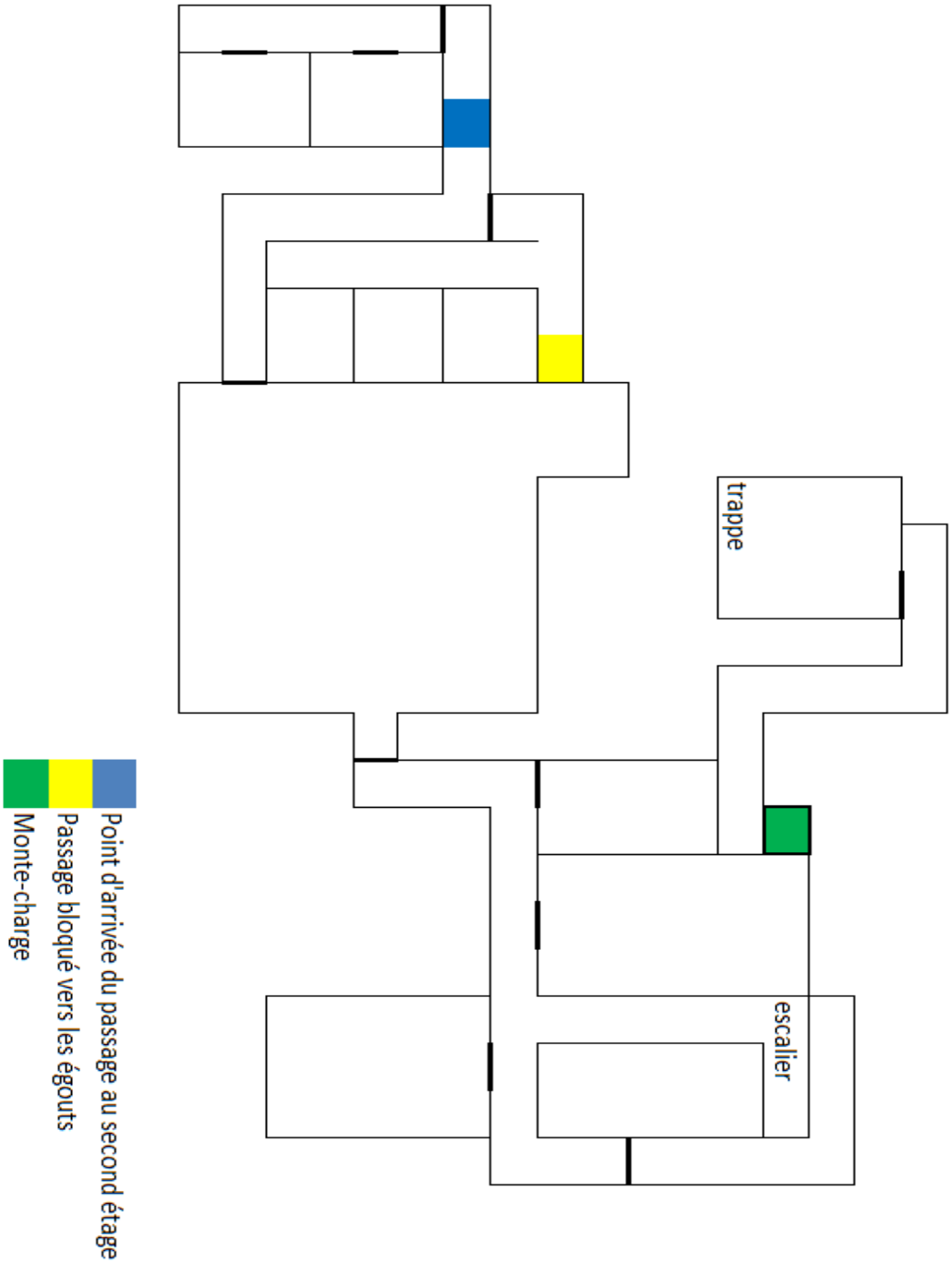
Annexe VIII : Le RPD – 1er étage



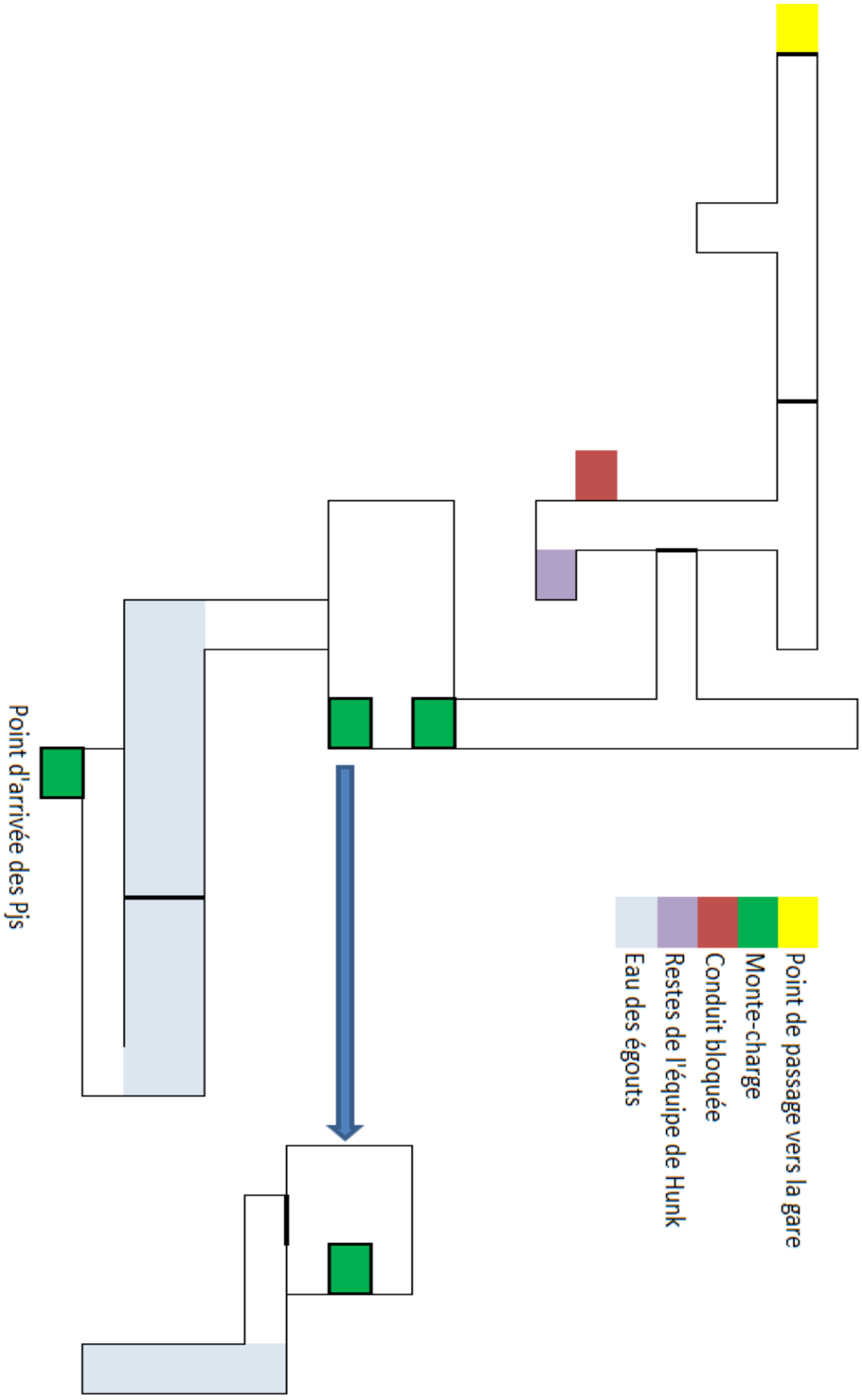
Annexe IX : Le RPD – 2nd étage



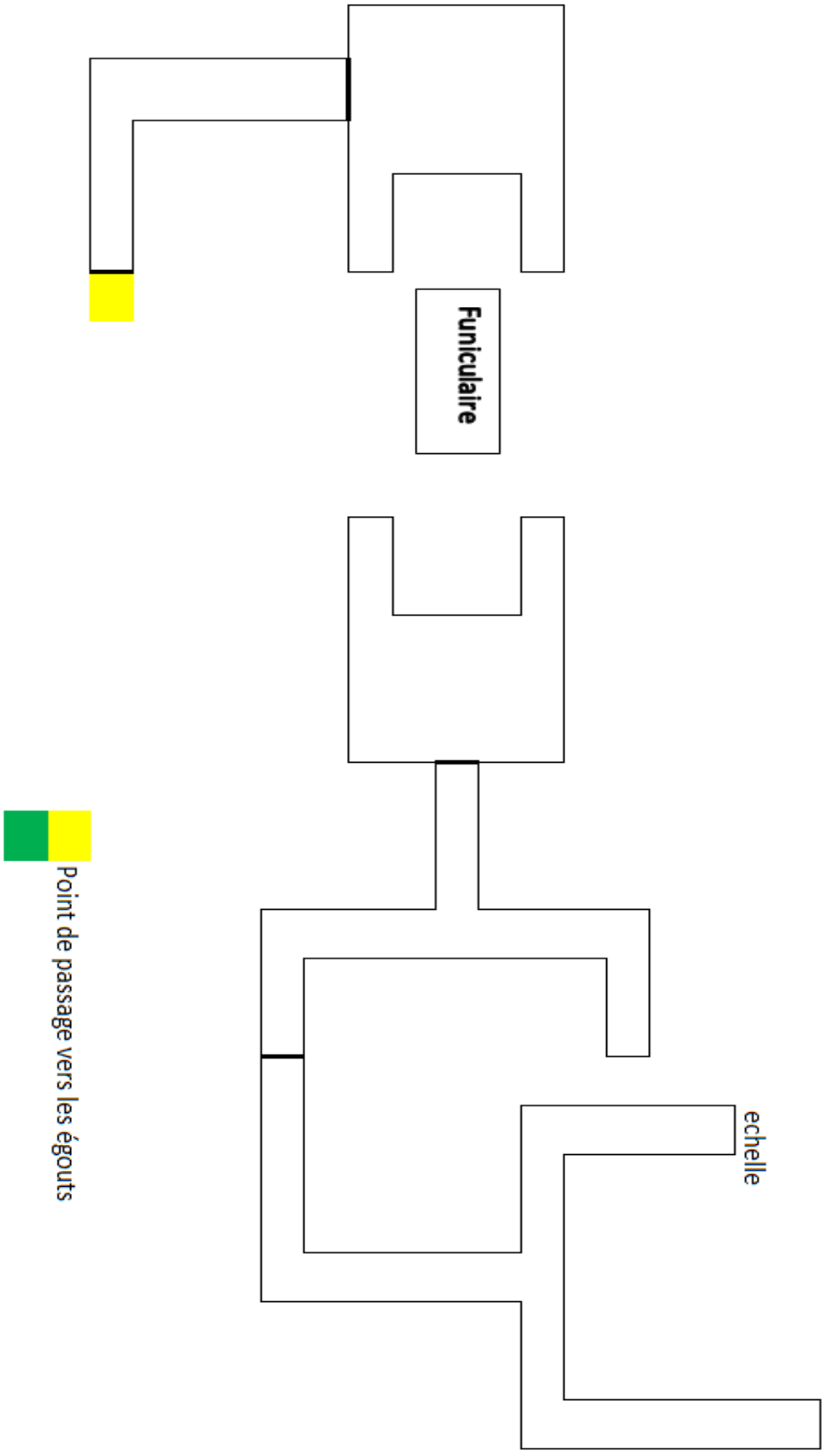
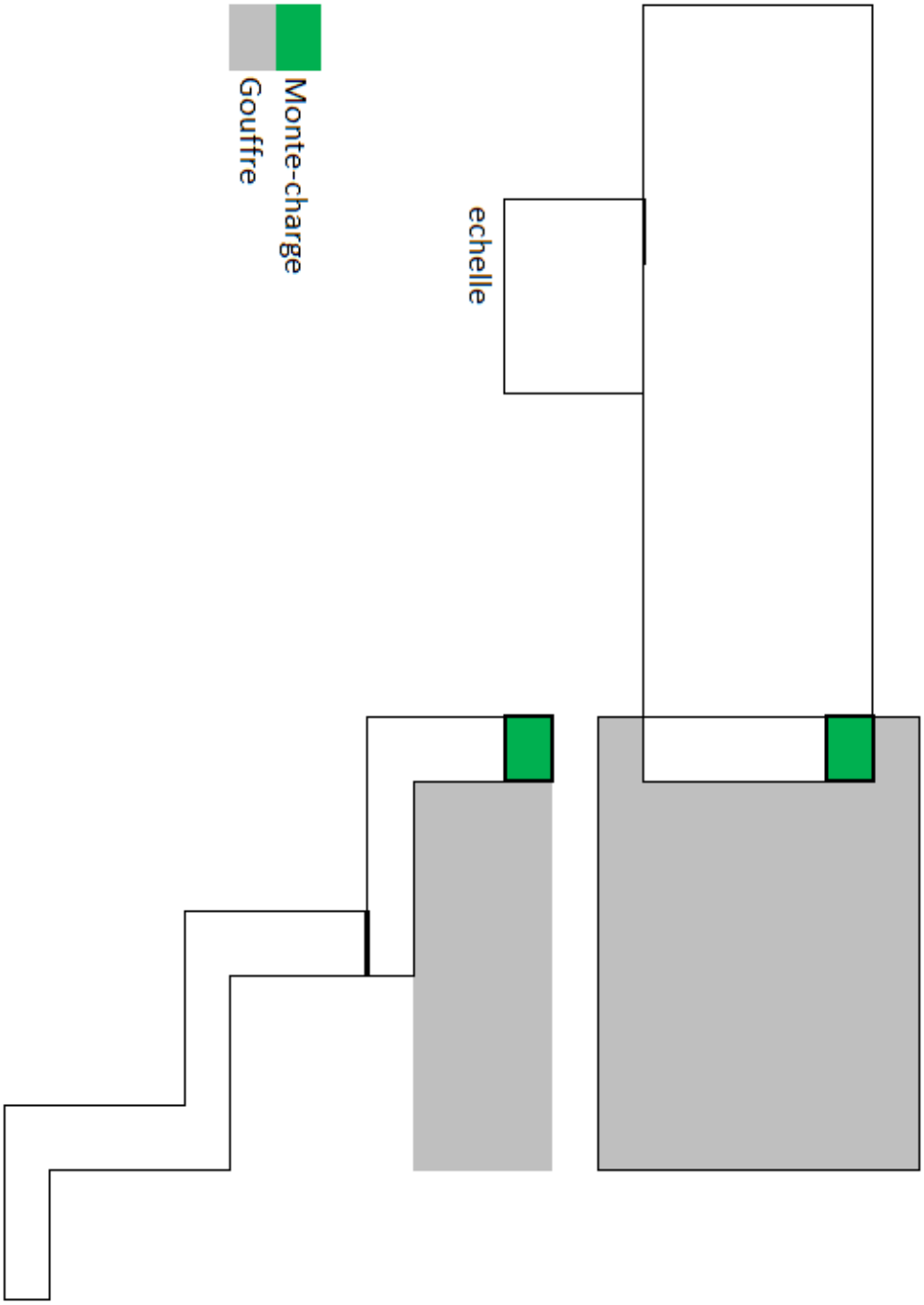
Annexe X : RPD – Sous-sol



Annexe XI : Les égouts



Annexe XII : La gare – sous-sol



Annexe XIII : La gare – rez-de-chaussée