



# d20 biohazard

Roleplaying Game



Supplement pour d20 Modern



**Supplément pour d20 Modern**

# b i o b a z a r d

**Biohazard d20** est un supplément pour **d20 Modern** permettant de faire des parties de jeux de rôles dans le monde de Resident Evil (Biohazard en VO). Resident Evil est une série de jeux vidéo de type « Survival Horror » où les personnages luttent contre des zombies et autres créatures monstrueuses créées par l'entreprise multinationale *Umbrella*. Ce supplément est totalement gratuit et ne peut en aucun cas être vendu ou servir pour un profit personnel.

## AUTEUR

Pascal Garcez

## COUVERTURE

Didier Ducournau

## ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Didier Ducournau

## CORRECTION

Vincent Ordoquy

## TESTEURS

Benjamin Hayet, Thomas Hirriberry, Vincent Ordoquy, Jean Sébastien Pilarczyk, David Loucugain, Patrice Etchecopar, Richard Mesplede.

## REMERCIEMENTS

Yno – [www.xperiments.com](http://www.xperiments.com)

Ada – [www.the-last-escape.com](http://www.the-last-escape.com)

Nitch – [www.airsoft06.com](http://www.airsoft06.com)

Mathieu Redfield – [www.white-umbrella.fr.st](http://www.white-umbrella.fr.st)

## COPYRIGHTS

Resident Evil est une marque déposée par © CAPCOM

**D20 Modern** est un jeu de © Wizards of the Coast

Tous les noms utilisés dans ce supplément sont Copyright © CAPCOM

## TELECHARGEMENT DU JEU

Téléchargez le jeu **Biohazard d20** sur [www.lantredetiamat.fr.st](http://www.lantredetiamat.fr.st)

## SITES INTERNETS

Site Officiel de Resident Evil : [www.residentevil.com](http://www.residentevil.com)

Site Officiel de Wizards of the Coast: [www.wizards.com](http://www.wizards.com)



# SOMMAIRE

<b>Introduction et Crédits</b>	3
<b>Chapitre 1. Présentation</b>	5
Chronologie historique	6
Le S.T.A.R.S.	11
La Corporation Umbrella	12
Les Virus	14
<b>Chapitre 2. Nouvelles Règles</b>	15
Les Blessures	16
Les Armures	17
La Santé Mentale	17
La Folie	18
<b>Chapitre 3. Equipement</b>	20
Les Armes à feu	21
Les Amures	24
L'Equipement général	24
<b>Chapitre 4. Le Rapport Wesker</b>	25
L'Expérience	26
Alexia 1 <sup>er</sup> Partie	27
Alexia 2 <sup>nd</sup> Partie	28
Némésis	29
Le Virus-G	30
<b>Chapitre 5. Les Personnalités</b>	31
<b>Chapitre 6. Créatures et Ennemis</b>	41
Animaux contaminés	42
B.O.W.	45
Personnalités monstrueuses	50
Adversaires	53
Glossaire	54
Création de monstre	54
<b>Conclusion</b>	55
<b>Fiches de Personnage</b>	56
<b>Lexique</b>	59





## Chapitre Un

# PRESENTATION

### INTRODUCTION

Les chroniques de Resident Evil se déroulent essentiellement durant la fin du 20<sup>e</sup> siècle, mais l'histoire commence bien avant les aventures décrites à travers des différents jeux vidéo.

La trame principale tourne autour de la corporation *Umbrella* et de ses monstrueuses créations biologiques par l'injection de Virus. Les héros sont des personnages luttant désespérément contre cette puissante multinationale au sombre dessein.

Dans ce chapitre, vous trouverez un historique tous les événements majeurs survenus depuis la création d'*Umbrella* dans les années 60, jusqu'à la fin de l'année 1998. Mais l'histoire est loin d'être terminée et ce jeu vous permettra d'en écrire vous même sa conclusion. Certains éléments de la saga n'ont pas été retenus car jugés trop décalés par rapport à l'histoire générale (comme par exemple les films ou la série des *GunSurvivor*)

Vous trouverez également une description des deux organisations phares de la saga Resident Evil :

La megacorporation pharmaceutique *Umbrella* avec ses objectifs, ses moyens d'actions ainsi que la description de ses puissants Virus.

Le groupe du S.T.A.R.S., une force de police créée pour lutter contre les organisations terroristes et dont les membres sont largement représentés à travers les jeux vidéo.

Vous allez rentrer dans l'univers de Resident Evil, désormais une seule question doit se poser à vous : surviez vous à l'horreur ?

# CHRONOLOGIE HISTORIQUE

La chronologie de Resident Evil est plus ou moins détaillée, avec de nombreuses erreurs et incohérences, néanmoins il est possible d'établir une liste de dates clé utile à l'approche de l'univers de jeu.

## AU MILIEU DES ANNEES 50

Edward Ashford et Ozwell E. Spencer découvrent le Virus mère et se rendent compte de son grand potentiel militaire pour un futur développement des BOW (Bio Organic Weapon).

## 1962

George Trevor, architecte de métier, présente à Ozwell E. Spencer, la maquette du manoir. Spencer donne son accord, les travaux commencent dans la foulée dans les montagnes avoisinant Raccoon City, une ville du middle-west des USA. Le manoir est censé servir de maison de vacance mais l'architecte, sur ordre de Spencer, installe de nombreux pièges qu'ils sont les seuls à connaître.



## 16 SEPTEMBRE 1967

Le S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Service) est fondé à New York pour lutter contre les sectes, les groupes terroristes et les organisations criminelles.

## 10 NOVEMBRE 1967

Jessica et Lisa Trevor, femme et fille de George Trevor, se rendent au manoir, enfin terminé, sur invitation de Spencer. Spencer les conduit de force au laboratoire où il injecte une variante différente de son virus Progenitor aux deux femmes. Elles sont gardées en observation.

## 13 NOVEMBRE 1967

Jessica, en observation, écrit une lettre à sa fille pour lui indiquer qu'elles devraient s'enfuir rapidement. George Trevor arrive à son tour au manoir. Sa fille et sa femme sont absentes. D'après Spencer, elles sont parties rendre visite à la tante Emma qui est souffrante. Les jours suivants, Trevor, qui visite le manoir, en compagnie de Spencer, aperçoit un passage secret derrière une chute d'eau. Il s'étonne car cette réalisation n'est pas de son œuvre. Plus le temps passe, plus Trevor s'étonne que sa famille ne revienne pas.

## 15 NOVEMBRE 1967

Jessica donne la lettre à sa fille au cours d'un repas, mais elle semble différente. Lisa ne croit pas qu'il s'agit de sa mère, elle lui arrache le visage et la garde avec elle pour le rendre à sa vraie mère, un jour. Jessica meurt.

## DU 21 NOVEMBRE AU 7 DECEMBRE 1967

Trevor est assommé puis emprisonné. Un des gardes en blouse blanche lui apportant à manger lui révèle qu'il s'agit de la seule façon de préserver les secrets du manoir à jamais. Trevor se souvient qu'il avait prévu un moyen de s'échapper de cette pièce quand il a dessiné les plans, mais se demande si ce n'est pas un test de Spencer pour vérifier les secrets du manoir.

Se remémorant son travail, Trevor cherche un passage secret qui devrait se trouver dans les souterrains sous le bâtiment. Il se demande si sa femme et sa fille vivent la même chose que lui et se persuade que si c'est le cas, elles tentent elles aussi de s'échapper.

Finalement, perdu, il parvint devant une pierre tombale où son nom est inscrit. Il comprend alors que Spencer avait tout prévu depuis le début. Trevor reste assommé par la découverte de sa tombe et meurt d'épuisement quelques jours plus tard.

## 1968

Umbrella Chemical Inc. est co-fondé par Edward Ashford et Ozwell E. Spencer. Peu de temps après, la section chargée des sombres projets d'Umbrella, la White Umbrella, est créée. Umbrella est fondée pour servir de couverture à leurs recherches. Quelques semaines plus tard, Edward Ashford meurt et son fils, Alexander, prend sa succession.

## ENTRE 1968 et 1971

Avec la mort de son père, Alexander Ashford sait que la réputation de sa famille est sur le déclin. Il perd du terrain dans le développement du Virus Mère et des BOW. Il fait bâtir un laboratoire secret en Antarctique. Là, dans un terminal de transport construit dans une mine abandonnée, il se met à travailler secrètement sur le projet Veronica.

## 7 JANVIER 1971

Après avoir exhumé le corps momifié de son ancêtre Veronica Ashford, Alexandre isole une partie de son génome, plus particulièrement, ce qu'il pense être les gènes conditionnant l'intelligence. Il les extrait, les modifie et les implante dans l'ovule d'une mère porteuse. Naissent alors des jumeaux, une fille et un garçon : Alexia et Alfred.

## JANVIER 1972

La branche S.T.A.R.S. de Raccoon City est créée. Les bureaux sont placés au dernier étage du R.P.D. (Raccoon Police Department).

## 4 DECEMBRE 1975

Une équipe de chercheurs d'Umbrella dirigée par le docteur James Marcus arrive à concevoir le virus "Précurseur".

## 1976

Umbrella Chemical Inc. est rebaptisée Umbrella Corporation. Elle est alors dirigée par Spencer et Marcus

## 19 AOUT 1976

Spencer demande à James Marcus d'être le directeur de son nouveau centre de recherche. Marcus accepte uniquement pour le matériel et les locaux qui lui seront alloués. Il pourra ainsi travailler en paix.

### 19 SEPTEMBRE 1977

Le docteur James Marcus découvre le Virus-T (pour Virus Tyrant) après avoir croisé son virus "Précurseur" et de l'ADN de sanguines.

### 23 OCTOBRE 1977

Le docteur James Marcus regrette de devoir faire des expériences sur de simples rongeurs. Il lui faudrait des humains.

### 3 FEVRIER 1978

Le docteur James Marcus inocule le Virus-T à 4 sanguines. Suivront une série de test de plusieurs mois.

### 11 FEVRIER 1978

James Marcus s'aperçoit qu'on s'intéresse d'un peu trop près à ses travaux. Du moins assez près pour crocheter la serrure de son laboratoire. Il décide de rendre public sa découverte du Virus-T à la prochaine réunion.

### 30 AVRIL 1978

Première expérience sur un cobaye humain. Il s'en suivra une vingtaine d'autres expérimentations au cours de la décennie suivante.

### 29 JUILLET 1978

Le centre de formation dont Marcus avait la charge est brutalement fermé et celui-ci perd pratiquement toute son autorité. Il est mis au placard.

### 31 JUILLET 1978

Albert Wesker et Williams Birkin arrivent à Raccoon City, dans le laboratoire des Montagnes Arclay. En tant que responsables, ils entament des recherches sur le virus Ebola et débutent de nouvelles expérimentations. Ils découvrent Lisa Trevor, toujours vivante et continuellement sujette à des tests expérimentaux et des injections de virus.

### 7 MARS 1979

William Birkin et sa femme Annette sont chargés de reprendre les expérimentations sur le Virus-T, menées jusqu'alors par Marcus. Celui-ci ne proteste pas et se montre d'un calme olympien. Il conduit en cachette ses recherches sur les sanguines. Le laboratoire de recherches est déménagé dans de nouvelles installations souterraines à Raccoon City.



### 27 JUILLET 1981

Alexia Ashford, génie à l'intelligence inhumaine, sort major de la promotion d'une prestigieuse université. Elle a alors 10 ans. Elle est transférée et nommée directeur de recherche du complexe Antarctique. Alfred bien que très intelligent ne

possède pas le potentiel de sa sœur jumelle. Tous deux dépassent de loin les capacités de leur père.

### 1981

A cette époque le Virus-T possède un taux de contamination de 90%. Spencer demande à ce qu'il atteigne les 100%.

### 30 JANVIER 1983

Alfred Ashford découvre une salle secrète dans le hall d'entrée du complexe Antarctique.

### 17 FEVRIER 1983

Alfred Ashford parvient finalement à entrer dans la pièce et découvre le secret qui entoure la naissance de sa sœur et de lui-même. Il comprend qu'ils sont le fruit d'une expérience réalisée pour palier à l'incompétence de leur père. Il se met à haïr son père et prépare avec Alexia une vengeance pour la gloire des Ashford.

### 3 MARS 1983

Alexia et Alfred mènent à bien une expérience sur leur père avec un nouveau virus développé par Alexia, qui combine le Virus-T avec un ancien virus extrait d'une fourmi reine.

### 22 AVRIL 1983

L'expérience est un échec. Alexander Ashford mute en une créature difforme dont le corps produit un gaz toxique mortel mais il est capturé par les jumeaux. Alexia développe un antidote au cas où la créature s'enfuirait. Elle réalise que ce nouveau virus possède un incroyable potentiel et décide de le nommer le « Virus T-Veronica ».

### ENTRE LE 27 ET LE 31 DECEMBRE 1983

Alexia pense avoir résolu le problème du nouveau virus et décide de retenter l'expérience sur elle-même. Elle sait que pour parvenir aux meilleurs résultats et éviter la mutation, elle doit rester endormie durant 15 années. Elle s'installe dans une capsule cryogénique. Alexia est officiellement déclarée morte. Alfred reprend les recherches au Pôle Sud et veille sur le sommeil de sa sœur.

### 1988

Le projet Tyrant est lancé : La création d'un super soldat génétiquement modifié. Peu de cobayes survivent mais Wesker apprend qu'Umbrella France travaille sur un projet similaire appelé Némésis et qu'il s'agit d'implanter un parasite à l'intérieur d'un corps. Wesker décide de tenter l'expérience sur Lisa qui, contre toute attente, survit et détruit le parasite.

Spencer fait assassiner Marcus en envoyant deux nettoyeurs. Il est jeté dans les cuves d'une usine de traitement.

### 1991

Le projet Virus-G de Birkin reçoit l'autorisation d'être mis en place. Wesker demande à être transféré dans les services de renseignements d'Umbrella et quitte Arclay.

### 1992

Les fonds offerts à la municipalité par la multinationale Umbrella ont contribués à l'extension de la ville, à la création de nouveaux emplois, à la reconstruction de la mairie et à créer un hôpital de haute technologie.

### 1993

Le chef de la police Brian Irons commence à recevoir, en secret, de l'argent venant d'Umbrella qui souhaite maintenir leurs laboratoires de recherches dans Raccoon City.

### 14 MARS 1995

Le QG japonais d'Umbrella est attaqué par un groupe d'hommes inconnus. Les insignes sur leurs vestes sont

cachés et les hautes instances d'Umbrella s'inquiètent de cet incident qui confirme les rumeurs de l'existence de « la Compagnie », une entreprise concurrente qui tente de s'approprier leur marché.

### 31 JUILLET 1995

Wesker revient à Arclay et constate que les recherches sur le Virus-G menées par Birkin ont considérablement évoluées. L'inoculation de ce virus provoque de perpétuelles transformations physiques mais permet à la personne infectée de ressusciter. Spencer s'implique de moins en moins et Lisa est éliminée après avoir massacrée plusieurs chercheurs. Sur ordre du quartier général. Elle est amenée hors du complexe...

### 1997

Barry Burton quitte le S.W.A.T. pour devenir un membre à part entière des S.T.A.R.S. Il recrute Chris Redfield qu'il a rencontré quelques années plus tôt. Pendant ce temps, Ada Wong, une espionne à la solde de la Compagnie, s'infiltre au sein d'Umbrella. Elle tente d'obtenir des informations sur le virus que réalise actuellement la société. Elle devient la petite amie d'un chercheur du manoir, John Howe.

### 5 FEVRIER 1998

Plusieurs nouveaux membres sont recrutés par l'équipe lorsque le S.T.A.R.S. se divise en deux escouade : L'équipe Alpha et l'équipe Bravo. Les anciens S.T.A.R.S. de Raccoon City sont mutés. Albert Wesker est promu capitaine de l'équipe Alpha par le Chef Iron, Umbrella voulant contrôler les activités du S.T.A.R.S.



### 10 MAI 1998

Création des Hunters. Le garde du manoir à pour mission de les nourrir avec de petits animaux vivants.

### 11 MAI 1998

Un peu avant 5h du matin, le Virus T, extrêmement dangereux, se propage dans la forêt de Raccoon City. Umbrella, société de Biotechnologies responsable de cette diffusion réagit trop tardivement. Les équipes présentes dans les laboratoires sont contaminées par le virus.

### 14 MAI 1998

La plupart des chiens de garde se sont enfuis dans les montagnes Arclay aux alentours du manoir.

### 17 MAI 1998

Création de la plante 42. Le virus T a eu sur cette plante des effets différents si on les compare aux autres plantes. Cette plante se différencie pour sa forme aussi bien que pour sa taille. Compte Tenu de son comportement, il est difficile de savoir de quelle sorte de plante il s'agissait à l'origine. Immédiatement après l'accident, l'un des scientifiques a perdu la tête et a renversé au sous-sol un container rempli

d'eau. Maintenant, le sous-sol est inondé. Il est facile d'imaginer que l'eau contenait un certain nombre de produits chimiques qui ont augmenté la formidable vitesse à laquelle la plante 42 a poussé. A partir du sous-sol, une autre partie de la plante 42 a gagné les canalisations et, comme nombres de plantes à bulbes, pend du plafond du premier étage. De ces bulbes sortent des plantes grimpantes. Plusieurs des membres du personnel en ont déjà été victimes.

### MI MAI 1998

Becky et Priscilla McGee, neuf et sept ans, sont les deux premières victimes des chiens dans Victory Park. Elles sont retrouvées éviscérées.

### 19 MAI 1998

Le gardien du manoir, infecté à la première minute, tue et mange son premier être humain. 8 jours ont suffit à faire de lui un zombie.

### 20 MAI 1998

Le corps mutilé d'une jeune femme d'une vingtaine d'années, Tonya Lypton, est retrouvé 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. Elle semble avoir été agressée dans les montagnes Arclay et est tombée dans la rivière.

### 1 JUIN 1998

Anna Mitaki, quarante-deux ans, est retrouvée dans un terrain vague proche de son domicile par deux joggers. Brian Irons montre peu d'intérêt envers cette affaire puisqu'il la confie à la plus petite équipe. À cela s'ajoute trois autres morts dues à des attaques animales dans la forêt environnante. Un couvre feu est instauré par les autorités pour traquer les "chiens sauvages" récemment repérés.

### 6 JUIN 1998

Le journal local, Raccoon Week, traite d'un sujet qui effraie la population. L'existence d'un monstre ressemblant à un chien dans les montagnes d'Arclay.

### 21 JUIN 1998

La police découvre les corps d'un jeune couple, Deanne Rush et Christopher Smith, 19 ans chacun. Disparus samedi soir dans Victory Park. Ce qui porte à 9 le nombre de victimes.

### 9 JUILLET 1998

Les sentiers de randonnées des montagnes d'Arclay sont fermés suite à l'annonce de nouvelles disparitions dans le secteur. Les S.T.A.R.S sont chargés de l'enquête.

### 21 JUILLET 1998

Umbrella, par précaution, décide de déplacer et de réinstaller le laboratoire de recherche du manoir dans des locaux souterrains à Raccoon City. Depuis, la contamination des égouts s'est aggravée et la pollution s'étend.

"Le Cityside - 3 randonneurs ont disparu dans la forêt de Raccoon et la police se décide à fermer la route 6 qui grimpe jusqu'aux Montagnes Arclay." Brian Irons s'intéresse soudainement à l'affaire. Il rassemble le S.T.A.R.S. et prépare une opération.

### 22 JUILLET 1998

Une directive de la White Umbrella demande que les STARS soient envoyés dans les laboratoires de Raccoon City et que la résistance des BOW soit mesurée durant cette confrontation.

## 23 JUILLET 1998

Suite à une panne d'hélicoptère, l'équipe Bravo, composée de Richard Aiken, Rebecca Chambers, Kenneth J.Sullivan, Forest Speyer, Enrico Marini et Edward Dewey, est obligée de se poser dans la forêt qu'ils survolaient. Ils découvrent alors les corps de militaires à proximité d'un véhicule de l'armée. Quelques heures plus tard, Rebecca accompagnée par un ex-militaire Billy Coen se retrouve face à un Marcus mutant ramené à la vie par ses sangsues.

Le contact avec l'hélicoptère de l'équipe Bravo perdu, l'équipe Alpha, composé de Barry Burton, Chris Redfield, Jill Valentine, Joseph Frost, Albert Wesker et Brad Vickers, est envoyée pour localiser les S.T.A.R.S. et prendre le contrôle de la situation si nécessaire.



## 24 JUILLET 1998

La nuit se termine par la destruction du Manoir Spencer en pleine forêt. Les S.T.A.R.S. Jill Valentine, Brad Vickers, Rebecca Chambers, Chris Redfield et Barry Burton sont les seuls survivants de la mission. Les autres S.T.A.R.S. sont déclaré « mort au combat ». Wesker, le traître, est laissé pour mort. Bien sûr c'était sans compter sur le produit que venait de lui fournir Birkin, une sorte de prototype de Virus-G capable de ressusciter les morts et d'augmenter considérablement les capacités d'un être humain.

## 8 AOUT 1998

Chris Redfield rédige un rapport détaillé sur l'incident du manoir. Ce rapport n'est pas pris aux sérieux par ses supérieurs et par la population. Furieux, Chris continue son enquête en secret et essaye d'obtenir de l'aide du FBI.

## 13 AOUT 1998

Chris, d'humeur irascible, se bagarre avec ses collègues du RPD. Irons lui ordonne de partir et de ne revenir qu'après s'être calmé.

## 15 AOUT 1998

Chris, en « vacances », appelle Jill pour qu'elle vienne le voir à son appartement. Sur place, il lui montre plusieurs documents relatifs à ce qui serait au cœur des recherches conduites par Umbrella : le Virus-G, un nouveau virus expérimental.

## 16 AOUT 1998

Birkin termine la conception du Virus-G.

## 21 AOUT 1998

La police et les médias s'intéressent de plus en plus à Umbrella, qui se mure dans le silence et ferme les locaux suspects.

## 23 ET 24 AOUT 1998

Plusieurs membres de la police sont éloignés de Raccoon et les S.T.A.R.S. sont affaiblis par une réduction considérable de leur armement. Chris décide de partir pour le Q.G. d'Umbrella en Europe et décide également de ne pas parler de toute cette histoire à sa sœur pour ne pas mettre sa vie en danger. Chris part immédiatement mais Jill reste pour continuer son enquête ici. Barry décide de mettre sa famille en lieu sur au Canada, il rejoindra Chris ensuite.

## 4 SEPTEMBRE 1998

Umbrella annonce une importante rénovation de son usine au sud de Raccoon City. Plusieurs nouvelles personnes arrivent en ville pour assister Umbrella avec l'aide d'une équipe spéciale du SWAT pour protéger les installations de tout "sabotage".

## 10 SEPTEMBRE 1998

Deux patients arrivent à l'hôpital, infectés par une maladie qui ressemble à la fièvre. Les médecins ne sont pas sûrs de ce que cela peut être. Tout indique que l'état mental des sujets infectés se détériore lentement. La théorie du Dr. Jamerson est que peu après la mort clinique d'un de ces patients, son esprit se réveille et le mort se transforme en une créature cannibale. Ses collègues le prennent pour un fou et ignorent les hypothèses de l'étrange homme.

## MI SEPTEMBRE 1998

Birkin reçoit des informations expliquant que le QG d'Umbrella a mandaté des agents pour récupérer le Virus-G et les notes s'y rapportant. Il en informe Irons et lui demande de rechercher les personnes susceptibles d'être ces agents, de les arrêter et ensuite d'entrer en contact avec lui par le biais de sa femme.

## 18 SEPTEMBRE 1998

Un autre patient est admis à l'hôpital. Il montre les inquiétants symptômes d'une décrépitude avancée sans avoir eu de contact avec les 7 autres cas déjà admis à l'hôpital. La police refuse de répondre aux questions des médias à propos des possibles relations avec l'accident provenu dans les Montagnes Arclay.

## 20 SEPTEMBRE 1998

Répondant à un appel, un officier de police poursuit un individu suspect dans les égouts de Raccoon City. L'individu réussit à s'échapper et disparaît dans la forêt. Le policier retrouvera du C4, un détonateur, des armes et un télescope à infrarouges cassé. Etrangement, le rapport sera classé...

## 23 SEPTEMBRE 1998

Hunk, un Black Ops d'Umbrella et son équipe se frayent un chemin dans les souterrains des Raccoon City pour récupérer le Virus-G en possession de Birkin. Une équipe capture Annette Birkin pendant que celle d'Hunk rencontre William. Il est abattu quant il refuse de remettre le virus. Ainsi Hunk obtient des échantillons des dernières recherches de Birkin. Le chercheur parvient alors à s'injecter une forte dose du Virus-G et se met aussitôt à muter en un monstrueux et surpuissant monstre. Durant son massacre, il détruit les éprouvettes contenant le Virus-T qui se trouve répandu dans tout le réseau des égouts propagé par les rats. Tous les agents sont tués par Birkin, excepté Hunk qui est laissé pour mort. La contamination s'étend rapidement à l'ensemble de la ville. Première apparition des zombies.

## 24 ET 25 SEPTEMBRE 1998

Quelques civils parviennent à fuir la ville avant qu'elle soit placée sous le coup de la loi martiale. Durant cette nuit, Hunk, le dernier survivant de l'équipe d'Umbrella, atteint

l'hélicoptère et s'enfuit. L'échantillon du G virus est envoyé en France, au village Loire.

### 26 SEPTEMBRE 1998

Un important groupe de zombies attaque le R.P.D et plusieurs officiers sont blessés et même tués. Les survivants sont incapables d'arrêter les assauts des créatures. En effet, le jour précédent l'attaque, Brian Irons avait ordonné que toutes les munitions du bâtiment soient déplacées. Personne n'avait compris pourquoi il avait décidé de déplacer les munitions et les armes si loin les unes des autres. Ce fut la principale cause de la destruction du R.P.D.

Umbrella lance l'opération Mad Jackal : envoi d'équipes de l'U.B.C.S. pour nettoyer Raccoon City de ces zombies. Mais peu de temps après leur arrivée, les 2 unités sont divisées en plusieurs petites équipes et bientôt le contact avec les mercenaires est perdu.

### 27 SEPTEMBRE 1998

Le QG d'Umbrella reçoit une transmission provenant du point de rencontre où se trouve un de leurs agents, encore en vie. Il dit que l'équipe a été presque totalement anéantie, il demande à ce que le plan "Ground Zero" soit mis en place puisque l'opération Mad Jackal a été un échec. Il va tenter de retrouver un maximum de survivant pour les évacuer de la ville. Se sera la dernière transmission de cet agent.

Les zombies passent à travers les barricades installées par les officiers de police dans le R.P.D. 12 personnes sont blessées et 10 tuées. Seulement 9 officiers sont encore en vie et défendent l'enceinte.

### 28 SEPTEMBRE 1998

Les zombies avancent encore dans le R.P.D et tuent 4 officiers. Seulement 4 policiers sont encore en vie et un a disparu, Matt Jacobs qui gardait les derniers étages du bâtiment. Le même jour, Jill tente de s'échapper de la ville infestée pour se rendre en Europe afin d'aider Chris et les autres. Elle se retrouve confrontée à Némésis, une créature chargée d'éliminer les S.T.A.R.S., qui tue Brad sous ses yeux. Dans la soirée, à la recherche de son frère, Claire Redfield arrive à Raccoon City. Peu de temps après elle, le policier débutant Leon Scott Kennedy arrive aussi pour son premier jour de travail au R.P.D. il arrive pas une route non barricadée. Les militaires ferment les voies d'accès.



### 29 SEPTEMBRE 1998

Un hélicoptère d'Umbrella largue 6 capsules sur en entrepôt abandonné de Raccoon City. Chacune abrite un Tyrant. Sur place, les Forces Spéciales de l'US Army chargées de récupérer le Virus-G utilisent une arme expérimentale, sorte de gigantesque canon sur rail, appelée Epée de Paracelsus. 4 Tyrants mourront ainsi que la totalité des soldats américains. Mr. X, un Tyrant T-103, est largué sur le poste

de police. Il a pour mission d'éliminer Leon et Claire Redfield mais ses ordres changent en cours de mission et son objectif est alors de rapporter le Virus-G.

### 30 SEPTEMBRE 1998

Leon S. Kennedy, Claire Redfield et Sherry, la jeune fille des Birkin, réussissent à s'échapper de la ville par un train souterrain utilisé par le laboratoire contrôlé par la White Umbrella. Le laboratoire est détruit par une puissante explosion et de nombreux bâtiments appartenant à la corporation sont soufflés par des bombes, mises en place par la société pour sauter au cas où le laboratoire principal serait détruit. Ada, laissée pour morte, est secourue par Wesker et parvient à s'échapper en utilisant le réseau ferroviaire.

### 1 OCTOBRE 1998

Jill Valentine se réveille mais elle réalise qu'elle est infectée par le Virus-T (transmis par Némésis) Carlos Oliveira, un membre de l'U.B.C.S. qui l'a secourue, s'en va à l'hôpital de la ville et découvre plusieurs labos d'Umbrella. Il s'aperçoit que des vaccins contre le virus ont été synthétisés et qu'une variante des hunters a été développée. Carlos revient et administre le vaccin à Jill.

### 2 OCTOBRE 1998, A L'AUBE

Jill et Carlos parviennent à tuer Némésis et s'enfuient en hélicoptère. Quelques minutes plus tard, le président des Etats-Unis ordonne la destruction totale de Raccoon City par un missile envoyé au cœur de la ville, causant une explosion anéantissant toute chose vivante à l'intérieur et aux alentours de la ville. Au matin, Raccoon City n'est plus.

### 17 DECEMBRE 1998

Claire Redfield infiltre le QG parisien d'Umbrella. Poursuivie par des gardes et échappant aux tirs d'un hélicoptère, elle sera finalement capturée par Rodrigo Juan Raval.

### DU 22 DECEMBRE AU 26 DECEMBRE 1998

Hunk quitte l'île Rockfort après avoir amené une capsule cryogénisée sur l'île contenant le T-078, un nouveau modèle de Tyrant.

### 27 DECEMBRE 1998

Claire est amenée en hélicoptère sur l'île Rockfort, un lieu appartenant aux dirigeants d'Umbrella, une île perdue au sud de l'équateur, où elle est emprisonnée. Claire est réveillée par des bruits d'explosion et de détonations. L'île Rockfort subit un bombardement aérien.

Avec l'aide d'un garde, Claire s'échappe et rencontre Steve Burnside. Lui et son père ont été amenés sur l'île pour être exécutés car ce dernier a vendu des informations sur les expériences d'Umbrella. Claire finit par trouver un moyen de contacter Leon (qui se trouve avec Sherry à Emerald City, un lieu dont la localisation est inconnue). Elle lui dit que Chris est surveillé par Umbrella et qu'elle a besoin de son aide. Quelques heures plus tard, Chris est contacté par Leon et se dirige vers l'île pour aider Claire. Claire et Steve s'échappent par avion de l'île mais celui-ci est sur pilote automatique vers le complexe des Ashford en Antarctique. Alfred réveille sa sœur Alexia avant de mourir dans ses bras, victime d'une blessure infligée par Steve. Plus tard Steve sera contaminé par le Virus T-Veronica.

### 28 DECEMBRE 1998

Claire et Chris affronte Alexia et s'échappent de la base en Antarctique lors de sa destruction avec un avion de combat. Wesker, quant à lui, s'enfuit en sous-marin avec la dépouille de Steve...



# LE S.T.A.R.S.



## “Attendre l'inattendu”

Le S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Service) est une unité d'élite spécialisée dans les interventions périlleuses et musclées. Dans la série des Resident Evil, deux brigades des S.T.A.R.S. officient dans la ville de Raccoon City se sont heurtées aux monstrueuses expérimentations biologiques de la société *Umbrella*.

## HISTORIQUE

Fondée à New York le 16 septembre 1967 avec des fonds privés, l'organisation S.T.A.R.S. a été créée à l'origine pour lutter contre le terrorisme associé à divers mouvements religieux par un groupe de militaires à la retraite et d'agents aussi bien de la CIA que du FBI. Sous l'autorité de l'ancien directeur de la NSDA (National Security and Defense Agency), Marco Palmieri, cet organisme a rapidement développé son champ d'investigation pour y inclure toutes sortes d'opérations allant des négociations lors de prises d'otages à la lutte contre le piratage informatique et au contrôle des émeutes. Travaillant en collaboration avec les autorités officielles, chaque antenne locale des S.T.A.R.S. est conçue pour travailler de façon autonome.\*

## IMPLANTATION

Le bureau central des S.T.A.R.S. se trouve à New York et est dirigé par le “Commandant National”. Marco Palmieri n'occupe plus ce poste depuis peu (depuis son retour d'une mission au Moyen-Orient). Il est maintenant à la retraite. Tom Kurtz est le directeur adjoint. Les S.T.A.R.S. sont implantés sur tout le territoire nord-américain. Le capitaine Blake est le directeur des bureaux de Philadelphie et le capitaine Jay Shannon est celui d'Oklahoma City.

## RECRUTEMENT

Avant d'être officiellement admis parmi les S.T.A.R.S., une enquête approfondie est menée : le CV du postulant est passé au crible (antécédents, références, profil psychologique, etc.).

## FONCTIONNEMENT

Les équipes des S.T.A.R.S. sont nommées par ordre d'efficacité et d'expérience : Alpha, Bravo, Charlie, Delta, etc. Ces équipes travaillent en horaires décalés et se relaient jour et nuit. Les équipes comprennent toujours 4 à 6 personnes. Chaque membre a une fonction au sein du groupe et possède des compétences particulières ce qui toutefois ne les empêche pas d'être tous entraînés pour opérer solitairement en cas de nécessité : Chef de mission, tireur d'élite, expert en communication, expert informatique, expert en armement, expert médical, expert en véhicule, expert démineur, éclaireur. La procédure standard stipule que ce soit l'équipe la moins expérimentée (Delta, Charlie, Bravo, Alpha) qui soit en charge des missions de reconnaissances (ceci afin de les former sur le terrain). Chaque mission est signalée par un code qui permet de connaître son importance et sa dangerosité. Ce code de signalisation est composé d'une lettre et d'un numéro. La lettre indique l'équipe chargée prioritairement de l'affaire (par ordre d'importance A, B, C, D, etc.) et le numéro, la gravité

de la situation (par ordre de dangerosité 1, 2 ou 3). Ex : le code A1 signifie que l'équipe Alpha (l'équipe la plus expérimentée) est requise pour une mission très dangereuse. Inversement, le code D3, indique que la plus jeune des équipes, Delta, est demandée pour une mission de routine.

## EQUIPEMENT

Sauf exception, tous les bureaux des S.T.A.R.S. ont un héliport proche (aménagé sur le toit du bâtiment où ils travaillent ou situé non loin). Chaque équipe possède un hélicoptère. Il est muni d'un transmetteur radio perfectionné, capable d'émettre quelque soit l'endroit où il se trouve et quelque soit les dommages qu'il pourrait subir (mis à part en cas de crash bien sûr).

L'équipement à proprement parler de chaque S.T.A.R.S. est composé d'un ceinturon auquel sont attachés 3 chargeurs de Beretta M92FS, d'un casque à écouteurs, d'une paire de mitaines, d'une montre phosphorescente, d'un gilet en kevlar thermique comportant une longue poche dans le dos servant de holster pour fusil (pour le transporter tout en ayant les mains libres), d'une paire de jumelle à vision nocturne compacte et d'une lampe torche Mag-lite. A cela est adjoint, si besoin est, des grenades anti-personnelles digitalisées avec minuteur ainsi que des flashbangs à puce électronique.\*

## ARMEMENT STANDARD

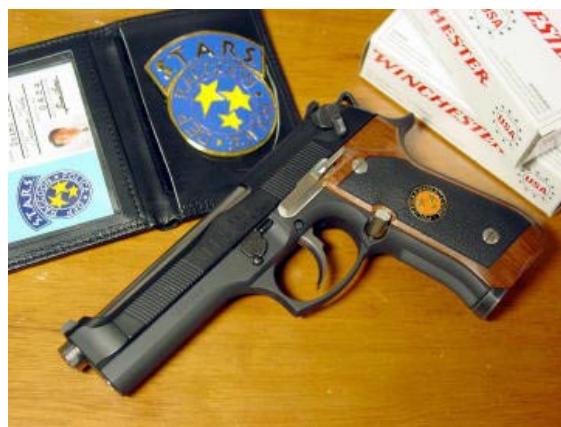
L'armement standard des S.T.A.R.S. comprend :

- un couteau de combat M12
- un pistolet semi-automatique Beretta M92FS
- un fusil à pompe Remington M870

Les munitions sont pourvues par l'expert en armement de l'équipe qui s'occupe aussi de maintenir les armes de services de toute l'équipe en parfait état. Le Remington M870 n'est fourni que lorsque les évènements requièrent son utilisation. Aucun membre des S.T.A.R.S. n'est autorisé à s'en munir si ce n'a pas été mentionné dans le briefing de mission.

\*“The Umbrella Conspiracy”

Textes tirés de **Biohazard RPG**, avec l'aimable autorisation de Yno





*"Our business is life itself"*

Umbrella est l'une des plus importantes compagnies pharmaceutiques de la planète. Les étranges recherches médicales menées par ce groupe sont à l'origine de nombreuses expérimentations cauchemardesques : zombies, virus, mutations humaines et animalières sont leurs lots quotidiens.

## HISTORIQUE

Umbrella fut fondée en 1967 par Mrs. Ashford et Spencer, officiellement dans un but d'aide au développement médical. Quelques mois plus tard, la White Umbrella fut discrètement créée, officiellement comme une filiale spécialisée dans la recherche biologique et virale, officieusement dans le but d'élaborer des B.O.W. (Biologic Organic Weapon ou Armes Bio Organiques). Après quasiment un demi-siècle d'existence, Umbrella est considérée comme le leader dans son domaine. La société est connue du "grand public" par le biais de ses médicaments : Adravil, Safesprin, Aquacure et Regenerate. Depuis de nombreuses années, Umbrella entretient d'étrits contacts avec des membres des S.T.A.R.S. situés à des postes clefs, par des donations, des pots de vins ou plus simplement par le biais de chantages dans le but d'étouffer certains débordements dont ferait preuve la société...

## IMPLANTATION

Umbrella s'est développée sur tous les continents mais ses bureaux les plus importants sont situés à Chicago, Paris et Tokyo. Joel Allman est le vice-président de la branche américaine d'Umbrella et Amanda Withney est la porte parole américaine. Les bureaux de Chicago sont munis d'un centre d'entraînement, de laboratoires de recherche et d'un poste de commandement avancé. Les bureaux de Paris, dont la directrice des recherches est Christine Loire, sont principalement tournés vers la recherche et le développement des virus. Un village dont le nom de code est "Loire", abritant de nombreux labos souterrains, est d'ailleurs à l'origine de la création et de la mise en application du T-103, du projet Némésis ainsi que du Ne-T virus.

## PERSPECTIVES

Umbrella est une société qui possède quelques ennemis. Des dissidents estiment qu'elle a fait son temps et dans les ténèbres se dessine un adversaire mystérieux connu sous le nom de "la Compagnie"...

## LES FORCES D'UMBRELLA

### GARDES

Ce sont des agents de sécurité, chargés de surveiller les B.O.W. et de protéger les installations de la société. Ils ne sont pas particulièrement entraînés, ni particulièrement retors mais ils sont équipés de fusil d'assaut MP5.

### U.B.C.S.

L'Umbrella Biohazard Countermeasure Service est un groupe d'intervention travaillant pour Umbrella chargé de résoudre les conflits dès qu'il y a des "fuites", lorsque leurs expériences sont devenues incontrôlables. Les membres de l'U.B.C.S. sont d'ailleurs vaccinés contre les virus utilisés par

la corporation. Comparativement aux opérations des BlackOps, leurs missions sont plus longues, basées sur la survie en immersion totale, sans aucune possibilité de communication avec le commandement et aux objectifs souvent "frontaux". C'est une unité composée de mercenaires, de criminels de guerre et de prisonniers. La firme achète leurs vies et propose la liberté aux plus méritants d'entre eux s'ils travaillent suffisamment longtemps et suffisamment bien. Le taux de mortalité est très élevé dans cette "légion étrangère" et c'est pourquoi leur effectif est important.

L'U.B.C.S. utilise des codes de mission similaires à ceux des S.T.A.R.S. mis à part le fait que chaque équipe est appelée "unité" (Unité Alpha, Bravo, Charlie, Delta et Echo) et que chaque unité fait partie d'une "division" (Division A, B, C, D et E). Chaque membre a un grade comparable à ceux pratiqués dans l'armée de terre (2<sup>ème</sup> classe, 1<sup>ère</sup> classe, Caporal, Caporal chef, Sergent, Sergent chef, Adjudant, Adjudant chef, Major, Lieutenant, Capitaine, Commandant, Lieutenant-colonel, Colonel). Les membres de l'U.B.C.S. possèdent des savoir-faire comparables à ceux des S.T.A.R.S. mais il n'y a pas de fonction prédéfinie, chacun apporte au groupe ses compétences sans avoir nécessairement suivi une formation au préalable.



Insigne de l'U.B.C.S.

### EQUIPEMENT DE L'U.B.C.S.

L'équipement des membres de l'U.B.C.S. est très semblable à celui des S.T.A.R.S. Seul les chefs d'unité sont munis d'un transmetteur radio. L'équipement est composé d'un ceinturon auquel sont attachés 2 chargeurs de pistolet, 2 chargeurs de fusil, 2 grenades flash bangs, d'une paire de mitaines, d'une montre phosphorescente, d'un gilet en kevlar camouflé sous un gilet kaki à poches multiples (le logo Umbrella est sérigraphié dans le dos), d'une paire de jumelles à vision nocturne compacte, d'une lampe torche Mag-lite, d'un treillis beige avec des protections aux genoux ainsi que d'une paire de rangers.

### ARMEMENT STANDARD DE L'U.B.C.S.

L'armement de l'U.B.C.S. comprend :

- un couteau de combat M12.
- un pistolet ou un revolver au choix (généralement Sigpro SP2009 ou Desert Eagle .50).
- un fusil (généralement Benelli M3S ou Colt M4A1).



## LES BLACKOPS

Les Forces Spéciales sont des soldats d'élite chargés d'effectuer des opérations de précision et de rapidité pour Umbrella, comme transporter et récupérer des virus ou des B.O.W, assassiner ou extraire des cibles désignées, supprimer des preuves précises. Ils agissent par petites unités, généralement des duos, pour mener à bien leurs plans.



## LES SUPERVISEURS

Les Superviseurs sont des espions sans pitié à la solde des officiers. Ils sont généralement chargés de collecter des informations concernant les BOW lâchés dans la nature, leurs comportements, leurs points faibles. Ils sont parfois mandatés pour inspecter le travail de leurs propres troupes en intégrant leur rang et sans jamais dévoiler leurs véritables rôles. Ils peuvent parfois faire office de nettoyeurs, détruisant toutes les preuves impliquant plus ou moins la corporation et effaçant les témoins quels qu'ils soient (membre d'Umbrella y compris).

## LES OFFICIERS

Les officiers forment la caste dirigeante d'*Umbrella*. Ils sont toujours à la tête des différentes installations de la firme. Ils portent des uniformes militaires et dirigent les différentes équipes d'interventions.

Textes tirés de *Biohazard RPG*, avec l'aimable autorisation de Yno

# LES VIRUS

Dans leurs courses à l'arme biologique, les chercheurs d'Umbrella ont créés de nombreux virus. Voici la liste des différents virus apparaissant dans les chroniques de Resident Evil.

## VIRUS MÈRE

Le Virus Mère (ou Virus Souche) a été découvert au milieu des années 50 par Ozwell E. Spencer et Edward Ashford. Il a la propriété de modifier l'ADN et d'accroître la résistance physique.

## VIRUS PRECURSEUR



Le Précurseur (ou Progenitor) est une variante du Virus Mère développée par James Marcus au milieu des années 70. Quelques chercheurs prétendent que le Précurseur et le Virus Mère ne seraient qu'un seul et même virus.

## VIRUS-T



Le Virus-T (Tyrant virus) a été découvert en 1978 par James Marcus. C'est un virus créé sur la base du Précurseur combiné à de l'ADN de sangsue dans le cadre du projet militaire de création d'armes bio organiques. Le Virus-T ne fait pas de distinction entre l'homme, l'animal et le végétal. Il s'attaque et contamine tous ce qui vit : les hommes deviennent des zombies, les animaux grossissent, grandissent et se transforment et les plantes poussent et se développent anormalement. Tous sont animés par une rage viscérale, une inextinguible soif de sang. Les victimes ne sont plus capables de réfléchir et ne ressentent plus aucune douleur. Le temps d'incubation varie énormément suivant les sujets et le mode de transmission mais le virus semble avoir besoin de 1 à 8 jours pour contaminer sa victime. Les dangers de l'inhalation du Virus-T à l'air libre semblent bénins. L'exposition au contact d'une plaie se révèle par contre très dangereux : il s'agit de la méthode de transmission la plus rapide et si la victime est décédée avant d'être infectée, le virus la contamine d'autant plus vite. L'eau semble aussi être un bon vecteur de transmission. Dans tous les cas, il semble que les victimes humaines du Virus-T ne se transforment que lorsque leur système sanguin a été entièrement contaminé ou lorsqu'elles sont décédées. Être contaminé ne suffit donc pas, il faut aussi mourir pour être transformé.

## VIRUS-G



Le Virus-G est un dérivé, plus puissant, du Virus-T mis au point en 1998 par William Birkin. Le Virus-G permet de régénérer les cellules vivantes et de revenir par la même à la vie. Il doit directement être injecté pour faire véritablement effet. Malheureusement, contrairement au Virus-T, celui-ci modifie à intervalles réguliers l'ADN du porteur et ce, jusqu'à sa mort. Birkin, à la fin de sa vie, se l'est lui-même injecté : un voile est apparu sur ses yeux devenus totalement rouges et en quelques minutes, il n'était plus humain...

## VACCIN G-ANTIGÈNE

Il existe un vaccin contre le Virus-G. L'antidote Antigène doit être administré le plus rapidement possible, avant que la première étape de modification de l'ADN ait eu lieu (le temps d'incubation varie de quelques minutes à plusieurs jours suivant les sujets).

## VIRUS NE-T



La création d'Umbrella surnommée Némésis semble avoir développée son propre type de virus, une variante du Virus-T: le Virus Ne-T (Némésis Tyrant virus). Dans la pratique, il possède les mêmes effets que le Virus-T mis à part qu'il rend ses victimes nettement plus puissantes et résistantes.

## VIRUS T-VERONICA



Le Virus T-Veronica fut créé par Alexia Ashford, en combinant le Virus Mère avec un échantillon d'un ancien virus découvert dans les gènes d'une reine fourmi. Le sujet peut, par le biais de sa simple volonté, se transformer en créature monstrueuse et très puissante. Toutefois, la modification génétique engendrée est instable : le physique du sujet ne cesse de se modifier et dégénère. Il semblerait qu'il faille ralentir l'activité corporelle et diminuer la température du corps pour palier à la virulence et à la toxicité du virus.

Textes tirés de *Biohazard RPG*, avec l'aimable autorisation de Yno





## Chapitre Deux

# NOUVELLES REGLES

### LE SYSTEME DE JEU

*Biohazard d20* est un supplément au jeu *d20 Modern* il est donc nécessaire de posséder ce livre pour pouvoir y jouer. Ce chapitre décrit les nouvelles règles qui permettent une approche plus fidèle à l'univers de Resident Evil. Il est néanmoins possible de jouer sans utiliser toutes ces nouvelles modifications, un maître de jeu peut par exemple ne pas appliquer les règles relatives à la santé mentale en remplaçant les jets de peur par des classiques jets de volonté. N'oubliez pas que le plus important est avant tout est de s'amuser et non de s'ennuyer avec des règles parfois trop lourdes.

### LES NOUVELLES REGLES

L'un des principaux changements est l'intégration de la notion de Santé Mentale. Les joueurs de *L'appel de Cthulhu* ne seront sans doute pas dépayrés par ce nouveau terme et les règles concernant la santé mentale sont en partie inspirées de celle décrite dans le jeu *Cthulhu d20*.

Le système de blessures à lui aussi été changé. Il permet de mieux simuler les combats de Resident Evil et d'accorder plus de crédit aux actions que pourront entreprendre les personnages. Ces règles ont l'avantage de pouvoir faire des combats rapides contre des adversaires secondaires et de rendre plus dramatiques ceux contre les monstres puissants.

Les règles sur la protection des armures ont elles aussi subit un changement pour s'accorder avec le nouveau système de blessures et permettent d'éviter le port systématique de protections qui, à mon sens, n'a pas sa place à Resident Evil.

# BLESSURES

La règle sur les points de vies a changé, dans le but d'accélérer les combats contre des adversaires secondaires. Elle prend le système des points de blessures et des points de vies déjà mis en place dans certains jeux de la gamme d20. Ce système de points de vie permet d'imaginer parfaitement comment un héros se faisant tirer dessus par trois gardes armés de fusil d'assaut parvient à s'en sortir indemne.

## TYPE DE PERSONNAGE

Dans Biohazard d20, il existe 2 catégories de personnes, les Personnages Héroïques (PJs, monstres puissants, personnalités importantes...) et les « Seconds couteaux » (gardes, zombies...). L'attribution des catégories est à l'appréciation du maître de jeu. Les personnages joueurs seront toujours des Personnages Héroïques.

Les Personnages Héroïques possèdent des points de Vies **ET** des points de Blessures, alors que les « Seconds Couteaux » ne possèdent que des points de Blessures.

## LES POINTS DE VIES

Les points de vies représentent la capacité du personnage à éviter les blessures diverses ou les attaques en combat. Perdre des points de vies à la suite d'un tir ne signifie pas forcément que la balle a touché sa cible, l'on peut parfaitement imaginer que le personnage a plongé à couvert en prenant des dommages insignifiants.

## LES POINTS DE BLESSURES

Les points de blessures représentent la capacité du personnage à survivre à des blessures graves. Perdre des points de blessures à la suite d'un tir signifie que la balle a touchée sa cible dans un endroit vital.

## CALCULS DES PTS DE VIES ET DE BLESSURES

La valeur des Points de Vies reste inchangée par rapport à **d20 Modern**, elle est calculée en fonction du niveau, de la classe et de la valeur de Constitution. Les Points de Blessures sont égaux au score de Constitution du personnage.

Exemple : Un Héros Fort de niveau 1 avec un score de 14 en Constitution aura 10 points de Vie (1d8 de classe (avec le maximum au premier niveau) + 2 de modificateur Constitution) et 14 Points de Blessures. Au niveau 2 seul les points de vies augmenteront.

Les dommages subis sont normalement retranchés aux points de vies et lorsqu'un personnage n'a plus de points de vies, il perd des points de blessures. Les « Seconds Couteaux » perdent directement des points de blessures car ils n'ont pas de points de vies.

## EFFETS DES BLESSURES

Une perte de points de blessures signifie que la personne à reçu un mauvais coup qui l'handicape (notez que le moindre coup handicape un second couteaux). L'effet sur le personnage dépend du nombre de points de blessures perdus.

## FATIGUE (PERDRE DES PTS DE BLESSURES)

Si un personnage a perdu 1 point de blessures, il est considéré comme *Fatigué*. Il ne peut plus courir ou charger et subit un malus de -2 à toutes ses actions physiques.

## EPUISE (PERDRE 50% SES PTS DE BLESSURES)

Si un personnage a perdu au moins la moitié de ses points de blessures, il est considéré comme *Epuisé*. En plus des effets de la *fatigue* décrits plus haut, il ne peut se déplacer qu'à la moitié de sa valeur de mouvement et est limité à une action par round.

## MOURRANT (DE -1 à -9 PTS DE BLESSURES)

Si un personnage tombe à -1 point de blessures ou moins, il est *mourrant*. Un personnage mourrant tombe évanoui et ne peut plus rien faire du tour. A chaque début de round, il doit tenter un jet de Vigueur DD15 pour stabiliser son état. Si le jet est raté, il perd immédiatement 1 point de blessures et doit retenir de se stabiliser au début de son prochain round. Si le personnage se stabilise, il cesse de perdre des points de blessures chaque round et reste inconscient.

Il est possible d'aider un personnage *mourrant* (voir **Modern d20**)

## MORT (-10 PTS DE BLESSURE)

Si un personnage arrive à -10 points de blessures, il meurt.

## COUPS CRITIQUES ET CAS PARTICULIERS

Lors d'un coup critique en attaque, les dommages sont directement appliqués aux points de blessures **sans être multipliés**. Les attaques critiques sont donc 20x1 mais directement enlevés aux points de blessures.

Dans certaines situations, des dommages peuvent être directement affectés aux points de blessures. Dans le cas où une personne a un pistolet sur la tempe par exemple. Le maître de jeu reste le seul juge de ces cas particuliers.

**Note de l'auteur :** En utilisant ce système, il est important de modifier les chances de coup critique des armes. Toutes les armes ont une valeur de coup critique égal à 20x1 et les dons améliorant les chances de réussite d'un coup critique n'existe pas. Cela permet de ne pas généraliser les coups critiques qui sont beaucoup plus mortels avec les règles de points de blessures.

## LES ZOMBIES

Certaines créatures ont le trait *zombie*, il s'agit généralement de personnes ou d'animaux contaminés par le Virus T. Les règles de dommages sont légèrement différentes. Les zombies n'ont pas de valeur de Constitution. Pour tuer un zombie, il faut lui infliger des dommages égaux ou supérieurs à sa valeur de points de blessures **en une seule attaque**. Si les dommages n'arrivent pas à le tuer sur le coup, le zombie encaisse et continue à avancer. Les armes contondantes (barre de fer, poing ...) infligent des dommages divisés par 2. N'ayant pas de valeur de constitution, les points de blessures d'un zombie de taille moyenne sont égaux à 10, ces points de blessures peuvent augmenter en fonction de la taille de la créature.

### POINTS DE BLESSURES DES ZOMBIES

Taille Cible	Points Blessures
Très petit	2
Petit	6
Moyenne	10
Grande	14
Très grande	18
Gigantesque	22
Colossale	26

Il existe néanmoins une autre façon de tuer un zombie, c'est de lui tirer une balle dans la tête ou dans une partie particulièrement vulnérable. Les dommages s'additionnent normalement tant qu'ils sont localisés dans la partie vulnérable du zombie.

Exemple : Chris tire dans la tête d'un zombie (Pts Blessures 10) et lui inflige 8 points de dommages. Si lors de son prochain tir il ne vise pas, il devra faire 10 (ou plus) points de dommages pour tuer net le zombie, mais si il vise la tête, il ne devra en faire que 2.

Pour viser un endroit vulnérable, le joueur doit annoncer qu'il vise la tête et applique le malus suivant à son tir.

#### TABLE DE « HEAD SHOTS »

Taille Cible	Malus au Tir
Très petit	Impossible
Petit	+8
Moyenne	+6
Grande	+4
Très grande	+3
Gigantesque	+2
Colossale	+1



N'oubliez pas que le tir en rafale ajoute des dés de dommages à l'arme et ainsi est très efficace contre les zombies même sans viser la tête.

#### RECUPERATION ET GUERISON

Il existe deux façons de récupérer des points de vies et de blessures, la guérison naturelle et les soins.

#### GUERISON NATURELLE

Les points de vies se récupèrent au rythme de 1 point par niveau de personnage et par heure. Ainsi un personnage de niveau 4 regagnera 4 points de vies par heure.

Les points de blessures se récupèrent au rythme de 1 point toutes les 8 heures de repos total.

#### SOINS DES POINTS DE VIES

Une fois par jour, un jet de premier secours DD15 peut être effectué sur un patient, un jet réussi permet de faire récupérer immédiatement 1d4 points de vie.

#### SOINS DES POINTS DE BLESSURES

Un jet de Premier secours DD20 peut être effectué sur un patient pour lui faire regagner 1d6 points de blessures. L'opération dure 1d4+3 heures et ne peut être tentée qu'une seule fois par semaine. Il faut posséder le don *Chirurgie* pour réaliser cette opération.

## LES ARMURES

Le système de protection change et accompagne les règles sur les points de vies et de blessures. Il a également pour effets de ne pas généraliser le port d'armure dans des circonstances qui ne s'y prêtent pas et d'éviter de voir des personnages dormir avec des gilets pare-balles.

#### PROTECTION DES ARMURES

Les armures n'offrent plus un bonus à la classe d'armure mais une *Réduction de Dommages* égale à la moitié de leur valeur de protection arrondie au score supérieur. Cette *Réduction de Dommages* ne s'applique qu'aux dommages affectant les points de blessures. Ainsi dans la majeure partie des cas, les PJ n'auront pas l'utilité de porter systématiquement une armure, sauf si ils craignent les coups critique ou s'ils ont très peu de points de vies.

Exemple : un gilet pare balle (CA+5) donne une RD de 3/- applicable qu'aux dommages affectant les points de blessures.

La vraie classe d'armure est calculée en fonction de la classe de personnage et de la Dextérité (voir *d20 Modern*)

#### CLASSE D'ARMURE ET REDUCTION DE DOMMAGE DES MONSTRES

En appliquant ce système, il est souvent nécessaire de modifier les monstres et les PNJ issus d'autres jeux que *Biohazard d20*. La CA et la Réduction de dommages doivent être modifiées comme il suit

CA =  $\frac{1}{2}$  Dé de Vie + modificateur Dextérité + modificateur de Taille

*Réduction de Dommages* =  $\frac{1}{2}$  CA naturelle (la RD n'est applicable que lors d'une perte de points de Blessures).

## LA SANTE MENTALE

La Santé Mentale représente la force psychologique d'un personnage face aux horreurs de Resident Evil. Certaines personnes feront face de toutes leurs forces à un monstre, d'autres en garderont des séquelles à vie. Ces règles sont grandement inspirées de celle de *Cthulhu d20*.

#### LES TEST DE SANTE MENTALE

A chaque fois qu'il est confronté à un évènement surnaturel ou particulièrement éprouvant, le personnage doit réaliser un test de SAN (santé mentale) pour voir si il tient le coup. Sauf indication contraire, un test de SAN est un jet de pourcentage (%) au d100 effectué sous la santé mentale actuelle. Un échec signifie une perte de points de SAN et parfois même le gain d'un folie plus ou moins grave.

#### SANTE MENTALE INITIALE

Le score de Santé Mentale initial d'un personnage, *qui est également sa valeur maximale*, est égal à Sagesse x 5. Exemple : Chris a un score de Sagesse égal à 12, il a donc 60 pts de santé mentale. Suite à ses aventures son score est descendu à 54. Lorsqu'il devra effectuer un jet de SAN, il devra faire un score de 54 ou moins sur le d100.

#### PERDRE DE LA SANTE MENTALE

Un personnage perd de la santé mentale à chaque fois qu'il rate un jet de SAN. Dans certaines occasions (monstre très impressionnant, choc horrible...) le fait de réussir le jet fait quand même perdre de la SAN, mais en quantité moindre.

La perte de santé mentale est indiquée sur la fiche du monstre. Si la vision est particulièrement horrible (monstre en train de manger un homme etc.) le maître de jeu est libre d'augmenter la perte de SAN.

Exemple : La vision d'un Licker fait perdre 1/1d4 points de SAN. Ce qui signifie que si le jet est raté, le personnage perd 1d4 point et si le jet est réussi, il en perd quand même 1.

Les visions de monstres ne sont pas les seuls cas où une personne peut perdre de la santé mentale.

### EXEMPLE DE PERTE DE SANTE MENTALE

Événement	Perte de SAN
Tomber sur une carcasse mutilée d'animal	0 / 1d2
Tomber sur un cadavre humain	0 / 1d3
Tomber sur un membre de cadavre humain	0 / 1d3
Tomber sur un cadavre humain mutilé	1 / 1d4+1
Se réveiller dans un cercueil	0 / 1d6
Assister à la mort violente d'un ami	0 / 1d6
Rencontrer une personne que l'on croit morte	1 / 1d6+1
Voir un cadavre animé d'une personne que l'on connaît	1 / 1d10
Se faire torturer	0 / 1d10

### REGAGNER DE LA SANTE MENTALE

Il existe plusieurs façons de regagner de la santé mentale.

**Gagner 1 niveau :** Lorsqu'un personnage monte de niveau, il gagne 1d6 points de Santé Mentale.

**Prendre des séances de Psychanalyse :** Prendre des séances de psychanalyse fait regagner 1d3 points de Santé Mentale par mois. Ces séances s'accompagnent généralement de drogues médicinales qui peuvent altérer les facultés physiques du personnage (à la discréption du maître de jeu).

**Fuir l'horrible réalité :** Si une personne n'est plus confrontée à une perte de SAN pendant environ 6 mois, et qu'elle n'a pas de folie grave, le maître de jeu peut lui faire regagner un peu de Santé Mentale (1 à 1d3 points).

**Gagner 1 point de Sagesse :** Lorsqu'un personnage gagne 1 point de sagesse (au niveau 4 ou 8 par exemple), il gagne 5 points de Santé Mentale. Son score de Santé Mentale maximal évolue également en conséquence.

**Eliminer un monstre puissant :** Le maître peut faire gagner des points de santé mentale (1d6) à des personnages qui ont vaincu un monstre particulièrement puissant.

Note : Quelques fois le gain de points de santé mentale d'un personnage, il ne peut jamais dépasser son score maximal (Sagesse x 5)

### LA FOLIE

Perdre de la santé mentale peut entraîner des troubles plus ou moins longs et graves (voir paragraphe suivant). Une personne tombant à 0 points de Santé Mentale est bonne pour l'asile. Un PJ avec 0 points de SAN et injouable correctement et devient PNJ.

### TABLE DES FOLIES TEMPORAIRES DE COURTE DURÉE

1d100	Effet
01 – 20	Le personnage s'évanouit (il est possible de le réveiller en le secouant vigoureusement)
21 – 30	Le personnage hurle de peur
31 – 40	Le personnage s'enfuit paniqué
41 – 50	Le personnage fait une crise d'hystérie (il rigole, hurle etc.)
51 – 55	Le personnage tient des propos rapides et incohérents
56 – 60	Le personnage gagne une phobie en rapport avec sa perte de SAN
61 – 65	Le personnage devient violent avec tout le monde
66 – 70	Le personnage est en proie à des hallucinations (à la discréption du MJ)
71 – 75	Le personnage répète les gestes ou les paroles des personnes autour de lui
76 – 80	Le personnage est pris d'un désir étrange de manger n'importe quoi (vomi, cannibalisme ...)
81 – 90	Le personnage tombe d'horreur (position du fœtus, totalement absent ...)
91 – 99	Le personnage devient catatonique
00	Tirer dans la table des folies de longue durée

### LA FOLIE

Une perte répétée ou brutale de Santé Mentale peut entraîner une folie temporaire ou permanente. La folie doit être jouée par le joueur et le maître de jeu est libre ou non d'accepter les actions d'un personnage fou. Il existe deux catégories de folie, les folies temporaires et les folies graves. Ces règles sont grandement inspirées de celle de *Cthulhu d20*.



### FOLIE TEMPORAIRE

Si une personne subit une perte de SAN égale à la **moitié de son score de Sagesse** en une seule fois, elle acquiert une folie temporaire. Le maître de jeu est libre de choisir ou de tirer le dérangement temporaire dans la table adéquate. La durée d'une folie temporaire est elle aussi plus ou moins longue.

### DUREE DES FOLIES TEMPORAIRES

D10	Duré
1-7	Courte durée 1d10+4 rounds
8-10	Longue durée 1d10 x 10 jours

### FOLIE GRAVE

Si une personne perd un nombre de points de santé mentale égaux à **20% de sa santé mentale maximale** en moins d'une heure, elle gagne une folie grave. Ce genre de folie dure généralement 1d6 mois, mais le maître de jeu est libre d'écourter ou augmenter cette durée.

## TABLE DES FOLIES TEMPORAIRES DE LONGUE DUREE

1d100	Effet
01 – 10	Le personnage accomplit un rite particulier (se lave souvent les mains, prie 1 fois par heure...)
11 – 20	Le personnage est en proie à des hallucinations ou des absences de réalité (à la discrédition du MJ)
21 – 30	Le personnage devient paranoïaque
31 – 40	Le personnage gagne une grande phobie en rapport avec sa perte de SAN (Vol DD20 pour la surmonter)
41 – 45	Le personnage a d'étrange pulsion sexuelle (nymphomanie, nécrophilie, sado masochisme etc.)
46 – 55	Le personnage ne peut pas se séparer d'un « objet sacré », il se montrera violent si une personne lui enlève
56 – 65	Le personnage développe une crise psychosomatique, il perd l'utilisation d'un membre, deviens sourd, aveugle
66 – 75	Le personnage deviens extrêmement peureux (-4 a tous les jets d'attaques, fuit le combat si possible)
76 – 85	Le personnage est amnésique (perte des compétences de connaissances)
86 – 90	Le personnage a des accès soudain de violence incontrôlée
91 – 95	Le personnage ne peut plus communiquer (perte de la parole et de l'écriture)
96 – 00	Le personnage devient catatonique

## TABLE DES FOLIES GRAVES

1d100	Effet
01 – 15	Anxiété prononcée (plusieurs phobies)
16 – 25	Déconnecté de la réalité (amnésie, dédoublement de personnalité)
26 – 30	Problème gastronomique (anorexique, boulimique)
31 – 35	Pulsions incontrôlées (compulsion)
36 – 45	Problème mental (maniaque, dépressif)
46 – 50	Trouble de la personnalité (névroses)
51 – 55	Pulsion sexuelle (nymphomanie, sado masochisme)
56 – 70	Schizophrénie (hallucination, paranoïa, catatonie)
71 – 80	Terreur nocturne (cauchemar, noctambulisme)
81 – 85	Mégalomanie (supériorité, ignorance des risques)
86 – 95	Dépendant (drogue, alcool)
96 – 00	Tirez 2 fois dans la table





## Chapitre Trois

# EQUIPEMENT

Dans un monde aussi dangereux que celui de Resident Evil, il est souvent conseillé d'être bien préparé. Un bon équipement fait souvent la différence entre un homme vivant et un homme mort.

Ce chapitre détaille toutes les armes à feu utilisées par les différents protagonistes des jeux vidéo ainsi que les équipements adéquats.

La liste des armes vient compléter celle déjà présente à la page 96 du livre de règles *d20 Modern*. Si une arme se trouve en double, utilisez les règles de ce supplément. La description et les caractéristiques des armes sont inspirées du supplément *UltraModern Firearms*.

Les caractéristiques des armures tiennent compte des nouvelles règles sur les protections décrite dans le chapitre 2, elle remplace la liste des armures décrit page 110 du livre de règles *d20 Modern*.

### PRIX DE L'EQUIPEMENT

Le prix de l'équipement est indiqué en DD d'achat, il s'agit du nouveau type de gestion monétaire mis en place par le jeu *d20 Modern*, voir page 91.

### LEXIQUE

Le jeu *d20 Modern* n'étant pas traduit en français, voici la traduction que j'utilise.

*Purchase DC* : DD d'Achat

*Restriction* : Disponibilité

*Licensed (Lic)*: Commun (Com)

*Restricted (Res)*: Inhabituel (inh)

*Military (Mil)*: Militaire (Mil)

# LES ARMES A FEU

Les armes à feu sont reparties en 7 catégories, les armes de poings, les pistolets mitrailleurs, les fusils d'assaut, les fusils à pompe, les fusils de précision, les armes lourdes et les autres armes de tir (comme l'arbalète ou le lance grenade).

Certaines armes étaient des armes exotiques dans la version *d20 Modern* et ne le sont plus dans *Biohazard d20* (comme l'arbalète et le lance grenade) ceci permet de rester fidèle au jeu vidéo.

## TABLEAU DES ARMES A FEU

Armes	Dommage	Critique	Type	Portée	Mode de Tir	Magasin	Taille	Poids	DD d'Achat	Disponibilité
<b>ARMES DE POING (demande le don Maîtrise des armes à feu)</b>										
Beretta 92F (9mm)	2d6	20x1	Balist.	12 m	S	15+1	P	1.5 kg	17	Com (+1)
Beretta 92R (9mm)	2d6	20x1	Balist.	12 m	S, A	20+1	M	1.5 kg	19	Inh (+2)
Colt 1911A1 (.45)	2d6	20x1	Balist.	9 m	S	8+1	P	1.5 kg	17	Com (+1)
Browning HP mk3 (9mm)	2d6	20x1	Balist.	9 m	S	13+1	P	1 kg	17	Com (+1)
S&W M29 (.44 magnum)	2d8	20x1	Balist.	15 m	S	6	M	1.5 kg	16	Com (+1)
Desert Eagle (.50 EA)	2d8	20x1	Balist.	15 m	S	8+1	M	2 kg	18	Com (+1)
Glock 17 (9mm)	2d6	20x1	Balist.	9 m	S	17+1	P	1 kg	16	Com (+1)
H&K VP-70 (9mm)	2d6	20x1	Balist.	9 m	S, A	18+1	P	1 kg	17	Com (+1)
SIG Pro SP2340 (9mm)	2d6	20x1	Balist.	9 m	S	13+1	P	1 kg	17	Com (+1)
Luger P-08 (9mm)	2d6	20x1	Balist.	9 m	S	10+1	P	1.5 kg	20	Inh (+2)

## PISTOLETS MITRAILLEURS (demande le don Maîtrise des armes à feu)

H&K MP5A5 (9mm)	2d6	20x1	Balist.	15 m	S, A	30+1	G	3 kg	20	Inh (+2)
Ingram MAC11 (.380)	2d6	20x1	Balist.	12 m	S, A	32+1	M	3.5 kg	17	Inh (+2)

## FUSILS D'ASSAUT (demande le don Maîtrise des armes à feu)

Colt M4A1 (5.56mm)	2d8	20x1	Balist.	21 m	S, A	30+1	G	3.5 kg	18	Inh (+2)
AK-47 (5.56mm)	2d8	20x1	Balist.	18 m	S, A	30+1	G	3.5 kg	16	Inh (+2)

## FUSILS A POMPE (demande le don Maîtrise des armes à feu)

Benelli M3-S (.12)	2d8	20x1	Balist.	12 m	S	7	G	4 kg	18	Com (+1)
Remington M1100 (.12)	2d8	20x1	Balist.	9 m	Simple	5	G	3.5 kg	16	Com (+1)
Remington M870 (.12)	2d8	20x1	Balist.	12 m	Simple	7	G	4 kg	16	Com (+1)
SPAS-12 (.12)	2d8	20x1	Balist.	12 m	S	7	G	4 kg	17	Com (+1)

## FUSILS DE PRÉCISION (demande le don Maîtrise des armes à feu)

Remington MR7 (7.62mm)	2d10	20x1	Balist.	30 m	Simple	6	G	7 kg	21	Com (+1)
------------------------	------	------	---------	------	--------	---	---	------	----	----------

## ARMES LOURDES (demande un don d'Arme exotique pour chaque arme)

M72A3 (Lance Roquette)	10d6	-	-	45 m	Simple	1	G	15 kg	25	Mil (+3)
FN MAG (7.65mm)	2d10	20x1	Balist.	30 m	A	Bandé	G	12 kg	21	Mil (+3)
M134 Gatling (.50)	2d12	20x1	Balist.	30 m	A	Bandé	G	14 kg	23	Mil (+3)

## AUTRES ARMES DE TIR (demande le don Maîtrise des armes à feu)

Fusil-Arbalète	1d10	20x1	Perfor.	12 m	Simple	6	G	3.5 kg	12	-
M79 (lance grenade)	Variable	-	-	21 m	Simple	1	G	3.5 kg	14	Mil (+3)
Lance Flamme	3d6	-	Feu	-	Simple	10	G	10 kg	17	Mil (+3)

## LES ARMES DE POING

Les armes de poing s'utilisent avec une seule main

### Beretta Model 92F

Le Beretta 92F a été mis en service en 1976, il tire des balles de 9mm Parabellum. C'est l'arme de dotation des services de police et du S.T.A.R.S. Il existe beaucoup de variante du 92F tel que le modèle 92FS ou le 92S.

C'est l'arme de Chris Redfield, Jill Valentine, Albert Wesker et Rebecca Chambers dans Resident Evil 1.

### Beretta Model 92R

Le Model 92R est un pistolet équipé d'une crosse et pouvant tirer des rafales de 3 balles. Il ressemble énormément au Modèle 92F par son look. Le sélecteur de tir se trouve sur le côté gauche de l'arme.

C'est l'arme de Claire Redfield dans Code Veronica X.

**Règle dans Biohazard d20:** Cette arme nécessite un entretien régulier pour pouvoir fonctionner correctement. Un

jet de Réparation (DD15) permet d'éviter que l'arme ne devienne inutilisable 24h après son utilisation.

### Colt 1911A1

Historiquement, cette arme a été dessinée par John Browning en 1896. L'armée américaine a commandé sa production en 1908 et est devenue son arme de dotation en 1911. Le Colt 1911 a subit quelques modification après la première guerre mondiale et sa version finale, le 1911A1 en est le résultat.

C'est l'arme de Billy Coen dans Resident Evil Zero.

### Browning High Power Mark3

Le Browning HP Mark 3 est une version du FN Herstal HP Mark 3 conçu pour les forces de police (Browning est un sous traitant de FH Herstal qui fournit exclusivement ses armes à l'armée). Le HP mark 3 est très populaire à travers le monde.

C'est l'arme de Claire Redfield dans Resident Evil 2.

### Smith & Wesson Model 29

Le Modèle 29 est un gros calibre tirant des cartouches de 44 magnum, il s'agit sans aucun doute de l'une des armes de poing les plus puissantes. C'est une arme très difficile à contrôler du fait de l'important recul pendant le tir.

C'est l'arme de Barry Burton dans Resident Evil 1.

### Desert Eagle .50

Le Desert Eagle est considéré comme le plus puissant pistolet jamais créé, ceci est du en partie aux cartouches de 50 qu'il utilise. Créé en 1950 par IMI, cette arme est assurément celle qui vous faut pour stopper net un BOW.

Cette arme fait son apparition dans Resident Evil 2.

### Glock Model 17

Introduite au début des années 80, le Glock 17 est entièrement recouvert de plastique, ce qui rend l'arme plus légère que les modèles en acier. Seule l'enveloppe externe est en plastique, et contrairement à ce que disent les médias, l'arme ne passe pas inaperçue au détecteur de métaux. C'est l'arme en vigueur dans l'armée Autrichienne et de dotation dans plus de 2000 forces gouvernementales à travers le monde.

C'est l'arme de Chris Redfield dans Code Veronica X

**Règle dans Biohazard d20 :** L' excellente qualité de cette arme fait qu'elle est considérée comme une Arme de maître, offrant un bonus de +1 au jet d'attaque.

### Heckler & Koch VP-70

Le VP-70 est sorti dans les années 70, elle fut l'une des premières, comme le Glock, à utiliser massivement les matières plastiques. Il est possible de lui adjoindre une crosse d'épaule, dotée d'un sélecteur de tir permettant le tir de rafales de 3 coups. H&K stoppa la production de cette arme à la fin des années 80.

**Règle dans Biohazard d20 :** Cette arme tire en Automatique si elle est équipée du kit d'arme (voir équipement général).

C'est l'arme de Leon S. Kennedy dans Resident Evil 2.

### SIG-Sauer Pro SP2340

SIG est une manufacture d'armes Suisse à l' excellente réputation, mais la loi sur l'importation des armes en Suisse a contraint SIG de s'associer avec la compagnie allemande J.P Sauer & Sohn. Cette arme est très légère et très précise, c'est pourquoi les forces armées Suisses et Japonaises en ont fait leur arme de dotation.

C'est l'arme de poing des U.B.C.S. dans Resident Evil 3.

### Luger P-08

Le Luger était l'arme de poing de l'armée Allemande durant la seconde guerre mondiale. Elle était tout simplement considérée à l'époque comme la meilleure arme de poing du monde. Aujourd'hui cette arme a sa place dans les musées mais certaines personnes l'utilisent encore.

C'est les fameux pistolet en or que manie Steve Burnside dans Code Veronica X.

### LES PISTOLETS MITRAILLEURS

Les pistolets mitrailleurs s'utilisent généralement avec les deux mains, il est toutefois possible de tirer avec une seule main avec un malus de -4 au tir.

### Heckler & Koch MP5A5

La série des pistolets mitrailleurs HK MP5 est sans doute la plus connue au monde. Ils sont utilisés par la majeure partie des groupes anti-terroristes comme le SAS Britannique ou le GIGN Français. Introduit sur le marché à la fin des années 60, le MP5 a subi de nombreuses modifications depuis.

C'est l'arme principale des Black Ops d'Umbrella

**Règle dans Biohazard d20 :** L' excellente qualité de cette arme fait qu'elle est considérée comme une Arme de maître, offrant un bonus de +1 au jet d'attaque.

### Ingram Mac11

Le M11 est la version light du fameux M10, il utilise des cartouches de .380. Cette arme est particulièrement silencieuse.

**Règle dans Biohazard d20 :** L' arme est considérée comme étant équipée d'un silencieux, un jet de Perception Auditive (DD15) est nécessaire pour entendre le tir.

C'est l'arme utilisée par Steve Burnside dans Code Veronica



### LES FUSILS D'ASSAUT

Les fusils d'assaut s'utilisent à deux mains.

### Colt M4A1 Carbine

Le M4 est la version courte du fameux M16A1 de l'US army. Il est principalement utilisé par les forces d'intervention Américaines telle que le S.W.A.T. ou les Navy Seals.

C'est l'arme des U.B.C.S. dans Resident Evil 3

### AK-47

Le AK-47 est le fusil d'assaut le plus utilisé au monde. Il existe de nombreuses variantes au modèle original créé par Mikhaïl Kalachnikov. C'est une arme très précise à longue distance.

C'est l'arme des forces de sécurité d'Umbrella.

## LES FUSILS A POMPE

Les fusils à pompe s'utilisent à deux mains. Ses armes subissent une pénalité de -2 sur leurs scores de dommages pour chaque facteur de portée au delà du premier.

### Benelli M3S

Le Benelli M3S est la version courte du modèle M3, c'est l'arme de dotation de nombreuses unités de police.

*C'est l'arme de Jill Valentine dans Resident Evil 3.*

### Remington 1100 P

Cette arme ressemble beaucoup au modèle M3S de Benelli.

*C'est le fusil à pompe de Resident Evil 2.*

### Remington 870 P

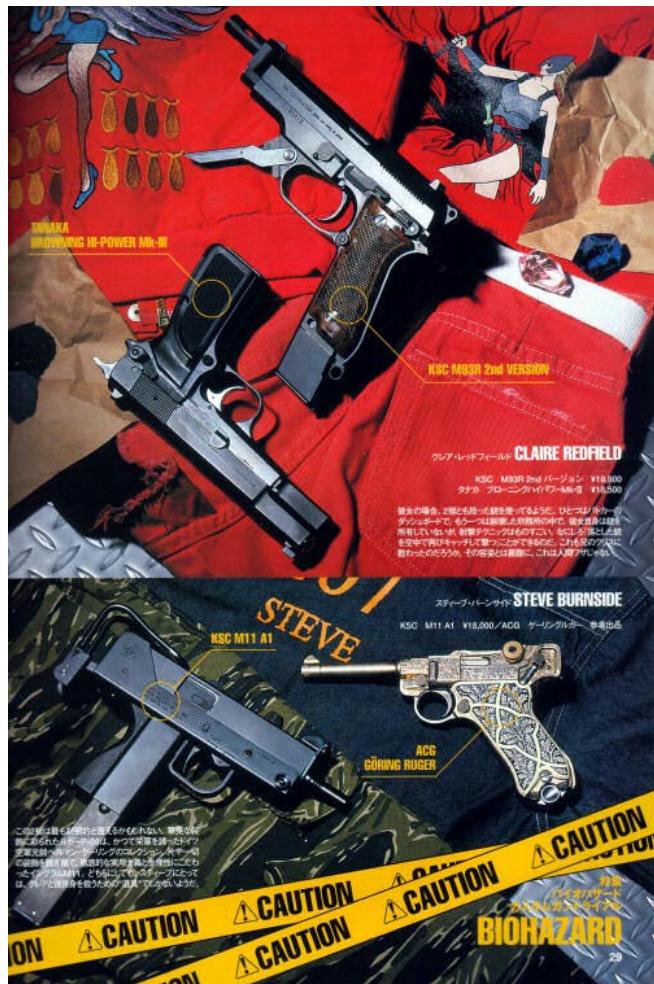
Cette arme fut introduite sur le marché dans les années 50. Le design de ce fusil en a fait une arme populaire souvent représentée au cinéma.

*C'est le fusil à pompe de Resident Evil 1.*

### Franchi SPAS-12

Sortie en 1979, le SPAS-12 fut l'un des premiers fusils à pompe à équiper les services de police. L'arme joue d'une excellente réputation et d'une fiabilité remarquable.

*C'est le fusil à pompe de Code Veronica X.*



## LES FUSILS DE PRECISION

Les fusils de précision s'utilisent à deux mains.

### Remington Model R700

Le MR700 a été commercialisé à la fin des 70. Il fut le premier fusil de précision de la marque Remington et ainsi remplacé par le modèle M24 en 1988, modèle qui équipe actuellement les snipers de l'armée américaine.

**Règle dans Biohazard d20 :** L'excellente qualité de cette arme fait qu'elle est considérée comme une Arme de maître, offrant un bonus de +1 au jet d'attaque.

*C'est l'arme d'Alfred Ashford dans Code Veronica X*

## LES ARMES LOURDES

Les armes lourdes s'utilisent à deux mains. Elles sont considérées comme des armes exotiques.

### M72A3 LAW

Le LAW (light antitank weapon) est une lance missile à tir unique. Lorsque la roquette explose, toutes les personnes se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour du point d'impact peuvent faire un JS Réflexe DD18 pour ne prendre que la moitié des dommages. Cette arme annule les 10 premiers points de résistance des objets ou des véhicules. L'arme à une portée minimale de 10 mètres, si la cible se trouve à une distance inférieure à cette distance de sécurité, l'arme se bloque et ne peut pas tirer.

*C'est le Lance Roquette de Resident Evil 1.*

### FN MAG

Le MAG (Mitrailleur à Gaz) est l'une des armes lourdes les plus populaires. L'arme est équipée d'un bipied pour assurer le recul dégagé par les tirs automatiques.

*C'est la Mitrailleuse dans Resident Evil 2.*

### M134 Gatling

Conçu initialement pour équiper les avions de chasse, le M134 a trouvé une version « piéton ». C'est une arme monstrueuse tirant des cartouches de 50.

*C'est la Gatling de Resident Evil 2.*

## LES AUTRES ARMES

Ces armes s'utilisent à deux mains.

### Fusil Arbalète

Ce fusil arbalète possède un chargeur de 5 flèches. Il utilise les mêmes règles de recharge que les fusils.

*C'est l'arme de Claire Redfield.*

### M79

Cette arme permet de lancer des grenades de tous les types (voir plus loin). Les attaques avec un M79 utilisent les mêmes règles que celles pour lancer une grenade. La seule différence notable reste la portée de l'attaque.

### Lance Flamme

Toutes les personnes touchées par un lance flamme ont droit à un jet de Réflexe DD15 pour ne prendre que la moitié des dommages. Si le jet est raté, la cible prend feu (voir page 102 de *d20 Modern*).

## LES ARMURES

Les caractéristiques de la liste des armures utilisent les règles sur les protections décrites dans le Chapitre 2. La catégorie de certaines armures a également changée par rapport à *d20 Modern*, ceci représente le fait que le port d'armures est moins important que dans les règles classiques et donc il est peu approprié de demander de nombreux dons pour porter une armure. Ce tableau remplace celui de *d20 Modern*.

La réduction de dommage offerte par l'armure est plus importante si le personnage possède le don de port d'armure correspondant à la catégorie de l'armure. Le fait de porter plusieurs armures n'augmente pas la valeur de la DR, dans ce cas là, on prend la valeur de protection la plus grande. Par contre la DR d'une armure s'ajoute à celle conférée par le Talent de Réduction de dommage des Héros Résistant.

### TABLEAU DES ARMURES

Armures	Réduction de dommage	RD non maîtrisée	Dextérité Maximum	Pénalité d'Armure	Vitesse (9m)	Poids	DD d'Achat	Disp.
<b>LEGERES</b>								
Blouson de cuir	1/-	1/-	+8	0	9 m	2 kg	10	-
Combinaison de cuir	2/-	1/-	+6	0	9 m	4 kg	12	-
Gilet Pare Balle	3/-	1/-	+5	-1	9 m	4 kg	15	Com (+1)
<b>INTERMEDIAIRES</b>								
Veste de Combat	4/-	2/-	+4	-3	7.5 m	5 kg	17	Com (+1)
Combinaison BlackOps	5/-	2/-	+3	-4	7.5 m	6 kg	18	Com (+1)
<b>LOURDES</b>								
Combi Anti-Emeute	6/-	3/-	+2	-8	6 m	10 kg	19	Com (+1)

## EQUIPEMENT GENERAL

La liste de l'équipement du livre *d20 Modern* est largement complète, néanmoins ce tableau en dresse une nouvelle, issue des différents jeux vidéo de la saga Resident Evil. Il complète la liste de la page 113 du livre de règle *d20 Modern*.

### Grenade Incendiaire

Ces grenades infligent 2d6 points de dommages de feu supplémentaires. Voir les règles de dommages par le feu page 213 du livre de règle *d20 Modern*. Le prix correspond à une boîte de 6 grenades.

### Grenade Acide

Ces grenades infligent 2d10 points de dommages d'acide si l'on est directement touché par le tir et 2d6 si l'on se trouve dans un rayon de 1m50 autour du point d'impact. Le prix correspond à une boîte de 6 grenades.

## ACCESSOIRE MEDICAL

### Auto-Injecteur

Un auto-injecteur peut administrer un produit dans un corps humain en un temps record. C'est ce type d'équipement qu'utilise les U.B.C.S. pour s'injecter l'anti-virus nécessaire pour éviter d'être contaminés par le Virus-T. L'utilisation d'un auto-injecteur demande une action simple.

### Antidote Virus-T

Administré au moins 1 heure après l'infection, cette antidote permet d'éliminer les traces de Virus-T dans votre corps et ainsi de vous sauver la vie.

### Antidote Universel

Cet antidote permet d'éliminer tous les poisons qui auraient pu vous infecter.

*Note : Il s'agit en fait des fameuses Herbes Bleus.*

## EQUIPEMENT GENERAL

Objet	Taille	Poids	DD d'Achat	Disp.
-------	--------	-------	------------	-------

### Accessoire d'arme

Kit pour arme	M	2 kg	10	Com (+1)
Grenade Incendiaire	P	0.5 kg	15	Mil (+3)
Grenade Acide	P	0.5 kg	14	Inh (+2)

### Accessoire médical

Auto-injecteur	P	0.5 kg	10	Com (+1)
Antidote Virus-T	P	-	19	Mil (+3)
Antidote Universel	P	-	14	Com (+1)

## ASSESSOIRE D'ARME

### Kit pour Arme

Ce kit est constitué d'une crosse et d'un système d'armement permettant d'utiliser certains pistolets comme des armes automatiques (voir la description des armes de poing)



## Chapitre Quatre

# RAPPORT WESKER

### **QU'EST CE QUE LE RAPPORT WESKER ?**

Le 1<sup>er</sup> Rapport Wesker est apparu en Mars 2000, lors du 5ème anniversaire de la série Resident Evil, il s'agit d'un documentaire vidéo de l'histoire d'Albert Wesker. CAPCOM décida qu'il était nécessaire de faire la lumière sur une histoire qui commençait à devenir un peu brouillon et c'est pourquoi ce rapport fut rédigé. Il racontait en détail l'histoire de la saga, du premier Resident Evil à Code Veronica X.

Un 2<sup>ème</sup> rapport fut rédigé par la suite il contenait une sorte de mémoire de la vie d'Albert Wesker et permit de comprendre beaucoup de choses sur les événements survenus avant l'incident du Manoir et l'origine des Virus. C'est ce rapport que vous allez lire.

### **LE RAPPORT WESKER**

Albert Wesker a rédigé cinq rapports pendant les vingt années où il a occupé l'un des postes de chercheur en chef au complexe Arclay. Ces rapports ont été écrits pour l'agent Ada Wong, qui était son contact à la Compagnie. Ils décrivent son arrivée au laboratoire Arclay et ses relations avec le professeur William Birkin, l'histoire d'Alexia Ashford, l'aboutissement du projet Némésis et les origines du Virus-G.

Ce rapport est une pièce maîtresse dans l'histoire de Resident Evil.

# L'EXPERIENCE

Lundi 31 Juillet 1978

Lorsque j'ai visité cet endroit pour la première fois, j'avais 18 ans et c'était en été, il y a 20 ans. Je me souviens encore de l'odeur nauséabonde de l'air soulevé par les rotors de l'hélicoptère. Vu du ciel, le manoir avait l'air parfaitement ordinaire, mais vu du sol le sol, je sentis quelque chose qui me mis mal à l'aise. Birkin, qui avait deux ans de moins que moi, n'était intéressé que par le rapport de recherche qu'il lisait. Nous avions été affecté à cet endroit deux jours plus tôt, cette date concordant avec le jour où ils avaient décidé de fermer le centre de formation pour cadres dont nous faisions partie. Cela ressemblait aussi bien à un plan soigneusement mis en place, qu'à une simple coïncidence. Seul Spencer connaissait la vérité. Cet endroit, le Laboratoire Arclay, était le lieu exact où Spencer lui-même avait une base pour les recherches concernant le "virus-T".

Alors que nous descendions de l'hélicoptère, nous vîmes le Directeur du Laboratoire. Il nous attendait devant l'ascenseur. Je ne me souviens même plus du nom de ce type. Peu importait son titre officiel, le laboratoire appartenait désormais à Birkin et à moi. Nous avions reçu tous les pouvoirs en tant que chercheurs en chef. Bien sûr, c'était une idée de Spencer. Nous avions été choisis. Nous avons complètement ignoré le Directeur du Laboratoire et sommes montés dans l'ascenseur, puisque la veille, j'avais mémorisé une carte du bâtiment. Quant à Birkin, il ne voulait frustrer personne, mais il n'avait jamais de temps à consacrer aux autres. Généralement, passer plus de cinq secondes avec nous deux, irritait la plupart des gens. Pourtant, le Directeur du Laboratoire ne réagit pas.

A cette époque, j'étais un jeune homme égoïste. Par conséquent, je ne prêtai aucune attention à son silence. Après tout, je ne faisais qu'obéir à Spencer au doigt et à l'œil. Le Directeur du Labo connaissait ses intentions mieux que moi, et agissait dans ce sens. Pendant que nous étions à bord de l'ascenseur, Birkin était concentré sur ses dossiers. Ils contenaient des rapports détaillés sur Ebola, un Filovirus découvert en Afrique deux ans plus tôt. Même aujourd'hui, l'Ebola continue à être étudié partout dans le monde. Mais il y a deux raisons distinctes à ce propos. Certaines personnes étudient le virus dans le but de sauver des vies, alors que d'autres l'étudie dans le but d'en supprimer.

90% des personnes infectées par le virus Ebola sont condamnées à mourir. Une fois contaminés, les tissus du corps sont détruits en l'espace de dix jours. Il n'existe ni vaccin, ni traitement. L'utilisation de ce virus en tant qu'arme serait incroyablement dévastatrice. Bien sûr, le traité sur "l'Interdiction d'Utiliser des Armes Biologiques" avait été signé depuis longtemps, donc il était illégal de faire des recherches sur l'utilisation potentielle du virus en tant qu'arme. Toutefois, il est parfaitement légal de faire des recherches dessus pour empêcher sa propagation, au cas où quelqu'un d'autre l'utilisera comme arme. Il n'y a qu'une minuscule frontière entre ces deux types de recherches. En fait, il n'y a pratiquement aucune différence entre les deux, puisque vous devez savoir comment il peut être utilisé en tant qu'arme avant de pouvoir trouver comment l'arrêter. Cela signifie qu'il est possible de prétendre que ces recherches ont pour vocation de trouver un remède, alors que votre vrai but est l'exact opposé.

Pourtant, Birkin n'était intéressé par aucune de ces deux voies, car le virus avait trop de défauts. Premièrement, il est

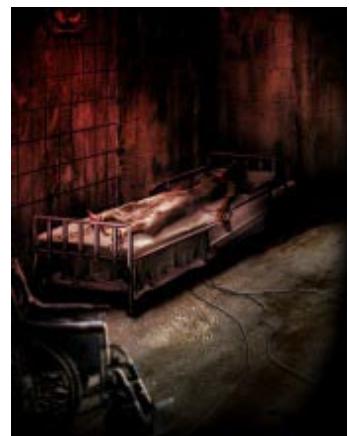
facilement détruit par la lumière directe du soleil, et ne peut survivre que quelques jours hors du corps. Deuxièmement, le virus tue son hôte initial si rapidement, qu'il n'a pas assez de temps pour en contaminer un autre. Enfin, le virus est transmis par les liquides corporels et diverses sécrétions, ce qui facilite la prévention. Cependant, réfléchissez à cela : Que se passerait-il si une personne infectée par le virus pouvait se lever et marcher ? Et si elle cherchait inconsciemment à avoir des contacts physiques directs avec des personnes saines ? Le gène d'Ebola est constitué d'ARN. Est-ce que cet ARN peut faire muter les gènes d'un humain, conférant à celui-ci une quasi immortalité, tel un monstre ? Cette créature serait une "Arme Biologique Humaine" - morte en tant qu'humain, mais continuant à infecter les autres humains aussi longtemps qu'elle resterait en vie. Heureusement pour nous, Ebola ne présentait pas de telles caractéristiques. Nous pouvions donc garder l'Ebola doté de cette capacité particulière juste pour nous.

L'organisation, qui avait été créée par Spencer, l'avait été pour la fabrication de cette "arme vivante". Officiellement, c'était une société pharmaceutique spécialisée dans la recherche d'un traitement contre le virus, mais en réalité, c'était une usine produisant des armes biologiques. La découverte du "Virus Initial", qui pouvait modifier le patrimoine génétique d'un individu, semblait être l'origine de toute cette entreprise. Pour fabriquer l' "Arme Biologique Humaine" à partir du "Virus Initial", il était nécessaire de développer une variante dont cette particularité serait améliorée. C'était le projet du virus-T

Le "Virus Initial" est un virus à ARN. Les virus à ARN sont connus pour avoir tendance à muter. Ceci nous permet donc de les manipuler, renforçant certaines de leurs principautés. Birkin se demanda s'il pouvait associer le gène d'Ebola avec le "Virus initial" muté, pour améliorer ses caractéristiques. L'échantillon du virus Ebola était déjà arrivé au laboratoire. Après être montés d'ascenseur en ascenseur, nous arrivâmes finalement au local le plus sécurisé du laboratoire. Même Birkin leva les yeux de son rapport lorsque nous la rencontrâmes pour la première fois.

Nous ne savions rien à propos d'elle. Elle était le plus grand secret du laboratoire, et ses données ne sortaient jamais des locaux. Les archives montraient qu'elle était là depuis que l'institut avait été créé. Elle avait 25 ans. Personne ne savait qui elle était, ni pourquoi elle était là. Elle était un spécimen humain, sur lequel le "virus-T" avait été développé. Les expériences commencèrent le 10 novembre 1967. On lui avait injecté des virus pendant 11 ans.

Birkin marmonna quelque chose - Etais-ce pour injurier ? Ou pour louer ? Nous réalisâmes qu'il n'était plus possible de faire marche arrière. Pourrions-nous mener nos recherches et obtenir des conclusions positives, ou pourrions-nous comme elle ? Nous n'avions évidemment pas le choix. Le fait de la voir ainsi, attachée à un lit d'hôpital miteux, remua quelque chose dans notre conscience. Est-ce que cela faisait partie du plan de Spencer ? (Le rapport reprend trois ans plus tard)



# ALEXIA I<sup>ER</sup> PARTIE

**Samedi 27 Juillet 1981**

Ce jour-là, une fille de 10 ans fut désignée comme chercheuse en chef au Laboratoire du Pôle Sud. Elle s'appelait Alexia Ashford. J'avais 21 ans et Birkin en avait 19. La rumeur concernant Alexia au Pôle Sud occupait toutes les discussions des chercheurs d'Arclay. C'en devenait agaçant. Pour les vieux employés qui faisaient partie d'Umbrella depuis longtemps, Ashford était un nom de légende.

Chaque fois que nos recherches piétinaient, il fallait absolument qu'ils disent "Si seulement le Dr Ashford était toujours vivant." Le Dr Ashford était certainement un grand scientifique, l'un des premiers chercheurs à avoir découvert le "Virus Initial", et l'initiateur du projet du "virus-T". Cependant, il mourut peu de temps après la création d'Umbrella. 13 ans avaient passé depuis sa mort. Etait-ce le moment de ne plus rien attendre des Ashfords ? En fait, le Laboratoire du Pôle Sud, qui avait été créé après la mort d'Edward par le fils de celui-ci, n'avait rien donné jusqu'à présent. Alors, on ne peut pas attendre grand chose de la petite fille, Alexia.



Cependant, à partir de ce jour, nos plus anciens subalternes commencèrent à dire "Si seulement Mademoiselle Alexia était là." Il semblait que ce labo ne pourrait se développer à long terme, aussi longtemps que nous avions cette bande d'idiots en guise d'employés. L'origine des gens était leur seul critère de jugement, au détriment de leur propre sens des valeurs. Ces imbéciles ne pourraient jamais prendre d'initiatives et resteraient de petits chercheurs, même s'ils avaient un pied dans la tombe. Mais j'étais différent d'eux, j'avais un bon discernement.

En tant que chercheur en chef, si j'étais devenu émotif, le développement du "virus-T" aurait pris encore plus de retard. Pour parvenir à des résultats, il faut rester calme et prendre des décisions sensées, quelles que soient les circonstances. J'eus soudain une idée – Le succès des recherches dépendait de notre capacité à manipuler ces vieillards. Puisqu'ils pouvaient mourir à n'importe quel moment, ils seraient certainement plus utiles si nous les utilisions pour les expériences les plus dangereuses. L'habileté à être directeur réside dans l'aptitude à manipuler tous ceux qui vous sont inférieurs. Cependant, Birkin commençait à devenir problématique. Sa réaction vis-à-vis des rumeurs concernant Alexia était vraiment lamentable.

Bien qu'il ne l'ait jamais reconnu, il était fier d'être devenu le plus jeune chercheur en chef à l'âge de 16 ans. Mais cette fille de 10 ans avait réduit son trophée imaginaire en poussière. Cela devait être la première fois qu'il s'était senti vaincu. Il était incapable d'approuver quelqu'un de plus jeune que lui, de bien éduqué, et qui, de surcroît, était une femme. Le fait qu'il eût été affecté par ce remaniement du personnel d'un laboratoire aussi lointain, était inconcevable ; surtout que là-bas, il n'y avait eu aucun exploit depuis longtemps. Mais après tout, Birkin était encore un enfant. Aussi immature fût-il, il fallait qu'il se ressaisisse. En

l'espace de trois ans, nos recherches avaient à peine atteint la deuxième phase.

À ce moment-là, le "virus-T" était devenu assez stable. Il pouvait être utilisé pour créer des "Armes Biologiques Vivantes", plus connues sous le nom de Zombies. Toutefois, le virus ne serait jamais capable de modifier l'ADN humain à 100% - du fait que l'ADN diffère d'un individu à un autre, il y a un problème de comptabilité entre le virus et les gènes. 10% des humains ne contracteraient pas la maladie, même si un zombie leur transmettait le virus. Peu importaient nos efforts, nous ne pouvions rien faire contre cela. Avec un taux de contamination de 90%, le virus était assez bon pour être utilisé comme arme biologique. Mais Spencer ne semblait pas satisfait. Notre patron voulait une arme "autonome", qui pourrait décimer toute une population. Mais pour quoi faire ?

L'avantage des armes biologiques était, entre autres, leur faible coût de développement. Mais notre "Arme Biologique Vivante" était en train de devenir extrêmement coûteuse. Spencer n'aurait jamais choisi cette voie si c'avait été l'appât du gain qui le motivait. Si elle était fabriquée pour être utilisée conjointement avec une arme conventionnelle, l'Arme Biologique Vivante lui aurait procuré un joli bénéfice. Mais continuer à faire des recherches dans le but d'obtenir une arme autonome et dévastatrice, cela ne pouvait être à cause de l'argent. Pourquoi continuait-il à en ignorer le coût exorbitant ? Si son but était de monopoliser toute l'industrie militaire, en changeant les concepts fondamentaux de la guerre, peut-être pourrais-je l'approuver un tant soit peu. Je ne sais toujours pas quel était son véritable dessein.

Mises à part les intentions de Spencer, Birkin créait une arme biologique vivante en mettant l'accent sur ses capacités au combat. Il essayait de la fabriquer non seulement en mutant les gènes humains grâce au "virus-T", mais aussi en ajoutant les gènes d'une autre créature. L'arme biologique vivante pour le combat, tuerait tous les êtres humains, y compris ceux portant des armures, équipés de combinaisons biologiques ou ayant échappé à la mort malgré la contamination. Plus tard, cette arme fut baptisée "Le Hunter". Mais nous fûmes contraints de suspendre les expériences, du moins, pour le moment – pour protéger les spécimens de Birkin

Birkin, qui était toujours vainement furieux contre Alexia, se mit à se comporter bizarrement. Il restait au laboratoire de nuit comme de jour, travaillant sur des expériences désorganisées, qu'il testait les unes après les autres. Mes employés et moi collections des échantillons biologiques aussi vite que possible, avant que les spécimens ne meurent. Mais nous ne pouvions continuer à ce rythme. Le Directeur du Laboratoire nous fournissaient de nouveaux spécimens comme si de rien n'était, mais ceux-ci ne survivaient pas longtemps. C'était l'Enfer. Mais elle, le spécimen féminin, y survécut.

Elle avait 28 ans à cette époque ; elle avait donc passé 14 ans dans ce labo. Elle avait reçu de nombreuses injections du "Virus Initial" pendant ces 14 ans. Elle devait sans doute avoir perdu toute faculté mentale, et si elle était toujours capable de former des pensées plus ou moins cohérentes, la mort aurait été la seule et unique chose qu'elle aurait souhaitée. Pourtant, elle vivait toujours. Pourquoi était-elle la seule à survivre ? Les données expérimentales ne montraient aucune différence entre elle et les autres spécimens. Nous avions besoin de beaucoup plus de temps avant de trouver une réponse à cette question. (Le rapport reprend 2 ans plus tard)

## ALEXIA 2<sup>eme</sup> PARTIE

**Mardi 31 Décembre 1983**

C'était mon sixième hiver au Laboratoire Arclay. Deux années plus ou moins stables s'étaient écoulées sans grandes réussites, mais nous avions enfin atteint un tournant. Ce bouleversement était dû à un rapport que nous avions reçu ce matin-là. Alexia était morte à l'institut du Pôle Sud. Le rapport précisait qu'elle avait été accidentellement infectée par le virus T-Veronica, qu'elle avait elle-même créé. A cette époque, Alexia avait 12 ans. Elle était trop jeune pour continuer des recherches aussi dangereuses.

D'après les rumeurs, Alexia s'était délibérément injectée le virus, mais il était peu probable que ce fût vrai. Elle ne s'était sans doute pas remise de la mort de son père, qui était survenue un an plus tôt, et avait commis une erreur. A l'institut du Pôle Sud, les recherches d'Alexia furent reprises par son frère jumeau, son seul consanguin. Mais personne n'attendait de résultats concluants de sa part. La lignée des Ashfords semblait avoir presque disparu en n'ayant rien produit de notable. Comme je m'y attendais, la légende environnant les Ashfords n'était rien de plus qu'une légende.



Suite à la mort d'Alexia, Birkin changea – ou devrais-je dire, il redévint comme avant. Ce décès joua un rôle important dans son bien-être psychologique, du fait que les chercheurs commencèrent à être plus respectueux à son égard. Alexia morte, plus personne ne pouvait prétendre le dépasser. Toutefois, parler d'Alexia devant lui était déconseillé. Birkin me désapprouva fermement lorsque j'essayai de me procurer un échantillon du virus T-Veronica. Je dus donc attendre mon heure avant de trouver une meilleure occasion de connaître la vérité à propos des recherches d'Alexia. Même si Birkin était désormais dans une situation plus confortable, il ne grandit jamais vraiment. Cependant, à l'époque, je devais faire face à des problèmes beaucoup plus importants.

Le Laboratoire Arclay était situé au centre d'une région montagneuse, qui était entourée d'une forêt dense. Je sortais souvent pour me promener, mais je ne rencontrais jamais personne. Utiliser un hélicoptère était le seul moyen d'atteindre le laboratoire, ce qui le rendait inaccessible aux étrangers. L'isolement et l'absence d'habitants sont des facteurs importants dans le choix d'un emplacement pour l'installation d'un institut comme celui-ci. Cela minimise les

dégâts occasionnés par une fuite éventuelle du virus. Toutefois, les armes biologiques n'étaient pas aussi simples. Les virus n'infecteraient pas seulement les êtres humains.

Aucun virus ne choisit un seul type de porteurs. Par exemple, le virus Influenza peut infecter non seulement les humains, mais aussi les oiseaux, les cochons, et les chevaux et même les lions de mer. Cela se complique encore plus lorsque l'on sait que toutes les espèces d'une même famille ne seront pas forcément infectées. Par exemple, les canards et les poules peuvent être infectés, mais d'autres types d'oiseaux seront épargnés. De plus, un même virus peut avoir plusieurs porteurs, selon ses variantes. Il est impossible de connaître tous les hôtes possibles, ne serait-ce que pour un seul virus. Le plus grand problème était la capacité d'adaptation formidable que possède le "Virus-T".

Pendant la période où Birkin ne servait pas à grand chose, j'essayais de cerner le nombre d'hôtes que pourrait infecter le "Virus-T". J'ai découvert que le "Virus-T" pouvait s'installer dans la plupart des espèces. Pas seulement les animaux, mais aussi les plantes, les insectes, les poissons ; presque toutes les espèces ont le pouvoir de développer et de répandre le "Virus-T". Chaque fois que je déambulais à travers les bois, je me demandais – Pourquoi Spencer avait-il choisi cet endroit ?

Il y avait tellement d'espèces qui coexistaient dans cette forêt. Que se passerait-il si le virus s'échappait et entrait en contact avec une créature capable d'être hôte ? Si ce sont des insectes, il n'y aurait pas de véritable possibilité de propagation, compte tenu de leur taille. Mais les insectes peuvent se multiplier jusqu'à atteindre des quantités colossales. Dans ce cas, jusqu'où le virus sera répandu ? Supposons que des plantes soient contaminées. Dans un premier temps, on pourrait penser que les possibilités de propagation de l'infection seraient réduites, car les plantes ne peuvent bouger. Mais qu'en est-il de leur pollen ?

Cet endroit était trop dangereux. Quand on y pense, les Ashfords avaient vraiment bien faits de choisir le Pôle Sud comme emplacement pour leur laboratoire. Au contraire, cet endroit semblait avoir été sélectionné dans le but de répandre le virus. Mais ce ne pouvait être vrai, n'est-ce pas ? Que voulait-il que nous fassions ?

Ces réflexions étaient trop importantes pour que j'en fasse part à quelqu'un d'autre dans le laboratoire. La seule personne que je pouvais questionner était Birkin. Mais il était évident que c'était inutile de parler de cela avec lui. J'avais besoin de plus d'informations. A ce moment-là, je commençai à sentir les limites de ma situation. Pour découvrir les vraies intentions de Spencer, je devais être dans une position qui me donnerait accès aux informations que je voulais. Je n'aurais pas hésité à laisser tomber mon poste actuel pour essayer d'atteindre mon but. Mais je ne voulais pas être trop hâtif, car, si Spencer avait le moindre doute quant à ma vraie motivation, tout serait perdu.

Je me concentrerai sur mes recherches avec Birkin, pour que mes vraies préoccupations ne me trahissent pas. Alors que nous travaillions, le spécimen féminin fut presque complètement oublié. C'était un échec inutile, mais elle vivait toujours. Nous l'avions considérée comme un échec parce que nous n'avions pu obtenir aucune donnée valide à son propos. Jusqu'à cette expérience, cinq ans plus tard. (Le rapport reprend cinq ans plus tard)

## Vendredi 1er Juillet 1988

C'était le onzième été que nous passions ici, depuis que nous étions arrivés au Laboratoire Arclay. J'avais 28 ans. Birkin était à ce moment-là père d'une fille de deux ans. Sa femme était elle aussi une chercheuse à Arclay. Il était difficile de croire que n'importe qui pouvait se marier et élever un enfant, alors que les deux parents travaillaient ici. D'un autre côté, Birkin pouvait continuer ses recherches au manoir Arclay parce qu'il était différent. Seuls les fous pouvaient réussir ici.

Pendant ces 10 années, nos recherches avaient enfin atteint la troisième phase. Une 'Arme Biologique Combattante' très sophistiquée – dotée d'une intelligence, qui obéirait à des ordres programmés et agirait comme un soldat. C'était le monstre que nous essayions de créer, nous l'avions baptisé 'Le Tyrant'. Mais, dès le début, un obstacle de taille était apparu – il était presque impossible d'obtenir un sujet sur lequel nous pourrions poser les bases du Tyrant. Le nombre d'êtres humains génétiquement aptes à se transformer en Tyrant était infime.

Cela est dû à la nature du 'virus-T'. La variante du 'virus-T' qui était idéale pour créer les zombies et les Hunters, s'installait dans la plupart des humains, mais son défaut majeur était de faire se dégrader les neurones de l'hôte. Cependant, les humains avec un patrimoine génétique s'assortissant avec l'autre variante étaient extrêmement rares. L'équipe Analytique Génétique avait procédé à une simulation. Le rapport de celle-ci nous informa que sur dix millions d'individus infectés, seulement un d'entre eux se transformerait en Tyrant, le reste devenant des zombies.

Il aurait été possible de développer une souche plus progressive du Virus-T, qui transformerait plus d'humains en Tyrants. Toutefois, pour pousser les recherches plus loin, nous avions tout d'abord besoin de sujets humains avec un patrimoine génétique s'assortissant parfaitement avec la nouvelle variante. Il y avait peu de chances qu'un tel spécimen nous fût fourni, car même si nous fouillions les Etats-Unis en entier, nous ne trouverions qu'une cinquantaine d'entre eux. En fait, nous n'étions parvenus, à grand peine, qu'à collecter quelques spécimens avec un patrimoine génétique avoisinant celui que nous cherchions. Dès le début, nos recherches piétinaient.

Mais un jour, nous entendîmes une rumeur disant qu'un laboratoire européen travaillait sur un projet, dans le but de créer une Arme Biologique Vivante de troisième génération. Ils l'avaient appelé le 'Projet Némésis'. Je m'empressai d'obtenir un échantillon du projet. Ainsi, je pouvais l'utiliser à notre avantage. Bien sûr, Birkin était contre cette idée, mais cette fois-ci, je ne sais trop comment, je parvins à le persuader. Il n'avait d'autre choix que d'admettre que nos recherches n'avanceraient pas, tant que nous n'avions pas trouvé le bon spécimen.

Quelques jours plus tard, au milieu de la nuit, un colis arriva d'Europe via plusieurs points de transit. Il parvint à notre héliport dans une petite boîte. " Prototype de Némésis " Nous avions dû contourner beaucoup d'obstacles avant de l'obtenir du laboratoire français où il avait été développé, mais nous n'y serions pas parvenus sans l'aide de Spencer. Birkin ne manifesta aucun intérêt pour ce colis, mais il reconnaît l'importance de l'expérience. L'échantillon avait été développé avec une toute nouvelle conception.

Un corps parasite vivant, créé par l'intermédiaire de modifications génétiques, - voilà ce qu'était Némésis. Un corps vivant doté d'intelligence, qui était incapable de faire quoi que ce fût de lui-même. Néanmoins, une fois qu'il avait parasité le cerveau d'un autre être vivant, il prenait le contrôle total de son corps et montrait sa formidable aptitude pour le combat. Le projet était de fournir l'intelligence et le corps biologique séparément, et de les combiner ensuite dans le but de créer une arme biologique vivante. Si tout allait bien, nous n'avions plus besoin de nous inquiéter des problèmes auxquels nous nous étions heurtés précédemment. Mais il y avait un nouveau problème : la façon dont le parasite s'installait dans l'hôte ne nous convenait pas.



Dans le rapport accompagnant l'échantillon, il n'y avait qu'une longue liste de décès. Les porteurs mouraient seulement cinq minutes après que Némésis ait pris le contrôle de leur cerveau. Mais nous savions déjà qu'un prototype incomplet pouvait être extrêmement dangereux. Si nous arrivions à prolonger la vie des sujets, alors nous pourrions espérer prendre la tête du projet Némésis. C'était mon but. Naturellement, je planifiais d'utiliser le spécimen féminin. Avec sa résistance incroyable, elle pourrait supporter le prototype du Némésis pendant plus longtemps. Même si nous échouions, nous n'avions rien à perdre.

Cependant, nos recherches prirent une tournure imprévue. Némésis disparut lorsqu'il essaya de pénétrer dans son cerveau. Au début, nous ne pûmes comprendre ce qu'il s'était passé. Nous n'avions jamais pensé qu'elle aurait été capable de se débarrasser du parasite. Ce fut un nouveau départ. Jusque-là, sa vie ne tenait qu'à un fil, mais quelque chose était sur le point de s'éveiller en elle. Nous devions reprendre à zéro les recherches à son sujet.

Pendant ces dix dernières années, elle avait été examinée dans les plus infimes détails, mais nous décidâmes d'ignorer les anciennes données et de repartir du début. Maintenant, pour la première fois sur les 21 ans passés ici, quelque chose que personne n'avait encore vu était sur le point d'être découvert. Après plusieurs examens, seul Birkin le remarqua. Quelque chose existait vraiment en elle. Pourtant, cela allait au-delà du projet originel du Virus-T, et nous mena dans une toute nouvelle et différente direction. C'était le début du projet du Virus-G, qui changea notre destinée. (Le rapport reprend sept ans plus tard)

# LE VIRUS G

Lundi 31 Juillet 1995

17 ans s'étaient écoulés depuis la première fois où j'avais visité cet endroit. C'était à nouveau l'été. Chaque fois que je vais là-bas, l'odeur du vent de ce jour-là revient dans ma mémoire. Rien n'a changé depuis, pas même les bâtiments ou les alentours. Je pouvais voir Birkin, qui était déjà arrivé, debout au milieu de l'héliport. Je ne l'avais pas vu depuis longtemps. Quatre ans avaient passé depuis que j'avais quitté le Laboratoire Arclay.

A l'époque, quand le projet du Virus-G de Birkin avait été approuvé, je fis une demande pour être transféré au Bureau des Informations, demande qui fut aisément acceptée. Cela avait dû sembler naturel pour tout le monde que j'abandonne ma carrière de chercheur au profit d'une autre. En fait, le projet du Virus-G allait au-delà de mes capacités. Même si je n'avais pas vraiment de raison de vouloir connaître les véritables intentions de Spencer, il était vrai que je sentais que mes facultés de chercheur avaient atteint leurs limites.

Malgré le courant d'air provoqué par l'hélicoptère, Birkin ne leva pas une seule fois les yeux de son rapport de recherches. Même s'il continuait de visiter Arclay, il n'était désormais plus chercheur dans ce complexe. Quelques temps auparavant, il avait été transféré dans un immense laboratoire souterrain, à Raccoon City. Ce laboratoire était en quelques sortes sa base pour le projet du Virus-G, qu'il dirigeait lui-même. Très franchement, il y a quatre ans, je ne pensais pas du tout que Spencer aurait approuvé le projet du Virus-G, car c'était fondé sur un concept inconnu, qui déviait de celui d'une arme biologique.

La principale différence entre le Virus-G et le T-Virus, était que l'organisme infecté par le Virus-G continuait à muter de lui-même. Du fait qu'un virus est une forme non protégée de gène, il peut facilement muter. Cette mutation peut survenir quand un virus est hors du corps, mais une fois qu'il a pénétré dans un organisme, c'est une autre histoire. Un gène situé dans un organisme mute difficilement, même si sa structure a été modifiée par un virus ; à moins qu'il ne soit soumis à des influences externes, comme une exposition à des radiations. Cependant, un organisme infecté par le Virus-G a une propension très particulière à muter, sans aucune influence externe, qui ne disparaît qu'à sa mort.

Des caractéristiques similaires existaient dans le Virus-T. Quand nous placions une 'Arme Biologique Vivante' sous certaines conditions, nous enregistriions quelques recombinaisons génétiques causées par un virus activé dans son corps. Cependant, dans le cas du Virus-T, une influence externe était indispensable pour déclencher la recombinaison, et les résultats de la mutation étaient toujours proches de nos prévisions. Les organismes infectés par le Virus-G, quant à eux, étaient imprévisibles. Personne ne pouvait prévoir quelle recombinaison allait survenir, et peu importaient les moyens que nous utilisions pour arrêter le processus, l'organisme continuait à muter sans arrêt, rendant nos manipulations inutiles.

Sept ans auparavant, Birkin découvrit des signes de ce phénomène dans le spécimen féminin. A l'extérieur, elle n'avait absolument pas changé, mais du point de vue interne, elle changeait continuellement et ne survivait qu'en s'unissant et en coexistant avec tous les virus expérimentaux qu'on lui avait injectés. Ces 21 ans de mutations internes la firent évoluer au point qu'elle accepta le parasite Némésis. Le projet du Virus-G essayait de

pousser cette anomalie à son paroxysme. Mais, le résultat final de ce projet serait soit le développement de l'organisme ultime, soit sa destruction totale. Peut-on appeler cela une arme ?

Pourquoi Spencer a-t-il approuvé ce projet ? Même si j'ai fait partie du Bureau des Informations pendant quatre ans, je ne comprenais toujours pas ses motivations. Et maintenant, Spencer ne vient même plus à la base Arclay. C'était comme s'il avait pressenti que quelque chose allait se passer là-bas. L'image de Spencer disparaissait de ma vue, comme un mirage dans le désert. Mais une occasion se présentera sûrement un jour. Si je suis toujours vivant d'ici là.

L'ascenseur transportait Birkin et moi jusqu'au niveau le plus sécurisé, là où nous l'avions vu pour la première fois. Le nouveau chercheur en chef, John, qui était aussi le successeur de Birkin, nous attendait là-bas. Il avait été transféré du laboratoire de Chicago et il était réputé pour être un excellent scientifique, mais il semblait trop normal pour travailler dans un laboratoire pareil. Il avait des doutes à propos de la cruauté des recherches, et avait demandé à son supérieur d'améliorer la situation. Cela causa une assez grande agitation, même dans le Bureau des Informations. Tout le monde partageait le même avis. Si des informations venaient à être divulguées, ce ne pourrait être que son œuvre.

Nous ignorâmes John et commençâmes à lui administrer son dernier traitement. Pour la tuer. Elle avait recouvré une petite part d'intelligence après avoir 'hébergé' Némésis. Mais, cela n'eut pour résultat que de la faire agir bizarrement. Ses comportements étranges continuèrent à s'intensifier. Désormais, elle arrachait le visage d'autres femmes pour le porter elle-même. Les rapports font état du même comportement après sa première injection de 'Virus Initial'. Nous n'avons jamais vraiment compris ce qui la poussait à agir ainsi, mais son élimination fut décidée après que trois chercheuses soient devenues ses victimes. Comme les recherches sur le Virus-G étaient sur la bonne voie, elle perdit son statut de précieux spécimen.



La disparition de ses signes vitaux fut vérifiée et confirmée plusieurs fois durant les trois jours suivants. Ensuite, le corps a été emporté quelque part, selon les instructions du Directeur du Laboratoire. Je ne sais toujours pas qui elle était ni pourquoi elle avait été amenée ici. Bien sûr, c'était exactement la même chose pour les autres spécimens. Toutefois, si elle n'avait pas été là, le projet du Virus-G n'aurait peut-être jamais vu le jour. Et si cela avait été le cas, Birkin et moi aurions été dans des situations très différentes. En quittant le Laboratoire Arclay, je réfléchissais. A quel point Spencer était-il calculateur ?



## Chapitre Cinq

# PERSONNALITES

Ce chapitre présente les différents personnages qui apparaissent dans la saga de Resident Evil. Ils sont donnés avec leurs caractéristiques techniques, permettant ainsi leurs intégrations dans un scénario ou une campagne. Attention toutefois à ce que leurs interventions ne s'écartent pas de leurs histoires et buts respectifs, une bonne connaissance de l'univers de Resident Evil est donc fortement conseillée.

Il est aussi possible de faire jouer ses personnages par les joueurs.

### LEXIQUE UTILISE

FP	<i>Facteur de puissance</i>
DV	<i>Dé de vie</i>
pv	<i>Points de vie</i>
pb	<i>Points de blessures</i>
Init	<i>Initiative</i>
CA	<i>Classe d'armure</i>
Rep	<i>Réputation</i>
PA	<i>Points d'actions</i>
SAN	<i>Santé Mentale</i>
JS	<i>Jet de sauvegarde</i>
Ref	<i>Réflexe</i>
Vig	<i>Vigueur</i>
Vol	<i>Volonté</i>
For	<i>Force</i>
Con	<i>Constitution</i>
Dex	<i>Dextérité</i>
Int	<i>Intelligence</i>
Sag	<i>Sagesse</i>
Cha	<i>Charisme</i>

## Chris REDFIELD

"Yeah, it's payback time. We've got to destroy Umbrella... Now! Let's finish this once and for all!"

Chris Redfield était un membre de l'équipe Alpha des S.T.A.R.S. de Raccoon City où il occupait le poste de tireur d'élite. Suite aux incidents survenus au Manoir Spencer, il quitta les S.T.A.R.S. pour mener des investigations sur les agissements secrets d'Umbrella. Chris est un homme direct, rapide et efficace.



### Chris Redfield au début de Resident Evil 1

Humain Héros Rapide4/Fort2 : FP6; Humanoïde de taille moyenne; DV 6d8+18; pv55; pb 16; Init +4; Vitesse 9m; CA 21 (+7 de classe, +4 de dex); Attaque +8 mélée (1d4+4 Couteau) ou +10 tir (2d6 Beretta M92); Rep +1; PA 39; SAN 70; JS Ref +6, Vig +6, Vol +3; For16, Dex19, Con16, Int14, Sag14, Cha16.

Compétences : Conduite +9, connaissance (tactique) +7, détection +4, discrétion +9, déplacement silencieux +9, escalade +8, fouille +5, natation +8, pilotage +13, survie +7, saut +8.

Talent : Frappe puissante, Evasion, Esquive instinctive (dex).

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Science de la maîtrise des armes à feu, Port d'armure légère, Arme de préférence (Beretta M92), Tir à bout portant, Combat à mains nues, Tir précis, Tir rapide.

Equipement : Beretta M92, couteau de survie, gilet pare balle, lampe torche, communicateur, jumelle thermique, briquet.

### Chris Redfield au début de Code Veronica X

Humain Héros Rapide4/Fort6 : FP10; Humanoïde de taille moyenne; DV 10d8+30; pv92; pb 16; Init +5; Vitesse 9m; CA 23 (+8 de classe, +5 de dex); Attaque +12/+7 mélée (1d4+5 Couteau) ou +15/+10 tir (2d6 Glock 17); Rep +2; PA 75; SAN 61; JS Ref +9, Vig +7, Vol +5; For16, Dex20, Con16, Int14, Sag14, Cha16.

Compétences : Conduite +12, connaissance (tactique) +7, connaissance (Umbrella) +5, détection +4, déplacement silencieux +10, discrétion +10, escalade +10, fouille +5, natation +8, pilotage +17, perception auditive +4, survie +8, saut +10.

Talent : Frappe puissante, science de la frappe puissante, effort extrême, évasion, esquive instinctive (bonus de dex).

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Science de la maîtrise des armes à feu, Port d'armure légère, Arme de préférence (Beretta M92), Tir à bout portant, Combat à mains nues, Tir précis, Tir rapide, Réflexe de combat, Science du combat à mains nues, Tir automatique.

Equipement : Glock 17, couteau de survie, gilet pare balle, lampe torche.

## Jill VALENTINE

"You want S.T.A.R.S.? I'll give you S.T.A.R.S.!"

Jill Valentine, tout comme son ami Chris, était un membre de l'équipe Alpha des S.T.A.R.S. de Raccoon City où elle occupait le poste d'experte désamorçage et système de sécurité. Elle quitta les S.T.A.R.S. pour aider Chris dans ses recherches contre Umbrella. Jill est une femme attirante, astucieuse et méticuleuse.



### Jill Valentine au début de Resident Evil 1

Humaine Héros Astucieux4/Rapide2 : FP6; Humanoïde de taille moyenne; DV 4d6+2d8+12; pv43; pb 15; Init +3; Vitesse 9m; CA 18 (+5 de classe, +3 de dex); Attaque +5 mélée (1d4+2 Couteau) ou +6 tir (2d6 Beretta M92); Rep +2; PA 39; SAN 75; JS Ref +6, Vig +3, Vol +4; For14, Dex17, Con15, Int18, Sag15, Cha17.

Compétences : Conduite +9, connaissance (tactique) +8, détection +5, démolition +15, désamorçage +19, discrétion +9, diplomatie +6, déplacement silencieux +9, escalade +6, fouille +12, informatique +9, investigation +9, natation +5, perception auditive +5, recherche +8, crocheting +12, renseignement +8, saut +5.

Talent : Savant (désamorçage), Exploiter la faiblesse, Evasion.

Dons : Maîtrise des armes simples Maîtrise des armes à feu, Port d'armure légère, Expertise de combat, Arme de préférence (Beretta M92), Tir à bout portant, Prudent, Esquive, Tir rapide.

Equipement : Beretta M92, couteau de survie, gilet pare balle, lampe torche, communicateur, jumelle thermique, trousse d'artificier.

### Jill Valentine au début de Resident Evil 3

Humaine Héros Astucieux5/Rapide4 : FP9; Humanoïde de taille moyenne; DV 5d6+4d8+27; pv74; pb 15; Init +3; Vitesse 9m; CA 20 (+7 de classe, +3 de dex); Attaque +7 mélée (1d4+2 Couteau) ou +8 tir (2d6 Beretta M92); Rep +3; PA 75; SAN 68; JS Ref +6, Vig +4, Vol +6; For14, Dex17, Con15, Int19, Sag15, Cha17.

Compétences : Conduite +10, connaissance (tactique) +9, connaissance (Umbrella) +7, détection +6, démolition +16, désamorçage +21, discrétion +10, diplomatie +7, déplacement silencieux +9, escalade +5, fouille +13, informatique +14, investigation +12, natation +6, perception auditive +6, recherche +10, crocheting +12, renseignement +10, saut +6.

Talent : Savant (démolition), Exploiter la faiblesse, Confusion, Evasion, Esquive instinctive (dex).

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Port d'armure légère, Expertise de combat, Arme de préférence (Beretta M92), Tir à bout portant, Prudent, Esquive, Tir rapide, Souplesse du serpent, Riposte agile.

Equipement : Beretta M92, couteau de survie, trousse d'artificier.

## Claire REDFIELD

*"You have to make it, don't die on me"*

Claire Redfield était encore étudiante lorsqu'elle partit à la recherche de son frère disparu Chris. Elle fit la rencontre de Leon Scott Kennedy dans une ville de Raccoon City infectée de zombies. Ensemble ils affrontèrent de nombreuses créations d'Umbrella avant de réussir à s'enfuir. Claire est une jeune femme fonceuse, casse coup et très déterminée.



### Claire Redfield au début de Resident Evil 2

**Humaine Héros Rapide4/Resistant2** : FP6; Humanoïde de taille moyenne; DV 4d8+2d10+18; pv 58; pb 16; Init +3; Vitesse 12m; CA 20 (+7 de classe, +3 de dex); Attaque +6 mélée (1d4+2 Couteau) ou +7 tir (2d6 Browning HP mk3); Rep +1; PA 39; SAN 65; JS Ref +5, Vig +6, Vol +2; For15, Dex17, Con16, Int15, Sag13, Cha15. Compétences : Acrobatie +8, artisanat (mécanique) +7, conduite +12, détection +8, discrétion +7, déplacement silencieux +6, escalade +7, natation +7, perception auditive +4, réparation +5, survie +7, saut +8.

Talent : Evasion, mouvement accéléré, second souffle.

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Tir à bout portant, Endurance, Tir précis, Tir rapide, Esquive, Souplesse du serpent.

Equipement : Browning HP mk3, veste de cuir, couteau de survie.

### Claire Redfield au début de Code Veronica X

**Humaine Héros Rapide6/Resistant4** : FP10; Humanoïde de taille moyenne; DV 6d8+4d10+30; pv 98; pb 16; Init +4; Vitesse 12m; CA 22 (+9 de classe, +3 de dex); Attaque +9/+4 mélée (1d4+2 Couteau) ou +11/+6 tir (2d6 Beretta 93R); Rep +3; PA 75; SAN 57; JS Ref +8, Vig +7, Vol +4; For15, Dex18, Con16, Int15, Sag13, Cha15.

Compétences : Acrobatie +11, artisanat (mécanique) +10, connaissance (Umbrella) +4, Conduite +14, détection +10, discrétion +8, déplacement silencieux +8, escalade +8, natation +8, perception audit. +5, réparation +5, survie +8, saut +9.

Talent : Evasion, mouvement accéléré, second souffle, esquive instinctive (dex), Réduction de dommages 1/-.

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Tir à bout portant, Endurance, Tir précis, Tir rapide, Esquive, Souplesse du serpent, Expertise de combat, Combat à main nues.

Equipement : Beretta 93R, veste de cuir, couteau de survie.

## Leon Scoot KENNEDY

*"Yeah. First day on the job, great huh? Name's Leon Kennedy, nice to meet you"*

Leon est une jeune recrue du R.P.D. qui arriva à Raccoon City le jour des évènements tragiques. Il fit rapidement la rencontre de Claire Redfield et l'aida à s'échapper de la ville. Après la destruction de la ville, il fut contacté par l'US Stratcom pour continuer la lutte contre Umbrella.



### Leon Scoot Kennedy au début de Resident Evil 2

**Humaine Héros Fort6** : FP6; Humanoïde de taille moyenne; DV 6d8+18; pv 55; pb 17; Init +4; Vitesse 9m; CA 17 (+3 de classe, +4 de dex); Attaque +9/+4 mélée (1d4+5 Couteau) ou +10/+5 tir (2d6 H&K VP-70); Rep +1; PA 39; SAN 70; JS Ref +6, Vig +6, Vol +4; For16, Dex18, Con17, Int13, Sag14, Cha14.

Compétences : conduite +7, connaissance (loi) +4, détection +7, escalade +8, natation +8, perception auditive +6, renseignement +2, réparation +3, saut +8.

Talent : Effort extrême, Frappe puissante, Science de la frappe puissante.

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Port d'armure légère, Arme de prédilection (H&K VP-70), Tir à bout portant, Tir précis, Tir rapide, Réflexe de combat, Combat à mains nues.

Equipement : Heckler & Koch V-70, couteau de survie, gilet pare balle, lampe torche, insigne de police.

## Rebecca CHAMBERS

*"Officialy, Lieutenant Billy Coen is dead"*

Rebecca Chambers est une jeune recrue de l'équipe Bravo des S.T.A.R.S. de Raccoon City. Elle occupe la fonction de médecin, spécialisée en biochimie. Durant sa première mission, elle fut confrontée aux horreurs d'Umbrella et sauvera la vie de Billy Coen en le faisant passer pour mort aux yeux des autorités. Rebecca est une jeune femme timide et réservée qui s'efforce de réussir au mieux les objectifs qu'elle se fixe.



### Rebecca Chambers au début de Resident Evil Zero

**Humaine Héros Dévoué4/Rapide1 :** FP5; Humanoïde de taille moyenne; DV 4d6+1d8+10; pv35; pb 14; Init +3; Vitesse 9m; CA 19 (+6 de classe, +3 de dex); Attaque +4 mélée (1d4 Couteau) ou +7 tir (2d6 Beretta M92); Rep +2; PA 32; SAN 85; JS Ref +5, Vig +4, Vol +5; For11, Dex16, Con14, Int18, Sag17, Cha14.

Compétences : Artisanat (pharmaceutique) +12, conduite +5, connaissance (science physique) +12, détection +8, déplacement silencieux +6, escalade +4, fouille +9, informatique +9, investigation +9, natation +4, perception auditive +8, premier secours +13.

Talent : Technique de soins, Soins supérieur 1, Evasion.

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Port d'armure légère, Arme de prédilection (Beretta M92), Chirurgie, Tir à bout portant.

Equipement : Beretta M92, couteau de survie, gilet pare balle, lampe torche, communicateur, trousse de secours.

### Rebecca Chambers au début de Resident Evil 1

**Humaine Héros Dévoué4/Rapide2 :** FP5; Humanoïde de taille moyenne; DV 4d6+2d8+12; pv43; pb 14; Init +3; Vitesse 9m; CA 20 (+7 de classe, +3 de dex); Attaque +5 mélée (1d4 Couteau) ou +8 tir (2d6 Beretta M92); Rep +2; PA 39; SAN 79; JS Ref +7, Vig +4, Vol +5; For11, Dex16, Con14, Int18, Sag17, Cha14.

Compétences : Artisanat (pharmaceutique) +13, conduite +5, connaissance (science physique) +13, connaissance (Umbrella) +6, détection +8, déplacement silencieux +6, escalade +4, fouille +10, informatique +9, investigation +10, natation +5, perception auditive +, premier secours +14.

Talent : Technique de soins, Soins supérieur 1, Evasion.

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Port d'armure légère, Arme de prédilection (Beretta M92), Chirurgie, Tir à bout portant, Tir rapide.

Equipement : Beretta M92, couteau de survie, gilet pare balle, trousse de secours.

## Billy COEN

*"Hey Queenie, feast-on this!"*

Condamné à mort par un tribunal militaire pour le meurtre de 23 personnes, Billy Coen, ex lieutenant de l'armée américaine, parvient à s'échapper durant son transfert pour son exécution. Ses gardes se sont fait attaquer par un monstre d'Umbrella. Il réussira à survivre à l'horreur en compagnie de Rebecca Chambers à qui il dira la vérité sur sa condamnation. Son capitaine lui avait ordonné d'exécuter des civils sous prétexte que son unité avait perdu de nombreux hommes en mission. Il refusa l'ordre et fut accusé à tort du meurtre des innocents. Officiellement, Rebecca Chambers le déclara mort.



### Billy Coen au début de Resident Evil Zero

**Humain Héros Fort4/Rapide3 :** FP7; Humanoïde de taille moyenne; DV 7d8+21; pv 64; pb 17; Init +3; Vitesse 9m; CA 20 (+7 de classe, +3 de dex); Attaque +9/+4 mélée (1d4+5 Couteau) ou +9/+4 tir (2d6 Colt 1911); Rep +1; PA 47; SAN 75; JS Ref +6, Vig +6, Vol +4; For16, Dex17, Con17, Int14, Sag15, Cha14.

Compétences : Conduite +7, connaissance (tactique) +9, détection +4, démolition+5, discrétion +9, déplacement silencieux +9, escalade +8, fouille +5, natation +8, survie +7, saut +8.

Talent : Frappe puissante, Science de la frappe puissante, Evasion, Esquive instinctive (dex).

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Science de la maîtrise des armes à feu, Port d'armure légère, Tir à bout portant, Combat à main nue, Tir automatique, Arme de prédilection (M4A1), Attaque puissante.

Equipement : Colt 1911, couteau de survie.

## Barry BURTON

*"Are you ready to finish this?"*

Barry Burton faisait partie de l'équipe Alpha des S.T.A.R.S. de Raccoon City où il occupait le poste de responsable de l'armement. Suite à l'enlèvement de sa femme et de ses deux filles par les hommes de Wesker, Barry a dû, malgré lui, trahir ses équipiers avant de retourner sa veste et de revenir sur le droit chemin. Depuis il a une dette envers les anciens membres du S.T.A.R.S. que sont Chris et Jill. Barry est un homme chaleureux pourvu d'un haut sens de la justice.



### Barry Burton au début de Resident Evil 1

**Humain Héros Réistant6** : FP6; Humanoïde de taille moyenne; DV 6d10+30; pv 76; pb 18; Init +3; Vitesse 9m; CA 16 (+3 de classe, +3 de dex); Attaque +7 mélée (1d4+3 Couteau) ou +7 tir (2d8 S&W M629); Rep +2; PA 39; SAN 75; JS Ref +5, Vig +7, Vol +4; For17, Dex16, Con18, Int14, Sag15, Cha13.

Compétences : Artisanat (arme) +11, connaissance (tactique), Conduite +7, détection +7, escalade +8, intimidation +6, perception audit. +7, réparation +5, survie +4, saut +8.

Talent : Robuste, Réduction de dommages 1/-, second souffle.

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Port d'armure légère, Arme de prédilection (S&W M629), Tir à bout portant, Combat à mains nues, Science du combat à mains nues, Tir rapide, Attaque puissante.

Equipement : Smith & Welson M629, couteau de survie, gilet pare balle, lampe torche, communicateur, jumelle thermique, trousse d'armurier.

## Steve BURNSIDE

*"Don't worry Claire, your knight in shining armor is here!"*

Steve ainsi que son père étaient prisonniers sur l'île de Rockford. Son père travaillait pour Umbrella et tenta de voler des recherches, mais sa femme fut tuée et Steve et lui furent capturés. Lors de l'attaque de l'île, il profite de la confusion pour s'évader et s'enfuir de l'île en compagnie de Claire Redfield. Steve est un jeune homme impétueux qui, depuis la mort de sa mère par la faute de son père, ne fait confiance à personne.



### Steve Burnside au début de Code Veronica X

**Humain Héros Rapide5** : FP5; Humanoïde de taille moyenne; DV 5d8+10; pv 42; pb 14; Init +3; Vitesse 12m; CA 18 (+5 de classe, +3 de dex); Attaque +5 mélée (1d4+2 Couteau) ou +6 tir (2d6 Luger P-08) ou +6 tir (2d6 Ingram Mac-11); Rep +1; PA 31; SAN 70; JS Ref +6, Vig +3, Vol +3; For14, Dex16, Con14, Int13, Sag14, Cha14.

Compétences : Conduite +9, détection +6, déplacement silencieux +9, discrétion +9, escalade +8, natation +8, perception auditive +5, réparation +6, saut +6.

Talent : Evasion, Esquive instinctive (dex), Vitesse de déplacement accélérée.

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Science de la maîtrise des armes à feu, Tir automatique, Tir à bout portant, Esquive.

Equipement : Luger P-08

## Sherry BIRKIN

*"Even though, I'm an only child, neither my parents have spent much time with me, because of their work"*

Sherry est la fille des professeurs Williams et Annette Birkin, les responsables de la création du Virus-G. A 12 ans, elle survivra à l'enfer de Raccoon City grâce à la seule personne à laquelle elle fait confiance, Claire Redfield. Après l'incident, elle trouvera refuge dans la ville d'Emerald City en compagnie de Leon S. Kennedy. Il semblerait qu'elle soit actuellement entre les mains de la Compagnie d'Albert Wesker.



## Annette Birkin au début de Resident Evil 2

**Humaine Héros Astucieux5** : FP5; Humanoïde de taille moyenne; DV 5d6+5; pv 29; pb 12; Init +1; Vitesse 9m; CA 12 (+0 de classe, +2 de dex); Attaque +4 Tir (2d6 Glock 17) Rep +2; PA 31; SAN 65; JS Ref +2, Vig +2, Vol +7; For10, Dex13, Con12, Int17, Sag14, Cha14.

Compétences : Artisanat (chimie) +17, artisanat (pharmaceutique) +19, conduite +10, connaissance (science physique) +14, connaissance (Umbrella) +13, détection +6, fouille +11, informatique +11, investigation +11, premier secours +8, réparation +10, recherche +11.

Talent : Exploiter la faiblesse, Savant (artisanat (chimie)), Savant (artisanat (pharmaceutique)).

Dons : Maîtrise des armes simples, éducation, volonté de fer, chirurgie, expert médical, richesse.

Equipement: Glock 17.

## William BIRKIN

*"It's sheer perfection, my precious G-virus. No one will ever take you away from me"*

Chercheur pour Umbrella, William Birkin est le créateur du Virus-G. Il aidera Albert Wesker dans son entreprise pour doubler la megacorporation en lui fournissant un échantillon prototype de Virus-G. Il sera grièvement blessé lors d'un assaut des Blackops et pour rester en vie, il s'injectera le Virus-G directement dans le sang se transformant alors en une terrible aberration biologique.



## Sherry Birkin au début de Resident Evil 2

**Humaine Héros Astucieux1** : FP1; Humanoïde de taille moyenne; DV 1d6; pv 6; pb 10; Init +2; Vitesse 9m; CA 12 (+0 de classe, +2 de dex); Rep +1; PA 5; SAN 75; JS Ref +2, Vig +0, Vol +4; For7, Dex15, Con10, Int15, Sag15, Cha13.

Compétences : détection +6, déplacement silencieux +8, discrétion +8, escalade +0, fouille +6, natation +0, perception aud. +6, saut +0.

Talent : Exploiter la faiblesse.

Dons : Maîtrise des armes simples, discret, volonté de fer.

Equipement : Médaillon contenant la formule du Virus-G.

## Annette BIRKIN

*"Another spy sent by Umbrella, right ? Let me guess you are to steal my husband's G-virus, aren't you?"*

Annette est la femme du William Birkin, elle a travaillé avec son mari à la réalisation du Virus-G. Elle en veux beaucoup à Umbrella depuis que les Blackops ont tenté de tuer William. Elle déclenchera le système d'auto destruction du laboratoire souterrain de Raccoon City pensant ainsi faire disparaître les recherches de son mari. L'on suppose qu'elle est morte dans l'explosion.



## William Birkin au début de Resident Evil Zero

**Humain Héros Astucieux8** : FP8; Humanoïde de taille moyenne; DV 8d6+8; pv 47; pb 12; Init +2; Vitesse 9m; CA 16 (+3 de classe, +3 de dex); Attaque +6 Tir (2d6 Beretta M92) Rep +6; PA 56; SAN 66; JS Ref +6, Vig +3, Vol +8; For12, Dex15, Con12, Int20, Sag15, Cha15.

Compétences : Artisanat (chimie) +25, artisanat (pharmaceutique) +27, conduite +10, connaissance (science physique) +18, connaissance (Umbrella) +26, détection +7, fouille +15, informatique +16, investigation +16, perception auditive +7, premier secours +15, réparation +16, recherche +16.

Talent : Exploiter la faiblesse, Savant (artisanat (chimie)), Savant (artisanat (pharmaceutique)), Savant (connaissance (Umbrella)).

Dons : Maîtrise des armes simples, éducation, expertise de combat, réflexe éclair, volonté de fer, chirurgie, expert médical, richesse, renommé.

Equipement : Beretta M92.

## Ada WONG

*"My name is Wong ... Ada Wong"*

Ada Wong est une espionne travaillant pour Albert Wesker et la Compagnie. Elle a tout d'abord obtenu des informations sur les recherches du laboratoire Arclay en séduisant John Howe l'un de ses chercheurs. Par la suite, elle a été envoyée à Raccoon City avec pour but de récupérer un échantillon du Virus-G. Elle tomba amoureuse de Leon S Kennedy et Wesker l'écarta de sa mission en lui tira dessus avant de la sauver d'une chute mortelle. Actuellement, Ada est considérée comme morte et travail toujours pour la Compagnie.



### Ada Wong au début de Resident Evil 2

**Humaine Héros Charismatique4/Rapide3** : FP7; Humanoïde de taille moyenne; DV 4d6+3d8+14; pv50; pb 14; Init +3; Vitesse 12m; CA 18 (+5 de classe, +3 de dex); Attaque +5 mélén (1d4+1 Couteau) ou +7 tir (2d6 Browning HP mk3); Rep +4; PA 47; SAN 70; JS Ref +7, Vig +5, Vol +4; For13, Dex16, Con14, Int17, Sag14, Cha17. Compétences : Bluff +13, conduite +8, détection +5, discrétion +11, diplomatie +11, déplacement silencieux +11, escalade +3, fouille +7, informatique +8, investigation +13, perception auditive +3, psychologie +13, recherche +7, crochetter +7, renseignement +8. Talent : Charme (homme), baratin, vitesse de déplacement augmentée, évasion.

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, esquive, riposte agile, tir à bout portant. Tir rapide, arme de prédilection (Browning HP mk3), arme en main, souplesse du serpent.

Equipement: Browning HP mk3

dans l'ombre en s'adjoignant les services de l'agent Ada Wong.



### Albert Wesker au début de Resident Evil 1

**Humain Héros Fort5/Astucieux5** : FP10; Humanoïde de taille moyenne; DV 5d8+5d6+30; pv 83; pb 16; Init +4; Vitesse 9m; CA 19 (+5 de classe, +4 de dex); Attaque +10/+5 mélén (1d4+5 Couteau) ou +12/+7 tir (2d6 Beretta M92); Rep +3; PA 75; SAN 66; JS Ref +6, Vig +7, Vol +6; For16, Dex18, Con16, Int16, Sag14, Cha17.

Compétences : Artisanat (chimie) +8, artisanat (pharmaceutique) +8, bluff +8, conduite +9, connaissance (Umbrella) +16, connaissance (tactique) +8, connaissance (science physique) +8, détection +4, diplomatie +7, escalade +8, intimidation +13, natation +8, perception auditive +4, psychologie +7, saut +8, survie +7.

Talent : Effort extrême, Frappe puissante, Science de la frappe puissante, Exploiter la faiblesse, Plan, Confusion.

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Port d'armure légère, Arme de prédilection (Beretta M92), Tir à bout portant, Tir précis, Tir rapide, Recharge rapide, Combat à mains nues, Science du combat à mains nues, Expertise de combat.

Equipement : Beretta M92, couteau de survie, gilet pare balle, lampe torche, radio.

### Albert Wesker au début de Cove Veronica

**BOW ProtoVirus-G Héros Fort9/Astucieux5** : FP15; Humanoïde de taille moyenne; DV 9d8+5d6+70; pv 143; pb 20; Init +4; Vitesse 12m; CA 21 (+7 de classe, +4 de dex); Attaque +17/+12/+7 mélén (1d8+7 Mains nues) ou +17/+12/+7 tir (2d6 Beretta M92); Rep +4; PA 119; SAN 56; JS Ref +8, Vig +10, Vol +8; For20, Dex18, Con20, Int16, Sag14, Cha17.

Compétences : Artisanat (chimie) +8, artisanat (pharmaceutique) +8, bluff +8, conduite +9, connaissance (Umbrella) +16, connaissance (tactique) +8, connaissance (science physique) +8, détection +8, diplomatie +7, escalade +10, intimidation +13, natation +10, perception auditive +8, psychologie +7, saut +10, survie +9.

Talent : Effort extrême, Science de l'effort extrême, Frappe puissante, Science de la frappe puissante, maîtrise de la frappe puissante, Exploiter la faiblesse, Plan, Confusion.

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Port d'armure légère, Arme de prédilection (Beretta M92), Tir à bout portant, Tir précis, Tir rapide, Recharge rapide, Combat à mains nues, Science du combat à mains nues, Expertise de combat, Attaque puissante, Enchaînement, Science du croc en jambe.

Mutation : Vision nocturne, Vitesse de déplacement augmentée, Réduction de dommage 5/-

Equipement : Beretta M92, gilet pare balle, communicateur.

## Albert WESKER

*"Sure I'm not human anymore, but just look at the power I've gained"*

Albert Wesker était un chercheur d'Umbrella travaillant secrètement pour la Compagnie. Sur ordre de la megacorporation, il prit la tête de l'équipe Alpha des STARS de Raccoon City et les mena au massacre au Manoir Spencer pour tester la capacité de combat des BOW. Lors de la mission, il fut laissé pour mort, transpercé par les griffes d'un Tyrant, mais c'était sans compter sur l'injection de l'échantillon du prototype de Virus-G que lui avait donné le professeur William Birkin. Wesker revient à la vie doté de pouvoirs surhumains. Il mena les projets de la Compagnie

## Carlos OLIVIERA

*"Calm down lady, I'm no zombie. My name's Carlos, Corporal of Umbrella Biohazard Countermeasure force"*

Carlos est membre de l'Unité D de la Division A de l'U.B.C.S., où il est responsable de l'artillerie lourde. Lui est son équipe furent largués à Racoon City lors de l'opération Mad Jackal. Cet ex narcotrafiquant fut recueilli par les forces spéciales d'Umbrella, il espérait ainsi tirer un trait sur son lourd passé criminel. Devant la trahison du Capitaine Nicholaï Ginovaef, il quitta l'U.B.C.S. pour trouver l'antivirus capable de sauver Jill. Il est actuellement en compagnie de Barry Burton et Jill Valentine.



### Carlos Oliveira au début de Resident Evil 3

**Humain Héros Fort6/Rapide2** : FP8; Humanoïde de taille moyenne; DV 8d8+24; pv 73; pb 16; Init +3; Vitesse 9m; CA 20 (+7 de classe, +3 de dex); Attaque +10/+5 mélée (1d4+5 Couteau) ou +10/+5 tir (2d6 SIG Pro SP2009) ou +11/+6 tir (2d8 Colt M4A1); Rep +1; PA 56; SAN 55; JS Ref +6, Vig +6, Vol +2; For17, Dex16, Con16, Int12, Sag11, Cha13.

Compétences : Artisanat (arme) +9, conduite +6, connaissance (tactique) +4, déplacement silencieux +7, discrétion +7, escalade +9, natation +9, pilotage +9, réparation +6, saut +9.

Talent : Effort extrême, Frappe puissante, Science de la frappe puissante, évasion.

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Science de la maîtrise des armes à feu, Port d'armure légère, Arme de prédilection (Colt M4A1), Tir à bout portant, Tir automatique, Arme exotique (lance missile), Combat à mains nues Port d'armure intermédiaire.

Equipement : Sig Pro SP2009, Colt M4A1, couteau de survie, veste de combat, lampe torche, trousse d'armurier.

## Nicholaï GINOVAEF

*"I had no choice. He was about to turn into a zombie. It would have been a threat so... I eliminated it"*

Avant la chute du bloc soviétique, Nicholaï était un membre des Spetsnaz, les forces spéciales de l'armée rouge, par la suite il est devenu mercenaire, effectuant quelques missions en Afrique. Ses talents de combattant firent qu'Umbrella le recruta pour être le leader de l'unité D dans la Division B de l'U.B.C.S. C'est un homme dur, sans émotions et d'un sang froid remarquable.



### Nicholaï Ginovaef au début de Resident Evil 3

**Humain Héros Fort6/Resistant4** : FP10; Humanoïde de taille moyenne; DV 6d8+4d10+40; pv 107; pb 18; Init +2; Vitesse 9m; CA 18 (+6 de classe, +2 de dex); Attaque +13/+8 mélée (1d4+6 Couteau) ou +11/+6 tir (2d6 SIG Pro SP2009) ou +12/+8 tir (2d8 AK47); Rep +2; PA 75; SAN 50; JS Ref +5, Vig +9, Vol +3; For18, Dex14, Con18, Int14, Sag10, Cha11.

Compétences : Conduite +8, connaissance (tactique) +15, déplacement silencieux +12, discrétion +12, escalade +9, intimidation +5, natation +7, pilotage +7, réparation +7, saut +7.

Talent : Effort extrême, Frappe puissante, Science de la frappe puissante, Réduction de dommage 1/-, Second souffle.

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Science de la maîtrise des armes à feu, Port d'armure légère, Arme de prédilection (Colt M4A1), Tir à bout portant, Tir automatique, Combat à mains nues, Science du combat à mains nues, Port d'armure intermédiaire, Attaque puissante.

Equipement : Sig Pro SP2009, AK47, couteau de survie, veste de combat, lampe torche, communicateur.

## Mikhail VICTOR

*"My people, they were wiped out by these monsters. I can't stop just because I'm wounded"*

Ancien major de l'armée russe, Mikhail est le commandant de la Division D de l'U.B.C.S. Après son départ de l'armée, il aida des réfugiés à passer la frontière Russe. Arrêté et condamné à mort, il ne doit la vie qu'à la proposition d'un responsable de la sécurité d'Umbrella qui lui promit l'amnistie en échange du commandement d'une unité de l'U.B.C.S. Mikhail est un soldat d'expérience, honnête et un formidable meneur d'homme.



### Mikhail Victor au début de Resident Evil 3

**Humain Héros Fort6/Charismatique5** : FP11; Humanoïde de taille moyenne; DV 6d8+5d6+33; pv 93; pb 16; Init +3; Vitesse 9m; CA 18 (+5 de classe, +3 de dex); Attaque +11/+6 mélée (1d4+5 Couteau) ou +11/+6 tir (2d6 SIG Pro SP2009) ou +12/+8 tir (2d8 Colt M4A); Rep +5; PA 85; SAN 70; JS Ref +6, Vig +9, Vol +5; For17, Dex16, Con16, Int14, Sag14, Cha16.

Compétences : Conduite +9, connaissance (Umbrella) +5, connaissance (tactique) +16, déplacement silencieux +13, diplomatie +11, discrétion +13, escalade +8, intimidation +13, natation +8, pilotage +8, réparation +5, saut +8.

Talent : Effort extrême, Frappe puissante, Science de la frappe puissante, Coordination, Inspiration, Grande inspiration.

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Science de la maîtrise des armes à feu, Port d'armure légère, Arme de prédilection (Colt M4A1), Tir à bout portant, Tir automatique, Combat à mains nues, Science du combat à mains nues, Esquive, Port d'armure intermédiaire.

Equipement : Sig Pro SP2009, Colt M4A1, couteau de survie, veste de combat, lampe torche, radio.

## Hunk

*"Doctor, we're here to collect the G-virus sample"*

Hunk, de son vrai nom James Cooper, est le leader de l'équipe Alpha des BlackOps chargé de récupérer un échantillon du Virus-G lors des tragiques événements survenus à Raccoon City. Hunk est un soldat hors pair d'une redoutable efficacité si bien qu'Umbrella le charge des missions les plus importantes. Ses actions sur le terrain lui ont valu le surnom de « Mr Death ».



### Hunk au début de Resident Evil 2

**Humain Héros Fort9/Resistant4** : FP13; Humanoïde de taille moyenne; DV 9d8+4d10+52; pv 137; pb 18; Init +4; Vitesse 9m; CA 22 (+8 de classe, +4 de dex); Attaque +15/+10/+5 mélée (1d4+6 Couteau) ou +16/+11/+6 tir (2d6 H&K MP5) ou +16/+11/+6 (2d8 Desert Eagle .50); Rep +3; PA 108; SAN 68; JS Ref +8, Vig +9, Vol +6; For17, Dex19, Con18, Int15, Sag14, Cha11.

Compétences : conduite +9, connaissance (Umbrella) +7, connaissance (tactique) +12, déplacement silencieux +13, détection +12, discrétion +13, escalade +8, natation +8, perception auditive +12, réparation +7, saut +8.

Talent : Effort extrême, Science de l'effort extrême, Frappe puissante, Science de la frappe puissante, Maîtrise de la frappe puissante, Second souffle, Réduction de dommage 1/-.

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Science de la maîtrise des armes à feu, Port d'armure légère, Port d'armure intermédiaire, Arme de prédilection (MP5 Navy), Tir à bout portant, Tir automatique, Combat à mains nues, Science du combat à mains nues, Attaque puissante, Réflexe de combat, Tir précis, Recharge rapide.

Equipement : Heckler & Koch MP5, Desert Eagle .50, couteau de survie, combinaison BlackOps, lunette infrarouge, Masque à gaz, communicateur, lampe torche, antivirus (virus-T).

## Alexia ASHFORD

*"There was a friendly but naive king, who web a very nasty queen, the king was loved but the queen was feared..."*

Alexia est la fille d'Alexander Ashford, elle est le fruit d'une expérience génétique et a hérité à sa naissance d'une intelligence hors du commun. A dix ans elle fut diplômée dans une grande université. Elle entreprit des recherches sur une variante du Virus-T et créa le Virus T-Veronica en hommage à la plus illustre de ses ancêtres, Veronica Ashford. Elle injecta celui-ci dans le corps de son père pour en étudier la performance, mais ce fut un échec. Après avoir compris la raison de cet échec, elle le testa sur elle-même ce qui lui valut de rester congelée pendant une quinzaine d'années. Elle sera réveillée de son sommeil de glace par son frère Alfred peu avant de mourir dans ses bras.



### Alexia Ashford au début Code Veronica X

**BOW Virus T-Veronica Héros Astucieux9 :** FP9; Humanoïde de taille moyenne; DV 9d6+9; pv 53; pb 12; Init +2; Vitesse 9m; CA 15 (+3 de classe, +2 de dex); Attaque +4 mélée (1d4+2 mains nues) ou +9 tir (2d10 Remington MR7); Rep +3; PA 47; SAN 45; JS Ref +5, Vig +5, Vol +6; For15, Dex16, Con16, Int16, Sag11, Cha14.

Compétences : Artisanat (chimie) +28, artisanat (pharmaceutique) +30, conduite +6, connaissance (Umbrella) +20, connaissance (science physique) +29, détection +7, décryptage +13, estimation +12, informatique +18, investigation +18, falsification +8, fouille +20, perception auditive +7, premier secours +19, psychologie +8, recherche +20, réparation +18.

Talent : Savant (artisanat (chimie), artisanat (pharmaceutique), connaissance (science physique), Exploiter la faiblesse, Linguiste.

Dons : Maîtrise des armes simples, éducation, volonté de fer, méticuleux, studieux, chirurgie, expert médical, richesse, renommé, Talent (premier secours).

Equipement : aucun.

Note : Ses caractéristiques représentent la forme humaine d'Alexia à sa sortie de la cuve cryogénique. Ses caractéristiques lors du combat final de *Code Veronica X* sont décrites dans le Chapitre « Créatures et adversaires ».

## Alfred ASHFORD

*"I am alexia Ashford, in the proud of the Ashford's family I will kill you!"*

Alfred Ashford est le fils d'Alexander Ashford. Il dirige le laboratoire de recherche de l'île de Rockford. Il est obsédé par sa sœur jumelle Alexia et est prêt à tout pour que sa famille et sa sœur en particulier retrouvent la gloire qu'elle a connue auparavant. Il souffre d'un dédoublement de personnalité et prend parfois l'apparence de sa sœur. Alfred est un homme sadique, schizophrène et complètement dévoué à sa sœur Alexia.



### Alfred Ashford au début de Code Veronica X

**Humain Héros Astucieux7 :** FP7; Humanoïde de taille moyenne; DV 7d6+21; pv 53; pb 16; Init +3; Vitesse 9m; CA 15 (+2 de classe, +3 de dex); Attaque +5 mélée (1d4+2 mains nues) ou +9 tir (2d10 Remington MR7); Rep +3; PA 47; SAN 45; JS Ref +5, Vig +5, Vol +6; For15, Dex16, Con16, Int16, Sag11, Cha14.

Compétences : Conduite +8, connaissance (Umbrella) +13, connaissance (monde des affaires) +15, bluff +7, déguisement +7, détection +5, escalade +5, investigation +9, fouille +6, natation +5, perception auditive +5, pilotage +13, psychologie +5, recherche +13, saut +5.

Talent : Exploiter la faiblesse, Confusion, Linguiste, Savant (connaissance (monde des affaires)).

Dons : Maîtrise des armes simples, Arme de prédilection (Remington MR7), Volonté de fer, Expertise de combat, Tir à bout portant, Richesse, Recharge rapide, Tir de loin.

Equipement : Remington MR7, visée laser.



## Chapitre Six

# CREATURES ET ENNEMIS

Ce chapitre dresse une liste des principales créatures rencontrées dans la chronique de Resident Evil. La liste se veut la plus complète possible mais il existe de nombreux monstres qui ne sont pas décrits. L'univers de Biohazard est riche en monstruosité biologique la liste qui suit ne présente que les adversaires incontournables auquel les héros ont à faire tout au long des séries.

Les créatures sont divisées en 3 groupes

### Les Animaux contaminés

Il s'agit d'animaux contaminés par le Virus-T et ayant atteint des tailles disproportionnées. Ce type de créatures constitue la majeure partie (avec les zombies) des adversaires que les héros de la saga auront à affronter au cours de leurs périples.

### Les BOW (Bio Organic Weapon)

Les BOW sont le fruit d'années de recherche dans le domaine de la génétique. Il constitue l'une des principales activités secrètes de la corporation Umbrella, la création d'armes biologiques. Ce sont de redoutables adversaires.

### Les Personnalités monstrueuses

La recherche biologique peut parfois entraîner de lourdes et terribles conséquences. Les personnalités monstrueuses sont des personnes ayant succombées au Virus.

A la fin de ce bestiaire se trouvent les caractéristiques de personnages humains que les joueurs seraient susceptibles de croiser, comme des membres de l'U.B.C.S. ou encore des forces spéciales Black Ops.

# ANIMAUX CONTAMINÉS

## Alligator Géant

### Animal Mutant Virus-T de très grande taille

Dé de vie : 8d8+32 (68)

Points de blessures : 19

Initiative : +1 (+1 Dex)

Vitesse de déplacement : 6m, nage 9m

CA : 13 (+1 Dex, +4 de Classe, -2 de taille)

Attaques : Morsure +13 ou Queue +13

Dommages : Morsure 2d8+10, Queue 1d12+7

Espace occupé / Allonge : 4.5m par 3 m / 3m

Attaques spéciales : Infection (10)

Facultés spéciales : Réduction de dommages 3/-

JS: Ref +3, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 24, Con 19, Dex 12, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +4, Discréption +7, Perception auditive +4

Dons : Endurance, Vigilance

Facteur de puissance : 7

Perte de Santé Mentale : 0/1d4



## Araignée Géante

### Animal Mutant Virus-T de taille moyenne

Dé de vie : 2d8+2 (11)

Points de blessures : 12

Initiative : +3 (+3 Dex)

Vitesse de déplacement : 9m, escalade 7.5m

CA : 14 (+3 Dex, +1 de Classe)

Attaques : Morsure +4

Dommages : Morsure 1d6 + venin

Espace occupé / Allonge : 1.5m par 1.5 m / 1.5m

Attaques spéciales : Infection (10), Poison

Facultés spéciales : Réduction de dommages 1/-

JS: Ref +5, Vig +1, Vol +0

Caractéristiques : For 11, Con 12, Dex 17, Int 1, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +4, Discréption +3

Dons : Attaque en finesse

Facteur de puissance : 1

Perte de Santé Mentale : 0/1d4



**Poison** : La morsure d'une araignée produit un poison 1d4 For / 1d4 For de DD 14.

## Chauve Souris Géante

### Animal Mutant Virus-T de grande taille

Dé de vie : 6d8+6 (42)

Points de blessures : 13

Initiative : +2 (+2 Dex)

Vitesse de déplacement : 1.5m, vol 12m (bonne)

CA : 14 (+2 Dex, +3 de classe, -1 Taille)

Attaques : Morsure +6

Dommages : Morsure 1d6+4

Espace occupé / Allonge : 0.75 par 0.75m / 0m

Attaques spéciales : Infection (10)

Facultés spéciales : Perception aveugle, vision nocturne

JS: Ref +4, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Con 13, Dex 15, Int 1, Sag 10, Cha 3

Compétences : Détection +8, Perception auditive +8

Dons : Vigilance

Facteur de puissance : 5

Perte de Santé Mentale : 0/1d4



**Perception aveugle** : La chauve souris peut localiser les créature distantes de 9m ou moins grâce à son sonar.

## Corbeau

### Zombie Virus-T de très petite taille

Dé de vie : 1/4d12

Points de blessures : 3 (zombie)

Initiative : +2 (+2 Dex)

Vitesse de déplacement : 3m, vol 15m (bonne)

CA : 15 (+2 Dex, +1 de classe, +2 Taille)

Attaques : Serres +3

Dommages : Serres 1d2-4

Espace occupé / Allonge : 0.75 par 0.75m / 0m

Attaques spéciales : Infection (10)

Facultés spéciales : Zombie

JS : Ref +2, Vig +1, Vol +0

Caractéristiques : For 4, Con -, Dex 15, Int -, Sag 10, Cha 1

Compétences : Détection +5, Perception auditive +3

Dons : Vigueur surhumaine, Attaque en finesse

Facteur de puissance : 1/5

Perte de Santé Mentale : 0/1



## Scolopendre Géant

### Animal Mutant Virus-T de très grande taille

Dé de vie : 6d8+6 (33)

Points de blessures : 12

Initiative : +3 (+3 Dex)

Vitesse de déplacement : 12m, escalade 12m

CA : 14 (+3 Dex, +3 de Classe, -2 de taille)

Attaques : Morsure +7

Dommages : Morsure 2d6+4 + venin

Espace occupé / Allonge : 4.5m par 3 m / 3m

Attaques spéciales : Infection (10), poison

Facultés spéciales : Réduction de dommages 2/-

JS: Ref +5, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 17, Con 12, Dex 16, Int 1, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +4, Discréption +2

Dons : Endurance, Vigilance

Facteur de puissance : 5

Perte de Santé Mentale : 0/1d4



**Poison** : La morsure d'un mille patte géant produit un poison 1d2 Dex / 1d3 Dex de DD 13.

## Papillon Géant

### Animal Mutant Virus-T de grande taille

Dé de vie : 5d8+10 (37)

Points de blessures : 14

Initiative : +1 (+1 Dex)

Vitesse de déplacement : 3m, 15m en Vol (Bonne)

CA : 13 (+1 Dex, +3 de Classe, -1 de taille)

Attaques : Morsure +7

Dommages : Morsure 1d4+6 + poison

Espace occupé / Allonge : 1.5m par 3m / 1.5m

Attaques spéciales : Infection (13), Poison

Facultés spéciales : Réduction de dommages 2/-

JS: Ref -1, Vig +5, Vol +0

Caractéristiques : For 18, Con 14, Dex 12, Int 1, Sag 13, Cha 10

Compétences : Détection +4

Dons : Aucun

Facteur de puissance : 4

Perte de Santé Mentale : 0/1d4



**Poison** : La morsure d'un papillon géant produit un poison 1d3 For / 1d4 For de DD 13.

## Rampant

### Animal Mutant Virus-T de grande taille

Dé de vie : 4d8+8 (26)

Points de blessures : 15

Initiative : +0 (+0 Dex)

Vitesse de déplacement : 6m

CA : 10 (-1 Dex, +2 de Classe, -1 Taille)

Attaques : 2 Pattes +7, Mandibule +2

Dommages : Patte 1d8+4, Mandibule 1d6+2

Espace occupé / Allonge : 3m par 1.5 m / 1.5m

Attaques spéciales : Infection (10), Etreinte

Facultés spéciales : Réduction de dommages 2/-

JS: Ref +0, Vig +4, Vol +1

Caractéristiques : For 19, Con 15, Dex 8, Int 1, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +6, Discréption +11

Dons : Attaques Multiples

Facteur de puissance : 3

Perte de Santé Mentale : 0/1d4



**Etreinte** : Si le rampant parvient à toucher un adversaire avec ses pattes, il peut réaliser gratuitement une action de lutte sans provoquer une attaque d'opportunité.

## Scorpion Géant

### Animal Mutant Virus-T de grande taille

Dé de vie : 6d8+12 (39)

Points de blessures : 14

Initiative : +0 (+0 Dex)

Vitesse de déplacement : 15m

CA : 12 (+0 Dex, +3 de Classe, -1 Taille)

Attaques : 2 Pinces +9, Dard +4

Dommages : Pince 1d6+5, Dard 1d6+2 + venin

Espace occupé / Allonge : 1.5m par 1.5 m / 1.5m

Attaques spéciales : Infection (10), Poison, Etreinte

Facultés spéciales : Réduction de dommages 3/-

JS: Ref +2, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 20, Con 14, Dex 10, Int 1, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +4

Dons : Attaques Multiples

Facteur de puissance : 5

Perte de Santé Mentale : 0/1d4



**Etreinte** : Si le scorpion parvient à toucher un adversaire avec l'une des ses pinces, il peut réaliser gratuitement une lutte de saisie sans provoquer une attaque d'opportunité.

**Poison** : Le dard d'un scorpion sécrète un poison 1d4 Con / 1d4 Con de DD 14.

## Serpent Géant

### Animal Mutant Virus-T de très grande taille

Dé de vie : 10d8+22 (67)

Points de blessures : 14

Initiative : +3 (+3 Dex)

Vitesse de déplacement : 6m, nage 6m, escalade 6m

CA : 16 (+3 Dex, +5 de Classe, -2 Taille)

Attaques : Morsure +13

Dommages : Morsure 2d6+12

Espace occupé / Allonge : 6m par 1.5 m / 3m

Attaques spéciales : Infection (12), Etreinte, Engloutissement

Facultés spéciales : RD 4/-, Perception des vibrations

JS: Ref +2, Vig +10, Vol +4

Caractéristiques : For 26, Con 18, Dex 6, Int 1, Sag 10, Cha 2

Compétences : Perception auditive +10

Dons : Attaque en puissance

Facteur de puissance : 11

Perte de Santé Mentale : 0/1d4



**Etreinte** : Si le serpent parvient à toucher un adversaire avec sa morsure, il peut réaliser gratuitement une action de lutte sans provoquer une attaque d'opportunité.

**Constriction** : À chaque fois qu'il réussit un jet de lutte, le serpent inflige automatiquement 1d8+7 point de dégâts.

**Poison** : La morsure d'un serpent produit un poison 1d2 Con / 1d2 Con de DD 12.

## Ver Géant

### Animal Mutant Virus-T de très grande taille

Dé de vie : 12d8+48 (102)

Points de blessures : 18

Initiative : -2 (-2 Dex)

Vitesse de déplacement : 6m, creusement 6m

CA : 12 (-2 Dex, +6 de Classe, -2 Taille)

Attaques : Morsure +17

Dommages : Morsure 2d6+12

Espace occupé / Allonge : 6m par 1.5 m / 3m

Attaques spéciales : Infection (12), Etreinte, Engloutissement

Facultés spéciales : RD 4/-, Perception des vibrations

JS: Ref +2, Vig +10, Vol +4

Caractéristiques : For 26, Con 18, Dex 6, Int 1, Sag 10, Cha 2

Compétences : Perception auditive +10

Dons : Attaque en puissance

Facteur de puissance : 11

Perte de Santé Mentale : 0/1d4



**Etreinte** : Si le ver géant parvient à toucher un adversaire avec sa morsure, il peut réaliser gratuitement une action de lutte sans provoquer une attaque d'opportunité.

**Engloutissement** : Le ver géant peut avaler un adversaire de taille M ou moins qu'il a agrippé en remportant un test de lutte. Chaque round, la créature avalée subit 2d6+4 point de dégâts. Il est possible de se libérer en infligeant un total de 15 points de dégâts à l'estomac du ver (CA10).

# BIO ORGANIC WEAPON

## Albinoid

### BOW Virus-T de petite taille

Dé de vie : 2d10 (11)

Points de blessures : 13

Initiative : +8 (+4 Dex, +4 Science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 16 (+1 taille, +1 de Classe, +4 Dex)

Attaque de base / Lutte : +1 / +2

Attaques : Morsure +5, Décharge électrique +5

Dommages : Morsure 1d4+1, Décharge électrique 1d6

Espace occupé / Allonge : 1.5m par 1.5m / 1.5m

Attaques spéciales : Infection (11)

Facultés spéciales : Aucune

JS : Ref +6, Vig +1, Vol +1

Caractéristiques : For 13, Con 13, Dex 18, Int 8, Sag 9, Cha 10

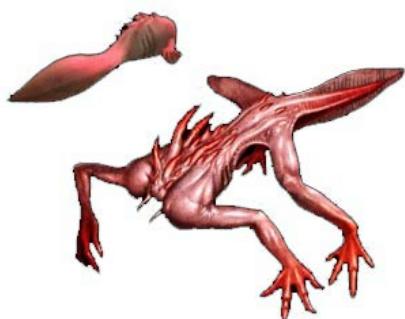
Compétences : Escalade +4, Détection +3, Dissimulation +10

Dons : Science initiative, Volonté de fer, Combat aveugle, Attaque en finesse

Facteur de puissance : 1

Perte de Santé Mentale : 0/1d4

Les Albinoids sont des créatures créées à partir d'ADN de salamandres. Ces créatures sont très rapide et peuvent envoyer une décharge électrique par les spores de leurs peaux. Elles vivent le plus souvent en milieu humide.



Décharge électrique : Les Albinoid peuvent décharger une petite quantité d'électricité via les pores de leur peau, cette attaque est résolue comme une attaque de contact

## OR-I Bandersnatch

### BOW Virus-T de grande taille

Dé de vie : 10d10+20 (75)

Points de blessures : 14

Initiative : +3 (-1 Dex, +4 Science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 7.5 m

CA : 13 (+5 de Classe, -1 Dex, -1 taille)

Attaque de base / Lutte : +7 / +15

Attaques : Coup +11/+6

Dommages : Coup 1d8+4

Espace occupé / Allonge : 3m par 3m / 4.5m

Attaques spéciales : Infection (15)

Facultés spéciales : Réduction de dommage 4/-

JS: Ref +2, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Con 14, Dex 8, Int 8, Sag 9, Cha 10

Dons : Science de l'initiative, Attaque en puissance

Facteur de puissance : 5

Perte de Santé Mentale : 1/1d4

Les Bandersnatch sont le fruit d'expérience raté du Virus-T sur le corps humain, l'un de leur bras est affreusement grand et peut attaquer sur plusieurs mètres.



## MA-39 Cerberus

### Zombie Virus-T de taille moyenne

Dé de vie : 2d12

Points de blessures : 10 (zombie)

Initiative : +2 (+2 Dex)

Vitesse de déplacement : 15 m

CA : 13 (+1 de Classe, +2 Dex)

Attaque de base / Lutte : +1 / +2

Attaques : Morsure +2

Dommages : Morsure 1d6+1

Espace occupé / Allonge : 1.5m par 1.5m / 1.5m

Attaques spéciales : Infection (10), Renversement

Facultés spéciales : Zombie

JS : Ref +2, Vig +2, Vol +0

Caractéristiques : For 12, Con -, Dex 14, Int -, Sag 10, Cha 1

Compétences : Détection +6, Dissimulation +6

Dons : Vigueur surhumaine, Flair

Facteur de puissance : 1

Perte de Santé Mentale : 0/1d4

Le Cerbère (Code de développement MA-39) n'est pas un monstre particulièrement méchant ni même très résistant. Par contre à trois ou quatre, les cerbères deviennent dangereux. Bien qu'il ne soit pas très résistant, le cerbère est tout de même très rapide et surtout très agressif.



**Renversement :** Un cerberus parvenant à mordre son adversaire peut tenter de le faire tomber comme s'il lui faisait un croc en jambe. Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part et ne l'expose pas à une attaque d'opportunité.

## G-Type

### Mutation Virus-G de grande taille

Dé de vie : 8d10+27 (71)

Points de blessures : 17

Initiative : +0 (+0 Dex)

Vitesse de déplacement : 9m

CA : 13 (+0 Dex, +4 de Classe, -1 Taille)

Attaque de base / Lutte : +6 / +14

Attaques : Griffes +11/+6

Dommages : Griffes 1d10+5

Espace occupé / Allonge : 3m par 3 m / 3m

Attaques spéciales : Infection (13)

Facultés spéciales : RD 6/-, Régénération (3), Mutation

JS: Ref +2, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 21, Con 17, Dex 10, Int 7, Sag 10, Cha 9

Dons : Robustesse

Facteur de puissance : 7

Perte de Santé Mentale : 1d4/1d8

Le G-Type est une larve mutante issue d'un être humain infecté par le Virus-G.



## MA-121 Hunter

### BOW Virus-T de taille moyenne

Dé de vie : 6d10+18 (51)

Points de blessures : 16

Initiative : +3 (+3 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 16 (+3 Dex, +2 de Classe)

Attaque de base / Lutte : +4 / +9

Attaques : 2 Griffes +9, Morsure +4

Dommages : Griffe 1d8+5, Morsure 1d8+2

Espace occupé / Allonge : 1.5 par 1.5 m / 3m

Attaques spéciales : Infection (11), bond

Facultés spéciales : Réduction de dommage 3/-

JS: Ref +5, Vig +6, Vol +3

Caractéristiques : For 20, Con 16, Dex 17, Int 6, Sag 12, Cha 7

Compétences : Détection +6, Perception auditive +6

Dons : Attaque multiple

Facteur de puissance : 5

Perte de Santé Mentale : 0/1d4

Le Hunter (Code de développement MA-121) est une arme biologique développée pour le combat créé sur base du Virus-T et de l'ADN de plusieurs créatures vivantes, le Hunter possède d'énormes griffes, est capable de sauter haut et loin et se déplace rapidement. C'est un monstre redoutable, capable de tuer ses ennemis très rapidement.



**Bond :** Le Hunter a l'habitude de sauter avant de charger ses adversaires, il compte comme n'ayant pas bougé après une charge et peut ainsi effectuer toutes ses attaques

## RE-3 Licker

### BOW Virus-T de taille moyenne

Dé de vie : 6d10+12 (45)

Points de blessures : 15

Initiative : +4 (+4 Dex)

Vitesse de déplacement : 12m, 12m escalade

CA : 17 (+4 Dex, +3 de Classe)

Attaque de base / Lutte : +4 / +8

Attaques : 2 Griffes +6, Langue +8

Dommages : Griffe 1d6+4, Langue 1d8+4

Espace occupé / Allonge : 1.5 par 1.5 m / 3m

Attaques spéciales : Infection (12)

Facultés spéciales : RD 3/-, Régén (2), Patte d'araignée

JS: Ref +9, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Con 15, Dex 19, Int 8, Sag 11, Cha 8

Compétences : Détection +10, Perception auditive +10

Dons : Vigilance, Réflexe éclair

Facteur de puissance : 5

Perte de Santé Mentale : 1/1d4

Le Licker est Souple, rapide et silencieux, il peut grimper aux murs et aux plafonds pour mieux surprendre son adversaire. Ses deux pattes avant sont garnies d'énormes griffes et sa langue lui sert d'arme.



**Patte d'araignée** : Le Licker peut escalader en enfonçant ses puissantes griffes sur pratiquement n'importe quelle surface. Sa vitesse de déplacement n'est pas réduite.

## FI-3 Neptune

### BOW Virus-T de grande taille

Dé de vie : 8d10+16 (60)

Points de blessures : 15

Initiative : +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : nage 18m

CA : 15 (+2 Dex, +4 de Classe, -1 Taille)

Attaque de base / Lutte : +6 / +14

Attaques : Morsure +10

Dommages : Morsure 1d8+6

Espace occupé / Allonge : 1.5m par 3 m / 1.5m

Attaques spéciales : Infection (10)

Facultés spéciales : DR 2/-, Odorat surdéveloppé, Percept.

Aveugle

JS: Ref +4, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Con 15, Dex 15, Int 1, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +7, Perception auditive +8

Dons : Vigilance, Vigueur surhumaine, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 7

Perte de Santé Mentale : 0/1d2

Le Neptune est un requin mort contaminé par le Virus-T.

**Odorat Surdéveloppé** : Le Neptune détecte ses proies à l'odeur dans un rayon de 54m autour de lui. Sous l'eau, il peut sentir l'odeur du sang à 1.5 km de distance

**Perception aveugle** : Le Neptune peut localiser les créatures distantes de 9m ou moins sous l'eau.



## T-Plant type B

### Créature végétale Virus-T de taille moyenne

Dé de vie : 2d8+6 (15)

Points de blessures : 16

Initiative : -1 (-1 Dex)

Vitesse de déplacement : 3m

CA : 10 (-1 Dex, +1 de Classe)

Attaque de base / Lutte : +1 / +3

Attaques : 2 Tentacules +1

Dommages : Tentacule 1d6+2 + poison

Espace occupé / Allonge : 1.5m par 1.5m / 3m

Attaques spéciales : Infection (10), poison

Facultés spéciales : Réduction de dommages 2/-

JS: Ref -1, Vig +5, Vol +0

Caractéristiques : For 14, Con 16, Dex 8, Int 2, Sag 11, Cha 9

Dons : Science de la lutte

Facteur de puissance : 1

Perte de Santé Mentale : 0/1d4

Cette plante a été, arrosée au Virus-T. Elle se déplace bien entendu plus difficilement qu'un animal. Ses tentacules sont longues et vous attrapent en un rien de temps. Contrairement au modèle A, celle si secrète du poison.



**Poison** : Les tentacules de la plante produisent un poison 1d4 Dex / 1d3 Dex de DD 13.

## T-Plant type A

### Créature végétale Virus-T de taille moyenne

Dé de vie : 2d8+6 (15)

Points de blessures : 16

Initiative : -1 (-1 Dex)

Vitesse de déplacement : 3m

CA : 10 (-1 Dex, +1 de Classe)

Attaque de base / Lutte : +1 / +3

Attaques : 2 Tentacules +1

Dommages : Tentacule 1d6+2

Espace occupé / Allonge : 1.5m par 1.5m / 3m

Attaques spéciales : Infection (10)

Facultés spéciales : Réduction de dommages 2/-

JS: Ref -1, Vig +5, Vol +0

Caractéristiques : For 14, Con 16, Dex 8, Int 2, Sag 11, Cha 9

Dons : Science de la lutte

Facteur de puissance : 1

Perte de Santé Mentale : 0/1d4

Cette plante a été, arrosée au Virus-T. Elle se déplace bien entendu plus difficilement qu'un animal. Ses tentacules sont longues et vous attrapent en un rien de temps.

## T-002 Tyrant

### BOW Tyrant Virus-T de grande taille

Dé de vie : 11d10+44 (104)

Points de blessures : 19

Initiative : -1 (-1 Dex)

Vitesse de déplacement : 9m

CA : 14 (-1 Dex, +6 de Classe, -1 de taille)

Attaque de base / Lutte : +11 / +21

Attaques : 2 Griffes +14

Dommages : Griffes 1d10+7

Espace occupé / Allonge : 3m par 3m / 3m

Attaques spéciales : Infection (16)

Facultés spéciales : RD 7/-, Régénération (2)

JS: Ref +3, Vig +10, Vol +4

Caractéristiques : For 25, Con 19, Dex 8, Int -, Sag 11, Cha 10

Dons : Attaque puissante, Attaques multiples

Facteur de puissance : 10

Perte de Santé Mentale : 1/1d8

Le T-002 fut conçu à partir d'un être humain génétiquement modifié et fortement exposé au Virus-T pour devenir l'Arme Ultime. Son processus de création est très complexe et aboutit la plupart des cas à de simples zombies.



## T-103 Tyrant

### BOW Tyrant Virus-T de grande taille

Dé de vie : 12d10+63 (123)

Points de blessures : 19

Initiative : -1 (-1 Dex)

Vitesse de déplacement : 9m

CA : 14 (-1 Dex, +6 de Classe, -1 de taille)

Attaque de base / Lutte : +12 / +23

Attaques : 2 Coup +16

Dommages : Coup 1d10+7

Espace occupé / Allonge : 3m par 3m / 3m

Attaques spéciales : Infection (16)

Facultés spéciales : RD 7/-, Régénération (4)

JS: Ref +3, Vig +11, Vol +4

Caractéristiques : For 24, Con 20, Dex 9, Int -, Sag 11, Cha 10

Dons : Robustesse, Attaque puissante, Attaques multiples

Facteur de puissance : 11

Perte de Santé Mentale : 0/1d6

Le T-103 est un Tyrant produit en série par Umbrella Europe. Il est plus puissant et surtout plus maîtrisable que le T-002. Programmé pour des opérations précises, ce type de super-soldat ne s'arrête qu'après avoir accompli sa mission.



## Nemesis

### BOW Tyrant Virus Ne-T de grande taille

Dé de vie : 14d10+87 (164)

Points de blessures : 22

Initiative : -1 (-1 Dex)

Vitesse de déplacement : 9m

CA : 15 (-1 Dex, +7 de Classe, -1 Taille)

Attaque de base / Lutte : +14 / +26

Attaques : Coup +19/+14

Dommages : Coup 1d10+8

Espace occupé / Allonge : 3m par 3 m / 3m

Attaques spéciales : Infection (19), tentacule

Facultés spéciales : Réduction de dommages 9/-

JS: Ref +2, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 27, Con 22, Dex 8, Int -, Sag 10, Cha 14

Dons : Attaque puissante, Arme de prédilection (coup), Robustesse

Facteur de puissance : 13

Perte de Santé Mentale : 1/1d8

Modèle unique, le Némésis est très près du T-103 de par sa fonction. Sa conception est cependant unique, un parasite fut injecté dans le cerveau de l'hôte. Très rapide, il possède une sorte de bio-pieu dans la paume de ses mains. Ces tentacules peuvent injecter le Virus-T directement dans le cerveau de ses victimes.



**Tentacule** : Le Nemesis possède un solide tentacule dans la paume de sa main, lui permettant de défoncer le crane de ses proies. Si le Nemesis réussit à agripper un adversaire, ses prochains dommages sont directement enlevés aux points de blessures.

## Zombie

### Zombie Virus-T de taille moyenne

**Dé de vie** : 2d12  
**Points de blessures** : 10 (zombie)  
**Initiative** : -1 (-1 Dex)  
**Vitesse de déplacement** : 9m  
**CA** : 10 (-1 Dex, +1 de Classe)  
**Attaque de base / Lutte** : +1 / +2  
**Attaques** : Coup +2, Morsure +2  
**Dommages** : Coup 1d4+1, Morsure 1d3+1  
**Espace occupé / Allonge** : 1.5m par 1.5m / 1.5m  
**Attaques spéciales** : Infection (10)  
**Facultés spéciales** : Zombie  
**JS** : Ref -1, Vig +2, Vol +0  
**Caractéristiques** : For 13, Con -, Dex 8, Int 3, Sag 10, Cha 1  
**Dons** : aucun  
**Facteur de puissance** : 1  
**Perte de Santé Mentale** : 1/1d6

Humain ayant contracté le Virus-T, les zombies sont les armes biologiques humaines de base. Très peu résistants et très lents, les zombies ont pour principal but de faire en sorte de répandre le Virus-T. Un humain infecté par le virus perd pratiquement toutes ses facultés intellectuelles et musculaires, il ne peut que marcher et se tenir debout. Certaines mutations peuvent cependant intervenir. La seule solution pour se débarrasser définitivement d'un zombie est de lui éclater la tête ou de le brûler.



## Zombie, Lisa Trevor

### Zombie Virus-T de taille moyenne

**Dé de vie** : 6d12  
**Points de blessures** : 14 (zombie)  
**Initiative** : -1 (-1 Dex)  
**Vitesse de déplacement** : 9m  
**CA** : 12 (-1 Dex, +3 de Classe)  
**Attaque de base / Lutte** : +4 / +7  
**Attaques** : Coup +7, Morsure +7  
**Dommages** : Coup 1d6+3, Morsure 1d4+3  
**Espace occupé / Allonge** : 1.5m par 1.5m / 1.5m  
**Attaques spéciales** : Infection (10)  
**Facultés spéciales** : Zombie, Réduction de dommages 3/-  
**JS** : Ref +1, Vig +3, Vol +2  
**Caractéristiques** : For 16, Con -, Dex 8, Int 3, Sag 10, Cha 1  
**Dons** : Attaque puissante  
**Facteur de puissance** : 4  
**Perte de Santé Mentale** : 1d2/1d8

Lisa Trevor est la fille de George Trevor, l'architecte qui a construit le Manoir Spencer. Elle et sa mère furent capturées par Ozwell Spencer. Lors d'un dîner elle tua sa propre mère en pensant que c'était une autre personne qui avait pris son corps. Par la suite, elle fut le cobaye de nombreuses expérimentations. Contre toute attente, elle survécut à l'injection du Virus et absorba même le parasite Némésis. Sa résistance unique reste inexpliquée. Elle ère dans le Manoir Spencer, arrachant les visages des femmes qu'elle croise dans l'espoir de trouver un jour, cachée sous un masque de peau, celui de sa mère.



# PERSONNALITES MONSTREUSES

## Alexia Ashford

### BOW Virus T-Veronica de taille moyenne

Dé de vie : 5d10+18 (45)  
Points de Blessures : 16  
Initiative : +3 (Dex +3)  
Vitesse de déplacement : 9 m  
CA : 16 (+3 de Classe, +3 Dex)  
Attaque de base / Lutte : +5 / +8  
Attaques : Coup +8, Sang enflammé +6  
Dommages : Coup 1d6+3, Sang enflammé 2d6 + feu  
Espace occupé / Allonge : 1.5m par 1.5m / 1.5m  
Attaques spéciales : infection (14), feu  
Facultés spéciales : RD 4/-, Baisé empoisonnée  
JS: Ref +4, Vig +6, Vol +1  
Carac : For 17, Con 16, Dex 13, Int 18, Sag 10, Cha 15  
Dons : Science de la Lutte, Robustesse  
Facteur de puissance : 4  
Perte de Santé Mentale : 0/1d4

Pour tester l'efficacité du virus T-Veronica, Alexia effectuera d'abord des tests sur son propre père, Alexander Ashford. Suite à des mutations inattendues, elle le cachera et l'enfermera. Pour effectuer de nouveaux tests, elle s'injectera elle-même le virus et congèlera son corps pendant 15 ans, le temps que le virus opère.



**Sang enflammée** : Les jets de sang d'Alexia utilisent les règles des lances flamme, elle doit donc toucher une classe d'armure de 15 pour réussir son attaque.

**Baisé empoisonné** : Si Alexia remporte un jet de lutte contre un adversaire elle peut, lors de sa prochaine action, mordre profondément sa victime et lui inoculer le Virus T-Veronica directement dans le système sanguin. La morsure inflige 1d4+1 point de dégâts, directement enlevé aux points de blessures. De plus la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour éviter d'être infectée par le Virus T-Veronica.

## Alexia, Reine des Fourmis

### BOW Virus T-Veronica de très grande taille

Dé de vie : 18d10+98 (197)  
Points de Blessures : 22  
Initiative : +0 (Dex +0)  
Vitesse de déplacement : 3 m (15m en vol)  
CA : 19 (+9 de Classe, +0 Dex)  
Attaque de base / Lutte : +18 / +34  
Attaques : Tentacules +26/+21/+16, Jet d'acide +18  
Dommages : Tentacules 2d8+8, Jet d'acide 3d6  
Espace occupé / Allonge : 4.5m par 4.5m / 4.5m  
Attaques spéciales : Infection (20), Acide  
Facultés spéciales : RD 8/-, Reine des insectes, Baisé empoiso.  
JS: Ref +5, Vig +12, Vol +6  
Caractéristiques : For 26, Con 22, Dex 10, Int -, Sag 10, Cha 12  
Dons : Attaques multiples, Attaque en puissance  
Facteur de puissance : 17  
Perte de Santé Mentale : 1d4/1d10

La forme ultime du Virus T-Veronica mit au point à partir d'ADN de fourmis. Alexia prend cette forme si elle vient à mourir, perdant ainsi le peu d'humanité qui lui reste.



**Reine des insectes** : Le virus qui coule dans les veines d'Alexia contient de l'ADN de fourmi, tous les insectes voient en elle une sorte d'entité supérieure et la défendront à tout prix comme le feraient des fourmis ou des abeilles pour leurs reines. Alexia a le corps remplie d'insectes, lorsqu'une attaque lui fait perdre 15 points de vie ou plus, les insectes attaquent l'agresseur, ils sont tellement nombreux qu'ils touchent automatiquement et infligent 1d3 points de dommages. De plus les actions du personnage souffrent désormais d'un malus de 2 (cumulable) tant qu'il ne c'est pas débarrassé des insectes qui l'assaillettent.

**Baisé empoisonné** : Si Alexia remporte un jet de lutte contre un adversaire elle peut, lors de sa prochaine action, mordre profondément sa victime et lui inoculer le Virus T-Veronica directement dans le système sanguin. La morsure inflige 1d6+4 points de dégâts, directement enlevés aux points de blessures. De plus la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) pour éviter d'être infecté par le Virus T-Veronica

**Vol :** Alexia peut, au prix d'une action de mouvement, se détacher de son corps et prendre son envol. Elle ne peut plus utiliser ses tentacules.

## Alexander Ashford, Nosferatu

### BOW Virus T-Veronica de taille moyenne

**Dé de vie :** 10d12+40 (160)

**Points de blessure :** 14 (zombie)

**Initiative :** -1 (Dex -1)

**Vitesse de déplacement :** 9 m

**CA :** 14 (+5 de Classe, -1 Dex)

**Attaque de base / Lutte :** +10 / +20

**Attaques :** 2 Tentacules + 17

**Dommages :** Tentacules 2d6+6

**Espace occupé / Allonge :** 1.5m par 1.5m / 3m

**Attaques spéciales :** Gaz empoisonné, Zombie

**Facultés spéciales :** RD 4/-, Perception de la vie

**JS:** Ref +2, Vig +3, Vol +2

**Caractéristiques :** For 22, Con -, Dex 9, Int -, Sag 10, Cha 1

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques multiples

**Facteur de puissance :** 9

**Perte de Santé Mentale :** 1/1d8

Sous le nom de Nosferatu se cache le professeur Alexander Ashford, qui fut le premier sujet humain auquel sa propre fille injecta le Virus T-Veronica.



**Perception de la Vie :** Le Nosferatu se dirige en percevant son environnement, il peut sentir toute forme de vie de la taille d'un chat dans un rayon de 20 mètres. Toutes les tentatives de dissimulation échoueront automatiquement de plus, il ignore les bonus de camouflage.

**Gaz empoisonné :** Le Nosferatu produit un gaz nocif qui empoisonne ceux qui le respire. Toutes les personnes se trouvant dans un rayon de 3m autour du Nosferatu doivent réussir un JS Vigueur DD 15 ou subir une perte immédiate de 1d4 Pts de Constitution.

## Steve Burnside, T-Veronica Abomination

### BOW Virus T-Veronica de grande taille

**Dé de vie :** 12d10+63 (129)

**Points de blessure :** 20

**Initiative :** -1 (-1 Dex)

**Vitesse de déplacement :** 9m

**CA :** 14 (-1 Dex, +6 de Classe, -1 de taille)

**Attaque de base / Lutte :** +12 / +21

**Attaques :** 2 Griffes +16, Grande Hache +18

**Dommages :** Griffes 1d6+6, Grande Hache 1d12+9

**Espace occupé / Allonge :** 3m par 3m / 3m

**Attaques spéciales :** Infection (16)

**Facultés spéciales :** RD 4/-,

**JS:** Ref +3, Vig +11, Vol +4

**Caractéristiques :** For 22, Con 20, Dex 8, Int 6, Sag 10, Cha 10

**Dons :** Robustesse, Attaque puissante

**Facteur de puissance :** 11

**Perte de Santé Mentale :** 1d2/1d8

Steve Burnside fut le premier être humain à recevoir le baiser d'Alexia, le transformant ainsi en une sorte d'abomination



## William Birkin, Stade 3

### BOW Virus-G de grande taille

**Dé de vie :** 12d10+51 (117)

**Points de blessure :** 19

**Initiative :** -1 (-1 Dex)

**Vitesse de déplacement :** 9m

**CA :** 14 (-1 Dex, +6 de Classe, -1 de taille)

**Attaque de base / Lutte :** +12 / +21

**Attaques :** 2 Grandes Griffes +15, 2 Griffes +10

**Dommages :** Grandes Griffes 2d6+6, Griffes 1d10+6

**Espace occupé / Allonge :** 3m par 3m / 3m

**Attaques spéciales :** Infection (17)

**Facultés spéciales :** RD 5/-, Régénération (3), Mutation

**JS:** Ref +3, Vig +10, Vol +4

**Caractéristiques :** For 23, Con 19, Dex 8, Int 9, Sag 11, Cha 12

**Dons :** Robustesse, Attaque puissante, Attaques multiples

**Facteur de puissance :** 11

**Perte de Santé Mentale :** 1d4/1d8

Gravement blessé après l'attaque du commando d'Umbrella, Birkin, grand scientifique ayant travaillé sur le Virus-T avec Wesker, s'injecte volontairement sa dernière création : le Virus-G, ce virus capable de redonner vie aux cellules mortes et opérer des mutations chez son hôte. Birkin va par la suite subir de nombreuses mutations lui retirant tout ce qu'il avait d'humain, tant physique que moral.



## William Birkin, Dévoreur

### BOW Virus-G de très grande taille

Dé de vie : 18d10+51 (117)

Points de blessure : 19

Initiative : -1 (-1 Dex)

Vitesse de déplacement : 9m

CA : 16 (-1 Dex, +9 de Classe, -2 de taille)

Attaque de base / Lutte : +18 / +37

Attaques : Morsure +29

Dommages : Morsure 2d0+16

Espace occupé / Allonge : 3m par 12m / 4.5m

Attaques spéciales : Infection (18), Engloutissement

Facultés spéciales : RD 9/-, Régénération (5), Mutation

JS: Ref +5, Vig +15, Vol +5

Caractéristiques : For 33, Con 26, Dex 8, Int -, Sag 8, Cha 8

Dons : Robustesse, Attaque multiple

Facteur de puissance : 18

Perte de Santé Mentale : 1d4/1d10

Le stade final de la mutation de Birkin

## William Birkin, Stade 4

### BOW Virus-G de grande taille

Dé de vie : 14d10+87 (164)

Points de blessure : 22

Initiative : -1 (-1 Dex)

Vitesse de déplacement : 9m

CA : 15 (-1 Dex, +7 de Classe, -1 de taille)

Attaque de base / Lutte : +14 / +27

Attaques : Griffe +23/+18, Morsure +18

Dommages : Griffe 1d10+9, Morsure 1d10+4

Espace occupé / Allonge : 3m par 3m / 4.5m

Attaques spéciales : Infection (17)

Facultés spéciales : RD 7/-, Régénération (3), Mutation

JS: Ref -1, Vig +2, Vol +0

Caractéristiques : For 29, Con 22, Dex 9, Int 3, Sag 11, Cha 10

Dons : Attaque puissante, Robustesse

Facteur de puissance : 13

Perte de Santé Mentale : 1/1d8

Il s'agit du 4eme stade de la mutation du Professeur Birkin



**Engloutissement** : Le dévoreur peut avaler un adversaire de taille M ou moins qu'il a agrippé en remportant un test de lutte. Chaque round, la créature avalée subit 2d6+11 point de dégâts. Il est possible de se libérer en infligeant un total de 20 points de dégâts à l'estomac du dévoreur (CA10).

# ADVERSAIRES

## Garde de la Sécurité

### Humain de taille moyenne

Points de Blessure : 12

Initiative : +1 (Dex +1)

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 12 (+1 de Classe, +1 Dex)

Attaque de base / Lutte : +1 / +2

Attaques : +2 AK-47, +2 mains nues

Dommages : AK-47 2d8, mains nues 1d4

Espace occupé / Allonge : 1.5m par 1.5m / 1.5m

JS: Ref +1, Vig +1, Vol +0

Carac : For 12, Con 12, Dex 12, Int 10, Sag 10, Cha 10

Compétences : Détection +4, Perception auditive +4

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu.

Facteur de puissance : 1/2

Il s'agit de gardes employés par Umbrella pour garder les zones sensibles de leurs laboratoires secrets.

## Chef de la Sécurité

### Humain de taille moyenne

Points de Blessure : 13

Initiative : +1 (Dex +1)

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 14 (+2 de Classe, +2 Dex)

Attaque de base / Lutte : +3 / +4

Attaques : +5 AK-47, +4 mains nues

Dommages : AK-47 2d8, mains nues 1d4

Espace occupé / Allonge : 1.5m par 1.5m / 1.5m

JS: Ref +3, Vig +2, Vol +1

Carac : For 13, Con 13, Dex 14, Int 12, Sag 10, Cha 11

Compétences : Détection +6, Perception auditive +6

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu.

Facteur de puissance : 2

Un chef de la sécurité a souvent de nombreux gardes sous ses ordres, son travail est d'assurer la sécurité dans des laboratoires secrets d'Umbrella.

## Membre de l'U.B.C.S.

### Humain de taille moyenne

Dé de Vie : 5d8+10 (32)

Points de Blessure : 14

Initiative : +2 (Dex +2)

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 14 (+2 de Classe, +2 Dex)

Attaque de base / Lutte : +5 / +7

Attaques : +8 M4A1, +6 SIG Pro SP2340 +7 couteau

Dommages : M4A1 2d8, SIG SP2340 2d6, couteau 1d4+4

Espace occupé / Allonge : 1.5m par 1.5m / 1.5m

JS: Ref +3, Vig +2, Vol +1

Carac : For 15, Con 14, Dex 14, Int 12, Sag 10, Cha 10

Compétences : Détection +8, Déplacement silencieux +6, Discrétion +6, Perception auditive +8

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Science de la maîtrise des armes à feu, Arme de prédilection (M4A1), Tir automatique, Combat à mains nues, Port d'armure légère.

Talents : Frappe puissante, Science de la frappe puissante, Effort Extrême.

Facteur de puissance : 5

L'U.B.C.S. (Umbrella Biohazard Countermeasure Service) est l'équipe de nettoyage d'Umbrella. Constituée de mercenaires et autre déserteur de l'armée, ils opèrent en unité tactique pour exterminer les expérimentations qui ont mal tournées.

Equipement : M4A1, SIG Pro SP2340, couteau de survie, gilet pare balle, auto-injecteur, antidote Virus-T

### Humain de taille moyenne

Dé de Vie : 7d8+1 (32)

Points de Blessure : 15

Initiative : +3 (Dex +3)

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 14 (+2 de Classe, +2 Dex)

Attaque de base / Lutte : +5 / +7

Attaques : +11 MP5, +10 couteau de survie

Dommages : MP5 2d6, couteau de survie 1d4+6

Espace occupé / Allonge : 1.5m par 1.5m / 1.5m

JS : Ref +3, Vig +2, Vol +1

Carac : For 16, Con 15, Dex 16, Int 13, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +9, Déplacement silencieux +8, Discrétion +8, Perception auditive +9

Dons : Maîtrise des armes simples, Maîtrise des armes à feu, Science de la maîtrise des armes à feu, Arme de prédilection (MP5), Tir à bout portant, Tir automatique, Combat à mains nues, Port d'armure légère, Port d'armure intermédiaire.

Talents : Frappe puissante, Science de la frappe puissante, Maîtrise de la frappe puissante, Effort Extrême.

Facteur de puissance : 7

Les Black Ops sont des unités de forces spéciales d'Umbrella. Leur principal travail est de protéger le secret de la corporation à tout prix et de récupérer des échantillons de Virus ou de B.O.W.

Equipement : MP5, couteau de survie, combinaison Black Ops, auto-injecteur, antidote Virus-T, masque à gaz, viseur laser, lunette infrarouge.

## GLOSSAIRE

Cette partie décrit les nouveaux termes développés dans **Biohazard d20**

### INFECTION (ex)

La plupart des créatures infectées par les virus ont la capacité d'infecter leurs adversaires avec leurs griffes, leurs morsures ou tout autres moyens d'attaque. Lorsqu'une personne subit une perte de points de Blessures (à la suite d'une attaque critique ou bien lorsqu'elle n'a plus de points de vie), elle doit immédiatement faire un JS Vigueur avec comme DD la valeur indiquée sur la fiche du monstre (10 + 1/2DV + mod Charisme). Si le jet échoue, elle est à son tour infectée par le virus dont a été victime le monstre.

**Le Virus T** : Un être infecté par le Virus-T perd 1 point de Blessure et 1 point de Santé Mentale par heure. Si plus d'une heure se sont écoulées depuis la contamination, l'anti-virus n'a aucun effet. Lorsque la victime perd son dernier point de blessure, elle devient un zombie (voir règle plus bas).

**Le Virus G** Un être infecté par le Virus G gagne automatiquement le don *Régénération* (3), *Mutation* (voir description plus bas), effectue un jet dans la table des mutation et perd 5 points de santé mentale à chaque mutation.

**Le Virus T-Veronica** Un être infecté par le Virus T-Veronica gagne automatiquement le don *Mutation* (voir description plus bas), effectue un jet dans la table des mutation et perd 5 points de santé mentale à chaque mutation. Il n'existe aucun anti-virus connu à ce jour.

### ZOMBIE (type)

Certaines créatures ont le trait « zombie », il s'agit généralement de personnes ou d'animaux contaminés par le Virus T. Les zombies n'ont pas de valeur de Constitution. Pour tuer un zombie, il faut lui infliger des dommages égaux à sa valeur de points de blessures **en une seule attaque**. Si les dommages n'arrivent pas à le tuer sur le coup, le zombie encaisse et continue à avancer. Les armes contondantes (barre de fer, poing ....) infligent des dommages divisés par 2. Il existe néanmoins une autre façon de tuer un zombie, c'est de lui tirer une balle dans la tête (voir les règles pour viser la tête).

### MUTATION (ex)

Certaines créatures développent une habileté à muter pour renforcer les parties déficientes ou manquantes. A chaque fois qu'une créature portant cette marque subit une perte de point de blessure ou arrive à 50% de ses points de vie initiaux, elle mute. Le maître de jeu est libre de choisir ou de tirer au hasard une mutation dans la liste ci-dessous.

## TABLEAU DES MUTATIONS

1d8	Mutation	Effet
1	Jambe Supplémentaire	La Vitesse de déplacement est augmentée de +3m / round
2	Tentacules	La créature gagne une attaque à son BA + mod. Force -5, Les dommages de base sont de 1d6 pour les créatures de Taille M, 1d8 pour les Tailles G, 1d10 pour les tailles TG etc
3	Agrandissement	La créature gagne 1 catégorie de taille (voir modification dans le Manuel des monstres)
4	Ailes	La créature peut désormais voler (moyen) 15m
5	Griffes	La créature gagne une attaque par griffes (1d6PdD 20x2) si elle possède déjà des griffes, la valeur des dommages est augmentée d'un niveau
6	Peau épaisse	La créature gagne un bonus de +2 à sa Réduction de dommage
7	Jet empoisonné	La créature gagne une attaque à distance secrétant un poison de DD 10 + 1/2DV + mod Charisme. 1d3 Con / 1d3 Con
8	Armure d'os	Le corps de la créature s'hérisse d'excroissances osseuses. Toute personne l'attaquant au corps à corps doit réaliser un JS Réflexe DD 15 ou subir 1d4 PdD.

## CREATION DE MONSTRES

Il est possible de créer ou de faire évoluer une créature de l'univers de Resident Evil, les règles pour procéder à un tel changement sont décrites page 216 du livre **d20 Modern**.

Les caractéristiques des créatures sont définies par ses dés de vies, sa taille et son type.

Pour les modifications dûs à la taille, reportez-vous au Tableau 8-1 de **d20 Modern**, pour celles concernant les dés de vies, consultez le tableau ci-dessous.

## EVOLUTION DES CREATURES SELON LE TYPE

Type	Dés de Vie	Bonus à l'attaque	JS Favorable	Points de compétence
Animal contaminé	1d8	DV x ¾ (comme héros rapide)	Vigueur	2+mod. d'Int par DV
Bio Organic Weapon	1d10	DV x ¾ (comme héros rapide)	Vigueur	2+mod. d'Int par DV
Zombie	-	DV x ¾ (comme héros rapide)	-	2+mod. d'Int par DV
Tyrant*	1d10	DV (comme héros fort)	Vigueur	4+mod. d'Int par DV

\*Les personnalités monstrueuses utilisent les règles des Tyrants.

# CONCLUSION

## **JOUER A BIOHAZARD d20**

L'univers de Resident Evil est beaucoup plus riche qu'il n'y paraît, au premier abord on pourrait le résumer en un simple jeu de shoot au zombie, il faut éviter de s'enfermer dans cette idée reçue et développer le coté « Survival Horror » initié avec le premier opus de la série. **Biohazard d20** se rapproche assez de **Cthulhu d20** dans la mesure où les monstres restent rares et puissants, n'oubliez pas que trop de monstres tue le monstre. Des couloirs systématiquement remplis de zombies auront un effet répétitifs, banal voire ennuyeux à la longue. Ne perdez pas à l'esprit que les joueurs se battront contre l'une des plus grande entreprise du monde et qu'elle voudra à tout prix conserver ses secrets et faire de l'argent avec ses recherches, quitte éliminer les gêneurs si il le faut. Des adversaires « humains » feront revenir les joueurs sur terre, leur faisant comprendre que même en dehors d'un laboratoire infesté d'abominations biologiques, ils ne sont pas l'abri d'une attaque d'Umbrella.

Il est possible de faire des parties sans forcément y intégrer des créatures monstrueuses, le scénario se dirigera plus vers une histoire de contre espionnage ou de sabotage. Les idées ne manque pas ; un groupe de terroristes ayant obtenu une forte quantité de Virus-T menace de le déverser sur une grande ville des Etat Unis si leur chef n'est pas relâché, une compagnie rivale à Umbrella veux mettre la main sur un échantillon vivant de Licker et paie les joueurs pour le faire etc.

La plupart du temps, les joueurs « joueront » des personnages luttant contre Umbrella, en faisant partie d'une organisation gouvernementale comme le S.T.A.R.S. ou étant de simple citoyen avant de rencontrer horrible réalité sur la corporation pharmaceutique. Cette expérience traumatisante à pour effet de regrouper des personnes qui ne se seraient jamais croisées avant cela. Faire commencer l'aventure dans un café de Raccoon City avant l'attaque des zombies vous permettra d'intégrer des personnages issus d'horizon totalement différents (comme dans Biohazard Outbreak). Par la suite, ils pourront être contactés par des organisations secrètes anti Umbrella comme la Compagnie dont fait partie Albert Wesker ou encore l'US Stratcom créée par des militaires après les incidents de Raccoon City pour surveiller les agissements d'Umbrella. Les joueurs trouveront ainsi les moyens de lutter efficacement.

Il est également possible de jouer de l'autre coté en incarnant des agents d'Umbrella, comme des membres de

l'U.B.C.S. par exemple, les aventures se tourneront alors sur la récupération d'échantillon ou la préservation du secret. Les possibilités de parties sont vastes.

Vous avez bien sur la possibilité de faire jouer à vos joueurs les histoires chroniquées dans les jeux vidéo, ils rencontreront ainsi quelques personnalités de l'univers de Resident Evil. Prenez garde à ne pas trop abuser sur la présence écrasante de ces personnages pour faire systématiquement tout le travail, les héros du scénario sont les joueurs et non les personnalités. Il est toujours frustrant pour les joueurs de se sentir inutiles.

## **JOUER LES MONSTRES**

Les BOW sont des adversaires redoutables à affronter, les caractéristiques de ces monstres sont telles qu'ils pourraient sans aucun doute décimer un groupe inexpérimenté de joueurs. Leurs apparitions doivent avoir un impact sur vos joueurs, n'hésitez pas à décrire le monstre brièvement plutôt que de leur montrer banalement la photo, de telles créatures ne devraient pas avoir leur place sur terre évitez donc de les banaliser en les rendant un peu trop « communes ». Il est également possible de diriger des parties plus baston, plus fidèles au jeu vidéo, considérez que les créatures n'ont pas de points de vies mais juste des points de blessures, deux coups de fusil suffiront à détruire un Hunter.

Les Tyrants représentent les adversaires ultimes du jeu, certaines histoires tournent carrément autour d'eux. La mise en scène d'un tel adversaire doit recevoir des soins tout particuliers, tout comme son affrontement avec les joueurs. Détruire un Tyrant doit relever de l'exploit et il est souvent nécessaire de trouver une solution autre qu'un combat direct (l'expulser d'un avion (Code Veronica X), utiliser une arme lourde (Resident Evil 1) ou expérimentale (Code Veronica X), le faire tomber dans une cuve d'acide etc). Prenez garde à ne pas écraser vos joueur sous la puissance d'une telle créature, prévoyez toujours un échappatoire pour vos joueurs (la fuite, l'intervention d'une personnalité etc) dans Resident Evil 3, Jill Valentine affronte le Némésis à plusieurs reprises et doit bien souvent prendre la fuite. Si vos joueurs rencontrent trop de difficultés à vaincre ou repousser un Tyrant, n'hésitez pas à faire « perdre » des actions au Tyrant en avançant lentement (comme Mister X dans Resident Evil 2) ou en utilisant des actions à tuer des PNJ mineurs. La rencontre avec un Tyrant doit rester traumatisante.

**« Il faut que quelqu'un survive pour raconter l'horreur ! »**



NOM DU PERSONNAGE

JOUEUR

CLASSE(S)

OCCUPATION / METIER

NATIONALITE / ETHNIE



NIVEAU

AGE

SEXE

TAILLE

POIDS

YEUX

CHEVEUX

NOM DU TRAIT	SCORE DU TRAIT	MODIFICA. DU TRAIT	SCORE TEMPOR.	MODIFICA. TEMPOR.	TOTAL		PB ACTUELLE		TOTAL		PV ACTUELLE		POINTS DE SANTE MENTALE		MAX	SAN ACTUELLE
<b>FOR</b> FORCE					<b>PB</b> PTS BLESSURES				<b>PV</b> POINTS DE VIE							
<b>DEX</b> DEXTERITE					<b>CA</b> CLASSE D'ARMURE		$= 10 + \square + \square + \square + \square + \square$									
<b>CON</b> CONSTITUTION					<b>TOTAL</b>		BONUS DE CLASSE	MODIFICA. DE DEX	<b>TOTAL</b>	MODIFICA. DE TAILLE	MODIFICA. AUTRE	MODIFICA. AUTRE				
<b>INT</b> INTELLIGENCE					<b>MODIFICATEUR D'INITIATIVE</b>				<b>POINTS DE REPUTATION</b>		<b>POINTS DE RESOURCES</b>				<b>VITESSE DE DEPLACEMENT</b>	
<b>SAG</b> SAGESSE					<b>TOTAL</b>		MODIFICA. DE DEX	AUTRE(S) MODIFICA.	<b>TOTAL</b>	MODIFICA. DE TAILLE	MODIFICA. AUTRE	MODIFICA. AUTRE				
<b>CHA</b> CHARISME					<b>BONUS D'ATTAQUE DE BASE</b>				<b>POINTS D'ACTION</b>		<b>REDUCTION DE DOMMAGES</b>				<b>PENALITE D'ARMURE</b>	
JETS DE SAUVEGARDE	TOTAL	SAUVEGARDE DE BASE	MODIFICA. DE TRAIT	AUTRE(S) MODIFICA.												
<b>REFLEXES</b> DEXTERITE																
<b>VIGUEUR</b> CONSTITUTION																
<b>VOLONTE</b> SAGESSE																
BONUS D'ATTAQUE DE <b>MELEE</b>	TOTAL	BONUS D'ATTAQUE DE BASE	MODIFICA. DE TRAIT	MODIFICA. DE TAILLE	AUTRE(S) MODIFICA.											
BONUS D'ATTAQUE A <b>DISTANCE</b>																
BONUS D'ATTAQUE DE <b>LUTTE</b>																

ARME			BONUS D'ATTAQUE FINAL	DEGATS	CRITIQUE
PORTEE	CHARGEUR	TAILLE	TYPE	PROPRIETES SPECIALES	

ARME			BONUS D'ATTAQUE FINAL	DEGATS	CRITIQUE
PORTEE	CHARGEUR	TAILLE	TYPE	PROPRIETES SPECIALES	

ARME			BONUS D'ATTAQUE FINAL	DEGATS	CRITIQUE
PORTEE	CHARGEUR	TAILLE	TYPE	PROPRIETES SPECIALES	

ARME			BONUS D'ATTAQUE FINAL	DEGATS	CRITIQUE
PORTEE	CHARGEUR	TAILLE	TYPE	PROPRIETES SPECIALES	

ARMURE / PROTECTION			TYPE	REDUCTION DE DOMMAGES	PENALITE AUX JETS
DEX MAX	ECHEC SORTS	VITESSE	POIDS	PROPRIETES SPECIALES	

MUNITIONS					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					

Cochez cette case s'il s'agit d'une compétence de classe de votre personnage

\* La pénalité d'armure s'applique le cas échéant (doublez le lors des test de natation)

■ Indique qu'une compétence peut être utilisée de façon innée, c'est à dire sans degré de maîtrise

---

## CAMPAGNE DE JEU

---

## POINTS D'EXPERIENCE

## EQUIPEMENTS

## LANGUES

## LISTE DES DONS

## **TALENTS / FACULTES SPECIALES**

## **CONTACTS / RELATIONS**

## NOTES

## NOTES

# LEXIQUE

**D20 Modern** n'étant pas encore traduit en français, j'ai donc dut procéder à une traduction maison pour réaliser ce supplément. Ce lexique permet de retrouver l'équivalence des termes français en anglais employés dans **Biohazard d20**. La plupart des compétences ont déjà été traduites dans le **Manuel du Joueur** de D&D, ne sont traduites ici que celles propres à **d20 Modern**.

## Classes de Héros

Héros Fort	<i>Strong Hero</i>
Héros Rapide	<i>Fast Hero</i>
Héros Résistant	<i>Tough Hero</i>
Héros Astucieux	<i>Smart Hero</i>
Héros Dévoué	<i>Dedicated Hero</i>
Héros Charismatique	<i>Charismatic Hero</i>

## Caractéristiques

Points d'action	<i>Action Points</i>
Points de ressources	<i>Wealth Bonus</i>

## Talents de Héros Fort

Effort extrême	<i>Extreme Effort</i>
Science de l'effort extrême	<i>Improved Extreme Effort</i>
Maîtrise de l'effort extrême	<i>Advanced Extreme Effort</i>
Frappe puissante	<i>Melee Smash</i>
Science de la frappe puissante	<i>Improved Melee Smash</i>
Maîtrise de la frappe puissante	<i>Advanced Melee Smash</i>

## Talents de Héros Rapide

Evasion	<i>Evasion</i>
Esquive Instinctive (dex)	<i>Uncanny Dodge 1</i>
Vitesse de déplacement accélérée	<i>Increased Speed</i>

## Talents de Héros Résistant

Second souffle	<i>Second Wind</i>
Robuste	<i>Robust</i>
Réduction de dommage	<i>Damage reduction</i>

## Talents de Héros Astucieux

Savant	<i>Savant</i>
Linguiste	<i>Linguist</i>
Exploiter la faiblesse	<i>Exploit Weakness</i>
Plan	<i>Plan</i>
Confusion	<i>Trick</i>

## Talents de Héros Dévoué

TechniqueS de soins	<i>Healing Knack</i>
Soins supérieurs 1	<i>Healing Touch 1</i>

## Talents de Héros Charismatique

Charme	<i>Charm</i>
Baratin	<i>Fast-Talk</i>

## Dons

Maîtrise des armes simples	<i>Simple weapon prof.</i>
Maîtrise des armes à feu	<i>Personal firearms prof.</i>
Science maîtrise des armes a feu	<i>Advanced firearms prof.</i>
Combat à mains nues	<i>Brawl</i>
Science du combat à mains nues	<i>Improved Brawl</i>
Prudent	<i>Cautious</i>
Riposte agile	<i>Agile Ripost</i>
Education	<i>Educated</i>
Expert Médical	<i>Medical Expert</i>
Méticuleux	<i>Meticulous</i>
Tir automatique	<i>Bust Fire</i>
Tir rapide	<i>Double Tap</i>
Renommé	<i>Renown</i>
Studieux	<i>Studious</i>
Chirurgie	<i>Surgery</i>
Richesse	<i>Windfall</i>

## Compétences

Conduite	<i>Drive</i>
Démolition	<i>Demolitions</i>
Informatique	<i>Computer Use</i>
Investigation	<i>Investigate</i>
Jeux	<i>Gamble</i>
Navigation	<i>Navigate</i>
Pilotage	<i>Pilot</i>
Recherche	<i>Search</i>
Réparation	<i>Repair</i>

# JOUEZ DANS L'UNIVERS DE RESIDENT EVIL

Ce supplément au jeu d20 Modern vous permettra de vivre des aventures dans l'univers de Resident Evil.

Serez vous capable de survivre à l'horreur et à déjouer les plans de la mégacorporation Umbrella ?



Téléchargement sur [www.lantredetiamat.fr.st](http://www.lantredetiamat.fr.st)