

CARNET  
DE  
ROUTE


## RÈGLES DU JEU

Vous avez peut-être participé un jour à un Escape Game, ce jeu où il faut trouver le moyen de sortir en moins d'une heure d'un lieu clos en résolvant les énigmes. L'Escape Book en reprend les codes et les principes. Bien sûr, il n'y a pas de limite de temps. Mais il y a des énigmes et des épreuves ! Seule votre astuce vous permettra de sortir de ce livre ! Pour vous guider, voici un petit ensemble des principales règles du jeu.

### EXPLORER LES DIFFÉRENTES SALLES

Le narrateur est seul, enfermé dans un lieu clos. Au début du livre, malgré une certaine liberté de mouvement, vous ne devrez lire que la description des salles auxquelles vous avez accès. Si l'une d'elles est bloquée par un obstacle, une porte fermée, un ennemi que vous n'avez pas vaincu ou toute autre raison, vous ne pouvez pas en lire la description. Laissez-vous guider par les indications. Si vous avez un doute, le texte vous rappellera si vous pouvez poursuivre votre exploration ou, au contraire, ce qu'il vous faut pour pouvoir avancer. N'oubliez pas que vous disposez aussi d'un plan !

Du coup, si vous souhaitez vous rendre dans une pièce accessible et qu'il faut pour cela traverser une autre pièce, commencez par cette dernière. Vous risqueriez sinon de manquer un truc intéressant. Pour les salles que vous pouvez visiter, la description s'organise toujours de la même façon : un symbole descriptif, le titre de la salle puis le détail de ce que le narrateur peut voir en entrant dans la pièce et en explorant sommairement les lieux.

Il peut y avoir également un texte supplémentaire. Ce dernier doit être lu si certaines conditions sont remplies. Dans *Prisonnier des morts*, c'est le texte précédé du signe  qui indique ce qui se passe quand l'alerte est déclenchée. Donc, tant que l'alerte n'est pas de mise, il ne faut pas consulter ce passage. Mais quand l'alerte est déclenchée, la lecture en est obligatoire !

Enfin, après ces descriptions, vous trouverez trois paragraphes numérotés I, II et III. Ces paragraphes ne doivent être lus que dans certaines conditions. Ils contiennent des éléments supplémentaires sur la pièce que vous explorez mais que vous ne pouvez découvrir que si vous avez résolu des énigmes ou accompli certaines actions.



Comment savoir si vous pouvez lire ces paragraphes ? Le plus souvent, en résolvant une énigme, vous serez invité à vous rendre à l'un de ces paragraphes de la manière suivante : « Aller en ☞ – II. » Dans cet exemple, vous êtes invité à lire le contenu du paragraphe II de la salle ☞.

### **TROUVER DES OBJETS ET LES UTILISER**

Au fur et à mesure de votre progression, le narrateur sera amené à trouver des objets. Certains seront très utiles, d'autres beaucoup moins. Ces objets sont appelés des « Trouvailles ». Ils sont tous décrits dans les annexes. Bien entendu, vous ne devez consulter la description d'une trouvaille que si vous l'avez effectivement récupérée dans l'une des salles. Un petit conseil au passage : lisez bien la description. Elle contient parfois des informations que vous ne trouverez nulle part ailleurs. Très souvent, la trouvaille est aussi décrite avec un ou plusieurs symboles.

Parfois, ces objets peuvent être combinés entre eux ou utilisés dans une salle sur un élément du décor en particulier. C'est le mécanisme des *combinaisons*. Est-ce que c'est cette clé qui ouvre

cette porte ? Est-ce que je vais parvenir à forcer ce coffre avec mon coutelas ? Les combinaisons sont là pour répondre à ce type de question.

Pour savoir si une combinaison fonctionne, vous devez mettre ensemble les symboles des objets que vous souhaitez utiliser et vous reporter au tableau p. 186. Si vous y trouvez votre combinaison, c'est qu'il va se passer quelque chose. Lisez alors l'effet produit dans le tableau. Si vous avez été malin et que cette combinaison est possible, on vous dira de vous rendre à tel ou tel endroit pour découvrir le résultat.

Enfin... il se peut aussi que l'effet produit ne soit pas tout à fait conforme à vos attentes... Vous le saurez vite si c'est le cas et votre narrateur devra en assumer les conséquences.

## **UTILISER DES CODES POUR OUVRIR DES PORTES**

À de nombreuses reprises, vous pourrez vous retrouver confronté à une porte à code bloquant le passage. Souvent, vous devrez trouver un indice ou résoudre une énigme pour trouver le bon code. Une fois que vous êtes sûr, ou presque sûr, de

disposer du bon code pour ouvrir la serrure, vous pouvez vous rendre en p. 276.

– Si vous n’y trouvez pas votre code, c’est que celui-ci ne marche pas. Point. Vous vous êtes planté. Ce n’est pas grave, on vous donnera une seconde chance.

– Si vous y trouvez votre code accompagné du symbole de la salle dans laquelle vous utilisez le code, bingo, vous êtes un champion ! Vous avez le bon code. Savourez cette victoire en lisant l’indication qui vous est donnée dans le tableau.

– Si vous y trouvez votre code mais accompagné d’un symbole différent de celui de la salle où vous vous trouvez, désolé, mais cela ne fonctionne pas. Il vous faut ravalier votre fierté et essayer autre chose. Attention : un code ne peut servir à ouvrir qu’une seule serrure.

Petit avertissement : n’essayez pas n’importe quel code à tout moment. Certains pourraient avoir des conséquences... disons... fâcheuses.

Le même mécanisme des codes peut servir à ouvrir des cadenas ou des coffres.

## AUTRES RÈGLES DU JEU

Vous aurez sans doute l'occasion de rencontrer d'autres personnages au cours de votre exploration, amicaux ou hostiles. Dans ces situations, vous serez invité à lire des règles supplémentaires sur la façon d'entamer un dialogue (quand cela se passe bien) ou de mener un combat (quand cela se passe mal).

Ah et... *one more thing* ! *Prisonnier des morts* est un lieu dangereux et il se pourrait bien que le narrateur y laisse sa peau, de manière délicieusement horrible.




























Ne vous inquiétez pas. On vous dira en temps voulu comment faire avec la mort...

Bon ! il est temps d'y retourner, non ? Un petit conseil pour la route : faites attention aux détails et prenez des notes. Les annexes sont là pour vous y aider. Bonne chance et ne vous faites pas mordre. Je suis sérieux, là.

Surtout ne vous faites pas mordre.

## Combinaisons P1




Table des codes (par organe)


Code	Organe	Symbole chimique	Destination
643		–	Voir ci-dessous A
641		–	Aller en  – III
157		<i>Ne</i>	Aller en  – II
801		<i>Ne</i>	Aller en  – II
918		<i>Ne</i>	Voir ci-dessous B
007		<i>Mg</i>	Aller en  – II
814		<i>Mg</i>	Aller en  – II
483		<i>Mg</i>	Voir ci-dessous C
000		<i>Ca</i>	Aller en  – II
483		<i>Ca</i>	Aller en  – II
157		<i>Ca</i>	Voir ci-dessous D
955			Voir ci-dessous E
666			Voir ci-dessous T
651			Aller en  III
341		<i>Ta</i>	Aller en  – III
666		<i>Ta</i>	Aller en  – II
006			Voir ci-dessous P



## Table des autres combinaisons

Élément 1	Élément 2	Élément 3	Destination
<b>Ac</b>	<b>Rn</b>	II	Aller en  – II
<b>Br</b>	<b>Cu</b>	–	Voir ci-dessous F
<b>Ag</b>	<b>Hg</b>	–	Aller en  – III
<b>De</b>	<b>Fe</b>	–	Voir ci-dessous G
<b>Lu</b>	<b>Zr</b>	–	Voir ci-dessous H
<b>Pb</b>	III		Voir ci-dessous I
<b>Ir</b>	<b>Ga</b>	<b>Li</b>	Voir ci-dessous J
<b>Ir</b>	<b>Ga</b>	<b>Ge</b>	Voir ci-dessous K
<b>Ir</b>	<b>Ga</b>	<b>Tc</b>	Voir ci-dessous L
<b>Ir</b>	<b>Ga</b>	<b>Te</b>	Voir ci-dessous M
<b>Lu</b>	<b>Gd</b>	–	Aller en  – II
<b>Lu</b>	<b>Np</b>	–	Voir ci-dessous N
<b>Lu</b>	<b>Ar</b>	–	Voir ci-dessous O
<b>Te</b>		–	Aller en  – II
<b>Pm</b>	<b>Bi</b>		Aller en  – III
<b>Ra</b>		A	Aller en  – III
<b>Ra</b>		F	Aller en  – II

<i>He</i>		11	Aller en  – II
<i>Ba</i>	–	7	Aller en  – III
<i>Sn</i>	–	1	Aller en  – II
<i>Sn</i>	–	2	Aller en  – II
<i>Sn</i>	–	3	Voir ci-dessous Q
<i>Ta</i>	<i>Nb</i>	17	Aller en  – III
<i>Al</i>	<i>Nb</i>	17	Voir ci-dessous R
<i>Ra</i>		17	Aller en  – II
<i>H2</i>	<i>O</i>	–	Voir ci-dessous S
–		<i>Ni</i>	Voir ci-dessous E
–		<i>Ta</i>	Voir ci-dessous T

**A** : C'est le bon code. C'était un peu tordu : un en a deux, deux en a quatre et quatre en a six... lettres ! Et donc six () en a trois. Ensuite, je n'ai plus qu'à mettre les chiffres associés aux trois organes dessinés sous le pavé numérique. Voyons maintenant ce que ce tiroir me réserve... J'ouvre le coffre à code et tombe sur un bout de carnet de la main du professeur ! Les feuilles ont beaucoup souffert, je soupçonne le dément d'avoir essayé de les détruire : elles sont froissées,

tachées de sang, ont été mouillées (ce qui a fait un peu baver le message) et même partiellement brûlées ! Manifestement, je ne devais vraiment pas tomber sur cette information :

« [...] Et comme le Mariette ne réagissait toujours pas, j'ai émis l'hypothèse que l'inaction du sérum ne provenait pas de la fraîcheur de la morsure du patient. J'ai éliminé cette variable à force de tests sur les victimes que nous ont apportées Deschamps et le capitaine de leurs raids à la surface. Quel que soit le temps écoulé entre l'infection par morsure forcée et l'injection du Mariette, le délai avant la mort du sujet et sa transformation restait le même.

J'aurais eu grand mal à infecter de malheureux innocents, prisonniers des militaires. Heureusement, quelqu'un d'autre s'en est toujours chargé et avait rempli efficacement les fiches de suivi.

Nous avons eu un sujet plus précoce qui aurait pu démolir mon analyse et qui a failli coûter la vie au Dr Enoch tant la transformation a été rapide, en moins de quelques minutes, mais il s'est avéré qu'il ne s'agissait que d'un cas isolé. Les témoignages des soldats et les derniers rapports de

l'hôpital confirment que certains infectés sont réanimés très vite.

J'ai donc émis une nouvelle hypothèse, basée sur le génotype du sujet infecté.

La coactivation initiale des gènes albumine et AFP, dès le début de l'ontogenèse du foie et jusqu'à la naissance du sujet, confirme l'importance des produits du plasma sanguin sur l'activation du vaccin. J'ai donc lancé une vaste campagne de prélèvements sur tous les vivants possibles, moi inclus, ainsi que sur tous les échantillons encore viables sur lesquels j'ai pu mettre la main.

C'est par hasard que j'ai trouvé une bêtaglobuline endogène réactive !

Les lymphocytes B mémoires non sécrétants ont bien acquis la nouvelle trace et le sujet devrait commencer à produire notre Graal. Je n'ai pas établi totalement les raisons de l'acceptation du sérum, il semble que le sujet porte encore en lui une alphasglobuline foétale primitive malgré un développement tout à fait normal.

L'expression de la conservation de l'alphasglobuline doit se manifester par des variations aléatoires des ptéridines et des purines, les sujets



parfaits pour la production du vaccin souffriront manifestement d'hypermélanose comme d'hétérochromie, de neurofibrome cutané ou de nævus pigmentaire.


Le sujet 1337 possédait d'ailleurs des yeux "vairons".

Le vaccin Mariette fonctionne *in vitro* sur le 1337, mais je n'en ai qu'une dose, probablement tout juste suffisante pour un adulte. L'échantillon ne représentait que quelques centimètres cubes. Je vais l'essayer sur moi, je n'ose pas infecter une personne de plus [...]. »

**B** : Le petit coffre s'ouvre, mais il ne contient rien. Je suis frustré !

**C** : Yes ! C'est la bonne combinaison ! Mais, j'ai beau retourner le coffre dans tous les sens, il n'y a rien dedans. On se fiche de moi. Mouais, en même temps, on se fiche de moi depuis que je suis arrivé ici...

**D** : Le coffre s'ouvre ! Et il y a quelque chose dedans, je ne viens pas de perdre tout ce temps pour rien ! C'est un code, écrit au fond du coffre : 955, accompagné d'un symbole chimique **Ni**. J'imagine que j'aurais besoin d'un autre code à trois chiffres ailleurs...

**E** : Le code déverrouille bien la porte du sas. Je peux à présent lire tout le paragraphe de la salle  .

**F** : Avec le cutter, je me suis taillé des gants de protection et je vais pouvoir fouiller les corps. Marrant, à côté de la coupure, il reste deux lettres, **Lu**. Je ne sais pas pourquoi, ça me fait penser au lutécium. Cet endroit va finir par me rendre barge.

**G** : J'ai bien lu ? Je relis le petit texte en quatre mots pour m'assurer de ne pas m'être trompé, mais il reste le même : « Le professeur est dément. »

Ce n'est pas tant l'information qui me choque, mais plutôt son auteur. Car, dans les pleins et

les déliés que je reconnais sans peine pour les avoir vus de nombreuses fois sur mes copies d'étudiant, c'est bien le Pr Fimah en personne qui avoue être complètement fou !


Il me faut longtemps avant de pouvoir sortir d'une torpeur complète.

Dans un rêve éveillé, j'ai revu le gentil professeur en plein cours magistral, transmettant sa passion pour son métier. Je l'ai revu en train de rire avec ses étudiants, avec moi, au détour d'un couloir de la fac, dans l'hôpital tout proche où j'ai fait une bonne partie de mes stages. Je me souviens en particulier d'une soirée crêpes chez lui, il avait invité une poignée d'étudiants qui venaient d'obtenir leur diplôme et allaient se lancer dans la vie professionnelle.

Mon rêve s'est tout à coup transformé en cauchemar quand la vision des horreurs que j'ai vue ici s'est superposée à ces souvenirs heureux. Je vois le professeur dans une blouse déchirée, couverte de sang, en train de tracer des symboles sur les portes. Il plonge son doigt dans la blessure d'un zombie mutilé mais encore actif, comme on trempe une plume dans un encrier. Je l'imagine


regarder la pauvre Mariette mourir et revenir à la non-vie, pour pouvoir étudier son comportement puis, finalement, la frapper pour la dresser à agir afin de perfectionner ses petits jeux sadiques. Je le regarde lâcher des zombies sur les militaires venus essayer de sauver l'humanité du virus. Sous mes yeux, il dégoupille une grenade incendiaire et la jette au milieu de ses camarades endormis avant de les regarder brûler en riant.

Je n'en peux plus. Je quitte cette pièce en titubant, comme assommé par la révélation.

**H** : Le corps du zombie de la salle  est immonde et le fouiller est bien pire, heureusement que j'ai les gants. Je suis obligé de sortir les organes un par un, heureusement, ils ont été déjà sectionnés : mais c'est un travail épouvantable. Voici la liste des organes que j'ai trouvée dans la cavité abdominale :

 : 1

 : 1

Il manque les 

 : 2

 : 3



Je me rends à la salle et au chapitre correspondant à l'organe ou aux organes que je veux examiner.

**I** : Le professeur a bien travaillé trois fois en Afrique, deux fois en tant que chercheur, d'après son passeport, et une fois en tant que chasseur de braconnier, comme l'indique la photo. Je place les trois punaises sur les trois villes africaines et... je suis bien avancé ! Et puis, en regardant les noms des villes, je me dis que c'est peut-être un code. En regardant l'ordinateur, je trouve un fichier verrouillé par un mot de passe à trois lettres. J'essaie les initiales des villes africaines et cela marche !

Il s'agit d'un scan d'un de ces vieux listings très longs, prédécoupés au format d'une page et encadrés de bandes perforées.

La dernière fois que j'ai vu une de ces imprimantes thermiques, c'était dans une banque au décor un peu désuet. J'accompagnais mon oncle Raymond, tout chez lui est (était, probablement) un peu dépassé. J'imagine que l'armée utilise aussi encore ces machines. À défaut d'être

belles ou de rendre un document de grande qualité, elles sont robustes, rapides et impriment en trois exemplaires avec un carbone intégré au papier-listing. Bref, la solution idéale pour des soldats qui doivent rendre des comptes.

Le document fait plusieurs pages, toutes imprimées sur le même papier, à la couleur verdâtre. Je suppose qu'elles sont toutes issues de la même machine, il n'y a aucune imprimante de ce type ici.

« **Mercredi 21/09 FROM** : INTEL-DGAB/GAL1137  
TO : LAB/DGAB04/ENOC

>Virus pathogène risque 4 – Mission Z-Zéro.

>Crise majeure, risque de pandémie 94 %.

>Base militaire DGAB03 évacuée, n'essayez pas de la rejoindre par le passage souterrain de votre laboratoire.

>Début de la pandémie estimé le vendredi 23 septembre à 2100.

>Apogée de la pandémie prévu pour le 24 septembre à 1600.

>Échantillon tissulaire patient zéro infecté arrivera le 22 septembre pour analyse et conception vaccin, priorité absolue.

>Secret complet sur la recherche : faites passer l'étude pour un sujet personnel qui vous tient à cœur.

**Vendredi 23/09 FROM** : LAB/DGAB04/ENOCH  
TO : INTEL-DGAB/GAL1137

>Virus pathogène risque 4 – Mission Z-Zéro.

>J'ai rencontré une forte résistance de la part des chercheurs et assistants, ils se demandent d'où vient l'échantillon et refusent de continuer sans informations supplémentaires. Le prof. Fimah menace de tout arrêter. Il y a eu une certaine panique et des débordements suite à la pandémie, nous sommes à l'abri. Demande consignes et soutien armé.

**Vendredi 23/09 FROM** : INTEL-DGAB/GAL1137  
TO : LAB/DGAB04/ENOCH

>Virus pathogène risque 4 – Mission Z-Zéro.

>Isolez le bâtiment de l'extérieur. Restez dans les niveaux souterrains et barriquez l'accès hôpital (probabilité de saturation pandémique 98,7 %).

>Faites appel au sens du devoir afin de commencer les recherches sur le vaccin au plus vite.

>Arrivée de renforts médicaux et armés prévus le 27 septembre 1800.

>Compagnie Terre Sigma 27 sous les ordres du Médecin principal Ambroise Deschamps et du Capitaine François Launay. Mission : annexion laboratoire et prioriser la recherche du vaccin.

>Le Capitaine Launay doit obtenir le vaccin à tout prix. Autorisation d'usage de la force. Loi martiale en place pour toute la moitié nord de la France. »  
Une annotation d'une écriture inconnue, peut-être celle du Dr Enoch : « Launay surnommé le "pousseur" par ses hommes à cause de son énergie et de sa volonté à faire avancer les choses à tout prix. »

**J** : Mariette fait comme moi et elle m'attaque ! Je dois la combattre pour sauver ma vie ! (Combat, p. 251)



**K** : Il n'y a rien, j'ai beau tâter frénétiquement, je ne trouve rien.

**L** : Ma main tombe sur un petit tas de documents. Je m'en empare et m'éloigne prestement du rayon d'action de Mariette.

Je m'assois et prends le temps de consulter les trois notes agrafées. Il s'agit de courts rapports d'opérations militaires. L'écriture est large et tonique. C'est écrit à la plume et des taches d'encre parsèment les boucles et les déliés. Ce sont les rapports du capitaine Launay :

« **Mardi 27 septembre 1800**

Arrivée sur site, peu de résistance. Déploiement des hommes dans le périmètre de sécurité. Composition de Sigma cave et prise de contact avec l'agent Enoch.

Le vaccin basé sur la souche 1974 est rendu opérationnel mais ne fonctionne pas sur la souche actuelle. Enoch parle de mutation. Une phase de recherche pour adaptation est ordonnée. »

« **Mercredi 28 septembre 0400**

Chasse aux cobayes dans l'hôpital et la rue. »

« **Vendredi 30 septembre 1100**

Hôpital perdu. Fermeture des portes incendie pour isolation du site. Résistance civile (des laborantins ont de la famille dans l'hôpital). Trois civils sont exécutés pour rébellion et mise en danger des troupes. »

**M** : Alors ça, c'était une mauvaise idée. Non seulement il n'y a rien, mais en plus Mariette en a profité pour me mordre, la saleté ! Je dégage mon bras comme je peux de ses mâchoires d'acier et je me rends en p. 263/OUPS-5 pour savoir ce qui m'arrive.

**N** : Le cadavre de Xavier, identifié par son badge, a quelque chose dans la main. Je suis obligé de forcer un peu la rigidité cadavérique pour obliger les doigts à s'écarter. Il s'agit d'une carte plastique frappée d'un nombre : 651. Tout fait penser à un artefact militaire : couleur, épaisseur de la carte,

police de caractères... À quoi sert ce code ? Je l'embarque avec moi dans mes trouvailles !

● : Je trouve une petite clé rouge, marquée  $H_2$ . Je l'ajoute dans les trouvailles.

P : Ces numéros sont en fait les numéros 0, 1, 2, 3, 4 et 5 écrits en binaire. Le mot de passe est donc bien 006 qui s'écrit 00110.

L'ordinateur contient énormément de fichiers, sur les recherches en cours mais aussi sur la vie privée du Dr Enoch. Je tombe d'ailleurs sur une photo de lui en surfeur : maillot de bain ridicule, planche trop grande et bronzage amusant, alternant grande blancheur et coups de soleil.

Les derniers documents créés datent de seulement quelques jours, ce sont eux qui m'intéressent le plus.

Il s'agit de notes au jour le jour, probablement de la main du docteur. Il semble avoir suivi avec attention les faits et gestes du dément et rapporte ses apparitions. Tout d'abord noctambule, l'étrange fauteur de troubles a commencé par déplacer quelques objets. Malgré une enquête,

parfois un peu difficile au regard de la situation, l'identité du fou n'a pas été trouvée. Avec la folie des derniers jours, il a été de plus en plus actif, renommant les salles de ses symboles sanglants et déplaçant les cadavres. Malgré tous ces travaux, il a réussi à échapper aux surveillances. Il a même changé le code d'accès au laboratoire P4 et s'y est probablement réfugié.

Le dernier document a été sauvegardé automatiquement, il n'est pas terminé.

« Fou, il est devenu totalement fou. Il est incontrôlable à présent et cherche à nous tuer tous. Il a ouvert la porte du bâtiment aux zombies de l'extér... ». Puis, plus rien...

**Q :** Et voilà, c'était simple comme tout. Évidemment, il suffit de prendre trois poids. J'entends le bip caractéristique d'extinction de la balance électronique, c'est ce même modèle qui sert à peser les échantillons en laboratoire. Je plonge la main avec un peu plus de confiance et sens le mécanisme qui relie la machine à un bloc d'explosif. Tiens, il m'a menti, ce n'est pas une grenade mais une charge molle comme de la pâte à



modeler. Je comprends que c'est du C4, comme dans les films. Mais il y avait de quoi souffler une partie du bâtiment !

J'ai besoin de quelques secondes pour calmer mes tremblements avant de poursuivre mon exploration à tâtons. Il y a encore quelques poids en place et je sens, à côté de la balance, un objet étrange, en caoutchouc me semble-t-il. Je le remonte avec précaution et comprends qu'il s'agit d'un talkie-walkie militaire. L'appareil a encore de la batterie, puisqu'il est allumé. Je connais bien ces machines, quand j'étais gamin, mon grand frère en avait reçu une paire en cadeau. On jouait pendant des heures à se faire des rapports de mission de reconnaissance, à jouer à cache-cache en donnant des indices à l'autre...

Ceux-ci sont carrément plus sophistiqués, réglage de la fréquence, adaptation de la puissance, filtres pour corriger une mauvaise réception et même enregistrement. D'ailleurs, l'appareil est en mode lecture. Je fais docilement ce que l'on attend de moi, j'appuie sur le bouton. La piste son commence au beau milieu d'une phrase,

c'est la voix d'une femme que je ne connais pas. Elle est nettement stressée et des tirs d'armes automatiques résonnent très près d'elle.

« [...] sol, à Sigma cave, le périmètre est enfoncé. Demandons consignes.

Sigma sol à Sigma cave, le périmètre est enfoncé. Qu'est-ce qu'on fait ?

Sigma cave, capitaine, vous êtes à l'écoute ? »

Plusieurs autres voix se font entendre à proximité.

Premier homme : « Ils font quoi en bas, ils veulent nous laisser crever ici ou quoi ? »

Deuxième homme : « On fait quoi caporal ? On ne peut pas tenir derrière les VAB, on va se faire déborder, il faut qu'on bouge !

Fermez-la, tenez vos positions, merde ! À droite ! Ton autre droite !

Sigma cave, on ne peut plus tenir, demande autorisation de vous rejoindre dans les labos. »

Deuxième homme : « Il y en a trop caporal, moi j'y vais, je m'en fous d'aller en cour martiale, on se fait buter ici !

O.K., on fonce. Suivez Hudson les gars, on descend à l'abri. »

Quelques tirs couvrent des bruits de bottes et de métal cogné dans des escaliers, de porte qui claque et des respirations haletantes. Il y a de l'écho à présent.

« Nom de Dieu, il s'est passé quoi ici ? Regardez, c'est du sang. Ils se sont entre-tués ou quoi ? »

Troisième homme : « Un crevé à 12 heures ! »

Bruits de rafales d'armes automatiques.

Premier homme : « C'est foutu, ils en ont ici aussi, il y en a partout, on remonte ! »

Deuxième homme : « Remonter ? Peut-être que t'as pas bien regardé le match à la télévision, mais on vient d'se faire torcher l'cul mec !!

Rechargez vos armes. Vasquez, tu passes devant, on va vérifier d'où venait ce macchabée et s'il n'y en a pas d'autres. »

Cliquetis de métal et frottement de tissus, suivis de bruits de pas lents.

« On commence par sécuriser le couloir du fond, les portes sont fermées ici. »

Les pas continuent, précautionneusement. Un bruit de frottement de mains sur du bois se fait entendre.

Deuxième homme : « Sainte merde... »

Tiens, je dirais qu'ils sont arrivés dans le couloir de l'hôpital avec sa petite surprise.

« C'est foutu ici, la position n'est pas tenable. Regardez ça, ils vont finir par passer. Je préfère tenter la surface, où on peut se barrer, qu'un trou à rat sans issue. »

Un silence.

« O.K., on fait une sortie en force, on monte dans le premier VAB et on se casse. La ville est foutue, on fonce vers la ligne Orléans, ils la tenaient encore hier. Ça vous va ? »

Ensemble de grognements en guise d'acquiescement.

« Hudson, c'est toi qui conduis. Les autres, vous le couvrez et aucun crevé ne doit passer : on se met en tirailleur et *full* auto. »

Bruits de préparatifs, de bottes dans les escaliers et début des tirs. Le feu nourri couvre tous les autres sons, jusqu'à un grognement plaintif proche, un cri et un grand « crac ! ». L'enregistrement s'arrête là.



**R** : Il fallait bien utiliser cette règle cassée et souillée. En faisant très attention de ne pas me tromper, je l'applique dix-sept fois jusqu'à arriver à la verticale d'une des aérations. Je grimpe sur une chaise et enlève précautionneusement la grille de ventilation en plastique gris. Une lettre cachetée est posée là, avec une trace de doigt sale sur l'enveloppe autrement immaculée. Je la descends et l'examine attentivement. Elle m'est adressée, « À mon élève préféré », et par l'écriture du professeur qui plus est ! Je l'ouvre sans attendre et me plonge dans le courrier.

« Mon cher élève,

Tout d'abord, je suis désolé de t'avoir mêlé à tout cela, mais des impératifs ont eu raison de mes doutes et de mes peurs. Comme tu as pu le voir à présent, sans doute, nous avons souffert de l'arrivée des morts-vivants, peut-être même plus que de raison. Et pourtant, nous étions à l'abri ici, sous terre. L'armée en a décidé autrement.

Je ne les blâmerai pas, ils ont fait ce qu'ils pensaient être le mieux et de la seule façon qu'on leur a enseigné de faire. Mais mes nerfs n'avaient pas besoin de ça.

J'ai toujours eu le sommeil fragile, héritage de mes nuits de garde au Kenya où dormir signifiait se faire surprendre par des braconniers et peut-être ne jamais se réveiller du tout.

Je ne dors plus, quand je ferme les yeux, les images de ce qu'on nous a forcés à faire, pour le bien de l'humanité, me réveillent bien trop vite.

J'ai trouvé une parade, j'ai demandé à Auguste de m'hypnotiser. Il l'a fait avec talent, il a toujours eu ce don, même à l'armée. Je peux à nouveau dormir, en prononçant un simple mot de code. Cela marche à tous les coups, comme un interrupteur, je suis aux anges. Le problème, c'est que, dans cette transe, je ne me réveille qu'avec ce même code.

Je pense que je vais aller me reposer, maintenant que la formule du vaccin est validée par les simulations. Il ne reste plus grand monde pour me réveiller. Si tu me trouves endormi, tu pourras me ramener à la conscience (ou me rendormir, si mes parlottes te fatiguent, comme en cours) en prononçant cette simple phrase sortie de son contexte : "Sorbet Citron".

Je suis tellement fatigué que je vais sans doute avoir besoin de dormir des jours, quelques pilules vont m'aider. »

**S** : C'est bien la clé qui permet de déclencher le système incendie. Si l'état d'alerte était déclenché, tout retourne à son état normal, alors que les portes motorisées du couloir vers l'hôpital se referment automatiquement et que les sprinklers éteignent l'incendie.

**T** : Non seulement ce n'est pas ça, mais en plus une alarme tonitruante se déclenche ! Le bruit est tellement fort qu'il parvient jusqu'aux zombies dans le couloir, derrière la barricade. Ils s'excitent et forcent la porte ! Morts-vivants et fumée entrent dans le laboratoire et l'alarme incendie se met à hurler.

Je viens de passer en état d'alerte ! À partir de maintenant, si je me rends dans un lieu, je dois lire, avant quoi que ce soit d'autre, la partie marquée du symbole d'état d'alerte.

## **ANNEXE : Appel à l'aide du professeur**

« **De** : Prof Fimah <csfimah@biolab.fr>

**Objet** : Besoin d'aide !!

**Date** : 20 octobre 2016 06:51:12 GMT+01:00

**À** : super-bio-man@ultima.com

**CC** : eternalletudiant@calypso.fr ; mimi27@geeklords.com ; kikouplatet@routeers.com

Mon cher élève,

Je me vois obligé de t'appeler à l'aide. Je suis enfermé dans mon laboratoire, à l'hôpital. Je suis sauf, pour l'instant, mais je ne sais pas si cela durera, car je suis prisonnier. Mais j'ai une excellente nouvelle, nous avons presque finalisé un vaccin pour lutter contre le virus qui transforme les morts en zombies !

Grâce à l'aide de mes confrères, dont certains ont donné leur vie pour cela, j'ai pu isoler l'agent viral et travailler à un vaccin. Cela n'a pas été facile et je n'aurais sans doute pas pu sans la pression de l'armée. Des dizaines de soldats sont venus pour nous aider à faire au plus vite, mais cela n'a pas bien marché entre eux et certains membres du



labo. Tu en connais quelques-uns, nous avons des anarchistes acharnés dans nos rangs. Les militaires ont aussi perdu de vue leur mission quand la crise s'est aggravée après l'accident. J'imagine que ce sont les pires qui sont restés et tout a dérapé.

Le vaccin n'est pas encore au point, j'ai besoin d'aide pour le terminer et j'ai pensé à toi. L'agent viral est contenu, mais je ne peux terminer seul. C'est pourquoi je te demande de venir au labo. Je sais que c'est beaucoup demander et que c'est dangereux. Sois prudent, je t'en prie, mais viens, avec ton aide, nous pourrions probablement sauver l'humanité. Le jeu en vaut la chandelle, crois-moi. Fais particulièrement attention au dément. Il est arrivé au labo il y a quelque temps déjà et a commencé à terroriser les soldats. J'ignore de qui il s'agit. Il vient de décider de s'attaquer à tout le monde et a fait fuir des militaires en patrouille. Depuis, il craint leur retour et a piégé certaines salles. Il a commencé à mettre en place des jeux tordus et sadiques, parfois mortels, dans l'attente de visiteurs indéliçats. Je pense avoir compris

une partie de sa logique, sache que ses combinaisons utilisent même les morts.

Je vais t'aider à entrer, mais je vais le faire à mots couverts, de peur que le dément ne comprenne. Rappelle-toi tout d'abord que les sens sont au nombre de cinq, la vue, l'ouïe, le goût, l'odorat et le toucher. Cela peut paraître évident, mais le dément pourrait essayer de te tromper. Ne te fie pas à ton instinct pour résoudre ses énigmes, il joue sur les sons, sur le sens : réfléchis toujours à deux fois avant de répondre et de risquer de déclencher une bombe, car il a récupéré l'arsenal des soldats et a piégé certains endroits. Pense en associations de mots, aux sens cachés, essaie de te montrer plus futé que lui, je sais que tu le peux. Je vais retourner me cacher et dormir un peu, j'essaierai de te contacter dès que tu seras arrivé et que le dément sera retourné dans son refuge. À bientôt j'espère, fais vraiment attention.

Charles »

## ANNEXE : Trouvailles

### ☐ **Badge Béatrice Berger**

Un badge de sécurité au nom de Béatrice Berger, une stagiaire doctorante.

### ☐ **Bible annotée**

Cette bible est une traduction œcuménique. Le mot *Tantale* est noté dessus. Un passage de l'Apocalypse est souligné, les versets 15 à 18 :

« Il lui fut donné d'animer l'image de la bête, de sorte qu'elle ait même la parole et fasse mettre à mort quiconque n'adorerait pas l'image de la bête. À tous, petits et grands, riches et pauvres, hommes libres et esclaves, elle impose une marque sur la main droite ou sur le front. Et nul ne pourra acheter ou vendre, s'il ne porte la marque, le nom de la bête ou le chiffre de son nom. C'est le moment d'avoir du discernement : celui qui a de l'intelligence, qu'il interprète le chiffre de la bête, car c'est un chiffre d'homme : et son chiffre est six cent soixante-six. »

☐ **Carte à code**

Il s'agit d'une carte plastique manifestement militaire frappée d'un nombre : 651.

☐ **Clé de cryptage militaire**

La clé provient d'une grosse imprimante cubique en plastique gris. Elle sert à activer le décryptage des messages reçus directement par le réseau.

☐ **Clé rouge**

Une petite clé rouge que j'ai trouvée de la pire des manières. On peut quand même lire  $H_2$  dessus.

☐ **Cutter**

Taché de sang, il est marqué d'un **Br**. J'espère qu'il n'a pas servi à un suicide.

☐ **La Divine Comédie, de Dante**

Le vieux livre est relié en cuir et doit dater du  $xix^e$  siècle. *La Divine Comédie* a été mise en vers par Louis Ratisbonne, il s'agit de la seconde édition illustrée par Gustave Doré.

Un chapitre est barbouillé de sang, il s'agit du troisième cercle du Haut Enfer, les gloutons.



### ☐ **Extincteur (arme)**

Rudimentaire, mais probablement très efficace vu son poids, l'extincteur est une arme qui peut s'avérer redoutable et briser un crâne facilement s'il est manié avec assez de force. Il pourrait être bien plus lourd et dangereux, mais aucun extincteur du labo n'est encore plein, ils ont tous servi.

### ☐ **Fusil d'assaut militaire (arme)**

C'est une arme assez lourde, longue et difficile à manier au corps à corps et qui fait beaucoup de bruit. Mais alors, qu'est-ce que ça marche bien contre les zombies ! J'ai pris assez de chargeurs avec moi pour tenir le coup longtemps.

### ☐ **Gants de protection**

Avec le cutter, je me suis taillé des gants de protection et je vais pouvoir fouiller les corps. Cet objet porte à présent le symbole du Lutécium, *Lu*. Cela va me donner accès à plein de nouvelles combinaisons.

☐ **Grenades (arme)**

Enlever la goupille (il faut tirer vraiment très fort, si je tente de le faire avec les dents, je vais en perdre plusieurs), jeter et se mettre à l'abri. C'est terriblement efficace en intérieur et fait un bruit infernal. Ce n'est pas l'idéal pour rester discret !

☐ **Hypochlorite de sodium**

Une bouteille d'hypochlorite de sodium en phase aqueuse. C'est un puissant désinfectant.

☐ **Kit de premiers soins**

Kit de premiers secours encore à peu près complet. On n'est jamais assez préparé et un bobo est vite arrivé, une morsure encore plus vite !

☐ **Mug**

Le mug noir est des plus classiques. Je le mets dans mes affaires sans vraiment faire attention. Lorsque je retombe dessus, un peu plus tard, je me rends compte qu'il est thermoréactif et, avec ma chaleur, un message est apparu : « Pour notre cher Xavier, joyeux anniversaire et bon café ! » Cela m'interpelle et je me dis que je

devrais peut-être fouiller les affaires ou le corps de Xavier, si je le retrouve. J'ai perdu espoir de revoir quelqu'un en vie...

### ☐ **Notes sur le virus Zombie**

Les notes sont les résultats préliminaires d'analyses du virus.

« La particule virale référencée est complète. Elle dispose d'une enveloppe protéinique externe classique. Sa capside est enveloppée d'une membrane. Comme les autres virus de sa catégorie, la molécule d'acide nucléique est porteuse des caractéristiques pathogènes du virion.

Le virion étudié *in vitro* est issu de la lyse de cellules humaines. Les éléments expulsés de la cellule lors de son implosion à la suite de son infection par le virus ne servent pas qu'à aller infecter de nouvelles cellules, mais également à réactiver un ou plusieurs gènes dormants dans les cellules infectées. »

### ☐ **Notes sur le projet Mariette**

Les notes concernent la nouvelle version du virus, qui infecte les zombies.

Le projet a été rebaptisé en l'honneur de la professeure mordue, le but du projet est de concevoir un vaccin efficace. Celui-ci pourrait être injecté à un sujet déjà infecté mais qui est malgré tout vivant, pas transformé en zombie, donc ! Le long texte d'études me renseigne sur plusieurs aspects. Tout d'abord, que le sujet qui servira à l'incubation du vaccin devra montrer une particularité génétique rare, encore indéterminée. Ensuite que les militaires ont poussé les chercheurs à obtenir des résultats rapidement. Au fur et à mesure de l'avancement des notes de conception, les laborantins impliqués sont de moins en moins nombreux. Je remarque que les notes de la main du Pr Fimah sont parfois très différentes les unes des autres, autant dans la forme de l'écriture que sur le fond. Ces altérations se font de plus en plus fréquentes.

#### ☐ **Phénolphtaléine**

Une bouteille de un demi-litre de phénolphtaléine en solution alcoolique à 1 %, dont l'étiquette a été raturée. Le dément a indiqué, de son écriture brutale : " PURE ".



### ☐ **Photo d'Afrique**

Photo de 1979 encadrée. Elle représente le Pr Charles Fimah en jeune homme, sur fond de végétation luxuriante, un fusil en bandoulière et aux côtés d'inconnus. Tous posent fièrement devant des défenses en ivoire en train de brûler et des corps humains emballés dans des linceuls. Le jeune Charles Fimah a été blessé et porte un bandage sur le bras droit. Son regard est dur. La photo est annotée : « Chasseur de braconniers, Kenya 1979 ».

### ☐ **Photo du trombinoscope – Portrait d'Amélie Guyot**

Il y a un problème évident, l'homme sévère sur la photo n'est pas Amélie. En retournant la photo, je découvre un fragment de texte : LEPRO  
EST *De*

### ☐ **Photo du trombinoscope – Portrait d'Auguste Enoch**

Sur cette photo également, cela ne va pas, la femme n'est pas le Dr Enoch. En retournant la photo, je découvre un fragment de texte : *Fe* SSEUR  
MENT

☐ Passeport du Pr Fimah



Nom et prénom : M Charles Septime Fimah

Date de naissance : 8 août 1958

Lieu de naissance : Tsavo (Kenya)

Situation : Marié le 21 décembre 1978

Taille : 1m74 - Pm

Passeport établi le 27 janvier 1979



☐ **Pistolet (arme)**

Il s'agit d'une arme militaire noire et lisse, menaçante. J'ai déjà tiré une fois ou deux avec des pistolets, mais jamais avec un modèle aussi impressionnant. Le chargeur est plein.

☐ **Potassium oxalate**

Ce lourd flacon en verre contient un litre de potassium oxalate. C'est un anticoagulant efficace en injection ou en mélange pour des tests sanguins. Une empreinte de doigt orne l'étiquette, elle a été faite avec du sang.

☐ **Presse-papiers (arme)**

Un gros bloc de résine représentant le système solaire avec inclusion de planètes. Lourd et joli à la fois.

☐ **Règle doublement graduée et cassée**

Il s'agit d'une règle d'écolier barbouillée de sang séché et marquée *AL*. Elle propose les valeurs métriques et anglaises en pieds et en pouces.

☐ **Téléphone Nokia 3310 (arme)**

Le vieux téléphone a servi à dresser un zombie. Il n'a pas de batterie. Bien qu'il ait été manifestement malmené, jeté au sol et mordu, il est encore en bon état. Un symbole a été tracé au dos, *Ga*. À défaut de téléphoner, il peut peut-être servir d'arme si je suis désespéré.

☐ **Une torche à lumière bleue**

Une petite torche qui émet une lumière bleutée, marquée *Mo*.

☐ **Ventouse**

Une grosse ventouse en caoutchouc noir, d'aspect industriel, est posée sur une tablette. Un symbole a été marqué en blanc par le dément : *Ra*. Le dieu du Soleil ?



## ❑ Table hexadécimale

Une table de conversion de valeurs décimales en hexadécimales et binaires permettant de convertir de 1 à 120. Il est inscrit en dessous de la table décimale : « Faire le total et convertir. »

a	=	1
b	=	2
c	=	3
d	=	4
e	=	5
f	=	6
g	=	7
h	=	8
i	=	9
j	=	10
k	=	11
l	=	12
m	=	13

n	=	14
o	=	15
p	=	16
q	=	17
r	=	18
s	=	19
t	=	20
u	=	21
v	=	22
w	=	23
x	=	24
y	=	25
z	=	26

Décimal		Hexadécimal		Binaire
1	=	1	=	00001
2	=	2	=	00010
3	=	3	=	00011
4	=	4	=	00100
5	=	5	=	00101
6	=	6	=	00110
7	=	7	=	00111
8	=	8	=	01000
9	=	9	=	01001
10	=	A	=	01010
11	=	B	=	01011
12	=	C	=	01100
13	=	D	=	01101
14	=	E	=	01110
15	=	F	=	01111
16	=	10		
17	=	11		
18	=	12		
19	=	13		
20	=	14		
21	=	15		
22	=	16		
23	=	17		
24	=	18		
25	=	19		
26	=	1A		
27	=	1B		
28	=	1C		
29	=	1D		
30	=	1E		

Décimal		Hexadécimal		Binaire
31	=	1F		
32	=	20		
33	=	21		
34	=	22		
35	=	23		
36	=	24		
37	=	25		
38	=	26		
39	=	27		
40	=	28		
41	=	29		
42	=	2A		
43	=	2B		
44	=	2C		
45	=	2D		
46	=	2E		
47	=	2F		
48	=	30		
49	=	31		
50	=	32		
51	=	33		
52	=	34		
53	=	35		
54	=	36		
55	=	37		
56	=	38		
57	=	39		
58	=	3A		
59	=	3B		
60	=	3C		

## **ANNEXE : Rapport d'autopsie du sujet 264**

Le document officiel est signé de la main du Dr Enoch et daté du 9 octobre. Le sujet 264 est anonyme, il s'agit d'un inconnu décédé, infecté par le virus.

Après quelques remarques superficielles sur la raison probable de la mort (une chute qui a rompu les cervicales ou un impact violent au niveau du cou), l'analyse biochimique ne révèle rien.

Comme pour tous les zombies, l'analyse électrolytique montre des signes de tension cellulaire proche du vivant, 0,61 volt.

Après ces considérations techniques, le Dr Enoch est passé directement à la dissection. Le rapport ne précise pas si le zombie a été « désactivé » avant d'être ouvert et découpé en petits morceaux. Le détail des pesées n'apporte rien de bien intéressant.

Poids des parties corps après découpe. Tête : 4,5 kg ; cou : 0,9 kg ; torse : 29 kg ; bassin : 11 kg ; bras : 7 kg ; mains : 1,3 kg ; jambes : 26 kg ; pieds : 2,6 kg.

Poids des organes après découpe complète. Sang, eau et système lymphatique : 46 kg (estimation) ; os : 8,6 kg ; cerveau : 1,2 kg ; cœur : 0,33 kg ; langue et autres muscles : 23,67 kg ; reins : 0,240 kg ; foie : 1,5 kg ; poumons : 0,82 kg chacun ; pancréas : 0,09 kg ; peau : 5,5 kg ; moelle épinière : 0,03 kg.



DOCTEUR  
REMI FLEURY



ANIEL  
GUIOI



DOCTEUR  
GUSTAVE DEVAUX



LOUP PETIT



CAROLINE  
MONNIER



DOCTEUR  
AUGUSTE ENOCH



GASPARD TEZIER



BENOÎT REGNIER



THOPHILE  
COUSIN



PROFESSEUR  
CHARLES FIMAH  
DIRECTEUR



PROFESSEUR  
MARIETTE ROGER



DOCTEUR  
XAVIER GUÉRIN



CLÉMENCE  
BRUNEAU



CYRELLE  
CORDIER



NOËL  
CHEVALIER



LOUIS BRIAND



ANSELME  
BRETON



BÉATRICE  
BERGER



EMMANUEL  
BARON

*Je peux prendre les photos que je veux dans mes trouvailles  
pour les examiner plus longuement.*

## ANNEXE : Index des symboles chimiques

Je note ici le sens attaché à chaque symbole chimique encore inconnu :

N° atomique	Molécule	Symbole chimique	Sens
2	Hélium	<i>He</i>	Binaire
2	Dihydrogène	<i>H<sub>2</sub></i>	
3	Lithium	<i>Li</i>	Haut armoire droite
4	Béryllium	<i>Be</i>	
10	Néon	<i>Ne</i>	
11	Sodium	<i>Na</i>	
12	Magnésium	<i>Mg</i>	Coffre B
13	Aluminium	<i>Al</i>	Règle
14	Silicium	<i>Si</i>	
16	Oxygène	<i>O</i>	
17	Chlore	<i>Cl</i>	Nord
18	Argon	<i>Ar</i>	
20	Calcium	<i>Ca</i>	Coffre C
21	Scandium	<i>Sc</i>	
25	Manganèse	<i>Mn</i>	
26	Fer	<i>Fe</i>	



27	Cobalt	<i>Co</i>	
28	Nickel	<i>Ni</i>	
29	Cuivre	<i>Cu</i>	
30	Zinc	<i>Zn</i>	Sud
31	Gallium	<i>Ga</i>	
32	Germanium	<i>Ge</i>	
33	Arsenic	<i>As</i>	
35	Brome	<i>Br</i>	
36	Krypton	<i>Kr</i>	Coffre-fort
37	Rubidium	<i>Rb</i>	Noël Chevalier
40	Zirconium	<i>Zr</i>	
41	Niobium	<i>Nb</i>	
42	Molybdène	<i>Mo</i>	
43	Technétium	<i>Tc</i>	
45	Rhodium	<i>Rh</i>	Est
46	Palladium	<i>Pd</i>	
47	Argent	<i>Ag</i>	
48	Cadmium	<i>Cd</i>	
50	Étain	<i>Sn</i>	
52	Tellure	<i>Te</i>	
56	Baryum	<i>Ba</i>	
57	Lanthane	<i>La</i>	
60	Néodyme	<i>Nd</i>	

61	Prométhium	<i>Pm</i>	
64	Gadolinium	<i>Gd</i>	
69	Thulium	<i>Tm</i>	
71	Lutécium	<i>Lu</i>	
72	Hafnium	<i>Hf</i>	
73	Tantale	<i>Ta</i>	
76	Osmium	<i>Os</i>	Mort
77	Iridium	<i>Ir</i>	
78	Platine	<i>Pt</i>	Sommeil
79	Or	<i>Au</i>	Ouest
80	Mercure	<i>Hg</i>	
82	Plomb	<i>Pb</i>	
83	Bismuth	<i>Bi</i>	
85	Astate	<i>At</i>	Amélie Guyot
86	Radon	<i>Rn</i>	
87	Francium	<i>Fr</i>	
88	Radium	<i>Ra</i>	
89	Actinium	<i>Ac</i>	
90	Thorium	<i>Th</i>	
93	Neptunium	<i>Np</i>	

	Delirium	<i>De</i>	
	Butane	<i>Bu</i>	

## **ANNEXE : Discussions**

### DISCUSSION AVEC LE SOLDAT ROUSSET :

Le soldat blessé pointe son pistolet sur moi et me questionne en A.

**A :** « Allez, parle ! Et pose-moi cette arme par terre. Qu'est-ce que tu fais là toi ? T'es militaire ? T'es venu pour moi, c'est ça ? T'as été mordu ou pas ? Allez, parle ! »

Je réponds avec mes tripes (B), je tente de le calmer (C) ou je fais profil bas (D).

**B :** « Houla, doucement. T'es fou si tu crois que je vais parler à un type qui me pointe son arme sous le nez. C'est comme ça que les crétins se font tuer. On est dans la même mouise alors ne me fais pas ce coup-là ! »

Le soldat réagit en E.

**C :** « O.K., O.K., on se calme. Je ne suis pas infecté, ça va. Écoutez, je suis là parce que le Pr Fimah m'a appelé, c'est tout. »

Le soldat réagit en F.

**D** : « C'est bon, je me rends, ne me tirez pas dessus. Je suis venu pour aider le Pr Fimah, il m'a appelé à l'aide. Je suis un ancien élève, je n'ai aucun lien avec l'armée. Je ne suis pas venu pour vous, je ne savais même pas qu'il y avait encore quelqu'un ici. Euh... c'était quoi la dernière question déjà ? Ah oui, nan, je ne suis pas infecté, j'ai réussi à passer entre les morsures jusqu'à maintenant. Par contre vous, vous êtes blessé ; ça va ? Je peux peut-être vous aider, j'ai bossé ici, je suis biologiste. »

Le soldat réagit en G.

**E** : Le soldat rengaine son pistolet sans me quitter des yeux. Je me détends et jette un œil à la pièce. L'autre en profite pour sortir son Taser et me zapper. Je tombe au sol comme un sac de briques. Mon corps me semble distant et froid quand je reprends connaissance. Une alarme insistante sonne au loin. Je suis toujours au même endroit. Le soldat a disparu. Il a laissé une trace de sang quand il s'est traîné dehors. Je parviens à me relever et à garder l'équilibre. Quand je me sens suffisamment fort, j'entrouvre la porte pour voir

où mon agresseur est parti. Il ne s'est pas beaucoup éloigné. Apparemment, il a croisé plusieurs zombies dans le couloir, venus de je ne sais où et il s'est fait dévorer. Son corps disloqué est adossé au mur, à seulement quelques mètres de son camarade et de moi. L'alarme incendie est bien reconnaissable ici, je peux d'ailleurs voir un peu de fumée au bout du couloir et j'entends aussi les grognements de plusieurs morts-vivants. Que s'est-il passé ?

J'ai l'impression que la barricade n'a pas tenu et que le feu s'est propagé.

Je viens de passer en état d'alerte ! À partir de maintenant, si je me rends dans un lieu, je dois lire, avant quoi que ce soit d'autre, la partie marquée du symbole d'état d'alerte.

Je peux à présent fouiller la pièce en retournant au paragraphe de la salle ☹.

**G** : « Ça fait quatre jours que je suis là, bon sang, ouais un coup de main c'est pas de refus. J'ai eu plus de bol que Gratien, il s'est fait choper par les crevés quand quelqu'un leur a ouvert la porte principale en grand. Ça a été un fiasco,



cette opération, depuis le début. Et on n'avait pas besoin d'un cinglé qui joue à cache-cache en plus des zombies, crois-moi. »

J'en profite pour lui poser la question qui me brûle les lèvres.

Je le fais avec mes tripes (H), avec un peu de tact (I), ou je fais profil bas (J).

**H** : « Où est le prof ? Écoute, moi, je ne suis là que pour lui, alors tu gardes tes soucis pour un autre. Alors, où est-il ? »

Le soldat réagit en K.

**I** : « Oui, j'ai bien l'impression que rien n'a marché comme prévu. Vous savez peut-être où je pourrais trouver le professeur ? »

Le soldat réagit en L.

**J** : « C'est tout le pays qui est un fiasco, il ne reste pas plus d'une poignée de survivants dans toute la ville. On va se serrer les coudes. Vous savez s'il y a d'autres personnes saines et sauvées ? Et le professeur, vous savez où il est s'il vous plaît ? »

Le soldat réagit en M.

**K :** « Ce gars à moitié cinglé ? Je ne l'ai pas vu depuis deux jours. Il est passé ici et il m'a laissé crever pour aller utiliser l'ordi qu'est là-bas. C'est un asile, cet endroit, avec l'autre dément qui place des pièges partout pour empêcher les équipes de dehors de rentrer, je suis bien servi. »  
La conversation se poursuit en N.

**L :** « Le prof ? Le directeur un peu dingue ? Il a perdu les pédales depuis l'incendie et la mort de tous ses potes. Je ne l'ai pas vu depuis qu'il est passé pour envoyer un mail l'autre jour. Il ne m'a même pas regardé. Je crois qu'il est totalement fou maintenant, comme l'autre dément. Un malade de plus, il ne me manquait que ça. Non, je ne sais pas où il est le prof, ni le dément d'ailleurs. La dernière fois, je l'ai vu flipper quand l'équipe Sigma sol est venue. Ils se sont barrés aussi sec, mais le dément a eu peur qu'ils reviennent. Il a commencé à mettre des pièges partout, à poser des objets ici et là, à dessiner sur les portes avec du sang. Il est vraiment frappé, celui-là. Il ne m'a rien fait pour l'instant, mais je n'ai plus bien longtemps à vivre de toute façon. »  
La conversation se poursuit en N.

**M** : « Ton prof, je crois qu'il se cache au niveau inférieur. Il est passé de temps en temps, mais il avait l'air occupé, il ne me voyait même pas. Il faut dire, j'ai fait tellement de trucs immondes que je le comprends. Moi aussi, à sa place, je me laisserais crever dans un coin. J'ai attrapé des gens en bonne santé pour que les médecins les attachent et les laissent se faire mordre. J'ai tué des savants qui refusaient d'obéir. J'ai chahuté un peu la chercheuse mignonne. J'ai fait bien pire, avec Gratien, mon pote de garnison, on a même flippé et décidé de garder toute la bouffe pour nous deux. On a dû buter Guibert qui voulait faire la même chose. On aurait pu sauver plein de monde si on n'avait pas eu si peur du dément. Enoch savait qui c'était, mais il ne nous l'a jamais dit. Si on avait bossé ensemble, personne ne serait mort à cause des zombies qui sont rentrés à la fin. Mince, j'ai même dû abandonner Gratien pour sauver ma peau... »

La conversation se poursuit en U.

**N** : « J'ai besoin de soins, on a tout transporté dans l'*open space* après l'incendie. Tu me files

un coup de main pour y aller ? Je ne pourrai pas marcher bien loin avec ma jambe. »

Je refuse (O), je tente de le dissuader de sortir (P) ou j'accepte (Q).

**O** : « C'est plein de zombies, je n'ai pas envie de crever pour rien. Je suis là pour le prof, pas pour toi, soldat. »

Le soldat réagit en R.

**P** : « Écoutez, je peux vous soigner ici avec ce que j'ai sous la main. Mais jamais on n'arrivera à traverser avec tous les zombies qui traînent là-bas. Ça vous va ? »

Le soldat réagit en S.

**Q** : « O.K., on va essayer. »

La suite de l'action se trouve en T.

**R** : « Si tu ne me sers à rien, autant que tu crèves maintenant, ça fera un zombie de moins. »

Le soldat relève son pistolet, bien décidé à m'abattre. Je m'empare de mon arme et le combat s'engage (Combat, p.251).

Une fois le soldat éliminé, je pourrai fouiller la pièce en retournant au paragraphe de la salle ☹.

**S** : « Tu ne m'as pas compris, petit. On va y aller et tout de suite. »

Le soldat me menace à nouveau de son pistolet. Si je souhaite obtempérer, je me rends en T. Sinon, je me rends en R.


**T** : Je glisse un bras du soldat autour de mes épaules et essaie de le soulever. Il pèse une tonne ! Je ne sais pas si je pourrai l'aider jusqu'à l'autre bout du couloir. D'ailleurs, nous sommes obligés de faire une pause au bout de trois mètres. Il se laisse tomber comme une masse et doit reprendre son souffle. Quand il se sent à nouveau prêt, on recommence et on parvient jusqu'au grand hall, la salle du 🦶. Le pied de sa jambe blessée pend inutilement et finit par se coincer entre deux bouts de béton. On ne s'en est pas aperçus, quand j'avance d'un pas de plus, il se met à hurler de douleur.

Le bruit parvient jusqu'aux zombies dans le couloir de l'hôpital, derrière la barricade. Ils s'excitent



et forcent la porte ! Morts-vivants et fumée entrent dans le laboratoire et l'alarme incendie se met à hurler.

Je viens de passer en état d'alerte ! À partir de maintenant, si je me rends dans un lieu, je dois lire, avant quoi que ce soit d'autre, la partie marquée du symbole d'état d'alerte.

J'abandonne le soldat à son sort, je n'ai pas le choix, les morts-vivants envahissent tout et foncent vers moi. Je me mets à l'abri dans la première salle venue, il s'agit de la salle . Il va falloir que je fasse extrêmement attention à partir de maintenant.

**U** : Je crois que j'ai enfin une chance de comprendre ce qui s'est passé ici. Je cherche mes mots.

Je lui demande de but en blanc (V) ou je reste diplomate (W).

**V** : « Mais qu'est-ce que vous avez foutu, toi et tes potes militaires, pour que le labo soit dans cet état ? »

Le soldat réagit en X.

**W** : « Je ne comprends rien à ce qui s'est passé.

Racontez-moi. »

Le soldat réagit en Y.

**X** : « Écoute, j'ai fait quelques belles conneries et des trucs dont je ne suis pas fier, mais je ne suis pas responsable de tout, O.K. ? Bon allez, j'ai compris, laisse-moi crever ici, barre-toi. »

Le soldat se met à fouiller dans ses affaires et avale un antidouleur et un somnifère. Il ne réagit plus à mes questions et m'ignore volontairement. Bien vite, il s'endort. Je peux fouiller la salle ☹️ tranquillement.

**Y** : « Je crois que je n'ai plus trop de temps, j'ai de moins en moins de force. J'ai un dernier truc à te demander : me laisse pas me changer en Z. Fais ce qu'il faut. Tu me promets ? »

Évidemment je le lui promets. Je panse ses blessures, mais il perd connaissance avant que j'aie fini. Il meurt sans souffrir. Je lui brise le crâne quand il rouvre des yeux révulsés. Je peux fouiller la salle ☹️ tranquillement.

## CONVERSATION AVEC LE DÉMENT :

Je parle le premier, le dément ne fait que me regarder de ses yeux pleins de haine.

« Je veux bien comprendre que vous soyez totalement fou, mais il doit bien y avoir une raison. Pourquoi avez-vous fait tout ça ? Comment peut-on tuer des gens et jouer avec des corps de cette manière ? Pourquoi ? »

Le dément répond en A.

### **A – Le dément s'explique**

“ Tu ne comprends pas ? Ça ne m'étonne pas ! Tu n'as pas compris la moitié des subtilités de mes pièges. J'ai été obligé de t'aider bien plus que je n'aurais dû, mais le professeur me cassait les oreilles pour que je le fasse.

C'est bien simple, j'en avais assez d'être bien sage, de suivre les règles de la société, alors que nous, humains, ne sommes pas du tout faits pour vivre ensemble. Nous n'avons pas évolué depuis l'âge des cavernes. Au moindre accrochage de voitures, les hommes étaient prêts à s'entre-tuer, des fois même simplement parce que l'un d'eux roulait trop lentement au goût de

l'autre. Et attaquer son prochain est devenu bien plus naturel depuis la fin du monde.

Nous sommes des primitifs même si nous nous sommes inventé une société. Notre nature profonde est de protéger notre petit cercle de famille et de tuer tous les autres, rivaux ou dangers. Avec des armes et surtout à main nue si possible. Je n'ai fait qu'arrêter de mentir. C'est tout ce qui s'est passé autour de nous qui a été le révélateur, le déclencheur. L'hypnose aussi un peu, bien sûr, mais surtout de voir des gens en tuer d'autres, par peur, dans la panique, par prévention et surtout par plaisir.

Quand on commence, on ne peut plus s'arrêter et crois-moi, j'ai commencé très jeune. À l'époque, c'était eux ou moi et ça forge le caractère. Maintenant, je suis au-delà de ça. Le corps humain est de l'argile entre mes mains, les morts-vivants sont des golems, de la matière animée à mon service. L'ère des sculpteurs de chair a commencé et j'en suis le plus avant-gardiste des artistes. Pas question qu'un vaccin vienne troubler ma création, quoi qu'en dise Fimah. Ou

qu'un trublion de militaire comme toi freine mon processus créatif !

Mais tu n'as pas l'air d'un soldat, maintenant que je te regarde. Tu ne te déplaces pas comme eux, tu ne suis pas leurs règles et tu es bien trop faible, tu me fais presque pitié. Tu n'es pas venu pour me tuer ? »

Je réponds avec mes tripes (B), je tente de le calmer (C) ou je fais profil bas (D).

**B :** « Je n'ai encore jamais tué de vivant, moi ! Tout ce que vous faites est totalement fou. Vous appelez ça de l'art ? Non mais ça va pas ? Je ne suis pas venu pour vous arrêter, mais il va bien falloir que quelqu'un le fasse, la vie humaine est devenue trop précieuse ces derniers temps et vous, vous tuez à tour de bras ! »  
Le dément réagit en I.

**C :** « Non, je ne suis pas venu pour tuer. Je suis un ancien élève du Pr Fimah. Il m'a appelé à l'aide, tout simplement. Il a peur de vous et il est persuadé que je pourrais l'aider à terminer le vaccin.



Je suis persuadé que je peux l'aider, je peux peut-être même vous aider. »

Le dément réagit en E.

**D :** « Ce n'est pas vraiment ça, je ne suis venu que parce que j'ai été appelé. J'ai dû traverser une partie de la ville, transformée en terre de cauchemar. Et à pied en plus ! Si j'avais eu une soif de meurtre, rien qu'avec les zombies que j'ai dû tuer sur le trajet, je l'aurais largement éteinte. À choisir, je préférerais être sur mon canapé à déguster du sorbet citron. »

Le dément réagit en N.

### **E – Le dément est curieux**

“ Ah ! Tu es bien aussi naïf que tu en as l'air. Capable de risquer ta vie et même ta santé mentale pour un vieux qui ne te considérerait que comme un élève de plus. Tu ne t'es jamais demandé à combien de gamins comme toi il a dispensé ses cours tout au long de sa carrière ? Et à combien d'entre eux il a fait croire qu'il les appréciait, juste pour les motiver ? Cela

fait partie de son travail ! Tu t'es fait avoir en beauté ! Vois comment ta fidélité est récompensée, tu vas mourir ici, de mes mains ou de celles de mes jouets de chair.

Pauvre imbécile, tu pensais vraiment que tout ce qui s'est passé ne changerait pas ton cher Fimah ? Tu crois que tu n'as pas changé, toi ? Je t'ai fait ramper dans le sang et les entrailles, je t'ai fait voir le pire de ce que l'humanité et la nature peuvent engendrer. Je le vois à tes yeux, tu as changé. Fimah aussi, je te l'assure. Et toi, gros nigaud, tu crois vraiment que tu vas pouvoir le sauver ? »

Je réponds avec mes tripes (F), je tente de le calmer (G) ou je fais profil bas (H).

**F :** « Non, bien sûr, je ne pourrai pas lui faire oublier ce qu'il a vu. Et moi non plus, je ne pourrais jamais l'oublier, mais j'ai bien dit que je pourrais l'aider, pas le sauver. À survivre, à fuir cet endroit, à aider l'humanité avec le vaccin. Et surtout à le tirer de vos griffes de cinglé et de psychopathe ! »

Le dément réagit en I.

**G** : « Mais bien sûr que je peux le sauver, si j'ai affronté tout ça c'est exactement pour l'aider. Je ne vais pas reculer maintenant, pas après tout ce que j'ai vu. Le prof est quelqu'un de bien, je sais au fond de moi qu'il est resté le même et qu'il mérite d'être sauvé. Sa vie est trop précieuse à mes yeux pour ne pas tout tenter ! »

Le dément réagit en J.

**H** : « Vous confondez sauver et aider. Je ne pourrai pas le sauver des horreurs qu'il a pu vivre. Le passé, c'est le passé. Mais je peux sûrement faire quelque chose pour lui et pour vous. Il doit bien y avoir un moyen d'apaiser la situation. Nous ne sommes pas ennemis, l'ennemi, c'est le zombie. Ils sont morts, froids, ils ne ressentent rien.

Nous partageons tous les mêmes passions, les mêmes envies. Nous sommes tous les trois humains et nous connaissons l'espoir et la joie des petits plaisirs de la vie. Je peux vous aider tous les deux à les retrouver. Le soleil, le rire ou le sorbet citron. »

Le dément réagit en N.

## **I – Le dément s'agite**

**“ Assez parlé, meurs maintenant ! ”**

Avec une vitesse que je n'imaginais pas possible, il se jette sur moi, faisant tournoyer sa machette et pointant son pistolet sur mon corps avec l'intention de me tuer. Le combat a commencé, (Combat, p.251).

## **J – Le dément et la vérité**

**“ Si ce n'était pas aussi pitoyable, ce serait touchant... ”**

Le dément libère une main afin de faire descendre son foulard. Malgré la saleté, malgré la haine qui dilate les pupilles, malgré le sang dans les cheveux, je reconnais parfaitement le Pr Charles Septime Fimah. Pendant une seconde, mon cerveau essaie de me faire croire qu'il s'agit d'un jumeau maléfique, mais je dois me rendre à l'évidence. Quelque chose en moi s'en doutait depuis longtemps. Le professeur est le dément. Je ne pourrai pas sauver l'un de l'autre, il va me falloir les sauver tous les deux.

“ Alors petit soldat ou qui que tu sois, crois-tu pouvoir vraiment sauver une âme aussi noire ? ”

Je réponds que j'en suis sûr (K), je réponds non (L) ou je fais profil bas (M).

**K** : « Oui, je sais que je peux. Je sais qu'il reste une trace d'humanité en vous ! »

Le dément réagit en I.

**L** : « Non, vous êtes devenu un monstre, je ne pourrai pas vous sauver sans vous tuer. »

Le dément réagit en I.

**M** : « Je sais qui vous êtes depuis longtemps et je sais aussi que vous n'êtes plus vous-même. Professeur, oubliez votre passé et vos instincts, revenez à la réalité. Pensez à tout ce que l'on a fait ensemble. Bien plus que de simples cours, nous étions amis, vous avez toujours été là pour moi. C'est pour cela que je suis là aujourd'hui pour vous. Professeur, rappelez-vous les soirées pizza, les éclats de rire, les sorbets citron. »

Le dément réagit en N.



## **N – Le retour**

Le dément se fige et laisse tomber ses armes. Ses yeux s'agitent et redécouvrent tout à coup ce qui l'entoure. Son regard tombe sur ses mains et son corps couvert de sang et de viscères. Il fait une moue de dégoût. Le professeur que je connais est de retour grâce à la commande posthypnotique.

« Professeur ? C'est moi. »

Il relève la tête et son visage s'éclaire d'un sourire.

« Merci, merci de m'avoir sorti de ce cauchemar. Je ne pouvais plus me réveiller, il avait pris le dessus. Je suis désolé, tellement désolé de t'avoir infligé ça. J'ai essayé de l'influencer et parfois j'y arrivais, j'ai pu cacher des informations vitales sur le vaccin à la place de ses pièges déments. J'ai pu atténuer certains pièges. Je ne pourrais jamais me pardonner tout ce que j'ai fait... »

J'essaie de remonter le moral de mon cher professeur, mais les morts-vivants ont senti le changement. Une bonne douzaine émergent des ténèbres ou descendent maladroitement des escaliers. Ils se rapprochent dangereusement.


« Nous devons sortir de là, je ne suis pas vacciné.

— Non, en effet, alors que moi oui. Sors, je les arrête.

— Mais...

— Fuis, ils ne me feront rien, va ! »








Je recule malgré moi, les yeux pleins de larmes. Les zombies se mettent à courir vers moi, mais le professeur se met sur leur route. Ils s'arrêtent pour l'étudier et déterminer s'il est une proie. Menaçants, leurs dents claquent au nez du professeur, qui me fait un dernier signe pour que je parte. Les morts-vivants s'intéressent à nouveau à moi quand je commence à refermer la lourde porte, et le professeur les intercepte, armes en main. Ils sont excités maintenant et ils l'attaquent tout de même, aussi protégé qu'il soit par le vaccin, le combat est violent. Je ferme la porte à la dernière seconde, quand ils prennent le dessus et commencent à le dévorer. Le vaccin a manifestement ses limites...

Plus rien ne me retient ici-bas, je me rends à la salle  pour tenter de fuir.

## **ANNEXE : Combat** (par numéros de salle)

Afin de déterminer comment le combat se déroule, je choisis une arme en ma possession et je vais consulter dans la table les résultats proposés en face de mon adversaire. Les résultats des combats, sont indiqués à la suite et donnent les conséquences de l'affrontement et ce qui se passe ensuite. Si le combat n'est pas terminé, je peux changer d'arme, mais je dois continuer à me battre. Il m'est impossible de fuir un combat volontairement, sauf si le résultat de l'attaque le stipule clairement. La plupart du temps, un affrontement commencé se poursuit jusqu'à la mort d'un des belligérants, surtout si l'arme utilisée est fantaisiste, comme un presse-papiers ou un vieux téléphone. Autant bien choisir avec quel équipement je vais combattre !

Les adversaires sont séparés en deux sections, Niveau P1 et Niveau P4, et proposés par ordre alphabétique dans chacune d'elles.

Arme	 Extincteur	 Fusil d'assaut	 Grenade	 Machette	 Pistolet	 Presse papier	 Nokia 3310
Niveau P1							
Zombie barbecue (salle 2 en état d'alerte)	1	8	11	19	1	7	3
Zombie basketteur (salle 4)	9	2	17	10	8	6	22
Zombie Mariette (salle 4)	2	18	2	18	2	9	22
Zombie stagiaire (salle 7)	18	2	17	2	18	9	3
Zombie sans boyaux (salle 7 en état d'alerte)	2	18	2	17	2	9	3
Soldat Clément Rousset (salle 11)	9	2	18	10	8	5	22
Le trio de zombies (salle 12 en état d'alerte)	16	15	11	16	16	16	4
Zombie Caroline (salle 14)	18	2	17	2	18	9	3
Zombie Raymond (salle 16)	17	18	2	18	17	9	22
Zombie des W-C (salle 16)	9	2	18	10	8	6	3
Infirmières zombies Hill et Silent (salle 17 en état d'alerte)	5	15	11	20	14	16	4
Zombie clown (salle 17 en état d'alerte)	9	2	2	10	8	6	3
Zombies Docteur et Junior (salle 17 en état d'alerte)	14	15	11	14	20	16	4
Zombie patient (salle 19 en état d'alerte)	2	18	2	17	2	9	22
Niveau P4							
Zombie sprinter	5	12	11	5	21	7	3
Zombie pompier	21	8	11	6	5	7	22
Le dément	5	8	11	5	21	13	22

## **ANNEXE : Résultats des combats**

**1** : J'attaque une fois et frappe, sans effet. C'est là que je me rends compte que mon adversaire est vraiment trop fort pour mon arme. J'esquive adroitement son attaque et je prends mes jambes à mon cou pour le semer. Tant pis, je reviendrai plus tard, mieux armé !

**2** : Et paf, un de moins ! Je tue mon adversaire du premier coup. C'est salissant, mais efficace.

**3** : Le téléphone est d'une solidité incroyable : je le plante dans la tête de mon adversaire comme si c'était du beurre. Il s'effondre d'un bloc. Je crois que j'ai trouvé l'arme ultime !

**4** : Ouf, c'était chaud. J'ai virevolté entre les attaques en frappant à l'aveuglette (un peu comme sur les manettes de console pour un jeu de combat), la solidité du téléphone a fait le reste : ils sont morts, étendus à mes pieds. Je suis couvert du sang de mes ennemis, je me sens comme Conan : « Le mieux dans la vie, c'est d'écraser ses ennemis, les



voir mourir devant soi et entendre les lamentations de leur femme. »

**5** : Argh, je suis blessé ! Mon adversaire m'a eu, c'est un coriace. Ce n'est qu'une égratignure (enfin j'espère) et je ne vais pas me laisser faire. J'y retourne ! Deuxième round, je choisis une autre arme et à l'attaque !!

**6** : La saleté m'a mordu ! Je vais crever, je vais crever, je vais crever... Je me rends en p. 263/OUPS-5 pour savoir ce qu'il advient de moi.

**7** : Oups, mon adversaire m'a fait tomber et s'est jeté sur moi. Je le repousse comme je peux, mais il commence à me bouffer ! Je me rends en p. 263/OUPS-5 pour savoir ce qu'il advient de moi.

**8** : Deux balles dans les genoux et on n'en parle plus. Je laisse mon adversaire s'agiter là, pas besoin de gaspiller des munitions, il n'ira plus nulle part maintenant.

**9** : Un grand coup pour jeter mon adversaire au sol et je le termine d'un bon coup sur le crâne. En voilà un qui ne m'embêtera plus. Bon, où j'en étais déjà ?

**10** : Et comment tu vas m'attaquer si je te coupe la tête, hein ? Le corps tombe par terre avec des soubresauts et la tête me fait des grimaces convulsives de l'autre côté de la pièce.

**11** : La fumée retombe, les morceaux aussi. Je m'époussette négligemment (zut, un peu de sang a taché mon pantalon).

**12** : Tiens, ça fait longtemps que je n'ai pas rechargé. L'arme fait un « clic ! » pitoyable et inutile alors que le zombie me tombe dessus. J'ai à peine le temps de changer d'arme que l'on roule au sol dans une étreinte musclée. Ses dents claquent à quelques centimètres de mon nez et j'ai le plus grand mal à le maintenir à distance d'une main pendant que je dégage de quoi me défendre de l'autre. J'espère que j'ai bien une arme de rechange... Je retourne à l'attaque !

**13** : On échange quelques passes d'armes, mais le dément est bien plus rapide que moi et il me plante sa machette dans le ventre. Je perds doucement connaissance, incapable de penser à autre chose qu'à la douleur fulgurante dans mes entrailles. Je me rends en p. 265/OUPS-6 pour savoir ce qu'il advient de moi.

**14** : Les zombies essaient de me prendre en tenaille, mon arme ne servira à rien, je vais me faire mordre. Je préfère m'enfuir et les laisser là pour l'instant. Tant pis, je reviendrai plus tard, mieux armé !

**15** : Une rafale me débarrasse de mes adversaires. Vite fait, bien fait !

**16** : Mais pourquoi j'attaque avec ça, moi ? Les zombies me débordent et commencent à me dévorer ! Je me rends en p. 259/OUPS-2 pour savoir ce qu'il advient de moi.

**17** : Et un de moins. Je me débarrasse de mon adversaire d'un coup bien placé. Ça, c'est fait...

**18** : Mon adversaire s'effondre au premier coup. Il n'y a pas à dire, je tiens la forme !

**19** : Impossible de le toucher avec cette arme, l'adversaire est vraiment trop fort. Je parviens à éviter son attaque et je décide de me carapater pour le semer. Tant pis, je reviendrai plus tard, mieux armé !

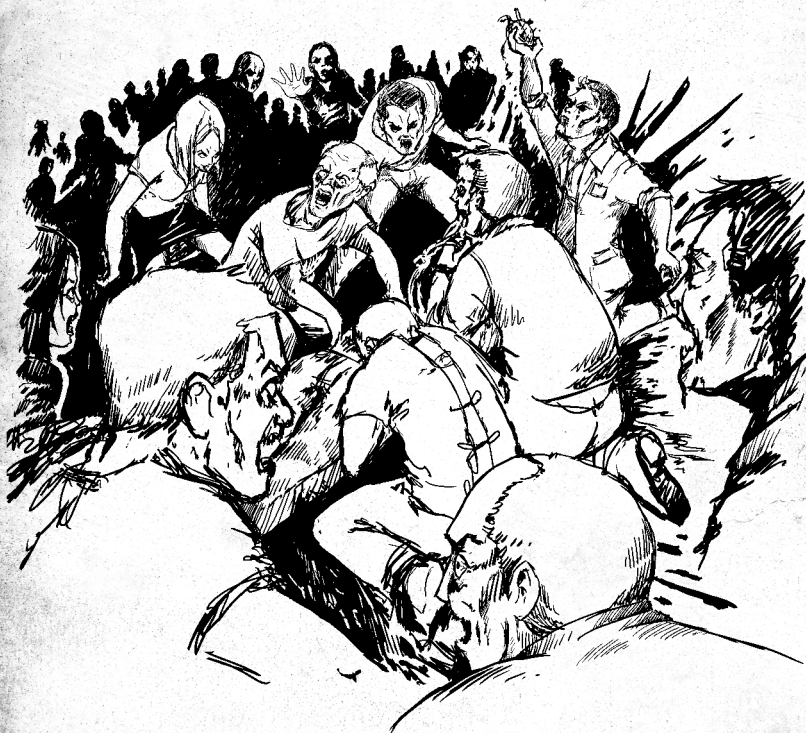
**20** : Les zombies m'encerclent et vont m'attaquer de tous côtés à la fois. Je ne suis pas armé pour affronter autant d'adversaires à la fois. Tant pis, je m'enfuis et les laisse derrière moi. Je reviendrai plus tard.

**21** : Aïe, mais il m'a blessé ! Mince, mon adversaire est plus dangereux que je ne croyais (et moi moins bien armé). Ça ne va pas se passer comme ça, je contre-attaque ! Deuxième round, je choisis une autre arme et à l'assaut !

**22** : Le téléphone est à la hauteur de sa réputation : indestructible ! Il est si résistant que je peux le planter dans le crâne de mon adversaire facilement. Il tombe raide mort, pour de bon.

## ANNEXE : OUPS

Me voilà donc dans de sales draps. Pour savoir quelle fin m'a été réservée, je consulte le paragraphe correspondant. Ensuite, un petit tour vers le dernier paragraphe « Je suis mort, et maintenant ? »





## OUPS-1

Rahhh, je fonds, je fonds.

L'acide me ronge le visage et les bras, et mon sang, qui jaillit par les trous, se met à bouillir au contact du produit chimique. Ça sent fort, mélange de cochon grillé et de batterie de voiture.

Dans un souvenir intense et coloré, qui me permet sans doute de résister à la douleur abominable, je revois le juge Demort dans *Qui veut la peau de Roger Rabbit* ? À la fin du film, il est plongé dans une flaque d'un produit vraiment très corrosif, mais uniquement pour les personnages de dessins animés. Il hurle : « Je fonds, je fonds », tout comme moi à l'instant.

« Zut, je suis un cartoon » est ma dernière pensée...

## OUPS-2

Le fantasme de se faire dévorer par un groupe de petits vieux ne m'a jamais effleuré. Dommage, je serais aux anges, sinon.

Les zombies se jettent sur moi comme si personne ne les avait nourris depuis des jours. Ce qui est probablement le cas. Une fois, quand j'étais petit, j'avais oublié de donner à manger à mon

chat. De retour de week-end, il s'est jeté sur la pâtée comme ces morts-vivants se jettent sur moi en ce moment.

Ils me cernent de tous côtés et plantent leurs dents affamées dans ma chair. Mes artères cèdent et mon sang coule à flots. J'arrose les murs et la bouche de mes assassins. Je me dis que, avec une telle pression artérielle, je vais peut-être réussir à en noyer un. Ah, mais non, c'est vrai, ils sont déjà morts.

Ils se mettent à deux pour fouiller dans mon ventre et sortir mes organes. Ne vous battez pas, il y en aura pour tout le monde ! Leurs mains avides raclent contre mes os, disloquent et déchirent. En voulant emmener une jambe de son côté pour manger tranquille dans un coin, un des zombies termine le travail et me déchire en deux. Je regarde mes jambes sous un angle nouveau quand elles s'éloignent doucement. Tu parles d'un voyage immobile.

Je pensais que cela ferait plus mal que ça...

Nan je déconne,

ARGGGGGHHHHHHHHHHHHHHHHHHH !!!!!!!

### **OUPS-3**

La décharge électrique est horriblement violente, je sens mes muscles se tendre comme des cordes, prêts à se rompre. Mes pensées sont incohérentes et ressemblent plus à des sensations : couleurs, odeurs, goûts, textures, bruits. L'avantage, c'est que ça ne dure pas bien longtemps. Tout s'éteint d'un coup. Quelque part, dans mes idées qui dévalent une pente aride vers le néant, j' imagine que le dément a eu pitié de moi et a coupé le courant ou, plus probablement, que les fusibles ont détecté la surcharge et ont fait leur boulot. C'est-à-dire me sauver la vie !

Mais quelque part, au fond, je sais bien que ce n'est pas le cas. Très loin au-dessus de moi, mes narines sont emplies de l'odeur de chair grillée, mes oreilles résonnent du bruit de la décharge, ma peau vibre de l'intensité du courant, mes poils sont hérissés au maximum de leurs limites, mes yeux ne voient plus que le blanc le plus puissant. De plus en plus loin, au-dessus de moi, cela sent le cochon grillé...

## OUPS-4

Le problème des films d'action, c'est que le bruit des explosions est largement exagéré, mis en scène. Ce sont les bruiteurs qui ont trouvé la solution, le bruit est de plus en plus fort, de plus en plus long, de plus en plus grave. Quand je passe près des salles dans un multiplex, pas besoin de lire les affiches pour trouver dans lesquelles passent des films d'action. Il suffit d'écouter !

Bon, tout ça pour dire que je suis déçu.

J'ai beau être au beau milieu de l'explosion, elle n'est pas si forte que ça. Je suis pourtant bien placé, aux premières loges, puisque c'est moi qui l'ai déclenchée, comme un gros débile !

Elle est forte, oui, elle me crève les tympans comme un feu d'artifice de 14 Juillet tiré trop près, oui, mais alors le son, aucune imagination.

C'est un bruit sec et court, si j'avais à l'imiter ce serait « pow ! » plutôt que « boum ! ». L'écho lui donne bien sûr une certaine durée et le bruit des shrapnels et débris qui retombent aussi, mais c'est court. Très court.

Je suis déçu. Bien sûr, je suis mort et éparpillé dans la pièce, mais tellement déçu.

## **OUPS-5**

Il m'a eu ! Je suis fait ! Dans un éclair de douleur, je vois le zombie me déchirer un bon morceau de viande et je sais exactement ce qui va m'arriver : je vais me transformer en mort-vivant. Avec l'adrénaline, je me débarrasse finalement du macchabée qui mâchouille encore sa bouchée de chair et je me trouve un abri.

Je me réfugie dans une salle vide et je ferme la porte. Je la barricade comme je peux, partagé entre l'envie de déplacer tous les meubles lourds et la peur que trop d'effort ne fasse qu'accélérer la propagation du virus. Dès que je le peux, j'inspecte la blessure. Elle ne saigne plus, ce qui est étonnant vu que l'autre crevé m'a arraché un quintal de viande. Elle est noire et la peau autour est grise. Les artères et les veines sont gonflées, bien plus loin que je ne le craignais. Le virus a envahi tout mon corps, déjà. Inutile d'essayer d'amputer, je vois bien que c'est trop tard.

La fatigue, la douleur, je me laisse aller contre le mur.

Plusieurs heures se sont écoulées, j'ai mal partout. Ma peau a viré au gris sur tout le corps et j'ai



de gros hématomes sur les fesses, le dos, l'épaule droite et la partie droite du visage. Partout où j'étais appuyé, en fait. Mon sang ne circule plus bien. Je remarque avec surprise et horreur que mon cœur ne bat plus ! Je verse quelques larmes de frustration et de désespoir. On ne pourra pas dire qu'il m'aura beaucoup servi, cet organe, maintenant que j'y pense.

Je me suis calmé désormais. Je ne peux plus vraiment bouger, mes articulations sont presque totalement bloquées et je souffre le martyre. Je repense à ma petite amie, Tina, elle ne saura jamais comment je suis mort.

Tina.

J'ai froid.

Quand je me réveille, la souffrance est atroce. Je peux à nouveau bouger si j'en ai vraiment besoin, mais cela accentue encore la douleur. Rien ne pourra m'aider...

... Si, peut-être. Maintenant, je comprends. Je comprends pourquoi les morts-vivants attaquent les vivants. Être mort fait mal, terriblement mal. Mais manger le cerveau soulage. Aide-moi, Tina. Fimah.

Où es-tu professeur ? Je n'ai pas pu t'aider.

...

Mais tu vas pouvoir m'aider.

Laisse-moi manger ton gros cerveau, Fimah, que j'aie moins mal.

Fimah, où te caches-tu ? Viens voir papa Zombie.

Petit, petit, petit...

## **OUPS-6**

Si je pouvais articuler quelque chose, je dirais « La mort n'est que le début », ou une autre banalité que seuls les scénaristes de films peuvent imaginer. Mais j'ai tellement mal que je ne pense à rien, si ce n'est à la douleur.

En un mot comme en cent : Argh...

## **Je suis mort, et maintenant ?**

Il fallait bien que cela arrive, non ? La mort, ce n'est pas que pour les autres.

Il faut bien reconnaître que mourir, c'est frustrant. Est-ce que quelqu'un va réussir à fabriquer le vaccin, à retrouver le professeur, à s'échapper d'ici ? C'est quand même trop bête. Le sort

de l'humanité était entre mes mains et là, bim !  
je meurs.

À moins que... À moins que tout cela ne soit  
qu'un jeu.

Même si c'est tiré par les cheveux. Admettons.  
Bon. Soit. Ce n'est peut-être pas une manière  
très élégante de faire mine de ne pas être mort,  
mais, comme je viens de me faire tuer bêtement,  
je ne vais pas non plus faire le difficile.

Donc on va dire que je ne suis pas vraiment mort.  
En fait, je pensais à autre chose, j'avais la tête  
ailleurs. La tête et le reste. Du coup, je ne suis  
pas dans la salle où je suis mort. Rectification,  
où je serais mort si j'avais fait le mauvais choix.  
Donc me revoilà, frais et dispos, avec tout mon  
attirail. Je suis dans une autre salle du niveau P1.  
N'importe laquelle, pourvu qu'elle me soit acces-  
sible. Je continue à partir de là, en essayant cette  
fois de faire gaffe où je mets les pieds. Je vais  
peut-être en profiter pour chercher un meilleur  
équipement et des indices utiles.

C'est que moi, je n'ai pas envie de mourir. Pas  
encore une fois.

## **ANNEXE : Aides**

### **Les quatre parties de l'énigme du laboratoire central**

" Alors que je marche vers les Enfers,  
je croise 5 fous dangereux (1/4).

Chaque fou dangereux est accompagné  
de 3 paranoïaques (2/4).

Chaque paranoïaque est accompagné  
de 4 phobiques (3/4).

Chaque phobique amène avec lui  
une poupée hideuse (4/4).

La dose de phénolphtaléine est égale  
au nombre de paranoïaques.

La dose d'hypochlorite de sodium est égale  
au nombre de phobiques.

La dose de virus Z inactivé est égale  
au nombre de poupées.

La dose de l'anticoagulant potassium oxalate  
est égale au nombre total de personnes.

La dose de ton sang est égale à 7 fois  
le nombre de personnes qui se rendent aux  
Enfers. "

Ne vous laissez pas impressionner par cette énigme et soupesez chaque mot. Le dément aime à masquer ses véritables intentions, c'est le cas ici aussi.

### **L'énigme des cailloux blancs**

Tout comme le Petit Poucet de la légende, le dément a semé des objets blancs marqués d'un mot ainsi que des mots marqués en blanc. Tous ces mots n'ont qu'un point commun, la bonne réponse.

### **Les combinaisons**

Il est possible de combiner un élément chimique, un lieu et un chiffre ou une lettre (souvent une réponse à une énigme). Mais il est aussi possible d'assembler jusqu'à trois éléments chimiques entre eux. Si cette combinaison n'existe pas dans la table, c'est qu'elle est peut-être simplement inversée ou n'existe pas du tout.













## **Le code de la dernière porte**

Au milieu des nombreux codes donnés dans le niveau P1, un seul n'a jamais servi...


## **Les trois coffres**

Il n'est parfois pas besoin d'aller chercher bien loin les codes pour ouvrir ces coffres, tout est donné. Chaque coffre étant codé par un symbole chimique, essayer des codes sur les cadenas revient à créer une combinaison : code – lieu – symbole du coffre. En fait tout ce dont vous avez besoin est là, sous vos yeux. Mais le dément aime tout mettre en désordre.

## Combinaisons P4

Élément 1	Élément 2	Élément 3	Destination
<i>Mo</i>	<i>Cl</i>	–	Voir ci-dessous A
115		–	Voir ci-dessous B
<i>Sommeil</i>		–	Voir ci-dessous C
666		–	Voir ci-dessous E
651		–	Voir ci-dessous H
874		–	Voir ci-dessous I
<i>Mort</i>		–	Voir ci-dessous D
<i>Os</i>		–	Voir ci-dessous J
<i>Fe</i>		–	Voir ci-dessous F
<i>Cl</i>		–	Voir ci-dessous G
<i>Kr</i>		3	Voir ci-dessous K

**A :** J'allume la torche à ultraviolets pour éclairer l'intérieur du bidon. Le zombie qui s'y trouve semble gêné et se plaque contre les parois pour éviter la lueur agressive. Cela me permet de lire un simple code sur le mur, 874, inscrit sur le fond du bidon à la peinture fluorescente. Les caractères renvoient la lumière UV, je n'aurais jamais pu les distinguer autrement. Je suppose qu'il s'agit d'un code qui va me servir bientôt.

**B** : Il aime à jouer avec les mots, ce dément ! C'est un palindrome, une phrase qui se lit dans les deux sens. Le L est en première et dernière position, soit 1 et 15. Ça fait un code. En l'occurrence le bon code pour rentrer dans la salle suivante. Je peux me rendre dans la pièce marquée d'un  à présent.


**C** : Je cherche, je cherche. Je tente de me souvenir de tout ce qui pourrait terrasser tous les êtres vivants. Mes yeux tombent sur des gants stériles oubliés là par un militaire des semaines plus tôt et la réponse jaillit dans mon esprit. La maladie ! Quelque chose me retient à la dernière seconde et je ne réponds pas. Cela ne colle pas. Je continue de chercher un moment.

Cela fait un long moment que je me creuse la cervelle maintenant, je ne sais pas si le dément va me laisser réfléchir plus longtemps. Je dois donner une réponse. J'entends un grésillement dans les haut-parleurs, annonceur d'un message de mon tortionnaire, il va sans doute me dire que j'ai perdu, que le professeur est mort

ou qu'il va libérer un zombie ! Dans la panique je hurle : « Le sommeil ! »

Le silence qui suit est palpable. J'ai coupé le dément avant qu'il n'ait eu le temps de dire quoi que ce soit. D'ailleurs quand, finalement, il prend la parole, je sens la déception dans sa voix.

**“ Oui, le sommeil, c'est bien ça. Bravo petit soldat, tu peux passer. ”**

La porte s'ouvre avec un petit bruit de mécanisme électrique. Je peux entrer dans la salle .

**D :** Bon, ça ne doit pas être bien compliqué. Ce genre d'énigmes, on se les pose entre gamins normalement, la réponse doit être un prédateur. Hé, qui a parlé d'une créature ? Et si c'était un état comme... la mort !

Mais bien sûr, la mort. Je suis tellement entouré de morts que je ne la vois même plus !

C'est tellement la bonne réponse que je bafouille pour répondre et je suis obligé de m'y prendre à deux fois.

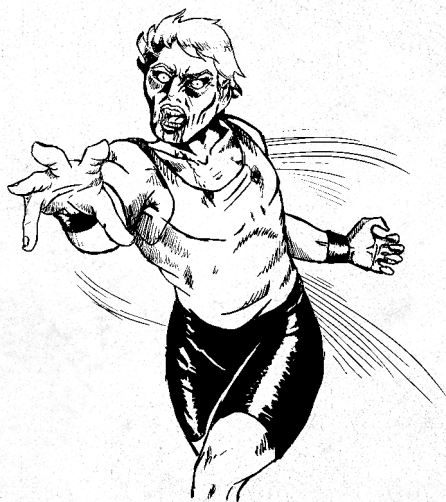
« La mort. »

C'est tellement évident. Un doute s'insinue en moi dans la petite seconde de silence avant la

réponse du dément. Cela me paraît même un peu trop évident, finalement...

“ Ça aurait pu... Mais non ! Quel dommage ! Quand je pense que je vais devoir lâcher un zombie de plus sur le pauvre Fr Fimah... Bon, tu peux essayer une autre réponse dans un instant, mais d'abord, un court intermède. ”

Non mais, c'est moi ou il fait de l'humour maintenant ? Je n'entends pas l'explosion qui libère le zombie, mais je perçois très bien le mort-vivant arriver au grand galop. Je ne peux pas me défilier et je dois combattre ce monstre... (Combat, p.251).






Si je me débarrasse de ce mort-vivant, je pourrai revenir à l'énigme et proposer une autre réponse.


**E :** Perdu... La salle ne s'ouvre pas !

**F :** " Non, ce n'est pas ça. Je ne suis pas sûr de te laisser essayer des solutions au hasard sans conséquence... " Le dément lève une commande électrique bricolée à la hauteur du hublot pour que je la voie et appuie sur le bouton. Je ne comprends pas tout de suite, car je n'entends pas le bruit de l'explosion. Je suis trop loin. Mais, quand le mort-vivant ex-pompier emprunte le couloir en courant à toute vitesse, je sais que je vais devoir réfléchir plus que ça pour résoudre cette énigme. Bon, d'abord s'occuper du zombie avant de retenter une réponse (Combat, p. 251).





**G** : Je me baisse à la hauteur du tas d'objets, orienté vers le nord. Le trou délimite un court code à trois chiffres. C'est bien celui qui déverrouille la porte suivante ! Je peux à présent entrer dans la salle .

**H** : Je suis bon pour recommencer, car ça ne s'ouvre pas.

**I** : C'est bon, c'était le bon ! Je peux maintenant poursuivre mon exploration en salle .

**J** : Le dément me répond avec un sourire : “ Mais oui, l'os de la mort. Il s'agit bien de la mort, le mot composé par les premières lettres de tous ces mots ! Tu es doué et aussi fou que moi. Viens, entre donc, on va parler... ”













Il déverrouille la porte du silo, qui s'ouvre dans un bruit de vérins. Il y a de l'écho, le plafond est à des dizaines de mètres au-dessus de moi. Dans les méandres des structures métalliques, un grand nombre de morts-vivants erre à la recherche d'une proie. Je dois faire au plus vite si je veux sauver le professeur. Je peux à présent me rendre dans la salle .

**K** : Bien sûr, il suffit de basculer en chiffres romains, la seule possibilité pour que XxX donne 30. J'utilise 3 fois le X, c'est la réponse à l'énigme. Je tape ce simple code et peux passer à la salle , la suivante.

## ANNEXE : Énigme P4

### La porte de sortie (salle 12)








Il me manque simplement un code pour passer cette porte vers la sortie. Il s'agit d'un code à trois chiffres. Je peux essayer ces solutions :

Code	Organe	Destination
127		Aller à  - II
341		Aller à  - III
404		Aller à  - II
651		Aller à  - I
666		Aller à  - III
901		Aller à  - III

## ANNEXE : Trouvailles

- ☐ **Ovale** : Le mot a pu être tapé sur l'ordinateur par n'importe qui. Il a été imprimé en noir sur papier blanc.
- ☐ **Mulot** : C'est un simple bout de papier blanc où le mot " **MULOT** " est noté de la main du dément.
- ☐ **Raton** : Un mot de la main du dément, noté sur une ardoise à la craie blanche.
- ☐ **Machette (arme)** :  
Un outil de brousse qui a prouvé tout son potentiel depuis l'apocalypse.
- ☐ **Pistolet (arme)** : Il s'agit d'une arme militaire noire et lisse, menaçante. Le chargeur est plein.
- ☐ **Tache** : Une feuille de papier a été maculée de sang sauf à certains endroits, qui forment un mot blanc sur écarlate.

## ANNEXE : La centrifugeuse à vaccin

Organe	Dose de sang	Destination
	1	Voir <b>I</b> ci-dessous
	2	Voir <b>II</b> ci-dessous
	4	Voir <b>III</b> ci-dessous
	7	Voir <b>IV</b> ci-dessous
	35	Voir <b>V</b> ci-dessous
	105	Voir <b>VI</b> ci-dessous
	420	Voir <b>VII</b> ci-dessous

**I** – Je tire une dose de mon sang et le mélange aux autres produits dans les bonnes proportions puis j'attends. De gros grumeaux caillés se forment instantanément dans la centrifugeuse et rendent le produit inutilisable. Je me suis trompé quelque part.

**II** – Je vais réduire la taille des doses, j'étais parti sur dix centilitres, mais deux doses de mon sang, cela commence à faire beaucoup !



Je verse doucement, dans l'ordre idéal, en faisant bien attention de verser l'anticoagulant et mon sang en même temps. J'espère un instant avoir trouvé pendant que la centrifugeuse fonctionne doucement, mais non, ce n'est pas la bonne réponse. Le produit se met à durcir et est inutilisable. Je vais changer de dosage.

III – Je me fais une nouvelle prise de sang, massive. Quatre doses, cela représente beaucoup de sang. Trop peut-être, j'aurais dû diminuer le volume de chaque dose. Je perds connaissance avant même d'avoir pu la verser dans la centrifugeuse.

Je reviens à moi à cause du bruit, je suis allongé et très faible. Plusieurs zombies courent vers moi, ils ont l'air affamé. Le rire du dément résonne dans les haut-parleurs :

**“ Tu aurais dû apprendre à compter, petit soldat, cela t'aurait évité de mourir dévoré. Adieu. ”**

Je n'ai pas la force de bouger, je lève mon arme pour la mettre entre les morts-vivants et moi.

Entre les dents qui claquent et ma chair fragile. Je ne les arrête pas un instant et ils me dévorent vivant.

Je me rends en p. 259/OUPS-2 pour savoir ce qu'il se passe.

**IV** – Sept doses de mon sang. Je n'ai pas intérêt à me tromper, car je ne le ferai pas deux fois : je n'en ai pas assez dans les veines pour recommencer ! Je suis vraiment fatigué quand j'ai enfin terminé ma prise de sang. Je lutte de toutes mes forces pour ne pas sombrer. Je me lève et marche un peu, cela me remet les idées en place. Dès que cela va mieux, je me mets au travail sur la centrifugeuse et je suis les proportions à la lettre. Je verse au même débit, en dernier, mon sang et l'anticoagulant et j'attends. Je redoute un changement de couleur, un précipité ou une dissociation des éléments, mais le produit obtenu est très stable. D'une limpidité absolue, le liquide, à peine plus épais que de l'eau, résiste bien. Je crois que j'ai réussi, j'ai fabriqué le vaccin Z, enfin, le vaccin anti-Z !

Je n'en ai pas pour plus d'une vingtaine de personnes, mais je pourrais trouver un moyen de le synthétiser. D'ailleurs, cela me fait penser à quelque chose.

Je reprends les notes des dossiers des patients de niveau 1 et 2. Leurs taux d'albumine sont assez étranges. Je les compare les uns aux autres et aux informations que j'ai récupérées dans le laboratoire civil pour découvrir que je pourrais bien obtenir de très nombreuses doses d'un produit efficace directement sur les zombies si je pouvais retrouver le patient zéro. Serait-il encore vivant ? Et si oui, serait-il encore dans la base qui s'étend au-delà des couloirs et du tambour magnétique ?

Je n'ai qu'un moyen de le savoir.

Après m'être injecté le produit, je transvase très précautionneusement le précieux vaccin dans un flacon incassable et étanche et l'attache autour de mon cou : il faudra me tuer pour l'avoir ! Il est temps de retrouver le dément, le professeur et de sortir d'ici.

**V** – C'est beaucoup, beaucoup de mon sang. Je ne parviens plus à fermer le poing lors de la prise de sang pour remplir le tube. Mes yeux se ferment et je me sens tomber.

Je reprends connaissance, car des zombies me dévorent vivant. Le rire du dément résonne dans les haut-parleurs :

“ Tu aurais dû apprendre à compter, petit soldat, cela t'aurait évité de mourir dévoré. Adieu. ”

Je me rends en p. 259/OUPS-2 pour savoir ce qu'il se passe.

**VI** – Je me fais une nouvelle prise de sang, énorme, afin de remplir toutes ces doses. Je n'y arrive pas, je n'ai pas assez de force. Cela fait trop longtemps que je ne me suis pas reposé, je suis trop faible.

Je reviens à moi à cause du bruit de cavalcade. Je suis tombé au sol et j'ai brisé tout le matériel. Tout cela pour rien. Plusieurs zombies courent vers moi, ils ont l'air affamé. Le rire du dément résonne dans les haut-parleurs :

“ Tu aurais dû apprendre à compter, petit soldat, cela t'aurait évité de mourir dévoré. Adieu. ”

Je n'ai pas la force de bouger, ils me dévorent vivant malgré mes hurlements.

Je me rends en p. 259/OUPS-2.

**VII** – Je me fais une dernière prise de sang, vraiment grosse. Mais je perds connaissance au milieu, bien avant d'avoir terminé.

Je reprends conscience au sol, le carrelage est froid sous ma joue. Tout le matériel est détruit, j'ai tout fait tomber dans ma chute. Des zombies surgissent par la porte, accompagnés par le rire du dément.

Je n'ai pas la force de bouger, ils me dévorent vivant malgré mes hurlements.

Je me rends en p. 259/OUPS-2.