

BIOHAZARD

RESIDENT EVIL RPG

SOMMAIRE

Introduction_ p04

01. PRÉSENTATION

Chronologie_ p08
S.T.A.R.S._ p16
Umbrella_ p18
Virus_ p20

02. DONNÉES

Archétypes_ p22
Création_ p26
Règles_ p29
Matériel_ p35
Arsenal_ p36
Feuille de personnage_ p38

03. DOSSIERS

Personnalités_ p40
Créatures_ p46
Figurants_ p55

04. ANNEXES

Conseils_ p58
The Delucia Incident_ p60
Idées de missions_ p70
Notes_ p72

ATTENTION
CE JEU CONTIENT
DES SCÈNES EXPLICITEMENT
VIOLENTES ET GORES

INTRODUCTION

Il marchait à vive allure, pressant le pas, inspectant sommairement le laboratoire et ses sombres couloirs glacés, tenant fermement son Beretta M92FS, balayant du regard chaque angle mort. Les sens à l'affût, il cherchait une cache, un endroit sûr où il pourrait respirer quelques secondes avant de continuer son périple dans ce dédale monstrueux. Il ne devait pas avoir peur, il devait se ressaisir. Après tout, il était Eric Stamos, tireur d'élite du S.T.A.R.S. de Delucia City et s'il y avait bien quelqu'un qui ne devait pas avoir peur ici, c'était bien lui. Du moins, essayait-il de s'en persuader.

Il se cacha derrière une armoire tachée de sang. D'un geste du bras, il repoussa la sueur sur son front et essaya de réfléchir. Impossible ! Ce qu'il avait vu défiait toute logique, toute raison : Umbrella, des chercheurs fous, un virus et des morts qui revenaient à la vie ! Et pourtant il devait croire ses yeux. Des cadavres ambulants à la mine décomposée hantaient les sous-sols de ce gigantesque laboratoire cyclopéen. C'était comme dans les films. Ils cherchaient à se nourrir d'êtres humains, d'êtres vivants.

Il vérifia ses munitions. Il venait de récupérer un chargeur complet qui se trouvait actuellement dans sa poche. 10 munitions restaient dans le Beretta qu'il avait en main. Il devait faire attention. Il avait vidé ses deux précédents chargeurs à une vitesse folle, sans compter un seul moment ses balles. Il entendait son cœur battre à un rythme soutenu. Stamos aperçut alors, à une quinzaine de mètres de lui, par delà des tables où s'étalaient alambiques et éprouvettes, un plan épinglé à un mur, un plan qui devait représenter chaque pièce de cet étage. Il devait le prendre et trouver une sortie au plus vite. Pour chaque monstre tombé, deux nouveaux semblaient faire leur apparition et ses munitions n'étaient pas illimitées...

RPG ? JDR ?

Le terme RPG (Role Playing Game) est depuis quelques années régulièrement assimilé aux jeux vidéos d'aventures mais -à l'origine- un RPG est un jeu qui se joue autour d'une table. En français on utilise le terme JDR (pour Jeu de Rôles) pour désigner ce jeu entre amis, autour d'une table.

Vous ne connaissez rien au JDR ? Pas de problème, ce jeu est justement prévu pour vous !

QU'EST CE QU'UN JEU DE ROLES ?

Un jeu de rôles est un jeu de société. Jouer à un jeu de rôles consiste à se retrouver entre amis pour vivre des aventures imaginaires. Il existe plusieurs JDR différents et chacun propose des règles et un univers particulier. Celui-ci, vous l'aurez compris, se déroule dans l'univers de Resident Evil.

Chaque joueur a une feuille de papier où sont inscrits différents détails d'un personnage fictif qu'il a lui-même inventé. Le joueur, à la manière d'un acteur, va s'amuser à incarner ce personnage en racontant ce qu'il souhaite que son alter-ego dans le jeu accomplisse : courir pour échapper à une horde de zombies, se cacher derrière une armoire pour ne pas se faire repérer par une affreuse création d'Umbrella ou tirer dans le tas s'il doit se frayer un chemin !

Les joueurs créent leur personnage avec l'aide de points. Ces points permettent de chiffrer les bons et mauvais côtés du personnage, ses qualités et ses défauts. Ils permettent de dresser une sorte de portrait robot : fort - baraqué - intelligent - beau.

Un des joueurs endosse un rôle particulier : celui de meneur du jeu (abréviation MJ). Le meneur a plus de responsabilités que les autres joueurs. C'est lui qui raconte l'aventure aux joueurs (aussi appelés PJ pour Personnages-joueurs) et qui décide si les actions des PJ ont réussies ou pas (suivant les qualités et défauts des personnages, selon le résultat de jets de dés et selon son jugement). Il est le conteur de l'histoire et l'arbitre veillant au bon fonctionnement de la partie.

Deux possibilités s'offrent au meneur, soit il fait vivre une aventure qu'il a inventée, soit il se procure des scénarios déjà écrits par d'autres (histoires que les joueurs ne doivent bien sur pas connaître avant de jouer). Le meneur doit connaître le synopsis de l'histoire qu'il va faire vivre à ses amis et avoir quelques idées en ce qui concerne le déroulement de l'intrigue. Pour un meneur qui écrit lui-même son scénario, à l'opposé des joueurs, il faut avoir de l'imagination. De plus, il va endosser le rôle des différents protagonistes que vont rencontrer les PJ (il les joue comme un acteur qui interpréterait plusieurs rôles dans une même pièce de théâtre). Ce type de personnages, joués par le meneur est appelé personnage non-joueur (abréviation PNJ).

Un détail mérite d'être précisé :

Parmi les joueurs, il n'y a ni gagnants, ni perdants. Les joueurs autour de la table ne cherchent pas à "gagner" par rapport aux autres, ils oeuvrent dans un but commun pour "résoudre" l'histoire que le meneur leur propose. Dans le cas de Resident Evil, le but est généralement de survivre et s'entraider est souvent la meilleure manière d'y parvenir !

RESIDENT EVIL RPG

Même s'il n'en n'est pas l'instigateur, Resident Evil (Biohazard en VO) a été le fer de lance d'une nouvelle catégorie de jeux vidéos surnommée après coup "Survival Horror". Resident Evil est une saga qui campe en plusieurs jeux, l'histoire de personnes qui affrontent dans des lieux reculés et inquiétants des nuées d'horribles zombies et de monstres sanguinaires créés par la multinationale Umbrella. Horreur et Survie sont donc les maîtres mots de cette série de jeux.

Ce jeu de rôles vous propose d'incarner des personnages dans l'univers de Resident Evil, des personnes plus ou moins entraînées combattant d'affreuses créations génétiques. Vous pourrez donc jouer des S.T.A.R.S., l'unité d'intervention ayant eue affaire aux créatures d'Umbrella, mais aussi - et c'est l'un des intérêts de ce JDR - des membres de L'U.C.B.S., les mercenaires à la solde de la compagnie pharmaceutique, des personnages "lambda", des policiers de la ville où se déroule l'action, des agents du SWAT, des agents infiltrés, des chercheurs d'Umbrella, etc. Le choix est vaste et les histoires à vivre seront d'autant plus variées.

CE QUE CONTIENT CE JEU

Ce jeu est composé de 5 parties :

Introduction : Explication de ce qu'est le jeu de rôles et de ce qu'est Resident Evil.

Présentation : Une chronologie détaillée des événements survenus dans la série de jeux ; une description de l'unité d'élite S.T.A.R.S. ; une description de la corporation Umbrella et de ses forces d'interventions, ainsi qu'une description des différents virus utilisés par cette dernière.

Données : Une création de personnage rapide, une quinzaine d'archétypes, des règles simples à assimiler ainsi qu'une feuille de personnage vierge (à imprimer pour chacun des joueurs).

Dossiers : Une description de tous les personnages importants de la série ainsi qu'un bestiaire des créatures incontournables : zombies, Cerbères, Hunters, Araignées, Tyrants, etc.

Annexes : Des conseils de jeu et de maîtrise, un scénario, des idées de missions ainsi que des notes qui n'ont pas trouvé leur place à un autre endroit du jeu.

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN

Des amis en premier lieu dont un (vous ?) va accepter d'être le Maître du Jeu (ou MJ donc). En tout vous devriez être entre 2 et 5.

Ensuite, il vous faut une table autour de laquelle tous les joueurs pourront s'asseoir avec un MJ en bout de table, seul, pour qu'aucun ne puissent voir ses notes et le scénario qu'ils vont jouer.

Prévoyez aussi de quoi boire et manger, ça vous évitera de quitter la table (et donc de "sortir de l'histoire") au moment où vous aurez envie d'aller chercher quelque chose à grignoter.

Hormis des dés, quelques crayons, une gomme et des feuilles de brouillon, ce jeu contient tout ce qui est nécessaire pour jouer : le contexte, un scénario, les règles et une fiche de personnage (à imprimer plusieurs fois). La durée d'un scénario tourne généralement entre une et quatre heures.

DEROULEMENT DU JEU

La plupart du temps, le meneur s'exprime un peu à la manière d'un roman (en étant tout de même plus léger sur la description), décrivant ce que les personnages voient et pouvant changer de voix quand ceux-ci s'adressent à un PNJ.

Les joueurs quand à eux peuvent se contenter de dire "on va là-bas, on lui demande si…" mais le meneur peut décider avec leurs accords de jouer plus sérieusement leurs rôles, de faire du "role play". Le joueur parlera de la même façon que son personnage. C'est à dire qu'au lieu de s'exprimer de la façon suivante : "je lui demande si…" , un joueur dira à la place : "Bonjour monsieur, j'aimerais savoir si…" de la même manière que le fait le meneur pour ses PNJ.

Pour le bon déroulement du jeu, il y a une règle simple à respecter. Toutes les paroles émises au cours du jeu par les joueurs sont prononcées par leurs personnages dans l'histoire, à l'exception des demandes directement adressées au meneur.

JOUER UN ROLE

C'est au MJ de montrer la voie, de donner le ton, n'ayez pas le trac de jouer un rôle aussi "sérieusement" que possible : après tout, vous êtes là avec vos amis pour vous amuser. Plus vous serez sérieux et bien "dans votre rôle" plus les joueurs vous imiteront et participeront à l'ambiance : votre partie aura alors toutes les chances d'être réussie.

EXEMPLE D'UNE PARTIE

(Ne vous inquiétez pas si vous ne comprenez pas tout les détails du texte qui suivent, chaque point sera expliqué en profondeur dans le chapitre 02 : Données)

Anthony et Julien jouent à Resident Evil Rpg. Anthony est le MJ de la partie et Julien est un PJ. Le personnage de Julien se nomme Eric Stamos, c'est un tireur d'élite du S.T.A.R.S. La séance a débuté depuis une bonne heure et Eric se trouve maintenant dans un gigantesque laboratoire souterrain d'Umbrella. Eric a été confronté à quelques zombies et depuis il court dans les couloirs à la recherche d'une sortie.

Anthony (MJ) : Devant toi se dévoile un gigantesque complexe de couloirs, un dédale de laboratoires aux vitres glacées. Des néons clignotent un peu partout, fonctionnant par intermittence. L'atmosphère est indiscutablement médicale. Que fait-tu ?

Julien (PJ) : Je continue dans le couloir principal. Eric essaie de rester maître de lui-même, bien qu'il ne soit pas rassuré parce qu'il vient de voir. Je ne cours pas mais je ne marche pas non plus. J'avance à pas rapide tout en faisant attention à tout. Je suis sur le qui vive.

Anthony : Je me doute. Tu regardes dans tous les coins, Tu inspectes rapidement, d'un coup d'œil, chaque endroit que tu juges un peu dangereux et tu continues à marcher rapidement.

Julien : Si je vois quelque chose derrière lequel je puisse me cacher, j'y vais et je reprends ma respiration.
Anthony : Effectivement tu peux voir une grande armoire en ferraille derrière laquelle tu seras tranquille quelques minutes.
Julien : Ok, je fais attention et j'y vais.
Anthony : Tu vérifies… Personne n'est derrière. AH ! Par contre une grosse traînée de sang en forme de main se trouve sur la porte.
Julien : …Je reprend mon souffle et, d'où je suis, j'observe plus tranquillement les environs.
Anthony : Fais moi un jet de PERx2.
Julien : Pourquoi ?
Anthony : Parce que (Anthony sait que le plan de l'étage est visible d'où se trouve Eric mais il ne veut pas que Julien le sache au cas où celui-ci raterait son jet et qu'il ne le verrait donc pas).
Julien : Ok. Je regarde ma fiche de personnage. Eric à 4 en PERception. Multiplié par 2, ça me fait 8. (Julien lance alors deux dés qui indiquent 3 et 4). Génial, 3 et 4, ça fait 7. Pour réussir mon jet, je devais faire 8 ou moins. J'ai fait 7, mon jet est réussi.
Anthony : Tu observes donc. Derrière une porte vitrée, tu parviens à voir des paillasses, des tables couvertes d'alambiques, d'éprouvettes et de machines scientifiques complexes…. Et à une quinzaine de mètres de toi, tu peux voir contre un mur, ce qui te semble être un plan, un plan détaillé de l'étage dans lequel tu te trouves.
Julien : Ah ! Cool. Y'a peut-être écrit comment sortir d'ici. Ca devient l'enfer et je suis perdu. En plus il ne me reste plus beaucoup de balles. Il me le faut. Je regarde à droite et à gauche et je me dirige vers le plan.
Anthony : Refais moi un jet de PERx2…
Julien : (il lance deux dés) 3 et 6 ! J'ai fais plus de 8 ! Mon jet est raté !
Anthony : Tu avances vers le tableau en liège où est épinglé le plan, tu regardes un peu partout pour ne pas te faire surprendre quand… tu manques de tomber à la renverse ! L'une de tes jambes est retenue… par une main, une main de zombie ! Celui-ci se trouvait sous la table et il commence à hisser sa tête, bouche grande ouverte, hors du meuble, vers ton pied. Son beuglement caractéristique résonne dans la pièce bientôt relayé par deux autres cadavres…

LEXIQUE ROLISTIQUE

JDR : Jeu de Rôles.
RPG : Role Playing Game ("Jeu de rôles" en anglais).
1D6 : 1 dé à 6 faces. Un dé cubique habituel.
1D6+1 : 1 dé à 6 faces auquel on ajoute 1 au résultat.
2D6 : 2 dés à 6 faces : Deux dés cubiques habituels.
MJ : Meneur de Jeu, Maître du jeu. Celui qui connaît les règles du jeu, le scénario et qui "raconte" l'histoire aux Personnages-Joueurs (PJ).
PJ : Personnage-Joueur. Les personnages incarnés par les joueurs autour de la table.
PNJ : Personnage Non-Joueur. Personnage incarné par le Meneur de Jeu (MJ).

CREDITS & COPYRIGHT

Resident Evil est une marque déposée de CAPCOM CO. Tous droits réservés.

Ce jeu a été écrit par des fans pour des fans et non dans l'intention d'être vendu ou d'être utilisé pour un profit personnel. Ce jeu n'a rien de commercial. Tous les noms, personnages et lieux mentionnés sont © Copyright CAPCOM.

ADAPTATION ET RÉALISATION
Yno [yno2012@hotmail.com]
CONTRIBUTION
Jcom
RELECTURE
Willy Favre, Jérôme "Brand" Larré, Wyatt Scurlock

REMERCIEMENTS PARTICULIERS
Wesker [www.survivhor.com]
Hunk [www.templebiohazard.com]
Ada [www.the-last-escape.com]

SOURCES D'INFORMATIONS
* Les jeux RE,
* Les romans RE traduits en français (quand ceux-ci n'entraient pas en contradiction avec les jeux),
* Le merchandising RE,
* Les guides RE0 et RE3 Nemesis de Future Press,
* Les guides RE0 et RE Dead Aim de Brady Games,
* www.biohazardfrance.com
* www.residentevil.com (le site officiel)
* www.capcom-europe.com/residentevil/
et sûrement beaucoup d'autres que je m'excuse par avance d'avoir oublié…

DISPONIBLE SUR XPERYMENTS
www.xperyments.com
FORUM DÉDIÉ AU JEU (F.A.Q.)
www.forums-xys.fr.st

V1 - JUIN 2004



01. PRÉSENTATION



CHRONOLOGIE

Dire que la chronologie de la série des Resident Evil à travers les différents jeux, les multiples versions et les produits dérivés est un modèle de cohérence serait mentir. Il y a des erreurs. Il y a des incohérences et des contradictions. Toutefois, le maximum a été fait pour recouper la majorité des informations présentées dans cette chronologie. Quelques détails tirés des romans ont aussi été intégrés (quand ils n'étaient pas en désaccord avec les informations présentes dans les jeux). Voici donc ce que nous savons pour l'instant...

AU MILIEU DES ANNÉES 50

Edward Ashford et Ozwell E. Spencer découvrent le Virus Mère et réalisent son grand potentiel militaire pour un futur développement d'ABO (Armes Bio Organiques ou BOW, Biologic Organic Weapon). Alexander Ashford, le fils d'Edward, diplômé en biogénétique, se met à contribuer aux recherches.

1962

Les travaux de construction du manoir Spencer débutent dans les montagnes avoisinant Raccoon City, une ville du middle-west des USA. L'architecte à l'origine des plans du manoir, un homme relativement connu ayant construit plusieurs gratte-ciels à Washington, George Trevor, est chargé de superviser les travaux. Le manoir est censé servir de maison de vacances mais l'architecte, sur ordre de Spencer, installe de nombreux pièges qu'ils sont les seuls à connaître.

SAMEDI 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.

VENDREDI 10 NOVEMBRE 1967

Cinq ans après le début des travaux, la construction du manoir est achevée. Trevor cherche à contacter sans succès sa femme, Jessica, et sa fille Lisa (14 ans). Elles ont été kidnappées sur ordre de Spencer et sont les deux premiers cobayes humains à être infectés par le Virus Mère.

MERCREDI 15 NOVEMBRE 1967

Lisa tue sa mère dans un accès de folie.

ENTRE LE MARDI 21 NOVEMBRE ET LE JEUDI 7 DÉCEMBRE 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 simplement 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-fondée 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.

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 ABO. Il fait bâtir un laboratoire secret en Antarctique. Là, dans un terminal de transport construit auparavant dans une mine abandonnée, il se met à travailler secrètement sur le projet Veronica.

JEUDI 7 JANVIER 1971
Après avoir exhumé le corps momifié de son ancêtre Veronica Ashford, Alexander 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 à la suite d'une levée de fonds organisée par plusieurs hommes d'affaires. Les bureaux sont placés au dernier étage du R.P.D. (Raccoon Police Department). Le S.T.A.R.S. de Raccoon City se compose de 4 personnes, Maxwell Johnson (de New-York), Alfred Hickey (de New-York), Sarah Thomas et Hank Prym, deux officiers provenant du R.P.D.

JEUDI 4 DÉCEMBRE 1975
Une équipe de chercheurs d'Umbrella dirigée par le docteur James Marcus parvient à concevoir un nouveau virus qu'ils baptisent “Précurseur”.

DÉBUT 1976
Umbrella Chemical Inc. est rebaptisée Umbrella Corporation. Elle est alors dirigée par Spencer et Marcus.

MERCREDI 19 AOÛT 1976
À la demande de Spencer, Marcus devient directeur de recherches de Raccoon City pour Umbrella. Celui-ci accepte uniquement pour l'obtenir des locaux et des installations spécifiques à ses besoins. Il espère ainsi pouvoir travailler tranquillement, à l'abri des indiscrétions.

LUNDI 30 NOVEMBRE 1976
Après une entrevue avec Spencer, Marcus se rend pleinement compte que Spencer n'est attiré que par l'argent et les profits immédiats.

LUNDI 19 SEPTEMBRE 1977
Marcus découvre un nouveau virus après avoir croisé le Précurseur à de l'ADN de sangsues. Il le nomme T-virus (pour Tyrant-virus). Il garde cette découverte secrète et n'en parle pas même à Spencer.

DIMANCHE 23 OCTOBRE 1977
Marcus comprend qu'il ne pourra plus progresser en expérimentant uniquement sur des rongeurs. Il a besoin de mammifères pour ces expériences et réfléchit sérieusement à utiliser des cobayes humains. Il devient paranoïaque.

MARDI 31 JANVIER 1978
Marcus remarque qu'il y a eu intrusion dans son laboratoire. Son matériel a été dérangé et il pense que quelqu'un cherche à récupérer le fruit de ses recherches.

VENDREDI 3 FÉVRIER 1978
Marcus administre le T-virus à 4 sangsues.

VENDREDI 10 FÉVRIER 1978
7 jours après avoir inoculé le virus, les sangsues ont doublé de taille et se reproduisent avec une rapidité effarante.

SAMEDI 11 FÉVRIER 1978
Les soupçons de Marcus sont confirmés. L'entrée de son labo a été crochetée. Il décide d'annoncer l'existence du T-virus lors de la prochaine réunion.

DIMANCHE 30 AVRIL 1978
Un employé découvre les recherches de Marcus et celui-ci décide de s'en servir comme nourriture pour ses “enfants” comme il les appelle. Une vingtaine de cobayes humains suivront au cours de la décennie suivante.

SAMEDI 29 JUILLET 1978
Le centre de formations dont Marcus avait la charge est brutalement fermé et celui-ci perd pratiquement toute son autorité. Il est mis au placard.

LUNDI 31 JUILLET 1978
Albert Wesker (alors âgé de 18 ans) et William Birkin (16 ans !) arrivent à Raccoon City, dans les laboratoires des Montagnes Arklay. En tant que responsables en chefs, ils entament des recherches sur le virus Ebola et débutent de nouvelles expérimentations. Ils rencontrent Lisa Trevor,

toujours vivante et continuellement sujette à des tests expérimentaux et des injections de virus.

MERCREDI 7 MARS 1979

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

LUNDI 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 recherches du complexe Antarctique. Alfred bien que très intelligent ne possède pas le même potentiel que sa sœur jumelle. Tous les deux dépassent de loin les capacités de leur père.

1981

À cette époque le T-virus possède un taux de contamination de 90 %. Spencer demande à ce qu'il atteigne les 100 %. Les recherches coûtent chers mais Spencer n'est pas inquiet.

DIMANCHE 30 JANVIER 1983

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

JEUDI 17 FÉVRIER 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. Alfred Ashford comprend qu'ils sont issus d'une expérience réalisée par leur père. Il les a crée pour palier son incompétence. Il se met à haïr son père. Les jumeaux préparent alors leur vengeance pour la gloire des Ashford.

JEUDI 3 MARS 1983

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

VENDREDI 22 AVRIL 1983

L'expérience est un échec. Alexander 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. Alexia réalise que ce nouveau virus possède un incroyable potentiel et décide de le nommer le "T-Veronica virus".

ENTRE LE MARDI 27 ET LE SAMEDI 31 DÉCEMBRE 1983

Alexia pense avoir résolu le problème du nouveau virus et décide de re-tenter 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 alors ses recherches au Pôle Sud et veille sur le sommeil de sa soeur.

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 armés de fusils mitrailleurs. Il est jeté dans les cuves d'une usine de traitement.

1991

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

1992

Les fonds offerts par Umbrella à la municipalité de Raccoon City contribuent au développement de la ville, à la création de nouveaux emplois, à la rénovation de la mairie et à la construction d'un hôpital à la pointe de la technologie.

1993

Les parents de Chris et Claire Redfield trouvent la mort dans un accident de la route. Un semi-remorque est rentré de plein fouet dans le camping-car des Redfield. Le coroner n'a pu les identifier que par leurs empreintes dentaires, leurs corps ayant été atrocement mutilés.

VENDREDI 2 AVRIL 1993

Brian Irons est promu chef du R.P.D, en remplacement de Frank J. Hansson, disparu alors qu'il se rendait à une conférence. Il n'a jamais été retrouvé. Irons commence à percevoir des dessous de table pour tenir secret les recherches d'Umbrella à Raccoon City.

SAMEDI 12 JUIN 1993

Le R.P.D est rénové après que Brian Irons ait obtenu d'importants fonds pour sa restauration. De nombreux bureaux sont réorganisés et d'autres sont construits, L'effectif se compose alors de 370 officiers dans une ville qui dépasse les 100.000 habitants.

MARDI 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.

LUNDI 31 JUILLET 1995
Wesker revient à Arklay et constate que les recherches sur le G-virus menées par Birkin ont considérablement évolué. 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 emmenée hors du complexe…

SAMEDI 12 OCTOBRE 1996
De nouveaux membres arrivent en ville, rejoignant l'équipe spéciale du SWAT. De New York arrivent John Davis, Phil Sweet, Mike Grimes et Scott Reilly, tous du SWAT du NYPD. Les autres membres sont : Carl Wright (de Pittsburgh), Dale Hense (de Vancouver), Bruce DeVestell (de Detroit), John Vernon et Red Astmachan (de Chicago).

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 plutôt dans une armurerie, ex-pilote de l'Air Force renvoyé pour mauvaise conduite. 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 des chercheurs du manoir, John Howe.

JEUDI 5 FÉVRIER 1998
Plusieurs nouveaux membres sont recrutés par l'équipe lorsque le S.T.A.R.S. se divise en deux escouades : 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 Irons, Umbrella voulant contrôler les activités du S.T.A.R.S.. Wesker est officiellement muté depuis le bureau central de New York.

DIMANCHE 10 MAI 1998
Création des premiers Hunters.

LUNDI 11 MAI 1998
Le T-virus se propage à l'intérieur des laboratoires de Raccoon City et à l'extérieur dans les montagnes Arklay. Les équipes présentes dans le complexe sont priées de revêtir leurs combinaisons. Tous ceux qui ne parviennent pas à le faire à temps sont contaminés.

JEUDI 14 MAI 1998
La plupart des chiens de garde s'enfuient dans les montagnes Arklay.

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.

MERCREDI 20 MAI 1998, VERS 22 H
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 Arklay et est tombée dans la rivière.

LUNDI 1ER JUIN 1998, 9 H
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.

DIMANCHE 21 JUIN 1998
La police découvre les corps d'un jeune couple, Deanne Rush et Christopher Smith, 19 ans chacun. Disparu samedi soir dans Victory Park. Ce qui porte à 9 le nombre de victimes.

DERNIÈRE SEMAINE DE JUIN 1998
Rébecca Chambers est recrutée et intégrée à l'équipe Bravo des S.T.A.R.S. de Raccoon pour être médecin de terrain. À 18 ans, elle est la plus jeune S.T.A.R.S. jamais recrutée.

MARDI 21 JUILLET 1998
"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 Arklay." Brian Irons s'intéresse soudainement à l'affaire. Il rassemble le S.T.A.R.S. et prépare une opération.

MERCREDI 22 JUILLET 1998
Une directive de la White Umbrella demande que les S.T.A.R.S. soient envoyés dans les laboratoires de Raccoon City et que la résistance des ABO soit mesurée durant cette confrontation.

JEUDI 23 JUILLET 1998, MILIEU DE JOURNÉE
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.

JEUDI 23 JUILLET 1998
Le contact avec l'hélicoptère de l'équipe Bravo perdu, l'équipe Alpha, composée de Barry Burton, Chris Redfield, Joseph Frost, Jill Valentine, Albert Wesker et Brad Vickers, est envoyée pour localiser les S.T.A.R.S. et prendre le contrôle de la situation si nécessaire.

En fin d'après-midi, le pilote de l'hélicoptère de l'équipe Alpha, Brad Vickers, contacte le R.P.D. et rapporte que l'équipe a été attaquée par un groupe de loups et qu'il a été obligé de battre en retraite. Brad reçoit l'ordre de rentrer au R.P.D. mais refuse, car il croit que les membres de l'équipe sont encore en vie. Il stoppe les transmissions. Brian Irons est furieux de sa désobéissance.

JEUDI 23 JUILLET, TRÈS TARD - 24 JUILLET 1998, AU PETIT MATIN

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 membres des S.T.A.R.S. sont déclarés "Morts 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 du G-virus capable de ressusciter les morts et d'augmenter considérablement les capacités d'un être humain.

DERNIÈRE SEMAINE DE JUILLET 1998 - PREMIÈRE SEMAINE D'AOÛT 1998

Chris Redfield rédige un rapport détaillé sur l'incident du manoir. Ce rapport n'est pas pris aux sérieux par ses supérieurs. Après avoir essayé de prouver les méfaits d'Umbrella à Irons, Chris finit par renoncer. Irons refuse de procéder à des investigations et ordonne aux membres du S.T.A.R.S. d'arrêter leurs recherches. Chris est furieux et continue son enquête en secret. Il essaye d'obtenir de l'aide du FBI grâce à l'appui d'un contact.

JEUDI 13 AOÛT 1998

Chris, d'humeur irascible, ne se contrôle plus au point qu'il finit par se bagarrer avec ses collègues du R.P.D. Irons, furieux, rappelle Chris et lui ordonne de partir et de ne revenir qu'après s'être calmé.

SAMEDI 15 AOÛT 1998, DANS LA NUIT

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 G-virus, un nouveau virus expérimental. Chris continue son enquête par ses propres moyens sans en avoir reçu l'autorisation.

DIMANCHE 16 AOÛT 1998

Birkin termine la conception du G-virus.

VENDREDI 21 AOÛT 1998

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

DIMANCHE 23 AOÛT - LUNDI 24 AOÛT 1998

Barry part avec sa famille (au Canada ou en Floride, nul ne le sait) tout en décidant de rejoindre par la suite Chris, pour le Q.G. d'Umbrella en Europe. Jill décide de rester quelque temps encore pour continuer son enquête. Elle suppose que le manoir n'est pas le plus important centre de recherches d'Umbrella à Raccoon City.

VENDREDI 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".

JEUDI 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 une créature cannibale. Ses collègues le prennent pour un fou et ignorent les hypothèses de l'étrange homme.

ENTRE LE 16 SEPTEMBRE 1998 ET LE 22 SEPTEMBRE 1998

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

JEUDI 17 SEPTEMBRE 1998

Jill Valentine, Barry Burton et Chris Redfield sont introuvables.

VENDREDI 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 Arklay.

DIMANCHE 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…

MARDI 22 SEPTEMBRE 1998

Un adolescent déclare avoir été attaqué par des corbeaux fous qui semblaient vouloir le tuer. L'adolescent est placé à l'hôpital mais la police ne prend pas son témoignage au sérieux.



MERCREDI 23 SEPTEMBRE 1998, DANS LA NUIT

Hunk et son équipe se frayent un chemin dans les souterrains des Raccoon City pour récupérer le G-virus 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 G-virus et se met aussitôt à muter en un monstrueux et surpuissant monstre. Durant son massacre, il détruit les éprouvettes contenant le T-virus 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.

JEUDI 24 SEPTEMBRE 1998

Chris, maintenant en Europe, contacte Jill. Il lui demande son aide et si elle n'a pas vue Barry dont il n'a aucune nouvelle. Chris termine en lui demandant de le rejoindre. Jill accepte.

NUIT DU JEUDI 24 SEPTEMBRE AU VENDREDI 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.

SAMEDI 26 SEPTEMBRE 1998, TÔT DANS LE MATINÉE

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 précédant 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.

SAMEDI 26 SEPTEMBRE 1998, DÉBUT D'APRÈS-MIDI

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.

DIMANCHE 27 SEPTEMBRE 1998, MATIN

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



the-last-escape.com

mis en fonction puisque l'opération "Mad Jackal" a été un échec. Il va tenter de retrouver un maximum de survivants pour les amener au projecteur de la tour de l'horloge, point de ralliement, pour une évacuation. Ce sera la dernière transmission provenant de cet agent.

DIMANCHE 27 SEPTEMBRE 1998

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.

LUNDI 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 différentes voies d'accès.

MARDI 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 G-virus 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 G-virus.

MERCREDI 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 elle aussi le réseau ferroviaire.



JEUDI 1ER OCTOBRE 1998, DANS LA NUIT

Jill Valentine se réveille mais elle réalise qu'elle est infectée par le T-virus (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.

VENDREDI 2 OCTOBRE 1998, À 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.

JEUDI 17 DÉCEMBRE 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 MARDI 22 DÉCEMBRE 1998 AU SAMEDI 26 DÉCEMBRE 1998

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

DIMANCHE 27 DÉCEMBRE 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 subie un bombardement aérien fomentée par la Compagnie et Wesker.

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. Plus tard Steve sera contaminé par le T-Veronica Virus.

LUNDI 28 DÉCEMBRE 1998

Claire et Chris 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…

TO BE CONTINUED



the-last-escape.com

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. officiant 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'ex-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 flash-bangs à puce électronique.*



www.templebiohazard.com

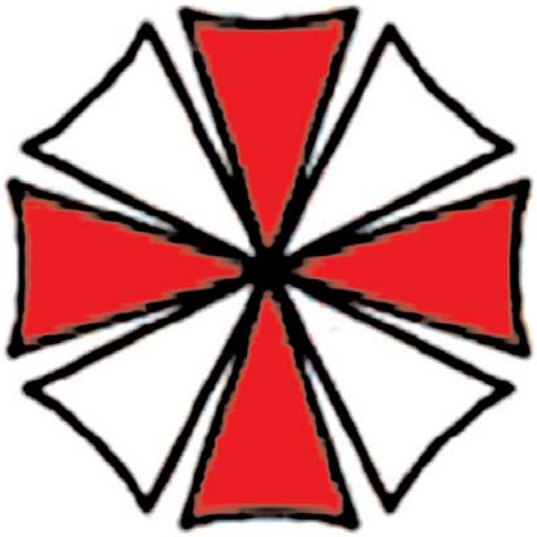
ARMEMENT STANDARD

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.

** informations tirées du roman "The Umbrella Conspiracy".*



UMBRELLA

"We believe that our mission is
To save all mankind's lives"

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 et Aquacure.

Depuis de nombreuses années, Umbrella entretient d'étroits 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 (2ème classe, 1ère 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.

EQUIPEMENT 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 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 50A E).
- un fusil (généralement Benelli M3S ou M41A1).

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.

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).

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.





VIRUS

Une des distractions préférées des chercheurs d'Umbrella semblent être de créer sans cesse de nouveaux virus afin d'obtenir des créatures toujours plus puissantes et monstrueuses…

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.

PRÉCURSEUR

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.

T-VIRUS

Le T-virus (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 T-virus 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 T-virus 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 T-virus 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.

G-VIRUS

Le G-virus est un dérivé, plus puissant, du T-virus mis au point en 1998 par William Birkin. Le G-virus 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 T-virus, 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-ANTIGENE

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

NE-T VIRUS

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

T-VERONICA VIRUS

Le T-Veronica virus fut crée 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.

GAZ P-EPSILON

D'après les conclusions des recherches effectuées sur le gaz P-Epsilon, il a été démontré que le gaz est capable de neutraliser toute Arme Bio Organique (B.O.W.). En conséquence, il faut utiliser ce gaz dans le cas où une B.O.W. réussirait à s'échapper. Toutefois, nos études ont prouvé que l'efficacité du P-Epsilon a des limites. En effet, il semble qu'un contact prolongé avec ce gaz provoque des mutations défensives et que la B.O.W. génère des anticorps pour limiter les effets du P-Epsilon. Dans certains cas très inquiétants, plusieurs spécimens sont parvenus à absorber et à se nourrir du gaz. L'utilisation du gaz P-Epsilon doit donc être limitée au cas les plus extrêmes.



02. DONNÉES

ARCHÉTYPES

Dans ce jeu, les joueurs n'incarnent pas les personnages importants des jeux Resident Evil mais des alter-egos, des archétypes, d'autres personnages leur ressemblant quelque peu. Les archétypes permettent de se faire une idée des différents personnages que pourront incarner les joueurs dans les scénarios de ce jeu. Ils servent aussi de base à la création. Chaque joueur doit en choisir un avec l'accord du meneur.

TYPE D'HISTOIRES

Suivant le type d'histoires que le MJ souhaite raconter, certains archétypes fonctionnent mieux que d'autres. S'il souhaite faire un remake de Resident Evil 1, où les personnages sont des professionnels entraînés, le meneur demandera à ce que tous les joueurs soient des S.T.A.R.S. S'il aimerait coller au concept de Resident Evil 2, il laissera le choix aux joueurs entre un personnage commun, expérimenté ou policier. Un groupe mixte U.C.B.S. - S.T.A.R.S. s'entraidant dans l'adversité peut aussi être envisagé dans le cadre d'une ambiance à la Resident Evil 3.

Chaque archétype colle plus ou moins bien selon les scénarios. Pour des débutants, pour une première partie, une équipe de joueurs entièrement composée de S*T*A*R*S* est encore le plus simple.

DONNÉES TECHNIQUES

Chaque archétype est affublé d'un ou de plusieurs exemples de personnages incarnant l'archétype dans la série de jeux, d'un descriptif et de données techniques. Ne vous en faites pas si vous ne comprenez pas leurs significations : leurs raisons d'être seront expliquées dans le chapitre suivant. Relisez ce chapitre ensuite. L'intérêt est ici pour les PJ de visualiser quel type de personnage ils vont incarner.

COMBINAISONS

Selon les envies, tous les archétypes sont modifiables ou combinables (surtout au sein des archétypes de S.T.A.R.S.). Une fois que vous maîtriserez bien les règles, n'hésitez pas à jouer avec les "compétences au choix", avec le nombre de points, à en ajouter, à en enlever, pour que l'archétype corresponde plus à vos souhaits.

Exemple : pour obtenir un personnage tel que Chris Redfield, ancien pilote de l'Air Force devenu tireur d'élite chez les S.T.A.R.S. Il suffit de lui donner les compétences suivantes : Armes à feu +3, Corps à corps à +2 et à la place de la compétence au choix : Pilotage (avion) à +2.

EQUILIBRE DE GROUPE

Pour coller de près à l'ambiance du jeu (ou finalement un personnage lambda a quasiment autant de chance de survivre qu'un membre entraîné d'une unité d'élite), les archétypes de personnages sont relativement équilibrés pour que même en cas de groupe mixte (un personnage commun avec des S.T.A.R.S. par ex.), il n'y ait pas de "brebis galeuse".

COMMUN

Exemple: Sherry Birkin.

Un personnage commun est une personne comme les autres, "banale", dont le seul crime est d'être au mauvais endroit au mauvais moment, confronté à des aberrations biologiques. Un personnage commun peut exercer n'importe quelle occupation ou profession (étudiant, journaliste, etc.).

CARACTÉRISTIQUES

* 23 points de caractéristiques à se répartir.
* Minimum 1 point - Maximum 5 points.

COMPÉTENCE

* 1 compétence au choix à +2 (mais pas "Armes à feu" !).

EQUIPEMENT

* Pas de pistolet !
* 3 rubans encreurs.

EXPERIMENTE

Exemples : Claire Redfield, Billy Coen.

Un personnage expérimenté est un personnage "au dessus de la moyenne". Un personnage curieux, vigilant et vif. Il sait vraisemblablement se servir d'une arme et connaît sûrement les gestes qui sauvent (les premiers soins à appliquer en cas d'urgences).

CARACTÉRISTIQUES

* 23 points de caractéristiques à se répartir.
* Minimum 2 points - Maximum 5 points.

COMPÉTENCES

* 2 compétences au choix (maximum +2).

EQUIPEMENT

* 1 pistolet au choix.
* 2 rubans encreurs.

OFFICIER DE POLICE

Exemple : Leon S. Kennedy.

Un policier est un personnage expérimenté, qui connaît la ville où il travaille, les procédures à suivre, les numéros de téléphone à appeler, les petits "trucs" du métier. Il sait tirer avec une arme à feu et sait effectuer les premiers soins.

CARACTÉRISTIQUES

* 23 points de caractéristiques à se répartir.
* Minimum 2 points - Maximum 5 points.

COMPÉTENCES
* Armes à feu à +2.
* Premiers soins à +2.

EQUIPEMENT
* 1 pistolet H&K VP70.
* 1 gilet Pare-balles (4/ 25)
* 2 rubans encreurs.

CHERCHEUR D'UMBRELLA

Exemple : Annette Birkin.

Un chercheur d'Umbrella travaille dans les laboratoires de la firme. Il étudie jour après jour des souches du T-virus et G-virus et ses applications possibles. Sans conscience, il lui faudra se retrouver face au problème B.O.W. pour finalement comprendre pleinement la catastrophe qui s'annonce…

CARACTÉRISTIQUES
* 23 points de caractéristiques à se répartir.
* Minimum 1 point - Maximum 6 points.

COMPÉTENCES
* Médecine à +3.
* Premiers soins à +2.

EQUIPEMENT
* Pas de pistolet !
* matériel de laboratoire (contenant 3 sprays anti-venimeux fonctionnant comme 3 plantes bleues).
* 2 rubans encreurs.

AGENT INFILTRE

Exemple : Ada Wong.

Un agent infiltré peut servir Umbrella ou bien une autre compagnie travaillant dans l'ombre de la première. Toujours est-il qu'un tel agent travaille toujours incognito, changeant de nom, de profession et parfois même de visage entre chaque mission pour ne pas être reconnu. Il s'agit généralement de missions solos au sein d'un groupe.

CARACTÉRISTIQUES
* 23 points de caractéristiques à se répartir.
* Minimum 2 points - Maximum 6 points.

COMPÉTENCES
* 3 compétence au choix à +2 (dont au moins une en rapport direct avec la mission d'infiltration).

EQUIPEMENT
* Un pistolet Beretta M92FS.
* Du matériel en rapport avec la mission donnée.
* 2 rubans encreurs.

BLACKOPS D'UMBRELLA

Exemple : Hunk.

Un membre des Forces Spéciales d'Umbrella agit toujours armé et le visage caché. Il a été entraîné pour agir avec précision et rapidité, la plupart de ses actions ont été répétées des milliers de fois, comme des automatismes, afin d'évacuer le doute qui peut survenir lorsqu'il s'agit d'appuyer sur une gâchette.
Chaque équipe est dirigée par un leader, chargé de donner les ordres au sein du groupe.

CARACTÉRISTIQUES
* 25 points de caractéristiques à se répartir.
* Minimum 2 points - Maximum 6 points.

COMPÉTENCES
* Armes à feu +3.
* Corps à corps à +2.
* 1 compétence au choix à +2.
* Commandement à +3 (uniquement pour le leader). Cette compétence se substitue à la compétence laissée au choix.

EQUIPEMENT
* Un pistolet Glock 17.
* Un pistolet Desert Eagle 50A.E.
* Un couteau de combat M12
* Un fusil d'assaut M14A1
* 1 armure spécifique (7/50)
* Du matériel en rapport avec la mission donnée.
* 1 ruban encreur.

U.B.C.S.

Exemples : Carlos Oliveira, Nicholaï Ginovaef.

Pour connaître l'historique d'Umbrella, le fonctionnement de l'U.B.C.S. ainsi que l'équipement dont disposent ces membres, reportez-vous au chapitre consacré à cette unité d'intervention.

CARACTÉRISTIQUES
* 25 points de caractéristiques à se répartir.
* Minimum 2 points - Maximum 6 points.

COMPÉTENCES
* Armes à feu +3
* 2 compétences au choix à +2.
* Commandement à +3 (uniquement pour le leader). Cette compétence se substitue à l'une des compétences laissées au choix.

EQUIPEMENT
* 1 équipement U.B.C.S. standard.
* 1 ruban encreur.

S.T.A.R.S.

Pour connaître l'histoire et le fonctionnement des S.T.A.R.S. ainsi que l'équipement dont disposent ces membres, reportez-vous au chapitre consacré à cette unité d'intervention.

CHEF DE MISSION

Exemple : Albert Wesker.

Le chef de mission est le leader du groupe Celui qui prend les décisions et qui donne les ordres. Celui qui est félicité et promu lors d'une opération réussie. Celui qui est blâmé et muté lors d'une opération catastrophique.

Le chef de mission n'est pas un archétype à proprement parler. Il est à combiner avec un des archétypes suivant. N'importe quel membres des S.T.A.R.S. peut-être le chef de mission.

COMPÉTENCE
* Commandement à +3. Cette compétence se substitue à la compétence laissée au choix.

TIREUR D'ÉLITE

Exemple : Chris Redfield.

Le tireur d'élite est, comme son nom l'indique, un expert en tir de précision. Il sait parfaitement tirer et, mieux, il sait parfaitement viser. Il s'est longuement entraîné pour arriver à un tel niveau.

CARACTÉRISTIQUES
* 25 points de caractéristiques à se répartir.
* Minimum 2 points - Maximum 6 points.

COMPÉTENCES
* Armes à feu +3
* Corps à corps à +2.
* 1 compétence au choix à +2.

EQUIPEMENT
* 1 fusil Remington M1100 Customisé.
* 1 équipement S.T.A.R.S. standard.
* 1 ruban encreur.

EXPERT EN COMMUNICATION

Exemple : Jill Valentine.

L'expert en communication (aussi appelé "opérateur radio") représente le seul lien avec le quartier général pour l'équipe sur le terrain. Il est le relais entre les membres de son équipe et le QG.

CARACTÉRISTIQUES
* 25 points de caractéristiques à se répartir.
* Minimum 2 points - Maximum 6 points.

COMPÉTENCES
* Communication +3
* Armes à feu +2
* 1 compétence au choix à +2.

EQUIPEMENT
* 1 radio
* 1 équipement S.T.A.R.S. standard.
* 1 ruban encreur.

EXPERT INFORMATIQUE

Exemple : Brad Vickers.

L'expert en informatique de l'équipe est chargé de casser les protections susceptibles de défendre certains accès électroniques importants, de décrypter des informations codées, etc.

CARACTÉRISTIQUES
* 25 points de caractéristiques à se répartir.
* Minimum 2 points - Maximum 6 points.

COMPÉTENCES
* Informatique +3
* Armes à feu + 2
* 1 compétence au choix à +2.

EQUIPEMENT
* 1 ordinateur portable.
* 1 équipement S.T.A.R.S. standard.
* 1 ruban encreur.

EXPERT EN ARMEMENT

Exemple : Barry Burton.

Le travail de l'expert en armement (généralement surnommé "l'armurier") consiste à vérifier et à entretenir l'arme de poing de chacun des membres de l'équipe. Il est chargé de distribuer les armes de services et les équipements avant chaque début de mission.

CARACTÉRISTIQUES
* 25 points de caractéristiques à se répartir.
* Minimum 2 points - Maximum 6 points.

COMPÉTENCES
* Customisation +3
* Armes à feu +2
* 1 compétence au choix à +2.

EQUIPEMENT
* 1 arme supplémentaire customisée (au choix).
* 1 équipement S.T.A.R.S. standard.
* 1 ruban encreur.

EXPERT MÉDICAL

Exemples : Albert Wesker, Rebecca Chambers.

L'expert médical est un médecin de terrain. Il a suivi un cursus universitaire puis un entraînement militaire comme ses co-équipiers. Il est chargé d'assister et de soigner les éventuelles blessés.

CARACTÉRISTIQUES
* 25 points de caractéristiques à se répartir.
* Minimum 2 points - Maximum 6 points.

COMPÉTENCES
* Médecine à +3.
* Premiers soins +3.
* 1 compétence au choix à +1.

EQUIPEMENT
* 1 trousse de soin (contenant 2 sprays désinfectants et un kit de mélange et de préparation des vaccins).
* 1 équipement S.T.A.R.S. standard.
* 1 ruban encreur.

EXPERT EN VÉHICULE

Exemple : Brad Vickers.

L'expert en véhicule ou "spécialiste du transport" est le S.T.A.R.S. habilité à piloter les véhicule de l'équipe : généralement un hélicoptère (mais il peut très bien s'agir d'un avion ou d'un bateau). C'est un excellent pilote qui a fait ses preuves en "milieu hostile".

CARACTÉRISTIQUES
* 25 points de caractéristiques à se répartir.
* Minimum 2 points - Maximum 6 points.

COMPÉTENCES
* Pilotage (hélicoptère) à +3.
* Armes à feu +2.
* 1 compétence au choix à +2.

EQUIPEMENT
* 1 véhicule (en théorie un hélicoptère).
* 1 équipement S.T.A.R.S. standard.
* 1 ruban encreur.

EXPERT DÉMINEUR

Exemple : Jill Valentine.

L'expert démineur est un spécialiste des explosifs, du désamorçage de bombes et de mines. Il a à son actif de nombreuses heures de théorie et de pratique. Il sait mieux que quiconque d'entre le fil bleu ou le fil rouge, celui qui doit être sectionné.

CARACTÉRISTIQUES
* 25 points de caractéristiques à se répartir.
* Minimum 2 points - Maximum 6 points.

COMPÉTENCES
* Crochetage +3.
* Armes à feu +2.
* 1 compétence au choix à +2.

EQUIPEMENT
* 1 trousse de crochetage (passe-partout et cie).
* 1 équipement S.T.A.R.S. standard.
* 1 ruban encreur.

ECLAIREUR

Exemple : Kenneth J. Sullivan.

Lors des missions, l'éclaireur est chargé d'ouvrir la marche et de sécuriser étape par étape les différents secteurs qui vont être ensuite empruntés par les membres de son équipe. Son rôle est primordial pour le bon déroulement des opérations.

CARACTÉRISTIQUES
* 25 points de caractéristiques à se répartir.
* Minimum 2 points - Maximum 6 points.

COMPÉTENCES
* Discrétion +3.
* Armes à feu +2.
* 1 compétence au choix à +2.

EQUIPEMENT
* 10 bâtons lumineux (cyalume).
* 1 équipement S.T.A.R.S. standard.
* 1 ruban encreur.

CRÉATION

AVANT-PROPOS

Créer un personnage pour ce jeu est très simple. Il suffit de suivre les 6 étapes décrites ci-dessous. Reportez-vous à la feuille de personnage vierge qui se trouve dans ce jeu pour repérer les différents endroits où retranscrire les informations de votre personnage.

ETAPES DE CREATION

Voici les différentes étapes de création d'un personnage pour ce jeu.

ETAPE N°1 : CHOISIR UN ARCHÉTYPE

Choisissez un archétype dans le chapitre qui leur est consacré et inscrivez son nom sur la fiche de personnage. Si c'est votre première partie, choisissez un archétype parmi ceux des S*T*A*R*S*.

ETAPE N°2 : LE PERSONNAGE

Réfléchissez au personnage que vous souhaiteriez incarner en fonction de votre archétype : son nom et son prénom, son âge, sa taille, son poids, son apparence, son caractère. Une fois que vous avez trouvé, inscrivez ses informations sur la fiche de personnage. Une case est d'ailleurs prévue pour que vous puissiez dessiner son visage.

ETAPE N°3 : LES CARACTÉRISTIQUES

Chaque archétype a un nombre précis de points de caractéristiques à répartir, ainsi qu'un minimum et un maximum. Les caractéristiques sont comprises entre 1 et 6 et la moyenne est de 3. Tout en suivant les indications de votre archétype, répartissez ces points comme bon vous semble.

ETAPE N°4 : LES COMPÉTENCES

De la même manière que les caractéristiques, les archétypes ont des compétences précises. Inscrivez sur votre feuille de personnages les compétences de l'archétype et, s'il est indiqué que vous avez une ou plusieurs compétences au choix, choisissez-les parmi celles décrites dans ce chapitre.

ETAPE N°5 : LES POINTS DE VIE

Regardez vos caractéristiques. Additionnez votre score de Force et votre score de Constitution. Divisez ce résultat par 2 (arrondissez au supérieur si votre résultat est un chiffre à virgule). Ajoutez 1. Le chiffre obtenu est le nombre de cases blanches par lignes que possède votre personnage dans le "Statut E-CG". Les cases en excès doivent être totalement noircies.

Par exemple, si votre personnage obtient un résultat de 5, il possède une ligne avec 5 cases blanches et la sixième case doit être noircie. Elle "n'existe pas".

ETAPE N°6 : LES INFORMATIONS

Chaque archétype possède un équipement précis. Les armes doivent être rapportées sur la fiche de personnage dans la case "Armes", les rubans encreurs doivent être inscrits dans la case "Rubans Encreurs", les protections éventuelles dans les cases de "Protection", le reste doit être noté dans la case "Inventaire".

FIN

La création de personnage est terminée. La suite de ce chapitre détaille chacune de ces différentes étapes pour vous permettre de mieux comprendre la raison d'être et la signification des différentes données de votre personnage.

1 & 2. ARCHETYPE ATYPIQUE

Avant d'aborder les détails technique du jeu, chaque joueur doit choisir un archétype avec l'accord de son MJ (à choisir parmi ceux présentés dans le chapitre précédent). Une fois le choix de l'archétype effectué, le joueur doit réfléchir un peu au personnage qu'il va incarner, sa personnalité, ses motivations, ses qualités et défauts, ses tics : ce qui va le rendre différent des autres personnages. Voici quelques questions toutes simples, utiles pour aider le joueur à mieux cerner son personnage: A-t-il une famille ? Des amis ? Quel est son caractère ? Comment se comporte-il généralement ? Est-il égoïste ? Calme ? Colérique ? Distrait ? Cynique ? Extravagant ? Optimiste ? Pessimiste ? Quels sont ses défauts et ses qualités ? Qu'est ce qui lui fait peur ? Quels sont ses loisirs ? Qu'est ce qui le particularise par rapport aux autres ? L'âge ? La couleur de sa peau ? Sa nationalité ? Un signe particulier ?

Toutes ces questions n'ont pas obligatoirement de réponses à trouver. Il s'agit simplement d'une aide pour réfléchir à son personnage.

3. CARACTERISTIQUES

Les caractéristiques sont la base du personnage. Elles permettent de se faire une idée des capacités physiques et mentales du personnage : fort, faible, gros, maigre, grand, petit, habile, maladroit, cultivé, idiot, observateur, tête en l'air, charmeur ou désagréable. Ces caractéristiques, au nombre de 6, sont séparées en 2 groupes : les caractéristiques physiques et les caractéristiques mentales.

Les 3 caractéristiques physiques sont les suivantes :

La force (abréviation : FOR)
Cette caractéristique représente la puissance du personnage mais aussi la capacité à tirer partie de sa musculature. Elle sert lors d'efforts physiques violents.

La constitution (abréviation : CON)
La constitution représente l'endurance, la résistance aux blessures, à la faim et aux maladies. Elle signifie aussi la condition physique. Une forte constitution peut signifier que le personnage est grand ou obèse (au joueur de choisir).

L'agilité (abréviation : AGL)
L'agilité reflète le contrôle du personnage sur son corps. Elle représente les réflexes, la coordination des membres et la souplesse. L'agilité permet d'esquiver un coup de poing ou de nouer une corde solidement.

Les 3 caractéristiques mentales sont les suivantes :

Le charisme (abréviation : CHA)
Le charisme représente la personnalité, le charme, la capacité à séduire par les mots, l'aura émanant du personnage.

L'esprit (abréviation : ESP)
L'esprit mesure la capacité de réflexion du personnage : son raisonnement, sa culture générale, sa vivacité, sa lucidité, sa volonté, sa capacité de mémorisation et son sang-froid.

La perception (abréviation : PER)
La perception représente la faculté d'observation et le degré d'attention du personnage. Elle permet de remarquer les détails, même insignifiants.

POINTS A REPARTIR

Chacune de ces 6 caractéristiques possède un niveau (un score) variant entre 1 et 6 (la moyenne est comprise entre 3 et 4). Ce sont ces "niveaux" qui permettent d'évaluer le personnage.

1 équivaut à un handicap très important (pour un personnage c'est tout simplement injouable) et 6 équivaut à un niveau prodigieux (génie ou athlète des jeux olympiques). Généralement les niveaux sont donc compris entre 2 et 5.

Chaque archétype possède un nombre de points à répartir, comme le souhaite le joueur, entre les 6 caractéristiques et à inscrire juste à côté de ceux-ci sur sa feuille de personnage. Chaque archétype possède à la création un niveau minimum et maximum qui ne peut être dépassé. Ces niveaux pourront ensuite, avec l'expérience, évoluer jusqu'à 6 (pour ceux qui auraient une limitation de 5 à la création) mais pas à la création.

4. COMPETENCES

Les compétences servent à particulariser le personnage. Elles indiquent les domaines où il est meilleur que la moyenne des gens. Il s'agit de ses domaines de prédilection.

Exemple : Chris Redfield, ancien pilote de l'Air Force devenu tireur d'élite chez les S.T.A.R.S. possède une compétence d'arme à feu, de combat au corps à corps et de pilotage. Il s'agit des 3 domaines où il excelle particulièrement.

Un personnage qui ne possède pas une compétence ne signifie pas nécessairement qu'il ne sait pas "faire". Ne pas posséder une compétence indique simplement que le personnage ne sort pas du lot concernant cette action. Il n'est ni meilleur ni moins bon que la moyenne.

Exemple : un personnage qui ne posséderait pas la compétence Tirer avec une arme à feu, ne signifie pas qu'il ne sait pas utiliser un pistolet. Le personnage ne sait simplement pas manier une arme à feu mieux que la plupart des gens. Il n'a pas l'habitude d'effectuer cette action.

Chaque compétence est chiffrée avec +1, +2 ou +3. Ces trois niveaux de compétences permettent d'évaluer la puissance des compétences, s'il s'agit d'une compétence principale (+3), d'une compétence secondaire (+2) ou d'une compétence mineure (+1).

Exemple : à ses débuts, Chris Redfield possédait les compétences suivantes : Armes à feu +3, Corps à corps à +2 et Pilotage (avion) à +2. Une compétence principale et deux compétences secondaires.

À l'instar des caractéristiques, chaque archétype possède un certain nombre de compétences et de points de compétences. Elles sont à inscrire à l'endroit prévu à cet effet sur la feuille de personnage.

Certaines compétences sont laissées "au choix" du joueur qui devra choisir l'une d'entre-elles parmi la liste des compétences décrites ci-dessous (toujours avec l'accord du meneur, bien sur).

DESCRIPTIONS DES COMPETENCES

Voici une liste des 12 compétences existantes dans ce jeu. Chaque compétence couvre un domaine de connaissance ou un savoir-faire. 3 compétences couvrent des champs précis de connaissances et seuls les personnages les possédant peuvent y avoir recours (Customisation, Médecine et Pilotage).

Armes à feu
Un personnage possédant la compétence Armes à feu sait tirer avec de telles armes. Il a suivi un enseignement théorique et pratique pour parvenir à les utiliser de façon performante.

Armes blanches
Un personnage possédant la compétence Armes blanches sait utiliser efficacement des armes à "lames" : couteaux, haches, épées, etc. Il a suivi des cours ou un entraînement afin d'apprendre à s'en servir.

Commandement
Un personnage possédant la compétence Commandement sait se faire entendre des autres. Habilité à donner des ordres, il connaît les ruses et les stratégies à utiliser contre l'ennemi ou les procédures à suivre dans un milieu hostile.

Communication
Un personnage possédant la compétence Communication sait établir et repérer un canal radio. Il connaît et emploie une multitude de langages.

Corps à corps
Un personnage possédant la compétence Corps à corps

sait se battre en combat rapproché. Il a suivi des cours ou un entraînement afin d'apprendre à se battre.

Crochetage
Un personnage possédant la compétence Crochetage sait ouvrir des portes avec un simple trombone et désamorcer les pièges et les explosifs. Il est habile de ses doigts.

Customisation
Un personnage possédant la compétence Customisation sait apporter des modifications aux armes pour qu'elles soient plus agréables à manier (cf. le chapitre Arsenal pour plus de précision). Seuls les personnages possédant cette compétence peuvent customiser des armes.

Discrétion
Un personnage possédant la compétence Discrétion sait se cacher et être discret. Le personnage parvient à ne pas faire de bruit en se déplaçant et sait se contorsionner pour se dissimiler aux regards.

Informatique
Un personnage possédant la compétence Informatique sait programmer des logiciels et pirater des systèmes de sécurité. Il sait se jouer des alarmes et autres protections électroniques.

Médecine
Un personnage possédant la compétence Médecine sait établir un diagnostic, concocter des antidotes et possède des connaissances en biochimie (cf. Règles, Statut-E-CG). Seuls les personnages possédant cette compétence peuvent concocter des vaccins.

Pilotage (véhicule)
Un personnage possédant la compétence Pilotage sait "conduire" des véhicules autres que des voitures : hélicoptère, avion ou bateau. Un personnage possédant cette compétence ne sait pas piloter ces trois véhicule, il doit en choisir un seul (s'il veut piloter plusieurs véhicules, il doit rependre cette compétence autant de fois qu'il souhaite piloter de véhicules différents : hélicoptère, avion ou bateau). Seuls les personnages possédant cette compétence peuvent piloter ce genre de véhicule.

Premiers soins
Un personnage possédant la compétence Premiers Soins sait effectuer les gestes qui sauvent sur une personne blessée (cf. Règles, Statut-E-CG).

5. STATUT E-CG

L'état physique d'un personnage est mesuré par un E-CG (Electro-cardiogramme) sur une échelle de 4 qualificatifs et d'un code couleur indiquant la gravité de son état. Sur la feuille de personnage le Statut E-CG d'un personnage est composé de 4 lignes représentant les 4 stades par lesquels peut passer un personnage. Les 6 cases par ligne indiquent la résistance physique de chaque personnage.

Certaines personnes sont moins résistantes que d'autres et se fatiguent plus vite. Pour simuler ce fait, les personnages n'ont pas tous le même nombre de cases blanches par lignes. Pour connaître le nombre de cases que possède un personnage il faut additionner les scores de FOR et de CON, diviser le résultat par 2 (arrondi au supérieur) et ajouter 1. Les cases en excès doivent être noircies.

Mathématiquement ça donne à peu près ça :
(FOR + CON / 2) + 1 = nombre de cases. Si vous n'avez pas tout compris à ces dernières lignes, voici un exemple…

Eric Stamos possède une FOR de 4 et une CON de 3. Julien additionne ces deux caractéristiques, ce qui donne 7. Divisé par 2, il obtient 3,5 mais arrondi au supérieur, 3,5 devient 4. En ajoutant +1 à 4, le résultat final devient 5. Il noircit donc uniquement la dernière case de chaque ligne. Si le résultat obtenu avait été 3, les 3 dernières cases auraient dues être noircies. Si le résultat avait été 6, aucune case n'aurait été rayée. Si le résultat avait été de 7, aucune case n'aurait été noircie non plus mais aucune case n'aurait été rajoutée.

6. INFORMATIONS DIVERSES

Chaque archétype possède des objets particuliers (armes, protection, rubans) qu'il faut noter aux endroits appropriés.

SANG-FROID

Chaque personnage, quel qu'il soit, possède 5 dés de sang-froid à la création de personnage. Leur utilisation sera expliquée dans le chapitre suivant.

INVENTAIRE

C'est ici que l'on note l'équipement et les objets que le personnage transporte sur lui mis à part ses habits et/ou son équipement de base : un briquet, ses papiers d'identité, etc. Contrairement aux jeux, chaque personnage peut transporter autant d'objets qu'il le souhaite.

RÈGLES

GO !

Le chapitre précédent vous a décrit la manière de créer un personnage. Ce chapitre-ci vous expliquera comment gérer les actions des personnages. Si vous souhaitez être MJ vous devez impérativement lire ce chapitre, c'est en effet le meneur (et lui seul) qui sera l'arbitre de la partie, celui qui fera appliquer les règles et qui aura le dernier en mot en cas de contestation d'un des joueurs. Les règles peuvent vous sembler obscures de prime abord, aussi n'hésitez pas à les relire 2 ou 3 fois pour être sûr de bien les avoir assimilées. Des exemples émaillent toutes les explications pour vous permettre de les comprendre plus facilement.

JE SUIS SIMPLEMENT JOUEUR (ET PAS MJ), DOIS-JE CONNAÎTRE LES RÈGLES ?

Bonne question mon cher ami. Et bien non, vous n'êtes pas obligé, votre MJ peut vous expliquer au cours du jeu comment elles fonctionnent, mais si au préalable vous avez pris connaissance de celles-ci, c'est bien sûr, plus confortable. Un peu de la même manière que si vous prenez le temps de lire la notice d'un jeu vidéo avant de commencer à jouer pour la première fois. Connaître les règles pour un PJ permet de faciliter la tache du MJ qui ne perd ainsi pas de temps à les expliquer (lui qui a déjà un travail conséquent à fournir : connaître un scénario et le mettre en scène). Donc si vous êtes pas trop flemmard et que vous avez vraiment envie de passer une bonne soirée, de la meilleure façon possible, en mettant toutes les chances de votre côté : lisez les règles.

RESOLUTION D'ACTIONS

Nous voici arrivé au point de règle le plus important du jeu : Comment savoir si l'action tentée par un personnage fonctionne ?

Le joueur explique au meneur ce qu'il souhaite que son personnage accomplisse. Le meneur détermine alors le duo de caractéristiques le plus en rapport avec l'action tentée. Le joueur lance deux dés. Pour réussir son action, le résultat du jet doit être égal ou moindre au score des deux caractéristiques additionnées. Si le résultat est supérieur, c'est un échec.

Exemple : Julien souhaite que son personnage Eric Stamos, tireur d'élite du S.T.A.R.S. grimpe le long d'une gouttière pour escalader un mur. Le meneur pense que les deux caractéristiques qui entrent en jeu lorsqu'il s'agit de grimper un mur sont la FORCE et l'AGILITE. Il demande donc à Julien d'effectuer un jet de FOR+AGL. Le personnage de Julien a 4 en Force et 4 en Agilité. Il doit donc avec ses deux dés faire un score inférieur ou égal à 8. Il lance les dés et obtient 5 et 3, ce qui fait 8. Il réussit son jet de peu et parvient à grimper le long de la gouttière. Il aurait fait 5 et 4 (donc 9), il aurait raté son action.

Si aucun duo de caractéristiques n'est en rapport avec l'action que souhaite effectuer le joueur, le meneur peut décider de n'utiliser qu'une seule caractéristique qui sera multipliée par deux.

Exemple : Le meneur souhaite savoir si Eric, le personnage de Julien, remarque que quelqu'un l'observe. Seul la PERCEPTION entre ici en compte. Il demande donc à Julien de faire un jet de PER x 2. Son personnage possède 3 en Perception, ce qui, multiplié par deux, lui fait 6. Il lance les dés et obtient 4 et 3, le jet est raté. Eric ne s'aperçoit pas que quelqu'un est en train de l'espionner et Julien ne sait pas pourquoi son MJ lui a demandé de faire ce jet de dés…

POUR RÉUSSIR UNE ACTION

Lancer 2 dés et obtenez un résultat en dessous ou égal aux 2 caractéristiques choisies par le MJ.

EXEMPLES DE DUOS DE CARAC.

Chercher des informations	**ESP + PER**
Combattre le poison	CON x 2
Commander un groupe	CHA + ESP
Conduire une voiture en état de stress	AGL + PER
Courir	FOR + CON
Crocheter une serrure	AGL + PER
Culture générale, connaissances	ESP x 2
Customiser une arme	AGL + ESP
Désamorcer une bombe	AGL + ESP
Ecouter, sentir, goûter, toucher	**PER x 2**
Elaborer un antidote	ESP x 2
Escalader un mur	FOR + AGL
Esquiver un coup	AGL + PER
Etablir une liaison radio	ESP + PER
Être discret	AGL x 2
Faire un garrot (premiers soins)	AGL + ESP
Garder son sang-froid	ESP x 2
Grimper à une corde	FOR x 2
Intimider ou influencer quelqu'un	**CHA + ESP**
Jouer la comédie	CHA + ESP
Lancer un objet avec précision	AGL + PER
Lancer un objet loin	FOR + AGL
Piloter	AGL + PER
Pirater un système de sécurité	ESP x 2
Remarquer un détail, observer	PER x 2
Réparer de la mécanique	AGL + ESP
Se battre	FOR + AGL
Utiliser une arme à feu	AGL + PER
Utiliser une arme blanche	**FOR + AGL**

COMPÉTENCES

Si une compétence est en rapport avec l'action que tente le personnage, le score de compétence doit être pris en compte pour le résultat.

Exemple : Eric possède la compétence "corps à corps" à +2. Un zombie arrive sur lui et il ne lui reste plus que son couteau de combat. Le duo de caractéristiques est ici FOR+AGL. Eric a 4 en Force, 4 en Agilité mais aussi +2 car sa compétence entre ici en jeu (combat de corps à corps). Il doit donc faire 10 ou moins pour réussir son coup.

BONUS ET MALUS

Dans certaines circonstances, les actions d'un personnage peuvent être plus difficiles (ou plus faciles) à réaliser qu'habituellement. Il est plus difficile de conduire quand il pleut, de viser un zombie en pleine tête ; il est plus facile de grimper à un mur quand il existe des appuis, etc.

Une échelle de modification permet donc au meneur de simuler ces différentes difficultés ou facilités. Cette échelle est comprise en -4 et +4 et est à ajouter au résultat d'un jet de dés. Un malus de -4 signifie que l'action est très dure à réaliser tandis qu'un bonus de +4 indique que l'action est quasiment impossible à rater (il ne devrait même pas y avoir de jet à faire, tellement elle paraît simple).

Le MJ est seul juge quant à l'estimation de la valeur de ces bonus et malus ainsi qu'aux situations qui requièrent leurs applications.

MARGE

La marge est la différence entre le total du duo de caractéristiques et le résultat du jet de dés. Cette marge informe sur la qualité de l'action, qu'elle soit réussie ou ratée. On parle de marge de réussite (MR) quand le jet est réussi et de marge d'échec (ME) quand le jet est raté. Un jet réussi de justesse (avec une marge nulle, égale à 0) indique que le personnage a réussi son action de peu. Un jet avec une grande marge de réussite indique que le personnage a parfaitement réussi son action et, qu'en plus, il n'a pas éprouvé de difficulté particulière. Inversement, un jet avec une grande marge d'échec indique que le personnage a copieusement raté son action et qu'il lui arrive peut-être même quelques désagréments (à la discrétion du meneur)...

Exemple : Eric est parvenu à grimper le mur "pile-poil", sa marge de réussite (sa MR) était de 0. Le personnage a tout juste réussi son action. Il s'en est fallu de très peu... Si Eric avait complètement raté son action (par exemple avec une marge d'échec -ME- de 4), le MJ aurait pu décider qu'Eric était tombé en cours d'escalade, qu'il avait fait beaucoup de bruits et que des zombies l'avaient entendu…

CRITIQUE

Quand le résultat d'un jet d'action est un double 6, c'est un échec critique (EC) : le jet est obligatoirement raté (et cela même si le personnage possède les deux caractéristiques requises à 6). Inversement quand le résultat des deux dés est un double 1, c'est une réussite critique (RC) : l'action est obligatoirement réussie.

Ces doubles sont toujours extrêmes, ils produisent souvent des effets spectaculaires. Un EC indiquera que le personnage a incroyablement raté son action : il tentait de grimper un mur de pierre ? Il rate son action, tombe, se blesse (perd des points de vie) et rameute un Hunter ! Une RC indiquera que le personnage a prodigieusement réussit son action : il voulait grimper ce haut mur ? Il le fait sans aucune difficulté et peut même tirer quelques coups de feu en contrebas sur des zombies, on pourrait croire qu'il court à la verticale !

Attention, il existe toutefois deux cas de figures où un double 1 et un double 6 n'engendrent pas de RC ni d'EC : Si un personnage possède deux caractéristiques à 6 et que le résultat de son jet de dés en rapport est un double 6 alors il ne s'agit que d'un échec standard. Le personnage n'a pas réussi son action mais il ne lui arrive rien de particulier.

Si un personnage possède deux caractéristiques à 1 et que le résultat de son jet de dés en rapport est un double 1 alors il ne s'agit que d'une réussite standard. Le personnage a réussi son action de peu mais il ne la réussit pas particulièrement.

STATUT E-CG

Les points de vie d'un personnage sont mesurés par un E-CG (Electro-cardiogramme) sur une échelle de 4 qualificatifs et d'un code couleur indiquant la gravité de son état : Ok (vert), Attention (jaune), Attention (orange), Danger (rouge). "Ok" indique que la santé du personnage est parfaite tandis que "Danger" signifie que le personnage est dans un état grave, proche de la mort.

A partir du stade Attention (orange), un malus est appliqué aux jets d'action physique du PJ pour simuler la fatigue et la douleur liées aux blessures.

Ok (vert)
Le personnage est en parfaite santé physique. Il est au mieux de sa forme et n'a aucun problème particulier. Rien à signaler. Un personnage en bonne santé débute le jeu à ce stade.

Attention (jaune)
Le personnage est blessé légèrement ce qui ne l'empêche pas de se mouvoir ni de se battre.

Attention (orange)
Le personnage est sérieusement blessé. Il a du mal à courir, boite un peu et subit une gêne dans ses mouvements.



Le personnage subit un malus de (-2) à tous les jets qui requièrent son physique.

Danger (rouge)
Le personnage est gravement blessé. Il se traîne presque et éprouve de sérieuses difficultés à marcher. Le personnage subit un malus de (-4) à tous les jets qui requièrent son physique. La prochaine blessure qu'il subira peut lui être fatale… Arrivé à 0 si ses points de vie ne sont pas remontés à 1 avant son prochain tour (grâce par exemple aux premiers soins) le personnage est considéré comme mort.

PERTE DE POINTS DE VIE

Le Statut E-CG diminue à chaque fois que le personnage est blessé ou empoisonné. A chacune de ces occasions, le personnage perd des points (et par conséquent le joueur doit rayer un certain nombre de cases). Quand toutes les cases d'un stade sont remplies, le personnage descend au stade inférieur et ainsi de suite.

Dans les cas de blessures résultantes d'une confrontation, quelques règles simples facilitent la résolution de ce genre d'affrontement. Chaque arme provoquant la perte d'un certain nombre de points de vie (voir CONFRONTATION ci-dessous).

Lorsqu'un personnage est empoisonné, les points de vie se perdent différemment (voir EMPOISONNEMENT).

RÉCUPÉRATION

Un personnage qui n'est pas mort finira forcément par guérir. Il suffit d'avoir un peu de temps pour se remettre de ses blessures (ce qui n'est généralement pas possible lors d'une mission). Avec un minimum de repos le personnage regagne 1 stade par semaine (une ligne). En utilisant des médicaments ou des plantes particulières, le personnage peut regagner des points de vie plus rapidement (voir le chapitre Matériel). La guérison se terminant quand le personnage retrouve un statut "Ok" vierge.

Un personnage secouriste, médecin ou qui connaît les premiers soins, peut s'il réussit son jet de secourisme (AGL+ESP) permettre au personnage blessé d'ignorer totalement les malus en rapport avec sa blessure (Attention -orange et Danger -rouge) et il permet aussi de maintenir en vie une personne dont les points de vie seraient tombés à 0 (auquel cas les points de vie sont maintenus à 1 case). À l'inverse, s'il rate son jet le malus est augmenté de 1 et si le personnage n'a plus de case vierge, il est définitivement perdu.

CONFRONTATION

Parmi toutes les actions que peut accomplir un personnage, les affrontements physiques ont une place à part. La manière de les mettre en scène est plus complexe et plus détaillée car elle détermine souvent la mort ou la survie des personnages.

TOUR

Un tour est une période de temps très courte d'environ 3 secondes durant laquelle un personnage peut accomplir une action. Compte comme une action : attaquer, se défendre (esquiver ou parer une attaque), courir (fuir ou poursuivre un adversaire) ou recharger son arme. Les tours ne sont utilisés que lors de confrontations et ils se succèdent les uns après les autres tant que la confrontation n'est pas terminée. Un personnage peut parcourir une distance égale à son AGLx2 mètres par tour.

INITIATIVE

Lors d'un affrontement, il est important de savoir qui agit le plus rapidement entre un personnage et son adversaire. Cela dépend de l'agilité et de la perception des protagonistes. En termes de jeu, lors d'une confrontation chaque protagoniste effectue un jet d'AGL+PER. La marge de réussite la plus élevée indique le personnage qui agit en premier. Si deux personnages obtiennent une marge identique, ils agissent en même temps. Si un personnage obtient une Réussite Critique, il agit directement en premier quelle que soit sa Marge de Réussite. Inversement, si l'un des personnages obtient un Echec Critique, il n'agit pas et est privé d'action durant ce tour.

Une fois désigné celui qui agit en premier (qu'importe que ce soit un PJ ou un PNJ), les autres initiatives n'ont plus d'importance. Le joueur ayant l'initiative explique ce qu'il souhaite que son personnage accomplisse. Puis les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, chaque protagoniste peut tenter une action. Lorsqu'autour de la table vient le tour du MJ (s'il n'a pas eu l'initiative), celui-ci fait agir chacun des PNJ qu'il incarne. L'initiative se relance au début de chaque tour.

VISEE

Viser avec un pistolet un endroit précis quel qu'il soit est plus difficile que tirer dans une direction. C'est pourquoi des malus doivent être donnés au jet de tir d'un personnage visant un bras, une jambe, une tête, un cœur ou un œil. Un personnage tirant "au jugé" sans véritablement viser une partie précise ne subit aucun malus.

Tirer sans viser précisément 0
Viser un bras ou une jambe -1
Viser une tête, une main ou un cœur -2
Viser un œil -3

PORTEE

De la même manière que viser un endroit précis est ardu, tirer sur une cible éloignée l'est tout autant. Des bonus ou des malus doivent être appliqués suivant la distance séparant le tireur de sa cible.

À bout portant +2 (entre 1 et 5 mètres)
Courte +1 (entre 5 et 10 mètres)
Moyenne 0 (entre 10 et 20 mètres)
Longue -1 (entre 20 et 50 mètres)
Etendue -2 (à plus de 50 mètres)

PRENDRE SON TEMPS

Un personnage peut prendre le temps de viser sa cible durant un combat. Chaque tour qu'il passe à viser sa cible lui donne un bonus de +1 à son jet. Il ne peut pas passer plus de 3 tours complets à viser sa cible (pour un maximum de +3).

DOMMAGES

Lors d'une confrontation physique si une personne est touchée, elle perd des points de vie. Cette perte se calcule en fonction des dommages causés par l'arme auxquels on ajoute la Marge de Réussite du jet d'action (FOR+AGL pour une bagarre ou un affrontement à l'arme blanche, AGL+PER pour une arme à feu) :

Si la MR est de 0, on n'ajoute rien aux dommages
Si la MR est de 1, on ajoute +1 aux dommages
Si la MR est de 2, on ajoute +2 aux dommages
Si la MR est de 3, on ajoute +3 aux dommages
Si la MR est de 4, on ajoute +4 aux dommages
Si la MR est de 5, on ajoute +5 aux dommages
Ainsi de suite…

Les armes et les dégâts qu'elles occasionnent sont décrits dans le chapitre "Arsenal".

Exemple : Le personnage de Julien se fait tirer dessus par un homme armé d'un pistolet Beretta M92FS. Le meneur effectue un jet comme s'il jouait le tireur. Il sait que cet homme n'est pas un professionnel et qu'il souhaite juste se défendre, il estime donc que l'AGL + PER du tireur est de 5. Il lance les dés et obtient 3. La différence, la marge est de 2. En conséquence aux dommages de l'arme à feu (2D6+1) doivent être ajouté la Marge de Réussite de +2, ce qui donne 2D6+3. Le meneur lance les deux dés et obtient 3 et 4. Le personnage de Julien perd donc 10 points de vie (3 + 4 + 3).

PROTECTION

Une veste en cuir, un casque de moto, un gilet en Kevlar sont des protections susceptibles d'encaisser quelques dommages. Ces dommages ainsi amortis ne sont pas à déduire de la santé physique du personnage.

Chaque protection en absorbe un certain nombre. Si les points ne sont pas tous absorbés par la protection, l'excédent est à soustraire de la santé physique du personnage. Chaque dommage que reçoit la protection réduit son efficacité. Lorsque le cumul de ces points est égal ou dépasse un certain seuil (indiqué dans Durée de vie), la protection n'est plus d'aucune utilité et ne protège plus le porteur. Elle est trop usée et est bonne à jeter.

Exemple : Le personnage de Julien vêtu d'une veste de cuir se fait tirer dessus. Le tir lui fait perdre 8 points de santé physique mais Julien déduit la protection de la veste de cuir que son personnage porte, qui le protège d'1 point. Il ne perd donc que 7 points. Sa veste de cuir, trouée, ne peut plus le protéger que de 2 points…

Voici les différents types de protections, leurs qualités et leurs durées de vie (le cumul de dommages qu'elles peuvent supporter avant d'être bonne à jeter) :

NOM	PROTECTION	DURÉE
Veste de cuir	absorbe 1 point	3 points
Gilet Kevlar*	absorbe 2 points	25 points
Gilet Pare-balles*	absorbe 3 points	25 points
Gilet des S.T.A.R.S.*	absorbe 4 points	25 points
Gilet de l'U.B.C.S.*	absorbe 4 points	30 points
Armure des BlackOps**	absorbe 7 points	50 points
Casque Moto ***	absorbe 2 points	10 points
Casque Kevlar ***	absorbe 5 points	20 points
Casque Acier ***	absorbe 6 points	20 points

* Ces gilets ne protègent que le tronc. Si un porteur se fait toucher le bras ou la jambe, il n'est pas protégé.
** Ce type d'armure, très lourde, inflige un malus de 2 aux compétences physiques.
*** Les casques ne protègent bien évidemment que la tête.

DÉCRIRE UN COMBAT

Un bon dessin vaut mieux qu'un long discours et c'est tout à fait approprié lors d'un affrontement. Si vous expliquez qu'il y a 2 zombies au fond du couloir, dessiner un plan des lieux n'a pas beaucoup d'intérêt. Par contre si les personnages arrivent dans un entrepôt où se trouvent de nombreuses caisses gênant leurs visions et que plusieurs zombies arrivent d'un peu partout, il peut être intéressant de dessiner rapidement un schéma sur une feuille volante. Le MJ indique où se trouvent les ennemis si les personnages peuvent les voir et les PJ indiquent où ils se situent. Il devient alors facile de savoir qui fait quoi. La description en sera d'autant plus claire et les actions plus fluides et compréhensibles par tous.

EMPOISONNEMENT

Les morsures ou les griffures de certaines créatures venimeuses sont porteuses de poison. Si un personnage est empoissonné, il se met à perdre régulièrement des points de vie.

Toutes les cinq minutes (ou quand le MJ le souhaite) le PJ doit faire un jet de CONx2. S'il est réussi, le personnage ne perd qu'1 point de vie (une seule case). S'il est raté, il perd 1D6 points de vie. Son organisme lutte contre l'empoisonnement et tente d'empêcher sa prolifération à l'intérieur de son corps mais s'il ne trouve pas rapidement un antidote (cf. Matériel : plante bleue), il décèdera.

SANG-FROID

Chaque personne possède 5D de Sang-froid. Ces dés servent de deuxième chance au PJ car ils permettent de relancer des dés. Lorsqu'un personnage rate un jet d'action, il peut s'il le souhaite, relancer un des deux dés ou la totalité de ceux-ci en espérant obtenir un résultat positif. Chaque dé relancé diminue d'1D sa réserve de dés de sang-froid.

Les personnages peuvent donc relancer 5 dés par séance. Une fois utilisés, ils disparaissent mais ces dés se regagnent à chaque début de séance. Ils ne se conservent pas d'une séance à l'autre et ne s'additionnent donc pas non plus.

INK RIBBON

Sous cet étrange terme se cache la sauvegarde de la série des Resident Evil. Dans ces différents jeux, si un personnage transporte sur lui un ruban encreur et qu'il trouve une machine à écrire, le joueur peut sauvegarder la partie. Si le personnage meurt par la suite, il pourra repartir de ce point de sauvegarde.

Ici le concept a - en partie - été repris.

RUBAN ENCREUR

Suivant les archétypes, à la création, chaque personnage possède un nombre plus ou moins important de rubans encreurs (entre 1 et 3).

Un ruban permet de “sauvegarder” l'état physique dans lequel se trouve le personnage au moment de son utilisation. S'il se trouve dans le statut “Attention (jaune)” lorsque ses points de vie tomberont à 0 il reviendra au début du stade “Attention (jaune)”. S'il utilise un ruban lorsqu'il se trouve dans le statut “Ok (vert)”, lorsqu'il mourra il reviendra à ce premier stade.

Lorsqu'un joueur souhaite sauvegarder son personnage, il doit l'annoncer, puis déduire un ruban encreur de sa réserve de rubans (s'il en possède plusieurs) et inscrire, dans la case Machine à écrire, la couleur du statut à laquelle il a sauvegardé.

Exemple : Julien a décidé de sauvegarder son personnage qui est pour l'instant Ok (vert). Il l'annonce au MJ et à ses camarades. Eric ne possède qu'un ruban encreur. Dans la case Rubans Encreurs, Julien efface le 1 pour y inscrire 0 et écrit Vert dans la case Machine à écrire.

Si un personnage n'a pas utilisé de ruban encreur et que ses points de vie tombent à 0, il est mort. Chaque ruban encreur utilisé est définitivement perdu. Le PJ ne regagne pas ses rubans encreurs initiaux au début de chaque scénario. Il doit donc toujours veiller à les utiliser avec parcimonie.

À moins que vous n'en décidiez autrement, ces rubans n'existent pas “réellement” dans l'univers où les personnages vivent. Ils ne transportent pas vraiment sur eux des rubans encreurs.

CONDITIONS DE SAUVEGARDE

Par rapport à la série de jeux, il n'est pas nécessaire de trouver des machines à écrire dans des endroits incongrus (pour ne pas dire ridicules) pour sauvegarder. Par contre, de la même façon, il est impossible de sauvegarder lors d'un combat. Dès que le déroulement du scénario passe en "mode combat", que le temps est comptabilisé en Tour, il n'est plus possible d'utiliser de rubans encreurs.

Les PJ ne peuvent donc "sécuriser" leurs vies que lorsqu'ils sont tranquilles, en état de sécurité temporaire, sans menace directe...

EXPERIENCE (XP)

Après chaque aventure, chaque scénario, les personnages tirent des leçons de leurs erreurs ou coup d'éclats, ils n'auraient pas du s'y prendre de cette façon, ils ont bien fait de se fier à leurs instincts, etc.

Les points d'expérience (abrév. XP) servent donc à rendre compte de ces prises de conscience et de leurs évolutions. À la fin de chaque aventure, le meneur donne aux PJ un nombre plus ou moins important d'XP selon la qualité de leurs actions durant le jeu.

À titre indicatif, voici un exemple de rétribution type de points d'expérience :

* Aventure courte/facile : 3 XP
* Aventure moyennement longue/normale : 5 XP
* Aventure longue/difficile : 7 XP
* Le joueur n'a utilisé aucun ruban encreur durant ce scénario : +1 XP

Les points d'expérience doivent en théorie être répartis entre les différentes capacités qui ont servies les joueurs au cours du scénario (on entend par "capacité" n'importe quelle valeur chiffrée de la feuille de personnage). Chaque augmentation de capacité coûte un certain nombre d'XP. Le tableau suivant résume donc ces coûts :

XP	EQUIVALENCE
X+5*	+1 point de caractéristique
X+3*	+1 point de compétence (maximum +3)
3	1 point dans une nouvelle compétence
7	+1D de sang-froid
10**	+1 ruban encreur

** X étant le niveau de la capacité désirée.*
*** Voir encadré.*

Exemple : Le MJ estime que la mission que les PJ viennent de jouer était moyennement longue et d'une difficulté qu'il juge "normale", il donne donc 5 points à chaque joueur. Julien souhaite que la compétence "corps à corps" de son personnage passe de +2 à +3. Pour l'augmenter à ce niveau, Julien doit donc dépenser 4 points d'XP (3+1 pour obtenir +1 point de compétence). Il lui reste 1 point qu'il décide de garder pour la prochaine fois…

**DOSER LA DIFFICULTÉ

Le concept de ruban encreur permet au MJ de doser la difficulté de ses histoires. Le prix d'un ruban encreur est par défaut de 10. S'il souhaite que le jeu soit en mode "facile", il peut décider qu'il ne coûte que 7 points d'XP. À l'inverse, s'il décide que le coup est de 13 XP, le mode de jeu sera "difficile". En mode "normal", un ruban encreur coûte donc 10 points d'expérience. Ainsi le MJ peut complètement doser la dureté de l'univers, en fonction du comportement des joueurs et de ses goûts, tout en sachant que Resident Evil est tout de même basé sur la survie en milieu hostile et que les personnages sont souvent "sur le fil du rasoir".

MATÉRIEL

À l'instar de l'arsenal, la série des Resident Evil comporte du matériel particulier : plantes permettant de regagner des points de vie et boites de munitions à la pelle. Ces objets découverts aux cours des scénarios sont à partager ou à échanger entre les PJ selon leur bon vouloir. Voici un descriptif de ces objets.



SOINS

L'existence des plantes n'est pas particulièrement crédible dans un contexte autre que celui du jeu vidéo, vous pouvez donc -si vous le souhaitez- ne pas vous en servir ou les remplacer par des médicaments ou vaccins plus "classiques".

PLANTE VERTE

Ces plantes vertes ont des vertus médicinales particulières. Elles combattent les maux de têtes et guérissent les blessures peu graves. En terme de jeu, l'utilisation d'une plante verte (par infusion, ingurgitation ou par application sur la partie blessée) permet de regagner 1D6 points de vie.

PLANTE ROUGE

Les plantes rouges ont sensiblement la même apparence que les plantes vertes mis à part leur couleur spécifique. Les plantes rouges ne peuvent soigner des blessures. Elles permettent à ceux qui savent les utiliser (ceux qui possèdent un kit de mélange ou les compétences Premières Soins ou Médecine) de combiner les résidus de cette plante à une plante verte afin de démultiplier son effet thérapeutique. Techniquement, une plante rouge combinée à une plante verte permet de regagner 2D6+2 points de vie.

PLANTE BLEUE

Les chercheurs d'Umbrella ont pris l'habitude de cultiver des plantes particulières de couleur bleue près des installations susceptibles d'abriter des créatures venimeuses. Ces plantes permettent de stopper immédiatement les effets du venin (elles ne sont par contre aucunement curatives et ne permettent donc pas de regagner quelques précieux points de vie). Actuellement, Umbrella développerait des sérums aux fonctions identiques.

SPRAY DE PREMIER SECOURS

Les sprays désinfectants sont des produits rares mais précieux qui peuvent sauver la vie à ceux qui les utilisent. Ils permettent de regagner jusqu'à 3D6 points de vie.

MUNITIONS

À chaque catégorie d'armes correspond plus ou moins un type de munitions. De même que les plantes, les types de munitions et leurs terminologies dans le jeu vidéo ne sont pas forcément réalistes mais, afin de ne pas compliquer à outrance ces règles, les catégories et les termes ont quasiment été gardés telles quels.

MUNITIONS PISTOLET

Les munitions pour pistolets sont présentées sous forme de boites de 5, 15 ou 30 munitions de 9 mm.

MUNITIONS MAGNUM

Les munitions pour revolvers Magnum sont présentées sous forme de boites de 8 ou 14 munitions.

MUNITIONS FUSIL

Les munitions pour fusils sont présentées sous forme de boites de 7, 14 ou 28 munitions de 12 mm.

MUNITIONS FUSIL-MITRAILLEUR

Les munitions pour fusils mitrailleurs se présentent sous forme de chargeurs contenant 30 munitions.

MUNITIONS LANCE-GRENADES

Les grenades pour lance-grenades qu'elles soient "classiques", incendiaires au napalm ou acides sont toutes présentées par magasin de 6 munitions.

ARSENAL

Voici un panel d'armes présentes dans la série des jeux RESIDENT EVIL. Il ne s'agit en aucun cas d'une liste exhaustive, loin de là.

CUSTOMISATION

Une arme customisée voit son nom suivi du terme "Custom" (ex : Beretta M92FS Custom). Lorsque le personnage utilise ce type d'arme, il gagne un bonus de +1 à son jet d'action mais en contrepartie tous les jets d'actions effectués avec d'autres armes à feu de la même catégorie lui procurent un malus de -1 (ex : si le personnage a un Beretta M92FS Custom (+1) tous les pistolets seront à -1). Lorsque l'arme fétiche est détruite ou définitivement perdue, le bonus et les malus disparaissent.

Customiser une arme prend du temps (2 heures pour une compétence à +3, 4 heures pour une compétence à +2 et 8 pour une compétence à +1). Il n'est donc pas possible d'improviser un tel travail. Une arme ne peut être customisée plusieurs fois mais par contre, il est possible de customiser plusieurs armes de la même catégorie.

LÉGENDE

Nom : Nom de l'arme
Dommages : Nombre de dés à lancer si le jet d'action est réussi. 1D2 est en fait 1D6 dont le résultat 1 - 2 - 3 équivaut à 1 et 4 - 5 - 6 équivaut à 2. 1D3 est 1D6 dont le résultat 1 - 2 équivaut à 1, 3 - 4 valent 2 et 5 - 6 donnent 3.
Portée : Distance en mètres à laquelle l'arme est efficace. Au-delà du double de cette portée, la trajectoire de la balle est déviée, le tir est moins précis.
Cadence : Nombre de fois que l'arme peut être utilisée à chaque tour. Recharger une arme (remettre des munitions à l'intérieur) prend un tour. Une rafale permet de tirer 3 balles en un seul coup/tour.
Munitions : Nombre de balles dans l'arme. Arrivé à 0, il faut obligatoirement recharger son arme.

ARMES BLANCHES & DIVERSES

NOM	DOMMAGES	PORTEE	CADENCE	MUNITIONS
Coup de poing, coup de pied	1D2	corps à corps	2	-
Coup de tête, poing américain, matraque, batte de base-ball	1D3	corps à corps	1	-
Couteau de combat M12, poignard, dague, couteau, hachette	1D6	corps à corps	2	-
Epée, katana, hache	1D6+2	corps à corps	1	-
Arbalète	1D6	50 mètres	1	15

PISTOLETS

NOM	DOMMAGES	PORTEE	CADENCE	MUNITIONS
Beretta M92FS / M93R	2D6	15 mètres	2	15
Browning HP	2D6	15 mètres	2	13
H&K VP70	2D6	15 mètres	2	18
Glock 17	2D6	15 mètres	2	17
Sigpro SP2009	2D6	15 mètres	2	15
Desert Eagle 50A.E.	3D6+1	15 mètres	2	8

MAGNUMS

NOM	DOMMAGES	PORTEE	CADENCE	MUNITIONS
S&W M629C	2D6+2	15 mètres	1	6
S&W M19	2D6	15 mètres	2	6
Colt Python 357	2D6+2	15 mètres	1	6
44 magnum	3D6	15 mètres	1	6

FUSILS

NOM	DOMMAGES	PORTEE	CADENCE	MUNITIONS
Benelli M3S	2D6+2	50 mètres	1	7
Western M37	3D6+1	50 mètres	1	5
Remington M1100 / M870	3D6	110 mètres	1	5
SPAS 12	2D6+2	50 mètres	1	8
22 long rifle	1D6+2	50 mètres	1	6
Canon scié	3D6	10 mètres	1	7

FUSILS MITRAILLEURS

NOM	DOMMAGES	PORTEE	CADENCE	MUNITIONS
Kalachnikov AK-47	2D6+1	100 mètres	1 / rafale **(A)**	30
H&K MP5	2D6	20 mètres	2 / rafale **(A)**	30
M14A1	3D6	110 mètres	1 / rafale **(A)**	30
M-16	2D6+1	110 mètres	1 / rafale **(A)**	30
Uzi	2D6	20 mètres	2 / rafale **(A)**	30

ARMES LOURDES

NOM	DOMMAGES	PORTEE	CADENCE	MUNITIONS
Lance-grenades Hk-p / M79	4D6+2	25 mètres	1x tous les 2 t.	6
Lance-roquettes M66	6D6	50 mètres	1	1
Lance-flammes	2D6	25 mètres	1	10
Mitrailleuse Lourde M2 HB	5D6	200 mètres	1/ 20 **(B)**	250

GRENADES

NOM	DOMMAGES	RAYON D'EXPLOSION	PORTEE MAX.
Grenade Fumigène	Aucun *	10 mètres	FOR x 4 mètres
Grenade Lacrymogène	Malus **	10 mètres	FOR x 4 mètres
Grenade Flash-Bang	1D6 ***	3 mètres	FOR x 4 mètres
Grenade Offensive	1D10	3 mètres	FOR x 4 mètres
Grenade à fragmentation	3D6/2D6/1D6	20/30/50 mètres****	FOR x 4 mètres
Cocktail Molotov	2D6	1 mètre	FOR x 4 mètres

(A) Le joueur qui décide de tirer en rafale (de 3 balles) a un malus de 3 à son jet de tir. Si le jet est raté, aucune balle ne touche. Si le jet est réussi, les dégâts pour une balle sont lancés et le résultat est multiplié par 3.

(B) Le joueur qui décide de tirer en rafale (de 20 balles) a un malus de 3 aux 4 jets qu'il doit faire. Chaque jet compte pour 5 balles. Par jet réussi, les dégâts pour une balle sont lancés et le résultat est multiplié par 5.

* Emet une épaisse fumée empêchant toute visibilité.

** Dégage un gaz irritant les yeux et le système respiratoire. -3 aux jets physiques pendant ¼ d'heure.

*** Produit un éclair puissant (aveuglant) et une déflagration assourdissante (un choc physique). Le personnage ne voit rien et n'entend rien durant ¼ d'heure. Durant l'heure suivante, tous les jets de PER subissent un malus de -3.

**** À 50 mètres, une personne touchée perd 1D6 points de vie. À 30, 2D6 points. À 20, 3D6. À 5 mètres, 5D6. Un humain se trouvant au contact de la grenade à son explosion meurt automatiquement. Une personne se situant dans le rayon d'explosion mais protégée par un mur ou derrière un objet suffisamment grand et solide, ne perd aucun point de vie.



www.templebiohazard.com



www.templebiohazard.com

BIOHAZARD
RESIDENT EVIL RPG

SURVIVREZ-VOUS À L'HORREUR ?

IDENTITÉ

NOM .....
PRÉNOM .....

SEXE .....
ÂGE .....
TAILLE .....
POIDS .....

ARCHÉTYPE .....
APPARENCE .....

CARACTÈRE .....

NOTES .....

CARACTÉRISTIQUES

FORCE		CHARISME	
CONSTITUTION		ESPRIT	
AGILITÉ		PERCEPTION	

COMPÉTENCES +

SANG-FROID

STATUT E-CG

OK (VERT) [-] ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
ATTENTION (JAUNE) [-] ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
ATTENTION (ORANGE) [-2] ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
DANGER (ROUGE) [-4] ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ARMES

NOM	DOMMAGES	PORTÉE	CADENCE	MUNITIONS

PROTECTION

INVENTAIRE

RUBANS ENCREURS

MACHINE À ÉCRIRE

XP

Resident Evil est une marque déposée de CAPCOM CO. Tous droits réservés.
"Biohazard, Resident Evil RPG" est disponible sur le site : www.xperyments.com [v1 - juin 2004]



03. DOSSIERS

PERSONNALITÉS

Voici une description de tous les protagonistes importants de la saga, actifs au 31 décembre 1998.

Vous remarquerez que ces personnages ont généralement plus de points de caractéristiques et de compétences que les archétypes, ceci afin de simuler le fait qu'ils ont tous évolués depuis leurs premières missions, qu'ils sont donc plus expérimentés. De plus, vous remarquerez qu'ils ne possèdent ni Statut-E-CG, ni points de vie. Pourquoi ? Parce qu'ils ne peuvent mourir que si le meneur le décide. Il serait ridicule que l'un de ces personnages emblématiques meure à cause d'un mauvais jet de dés.

SHERRY BIRKIN

Née en 1986 - petite - légère

Sherry Birkin a 12 ans en 1998 et c'est alors une jeune fille perdue au milieu d'enjeux qui la dépassent. Ses parents sont en effet William et Annette Birkin, des chercheurs à la solde d'Umbrella et créateur du G-virus. Sans le savoir Sherry possède autour du coup un pendentif, laissée par sa mère, contenant un échantillon du G-virus. Sherry n'a confiance qu'en très peu de gens mais elle est amie avec Claire Redfield qui lors de leur dernière rencontre lui a laissée son blouson de cuir rouge en cadeau. C'est une jeune fille solitaire, maline, réfléchie et agile. Il semblerait qu'elle soit aujourd'hui aux mains de l'organisation adverse d'Umbrella…

CARACTERISTIQUES

Force 1
Constitution 2
Agilité 5
Charisme 4
Esprit 5
Perception 5

COMPETENCES

Discrétion +3
Informatique +1

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes : Aucune
Protection : Aucune



BARRY BURTON

Né en 1960 - 1m 86 - 89 kg

Barry Burton est un ancien S.T.A.R.S. (Alpha Team) de Raccoon City. Ancien membre du SWAT, Barry est responsable de la maintenance et de la fourniture des armes au sein de l'équipe. Une vingtaine d'années d'expérience dans ce domaine font de Barry un ami et un allié d'exception pour son coéquipier Chris Redfield. Barry a une femme, Kathy, et 2 filles, Moira (9 ans) et Polly Ann.

CARACTERISTIQUES

Force 5
Constitution 6
Agilité 2
Charisme 3
Esprit 4
Perception 5

COMPETENCES

Armes à feu +3
Commandement +2
Crochetage +3
Premiers Soins +1

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes un Colt Python 357 Custom (2D6+2), un Beretta M92FS (2D6), un couteau de combat M12 (1D6)
Protection Gilet des S.T.A.R.S. (4/25)



REBECCA CHAMBERS

Née en 1980 - 1m 61 - 42 kg

Rebecca Chambers est une ex-S.T.A.R.S. (Bravo Team) de Raccoon City. Médecin de terrain, spécialiste en biochimie, c'est la dernière arrivée dans l'équipe et la plus jeune. Petit "génie" de la médecine et de la biologie, Rebecca est timide et manque d'expérience mais elle compense cet handicap par une indéniable volonté de plaire et de réussir ses missions.

CARACTERISTIQUES

Force 2
Constitution 3
Agilité 5
Charisme 6
Esprit 5
Perception 4

COMPETENCES

Armes à feu +3
Médecine +3
Premiers soins +3

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes un Beretta M92FS (2D6), un couteau de combat M12 (1D6)
Protection Gilet des S.T.A.R.S. (4/25)



BILLY COEN

Né en 1972 - 1m 81 - 74 kg

Billy Coen était un lieutenant 2ème classe de l'U.S. Navy En 1997, son unité fut envoyée dans la jungle africaine pour intervenir dans une guerre civile. Ils devaient neutraliser un refuge de guérilleros qui se révéla finalement être un village d'innocents. Plusieurs militaires moururent durant le voyage qui les y menèrent et leur commandant demanda à Billy ainsi qu'à 3 autres militaires d'exécuter les villageois pour ne pas que la perte de ses hommes fusse vaine... Suite à quoi, il fut accusé du massacre de 23 personnes et condamné à mort. C'est lors de son transport en train vers le lieu de son exécution qu'il parvint à s'enfuir, un monstre s'en étant pris aux militaires qui le gardaient enfermé. Officiellement, Billy Coen fut déclaré mort par Rebecca Chambers. Officieusement, ce n'est pas le cas et l'homme lui ayant sauvé la vie et dont le bras est tatoué "Mother Love" est toujours en vie…

CARACTERISTIQUES

Force 5
Constitution 5
Agilité 4
Charisme 5
Esprit 3
Perception 4

COMPETENCES

Armes à feu +3
Armes blanches +2
Corps à corps +2

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes un Glock 17 (2D6)
Protection Aucune

NIKOLAI GINOVAEF

Né en 1963 - 1m 87 - 102 kg

Nikolai est un des superviseurs d'Umbrella. Son passé reste obscur même pour ses employeurs. Avant la chute de l'Union soviétique et durant de nombreuses années, Nikolai fit parti des forces spéciales Spetznaz puis il devint commandant de l'Unité D, dans la Division B de U.B.C.S. Il parle couramment plusieurs langues. C'est un homme dur, solitaire, sans pitié pour qui la mission prime avant tout.

CARACTERISTIQUES

Force 5
Constitution 6
Agilité 4
Charisme 2
Esprit 6
Perception 5

COMPETENCES

Armes à feu +3
Armes blanches +3
Corps à corps +3
Commandement +3
Crochetage +2
Premiers soins +2

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes un Sigpro SP2009 (2D6), un couteau de combat M12 (1D6)
Protection Gilet de l'U.B.C.S. (4/30)

HUNK

Âge inconnu - grand - poids moyen

Mis à part son prénom et son nom, James Cooper, on ne sait rien de celui qui est considéré comme le meilleur élément des forces spéciales d'Umbrella. Hunk est leader de l'équipe Alpha des BlackOps. Il est froid, sans pitié, n'a peur de rien et a survécu plusieurs fois à la mort. Certains de ses compagnons d'armes le surnomment d'ailleurs "La Mort", car comme il le dit si bien lui-même, la Mort ne meurt jamais…

CARACTERISTIQUES

Force 5
Constitution 5
Agilité 5
Charisme 3
Esprit 5
Perception 6

COMPETENCES

Armes à feu +3
Armes blanches +3
Commandement +3
Corps à corps +3

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes un Glock 17 (2D6), un Desert Eagle 50A.E. (3D6+1), un couteau de combat M12 (1D6), un fusil d'assaut M14A1 (3D6)
Protection Armure des BlackOps (7/50)

CARLOS OLIVEIRA

Né en 1977 - 1m 75 - 83 kg

Carlos portait le grade de caporal-chef dans l'U.B.C.S. Originaire d'Amérique du Sud, ancien narcotrafiquant, il fut arrêté en 96 par la C.I.A. mais parvint à s'évader. Immédiatement, Interpol lança un mandat d'arrêt international contre lui et, parallèlement, le cartel de Medellin se mit à sa recherche dans le but de le supprimer. Umbrella l'aida à se tirer de ce guêpier mais en contrepartie il accepta d'intégrer l'U.B.C.S. Carlos est responsable de l'artillerie lourde et de l'entretien des armes au sein de l'unité D (Division B). C'est de plus un tireur émérite. Il entretient de faux airs de macho mais se révèle blagueur et bienveillant. Il changea de "camp" lorsqu'il fut confronté à la mort d'un de ses coéquipiers Mikhail Victor et à la trahison de son supérieur Nikolai Ginovaef. Il a été vu pour la dernière fois en compagnie de Jill Valentine et de Barry Burton.

CARACTERISTIQUES

Force 4
Constitution 4
Agilité 4
Charisme 5
Esprit 4
Perception 6

COMPETENCES

Armes à feu +3
Corps à corps +2
Customisation +2
Premiers soins +3

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes un Desert Eagle 50A.E. (3D6+1), un fusil d'assaut M14A1 (3D6)
Protection Gilet de l'U.B.C.S. (4/30)



LEON SCOTT KENNEDY

Né en 1977 - 1m 78 - 70 kg

Léon fut une jeune recrue de la police de Raccoon City de très courte durée. Le jour de son arrivée à son affectation il dut combattre des hordes de zombies affamés. Energique, impatient, courageux, brave, Léon est un idéaliste qui a fait face à l'horreur et s'en est trouvé changé. Peu après la destruction de Raccoon City, il fut contacté par un homme en noir qui l'a décidé à rejoindre l'US Stratcom, une organisation gouvernementale anti-Umbrella…

CARACTERISTIQUES

Force 4
Constitution 4
Agilité 4
Charisme 5
Esprit 4
Perception 4

COMPETENCES

Armes à feu +3
Discrétion +2
Premiers soins +3

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes un Desert Eagle 50A.E. (3D6+1), un couteau de combat M12 (1D6)
Protection Gilet Pare-balles (3/25)



CHRIS REDFIELD

Né en 1973 - 1m 81 - 80 kg

Chris Redfield est un ancien S.T.A.R.S. (Alpha Team) de Raccoon City. Renvoyé de l'Air Force, Chris partit à la dérive, buvant plus que de raison. Jusqu'au jour où il rencontra Barry Burton qui le recruta dans les S.T.A.R.S. Tireur d'élite, expert dans le maniement des armes, il est de plus un pilote de chasse hors pair. Chris est un homme résistant, dur à cuire, vif, au moral d'acier. Il semblerait que Chris ait rejoint depuis peu l'US Stratcom (une organisation gouvernementale anti-Umbrella).

CARACTERISTIQUES

Force 5
Constitution 5
Agilité 4
Charisme 4
Esprit 4
Perception 4

COMPETENCES

Armes blanches +1
Armes à feu +3
Corps à corps +3
Pilotage (avion) +3
Pilotage (hélicoptère) +1
Premiers soins +1

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes un Beretta M92FS Custom (2D6), un couteau de combat M12 (1D6)
Protection Gilet des S.T.A.R.S. (4/25)

CLAIRE REDFIELD

Née en 1979 - 1m 69 - 57 kg

Claire était une étudiante ordinaire quand elle appris que son frère, Chris, avait disparu sans laisser de traces. Elle se décida alors à partir à sa recherche, à Raccoon City. Là, elle rencontra Léon S. Kennedy et ils combattirent ensemble les monstrueuses créations d'Umbrella. Quelque peu "garçon manqué", Claire est une jeune femme moderne, extravertie, passionnée de motos, possédant un caractère de fonceuse.

CARACTERISTIQUES

Force 2
Constitution 3
Agilité 5
Charisme 4
Esprit 4
Perception 6

COMPETENCES

Armes à feu +3
Crochetage +2
Discrétion +3

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes un 44 magnum (3D6), un couteau de combat M12 (1D6)
Protection Gilet Kevlar (2/25)





JILL VALENTINE

Née le 14 février 1975 - 1m 66 - 50 kg

Jill Valentine est une ex-S.T.A.R.S. (Alpha Team) de Raccoon City. Son père, Dick Valentine, un des plus grands voleurs de son époque, aujourd'hui emprisonné, semble lui avoir appris quelques "trucs". Experte dans le désamorçage d'explosifs, dans le déminage de bombes, dans le crochetage de serrures, elle a un temps travaillé pour l'US Delta Force. C'est une jeune femme séduisante, indépendante, juste et déterminée.

CARACTERISTIQUES

Force 3
Constitution 3
Agilité 5
Charisme 6
Esprit 5
Perception 4

COMPETENCES

Armes à feu +3
Communication +3
Crochetage +3
Premiers soins +3

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes un Beretta M92FS (2D6), un couteau de combat M12 (1D6)
Protection Gilet des S.T.A.R.S. (4/25)



ALBERT WESKER

Né en 1960 - 1m 83 - 84 kg

Albert Wesker est un ex-chef de mission des S.T.A.R.S. (Alpha Team) de Raccoon City mais c'est surtout un ancien chercheur d'Umbrella, agent double infiltré à la solde de la Compagnie. Il était chargé de collecter des informations sur les expériences d'Umbrella au profit de leur mystérieux adversaire. Plusieurs fois laissé pour mort, Wesker a survécu à chaque fois et, pour cause, il n'est plus tout à fait humain : ses lunettes noires cachent des yeux jaunes semblables à ceux d'un reptile et il possède une force et une agilité impressionnantes. La dernière fois où Chris Redfield a rencontré son ancien supérieur, l'uniforme de Wesker portait des initiales dont la signification est aujourd'hui encore inconnue : H.C.F.

CARACTERISTIQUES

Force 7
Constitution 6
Agilité 8
Charisme 5
Esprit 6
Perception 5

COMPETENCES

Armes à feu +3
Armes blanches +2
Commandement +3
Corps à corps +3
Discrétion +3
Médecine +3

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes un Glock 17 (2D6), un couteau de combat M12 (1D6)
Protection Gilet spécial H.C.F. (4/40)

ADA WONG

Âge inconnu - taille moyenne - poids moyen

Personne ne connaît la véritable identité de cette femme d'origine sino-américaine. Il est avéré qu'Ada travaille pour une firme adverse à Umbrella, appelée “la Compagnie” et qu'elle a été mandatée, un temps, pour espionner Umbrella en séduisant l'un de ses chercheurs John Howe et en devenant sa petite amie. Elle a été le contact de Wesker envers la Compagnie. Ada à tendance à parler à voix basse aux personnes qu'elle juge inférieure à elle. Elle change d'apparence pour chaque mission mais possède une cicatrice au bras qu'elle a reçue lors d'une opération à Raccoon City en cherchant à sauver Léon S. Kennedy (pour qui elle semble avoir un faible).

CARACTERISTIQUES

Force 3
Constitution 2
Agilité 6
Charisme 5
Esprit 5
Perception 4

COMPETENCES

Armes à feu +3
Corps à corps +3
Crochetage +3
Médecine +2

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes un Browning HP (2D6)
Protection Aucune

CRÉATURES

Voici une description des principales créatures croisées aux détours de la saga. Les fans remarqueront que toutes les créatures entraperçues ne sont pas décrites mais vu le nombre impressionnant de créatures existantes et les différentes versions de chacune d'entre elles suivant les jeux (voire même les plates-formes), cette présentation aurait été fastidieuse et vaine. Ici sont donc décrites les horreurs incontournables.

DONNÉES TECHNIQUES

CARACTERISTIQUES

Les créatures présentées ne possèdent pas de caractéristiques Charisme et Esprit, pour la simple raison qu'elles n'ont aucun " potentiel de séduction " (ou alors pour les esprits les plus déviants) et que la plupart sont infectées par des virus qui annihilent toute intelligence.

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Aucun de ces monstres ne possède d'armes à feu ni de couteaux. Par contre, beaucoup utilisent leurs crocs pour mordre, leurs ongles pour griffer ou leurs sucs gastriques pour cracher de l'acide.

Chacune de ces armes, de la même manière que celles utilisées par les humains, demande un jet de dés pour atteindre sa cible et occasionne des dommages particuliers. Le duo de compétences déterminant le jet de dés et les dégâts provoqués sont précisés à la suite du nom de l'arme.

Dans le cas d'une morsure susceptible de causer un empoisonnement, le texte le précise. Si rien n'est indiqué, ce n'est pas le cas.

PROTECTION

A l'inverse des celles utilisées par les humains, la plupart des B.O.W. possède une protection illimitée en durée de vie et pour cause : il s'agit généralement de la peau même de la créature. Ces protections ne possèdent donc qu'un seul chiffre au lieu de deux (X/X) indiquant simplement la qualité de la protection.

POINTS DE VIE

Les créatures de ce bestiaire possèdent des Points de vie en lieu et place d'un Statut E-CG. Ils indiquent le nombre de points de dommages que peuvent encaisser ces monstres avant d'être totalement détruits. Ces points de vie varient énormément suivant le type de créature et peuvent être doublés dans le cas de modèles particulièrement retors.



MA-39 CERBERUS

Le Ma-39 Cerberus est un doberman mort infecté par le T-virus. Vifs, agiles et enragés, ils se ruent sur leurs proies, bondissant gueule ouverte et attaquant par groupe de 2 à 3. Ces chiens ont une façon bien particulière de se mouvoir, bondissant et courant sans jamais s'arrêter et il est donc plus difficile de les toucher (un malus de -1 doit être ajouté lorsqu'on essaye de les toucher).

CARACTERISTIQUES

Force 5 **Constitution** 3
Agilité 4 **Perception** 6

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Morsure 1D6+1 (FOR+AGL)
Protection Aucune
Points de vie 16



CORBEAU

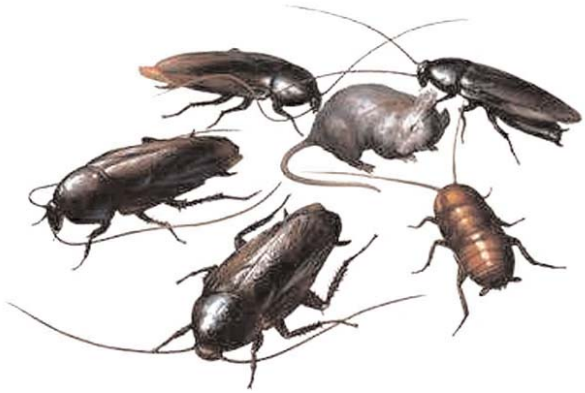
Comme leur nom l'indique, les corbeaux sont des oiseaux modifiés par le T-virus qui les a rendus plus gros et plus virulents. Néanmoins, du fait de leur taille, ils restent difficiles à toucher (en terme de jeu, le malus est de -2 comme s'il s'agissait de viser une tête). Ils ont pour habitude d'attaquer en groupe (au minimum 4).

CARACTERISTIQUES

Force 1 **Constitution** 1
Agilité 5 **Perception** 6

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Coup de bec 1D3 (FOR+AGL)
Protection Aucune
Points de vie 4



CAFARD - SANGSUE

Les cafards et les sangsues sont de petits insectes qui peuvent causer quelques désagréments, des morsures ou des démangeaisons. Ils ont pour habitude de vivre dans les égouts ou dans les lieux humides et se déplacent toujours en groupe d'une dizaine de spécimens.

CARACTERISTIQUES

Agilité 2 **Perception** 2

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Morsure 1 point (AGLx2)
Protection Aucune
Points de vie 1

ALLIGATOR GÉANT

Comme son nom l'indique si bien, il s'agit d'un reptile terrifiant aux dimensions gigantesques (plus d'une dizaine de mètres). En contrepartie, il a des difficultés à se mouvoir et se montre lent et peu agile.

CARACTERISTIQUES

Force 8 **Constitution** 10
Agilité 2 **Perception** 2

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Morsure 4D6 (FOR+AGL)
Protection 8
Points de vie 50

VER GÉANT

Les vers géants sont de gigantesques animaux pouvant s'enfouir profondément sous terre pour ressortir aux endroits propices à l'attaque de leurs victimes. Puissantes et tenaces, ces créatures restent très rares.

CARACTERISTIQUES

Force 8 **Constitution** 9
Agilité 1 **Perception** 4

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Morsure 3D6 (FOR + AGL)
Protection 3
Points de vie 55

FI-3 NEPTUNE

Le FI-3 Neptune est un requin mort contaminé par le T-virus. Petit, rapide, aux dents triangulaires et acérées, il est toujours à la recherche de sang.

CARACTERISTIQUES

Force 6 **Constitution** 4
Agilité 2 **Perception** 5

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Morsure 3D6 (FOR+AGL)
Protection 2
Points de vie 40

PETIT REQUIN

Les petits requins sont des modèles réduits du FI-3. Ils nagent toujours dans le sillage du plus grand, cherchant généralement à entourer leur victime.

CARACTERISTIQUES

Force 4 **Constitution** 4
Agilité 3 **Perception** 5

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Morsure 2D6 (FOR+AGL)
Protection 2
Points de vie 15

SERPENT GÉANT

Mesurant entre 10 et 25 mètres pour un diamètre d'une soixantaine de centimètres, les serpents géants sont des créatures cauchemardesques à plus d'un titre. Particulièrement dangereux et agressifs, leur poison est venimeux.

CARACTERISTIQUES

Force 10 **Constitution** 8
Agilité 3 **Perception** 5

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Morsure empoisonnée 2D6+2 (FOR+AGL)
Protection 3
Points de vie 60

PETIT SERPENT

Les petits serpents (par opposition aux serpents géants) sont des animaux de taille "normale", agiles et silencieux. Peu résistant, ils vivent en groupe et cherchent à mordre leur victime à plusieurs, en se laissant tomber des arbres ou en se cachant dans les recoins sombres des égouts.

CARACTERISTIQUES

Force 6 **Constitution** 2
Agilité 2 **Perception** 6

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Morsure empoisonnée 1D3 (FOR+AGL)
Protection Aucune
Points de vie 4

ARAIGNÉE GÉANTE

Les araignées géantes (de type "Tisseuse" ou "Veuve noire") sont d'impressionnantes créatures de près de deux mètres d'envergure. Imposantes et agiles, elles se déplacent aussi bien au sol que sur plafond. Leur morsure est empoisonnée et leur corps libère à leur mort une multitude de petites araignées. À l'instar des MA-39 Cerberus, elles agissent généralement par groupe de 2 à 3.

CARACTERISTIQUES

Force 5 **Constitution** 6
Agilité 4 **Perception** 3

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Morsure empoisonnée 2D6 (FOR+AGL)
Protection 2
Points de vie 40

PETITE ARAIGNÉE

Lorsqu'une araignée géante meurt, son corps libère un flot d'une dizaine de petites araignées dont les morsures provoquent des blessures semblables à celles des cafards ou des sangsues.

CARACTERISTIQUES

Agilité 1 **Perception** 2

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Morsure 1D2 (AGLx2)
Protection Aucune
Points de vie 1



PAPILLON DE NUIT

Plus rare encore que les Vers géants, les Papillons de Nuit sont des créatures imposantes quasiment amorphes de plus d'un mètre d'envergure dont la morsure est venimeuse.

CARACTERISTIQUES

Force 4 **Constitution** 4
Agilité 1 **Perception** 2

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Morsure empoisonnée 1D6 (FOR+AGL)
Protection 2
Points de vie 20

MA-2 CHIMERA

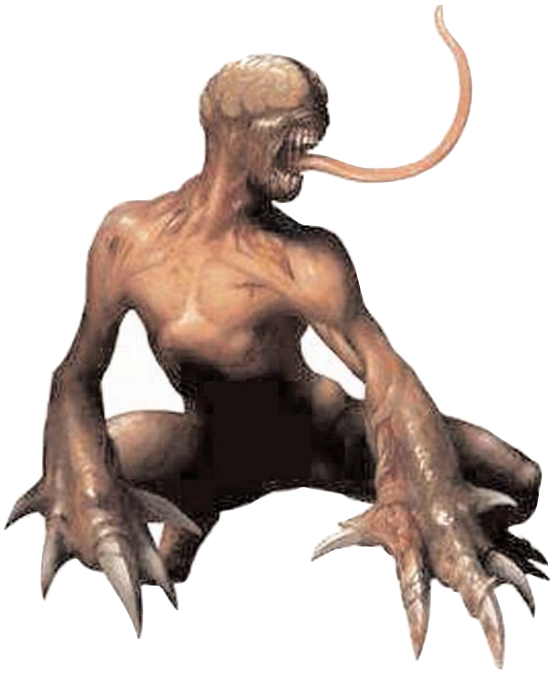
sont des créatures extrêmement vives et agiles ressemblant à des gorilles sans peau. Se balançant du haut de poutres ou de tuyaux, à la manière des singes, elles tranchent les têtes de leurs victimes à l'aide de leurs longues griffes recourbées. Lorsqu'une Chimera est tuée sa cage thoracique explose et libère de nombreux asticots.

CARACTERISTIQUES

Force 4 **Constitution** 6
Agilité 7 **Perception** 5

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Griffes 2D6+2 (FOR+AGL)
Protection Peau (3)
Points de vie 25



RE-3 LICKER

Les Lickers sont d'horribles aspirateurs à cerveau. Cette créature carnivore comme il se doit adhère aux murs et au plafond, se laisse tomber sur ses victimes, bondissant et les massacrant de ses griffes aiguisées ou de sa langue-fouet tranchante.

CARACTERISTIQUES

Force 7 **Constitution** 6
Agilité 4 **Perception** 5

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Morsure 2D6+1 (FOR+AGL)
Griffes 2D6 (FOR+AGL)
Protection 3
Points de vie 35

ALBINOID

Les Albinoids sont des créatures créées à partir de gènes de salamandres et de T-virus. Petits à leur naissance (une soixantaine de cm), elles peuvent en une dizaine d'heures atteindre les 2m. Rapides, ces étranges monstres possèdent la capacité d'envoyer des décharges électriques en mordant leurs victimes. Elles ont d'ailleurs prit l'habitude de vivre dans les milieux humides.

CARACTERISTIQUES

Force 3 **Constitution** 2
Agilité 5 **Perception** 5

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Morsure électrique 1D6+2 (FOR+AGL)
Protection Aucune
Points de vie 8



OR-1 BANDERSNATCH

Les Bandersnatchs sont des créatures au dos voûté et aux bras ballants. L'un de ces bras est atrophié tandis que l'autre est extrêmement développé (en cela il ressemble au T-002 Tyrant), se détendant sur plusieurs mètres et écrasant d'un coup les têtes de ses victimes. Les Bandersnatchs sont relativement lents.

CARACTERISTIQUES

Force 7 **Constitution** 7
Agilité 3 **Perception** 4

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Poings 3D6 (FOR+AGL)
Protection Peau (3)
Points de vie 40



T-PLANT

Les T-plants comme leur nom l'indique sont des végétaux contaminés par le T-virus. Chaque plante contaminée peut avoir une apparence et une puissance différente et cela en fonction de nombreux critères : durée et force d'exposition, mode de transmission, climat, robustesse de la plante, etc. Toujours est-il que ces "créatures" sont très agressives, puissantes et particulièrement virulentes. Leurs tentacules longs de plusieurs mètres sont généralement empoisonnés et peuvent aspirer du sang par le biais de ventouses, tout en étouffant leur victime. Il existerait un herbicide efficace pour lutter contre elles, fabriqué par Umbrella à base d'une phytotoxine, appelé V-dose.

CARACTERISTIQUES

Force 6 **Constitution** 6
Agilité 4 **Perception** 2

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Tentacule empoisonné 2D6 (FOR+AGL)
Aspiration de sang 1D6+2 (FOR+AGL)
Protection Aucune
Points de vie 80



WILLIAM BIRKIN

William Birkin était un des meilleurs chercheurs d'Umbrella dont l'histoire retiendra qu'il fut le concepteur du G-virus. Suite à un assaut des forces spéciales d'Umbrella, chargées de récupérer un échantillon du précieux virus, Birkin se l'inocula. Il se transforma alors en créature effroyable, qui jusqu'à sa mort connue maintes mutations toutes plus affreuses les unes que les autres…

CARACTERISTIQUES

Force 8 **Constitution** 9
Agilité 3 **Perception** 6

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Griffes 2D6+2 (FOR+AGL)
+ différentes attaques variants suivant les mutations
Protection 3
Points de vie 150



LARVE

Ce rejeton est issu de la gueule de Bertolucci, un "simple" journaliste, contaminé par Birkin. Affreux, il évolua d'une espèce de petit têtard à celui d'un humanoïde massif et monstrueux. À son tour, il acquit la capacité de cracher d'horribles petits parasites ressemblant à des crabes (identiques techniquement aux cafards et sangsues).

CARACTERISTIQUES

Force 8 **Constitution** 8
Agilité 2 **Perception** 7

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Griffes 3D6+2 (FOR+AGL)
Protection 5
Points de vie 100



LES TYRANTS

Les Tyrants sont le projet phare des B.O.W. d'Umbrella, des super-soldats froids, puissants, grands, massifs, quasi-indestructibles et dénués de toute morale.

T-002 TYRANT

Le T-002 Tyrant fut conçu à partir d'un humain génétiquement modifié et fortement exposé au T-virus. Le processus de création, très complexe, aboutit dans la plupart des cas (1/1000000) à de "simples" zombies. Mesurant près de 2m80 et muni d'un bras surdimensionné terminé par 5 longues griffes, le T-002 est une formidable machine à tuer. Il reste néanmoins relativement lent et difficilement contrôlable.

CARACTERISTIQUES

Force 7 **Constitution** 7
Agilité 2 **Perception** 5
Esprit 1

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Griffes 2D6+2 (FOR+AGL)
Protection 3
Points de vie 90



T-103 TYRANT

Le T-103 est un Tyrant produit en série, version améliorée du T-002, plus puissante, plus maîtrisable plus prolifique, grâce et parallèlement au projet Némésis. Programmé pour des opérations précises, ce type de super-soldat ne s'arrête qu'après avoir accompli sa mission. Il reste relativement lent et est généralement parachuté sur le lieu de sa mission par le biais d'un hélicoptère. Son principal point fort est qu'il est capable de régénérer ses cellules après avoir été blessé (à raison de 10 points de vie tous les 3 tours).

CARACTERISTIQUES

Force 8 **Constitution** 8
Agilité 3 **Perception** 5
Esprit 1

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Poings : 3D6+2 (FOR+AGL)
Protection : Armure (7/50)
Points de vie : 100 (+régénération)





NÉMÉSIS

Modèle unique, créature de cauchemar très proche dans ses caractéristiques du T-103, Némésis est cependant plus agile et plus puissante. Créé par Umbrella France, le projet Némésis a mis près de 10 ans à voir le jour. A l'origine, il s'agit d'un corps parasitaire extrêmement virulent qui corrompt le cerveau de son hôte pour le transformer en monstrueuse machine de guerre. L'un de ses bras est équipé d'un lance-missiles et ses deux paumes contiennent une sorte de pieu organique, un tentacule pouvant injecter du T-virus directement dans le système sanguin de sa victime (il doit tout de même se trouver au contact de sa victime). De la même manière que le T-103, il est capable de se régénérer (10 points tous les 3 tours).

CARACTERISTIQUES

Force 9 **Constitution** 8
Agilité 5 **Perception** 5
Esprit 2

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Poings 2D6+1 (FOR+AGL)
Tentacule empoisonné 3D6+2 (FOR+AGL)
Crachat empoisonné 1D6+1 (AGL+PER)
Lance-grenades 4D6+2 (AGL+PER)
Protection Armure (7/50)
Points de vie 125 (+régénération)

LES HUNTERS

Les Hunters sont des créatures très dangereuses, féroces et agiles, munies d'un formidable instinct de prédateur. Il existe de nombreuses variantes de cette B.O.W. et aucune n'est à prendre à la légère…

MA-121 HUNTER

Sortes de reptiles humanoïdes au dos voûté (ils ne mesurent pas plus d'1m50), les MA-121 Hunter sont de redoutables créatures aux muscles surdimensionnés, aux yeux aiguisés, aux crocs acérés et aux griffes pour le moins tranchantes. Vifs et agiles, capables de bonds puissants, les Hunter se sont faits une spécialité de décapiter leur victime d'un seul coup de griffes.

CARACTERISTIQUES

Force 6 **Constitution** 8
Agilité 6 **Perception** 5

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Morsure 1D6+1 (FOR+AGL)
Griffes 3D6 (FOR+AGL)
Protection Carapace (3)
Points de vie 35



MA-124 HUNTER

Les MA-124 (ou Gamma) sont des Hunters plus puissants et plus rapides que le modèle MA-121. Leur apparence est différente : un aspect amphibien plus prononcé, une imposante gueule pouvant ingurgiter un humain entièrement et une pigmentation de peau plus sombre.

CARACTERISTIQUES

Force 7 **Constitution** 8
Agilité 7 **Perception** 5

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Morsure 1D6+2 (FOR+AGL)
Griffes 3D6+1 (FOR+AGL)
Protection Carapace (4)
Points de vie 40

HUNTER R

Semblables en agilité et en puissance aux MA-124, les Hunter R dont la peau est rosée ou violacée possèdent la faculté d'empoisonner leurs victimes par le biais de leurs griffes et de leurs crocs.

CARACTERISTIQUES

Force 7 **Constitution** 8
Agilité 7 **Perception** 5

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Morsure empoisonnée 1D6+2 (FOR+AGL)
Griffes empoisonnées 3D6+1 (FOR+AGL)
Protection Carapace (4)
Points de vie 40

LES ZOMBIES

Les zombies sont des humains transformés par le T-virus. Ils sont morts puis se sont réveillés en zombie ou ils ont été contaminés par une autre de ces créatures. L'électricité présente dans leur cerveau permet au corps de se mouvoir. Leurs caractéristiques varient en fonction du sujet contaminé. Ce sont les créatures les plus "couramment rencontrées" car tout être humain est potentiellement un zombie.

ZOMBIE TYPE

Le corps écorché, les vêtements déchirés, ils sont relativement faibles et lents et lorsqu'ils marchent, ils sont incapables de le faire silencieusement. Les bras tendus vers leur future victime, ils traquent les rations de sang, chassent la chair, vivante de préférence, mais ils peuvent se satisfaire d'un de leurs congénères morts.

CARACTERISTIQUES
Force 3 **Constitution** 4
Agilité 2 **Perception** 5

DONNEES SUPPLEMENTAIRES
Morsure 1D6+2 (FOR+AGL)
Crachat d'acide 1D6 (AGL+PER)
Protection Aucune
Points de vie 20

Si 5 points de dommages sont infligés à une jambe ou à un bras en un seul coup, le membre touché est détruit.

Si 10 points de dommages sont infligés à la tête en un seul coup, le zombie meurt automatiquement.

ZOMBIE DÉCHARNÉ

Les zombies décharnés ont été en contact direct avec le T-virus. Ils sont nus et leur peau est totalement écorchée : on ne voit plus que leurs os et leurs muscles. Ils sont extrêmement agressifs et se montrent plus vifs que les zombies habituels.

CARACTERISTIQUES
Force 4 **Constitution** 4
Agilité 3 **Perception** 5

DONNEES SUPPLEMENTAIRES
Morsure 1D6+2 (FOR+AGL)
Crachat d'acide 1D6+1 (AGL+PER)
Protection Aucune
Points de vie 25

Si 5 points de dommages sont infligés à une jambe ou à un bras en un seul coup, le membre touché est détruit.

Si 15 points de dommages sont infligés à la tête en un seul coup, le zombie meurt automatiquement.



FIGURANTS

Ce chapitre à défaut d'être le plus intéressant qui soit peut s'avérer très utile en cours de jeu. En effet, il décrit de manière technique différents types de personnages que les PJ peuvent rencontrer au cours des scénarios. Si vous avez besoin des caractéristiques d'un homme que les personnages viennent de découvrir caché sous un bureau, vous n'avez qu'à vous reportez à celles données ci-dessous pour un "Homme type". Vous pouvez ainsi vous concentrer sur le récit et la description du personnage plutôt que sur ces détails techniques.

DONNÉES TECHNIQUES

CARACTERISTIQUES

Ces données techniques le sont à titre indicatif. N'hésitez pas à les modifier pour qu'elles conviennent plus à ceux que vous souhaitez incarner. Elles sont normalement prévues pour des personnages adultes entre 30 et 40 ans et pour des jeunes entre 10 et 14 ans..

POINTS DE VIE

De la même manière que les créatures précédemment décrites, ces figurants possèdent des points de vie permettant de jauger leur santé. Arrivé à 0, ils sont morts (et peuvent s'ils vous désirez devenir des Zombies, il vous suffit alors de vous reporter au Zombie type décrit dans le chapitre précédent).

JEUNE FILLE TYPE

CARACTERISTIQUES

Force 1 — **Charisme** 4
Constitution 2 — **Esprit** 3
Agilité 4 — **Perception** 5

COMPETENCES

Discrétion +3

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes Aucune
Protection Aucune
Points de vie 8

JEUNE GARÇON TYPE

CARACTERISTIQUES

Force 2 — **Charisme** 4
Constitution 2 — **Esprit** 3
Agilité 4 — **Perception** 5

COMPETENCES

Discrétion +3

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes Aucune
Protection Aucune
Points de vie 8

FEMME TYPE

CARACTERISTIQUES

Force 3 — **Charisme** 3
Constitution 3 — **Esprit** 3
Agilité 3 — **Perception** 3

COMPETENCES

Pas de compétence particulière

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes Aucune
Protection Aucune
Points de vie 12

HOMME TYPE

CARACTERISTIQUES

Force 3 — **Charisme** 3
Constitution 3 — **Esprit** 3
Agilité 3 — **Perception** 3

COMPETENCES

Pas de compétence particulière

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes un fusil de chasse 22 long rifle (1D6+2)
Protection Aucune
Points de vie 12

POLICIER/GARDE TYPE

CARACTERISTIQUES

Force 4 — **Charisme** 3
Constitution 4 — **Esprit** 3
Agilité 4 — **Perception** 4

COMPETENCES

Armes à feu +3
Premiers soins +2

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Armes un pistolet H&K VP70 (2D6)
Protection Gilet Pare-balles (4/25)
Points de vie 12

CHERCHEUR TYPE

CARACTERISTIQUES
Force 3
Constitution 3
Agilité 3
Charisme 3
Esprit 5
Perception 3

COMPETENCES
Médecine +3
Premiers soins +2

DONNEES SUPPLEMENTAIRES
Armes Aucune
Protection Aucune
Points de vie 12

OFFICIER D'UMBRELLA TYPE

CARACTERISTIQUES
Force 3
Constitution 3
Agilité 3
Charisme 4
Esprit 5
Perception 3

COMPETENCES
Armes à feu +2
Commandement +3
Médecine +2

DONNEES SUPPLEMENTAIRES
Armes un Browning HP (2D6)
Protection Aucune
Points de vie 16

BLACKOPS TYPE

CARACTERISTIQUES
Force 4
Constitution 4
Agilité 5
Charisme 3
Esprit 4
Perception 5

COMPETENCES
Armes à feu +3
Armes blanches +2
Corps à corps +2

DONNEES SUPPLEMENTAIRES
Armes un Glock 17 (2D6), un Desert Eagle 50A.E. (3D6+1), un couteau de combat M12 (1D6), un fusil d'assaut M14A1 (3D6)
Protection Armure des BlackOps (7/50)
Points de vie 16

S.T.A.R.S. TYPE

CARACTERISTIQUES
Force 4
Constitution 4
Agilité 5
Charisme 3
Esprit 4
Perception 5

COMPETENCES
Armes à feu +3
Corps à corps +2
+ Une compétence en rapport avec la spécialité du personnage à +2

DONNEES SUPPLEMENTAIRES
Armes un Beretta M92FS (2D6), un couteau de combat M12 (1D6), un Remington M870 (3D6)
Protection Gilet des S.T.A.R.S. (4/25)
Points de vie 16

U.B.C.S. TYPE

CARACTERISTIQUES
Force 5
Constitution 4
Agilité 5
Charisme 3
Esprit 4
Perception 4

COMPETENCES
Armes à feu +3
Armes blanches +2
Corps à corps +2

DONNEES SUPPLEMENTAIRES
Armes un Sigpro SP2009 (2D6), un couteau de combat M12 (1D6), un Benelli M3S (2D6+2)
Protection Gilet de l'U.B.C.S. (4/30)
Points de vie 16



04. ANNEXES

CONSEILS

Voici quelques conseils de jeu à l'attention des MJ novices pour maîtriser ce jeu sans tomber dans certains pièges courants. Resident Evil étant un jeu de type "Survival Horror", la plupart des scénarios doivent respecter ce genre. On doit donc y trouver de la "survie", à base de gestion de munitions et d'équipement et de l'horreur, à base de virus et de créatures monstrueuses.

AUTOUR DE LA TABLE

A mon sens, jouer la nuit s'avère, sinon nécessaire, au moins important (ainsi qu'avec un faible éclairage). La musique n'est pas indispensable mais peut véritablement être un bon complément d'ambiance si elle est bien utilisée, c'est à dire, de temps en temps, et si elle apporte du sens au scénario (intervention de la même musique à chaque fois que quelque chose se répète dans l'histoire, une rencontre avec un zombie, un événement, une action particulière, etc.).

DÉCRIRE À L'AIDE DES 5 SENS

Le meneur doit utiliser ses cinq sens pour décrire l'environnement qui entoure les personnages. Il doit tenter de faire ressentir aux joueurs l'ambiance de l'histoire, en leur donnant le ton, il doit les guider, les aiguiller pour qu'ils sachent dans quel lieu et situation leurs personnages se trouvent.

Il peut décrire les pièces, les plafonds, la pluie, la nuit, l'air avec des couleurs : un marron teinté de vert, un bleu très sale, un gris très sombre. Il peut aussi indiquer les sons qu'ils entendent, un martèlement brusque contre une tuyauterie, le son d'une goutte de pluie qui tombe du plafond pour s'écraser au sol. La description peut aussi passer par l'odorat et le goût, en racontant quelle odeur nauséabonde émane de cette vieille chambre où l'on ne voit rien, que ce goût de rouille dans la bouche est abominable, que ces toilettes sentent l'oiseau mort et qu'effectivement à l'intérieur il y a un être - qui n'est pas un oiseau - qui est bel et bien mort. Le meneur peut aussi faire des descriptions à l'aide du toucher, en racontant à un joueur que son personnage aurait sûrement aimé que ses mains soient insensibles en cherchant dans le noir son briquet alors qu'il est coincé dans ce qui ressemble à des égouts.

CHRIS REDFIELD DANS MON SCÉNAR ?

Bien sûr, si vous le souhaitez, vous pouvez tout à fait mettre en scène des personnalités du jeu en tant que PNJ, leurs descriptifs et caractéristiques sont là pour ça. Mais à chaque fois que vous le faites, gardez en tête que le scénario peut s'en voir déséquilibré : si Chris Redfield vient aider les PJ durant une partie de leur mission, vos joueurs n'auront plus peur car "un héros" sera avec eux. Ils se reposeront sur ses épaules, lui demanderont la solution, la marche à suivre pour chaque énigme ou détour de ruelle. Ce genre de célébrités peut facilement voler la vedette aux joueurs et ce n'est sûrement pas ce que vous voulez : les PJ sont les héros. Pas les PNJ. Donc faites les intervenir avec parcimonie.

CRÉER DE NOUVELLES B.O.W.

Chaque nouvel opus de la série regorge de nouveaux monstres ou de variantes de créatures connues. N'hésitez donc pas à en faire de même pour surprendre les plus blasés des joueurs ou ceux qui connaissent sur le bout des doigts la série… Si vous souhaitez créer un dérivé d'une créature connue, modifiez les données techniques de cette créature selon votre envie et ajoutez lui une particularité, une force accrue, une couleur différente, des points de vie supplémentaires et un nom de code. Si vous désirez créer un tout nouveau monstre, il suffit de vous inspirer de ceux déjà décrits pour bâtir votre propre créature.

ECRIRE SES PROPRES MISSIONS

Tant que tous les virus n'auront pas disparu de la surface de la terre, il y aura toujours des créatures contaminées et donc des aventures à jouer pour les PJ. Après avoir joué les différentes missions présentes dans ce jeu, vous aurez sûrement envie d'écrire vous-même vos propres scénarios. C'est un exercice relativement complexe, surtout les premières fois, mais la satisfaction de mettre en scène ses propres idées est toujours grande. Pour débuter, regardez comment les différentes missions de ce jeu ont été écrites et essayez d'en tirer une trame générale, une structure, une suite de scènes. Ce sont de bons exemples pour commencer un travail d'écriture.

La première fois, ne vous évertuez pas à écrire un pavé : quelques notes sur une feuille blanche présentant les lieux, les objets à trouver, les personnages à rencontrer et les différents créatures à affronter sont suffisants. Le plus important reste encore de trouver un but aux personnages : que vont-ils faire là où se déroule l'action et comment peuvent-ils réussir leur objectif ? (Trouver un objet ou quelqu'un ? Découvrir ce qui se trame dans un laboratoire abandonné ? Collecter des informations sur Umbrella ?) Une fois ce but et les différents moyens d'y parvenir défini, le plus dur sera fait.

TEMPORALITÉ DU JEU

Restez mystérieux sur la date des évènements que vous allez jouer (ne dîtes pas en quelle année se déroule vos histoires) ou tablez sur une période allant de novembre à décembre 1998 pour rester "raccord" avec la chronologie du jeu (vous pourrez ainsi coller aux développements survenant ultérieurement). À l'inverse, si ce n'était pas le cas, s'il arrivait que vous vous écartiez de la "mythologie" construite par le jeu, qu'importe finalement, l'univers de Resident Evil n'en est plus à une incohérence près, du moment que l'ambiance est là.

SOURCES D'INSPIRATIONS

Lorsque vous viendra l'envie d'écrire vos propres histoires, vos propres scénarios n'hésitez pas à vous inspirer d'œuvres autres que les jeux Resident Evil pour varier les plaisirs. Gardez la série de jeux en tête et injectez quelques nouvelles idées, des idées qui peuvent vous être personnelles ou que vous pouvez avoir vu dans un film, dans une série télé ou dans un autre jeu vidéo : La plupart des films traitant de zombies peuvent être intéressants à passer à la moulinette Resident. La série des Aliens aussi (pensez à ses couloirs obscurs, à ces petits groupes de survivants luttant pour survivre contre ces hordes de monstres). La série de jeux Metal Gear Solid, le film The Rock ou les séries TV Alias ou 24 sont des inspirations susceptibles d'apporter un côté "espionnage/infiltration" à vos scénarios. N'hésitez pas à vous inspirer de tous ce que vous voyez, vos histoires n'en seront que plus riches et variés.

LE MJ FAIT SA LOI

Quoi qu'il se produise, le MJ a toujours le dernier mot. Il est le maître du jeu, le guide du scénario et pour cette raison, il se doit d'être juste.

Toutefois, en tant que MJ, vous pouvez être amené à reconsidérer ponctuellement les règles de ce jeu : si l'un de vos jets de dés tue "accidentellement" un des personnages ou que l'un des PJ abat du premier coup votre grand méchant, votre Boss de fin, il serait dommage de laisser les dés dicter leur loi. Si un malheureux jet de dés peut venir à bout d'un personnage dans des circonstances qui ne s'y prêtent pas (ridicule pour un héros de mourir parce qu'il est tombé à 5 mètres du sol), relancez les dés ou donnez un résultat moindre au PJ concerné. De même si votre Boss meurt dès le premier tour parce qu'il n'a déjà plus aucun point de vie, mentez, ramenez-le à la vie pour quelques tours et ensuite tuez-le comme il aurait dû l'être plus tôt. L'important dans ce genre de manipulation est bien sûr que les joueurs ne s'en doutent pas (d'où l'intérêt de cacher ses notes et ses jets de dés lorsque l'on est MJ).

SURVIVRE

Pour que les PJ ressentent l'aspect "Survival" du jeu, il faut bien établir leur équipement et réfléchir à ce qui peut ou va leur servir dans le scénario. Les PJ doivent compter leurs munitions et leurs rubans encreurs, ils doivent toujours être sur le fil du rasoir avec leur équipement. Il faut qu'ils puissent se demander quand utiliser tel ou tel objet sans risquer de le gâcher. Il faut qu'ils travaillent en équipe et se rationnent. Il ne faut pas leur faciliter la tâche en mettant à leur disposition des objets qui peuvent facilement les aider. Les joueurs doivent se creuser les méninges et trouver une solution par eux-mêmes.

TROP DE MONSTRES, TUE LE MONSTRE

Ce n'est pas forcément évident à première vue mais l'intérêt est bien pour le MJ que les PJ aient peur de chaque monstre. Le piège dans lequel il ne faut donc pas tomber est de faire surgir des zombies et des créatures à chaque détour de porte. Au contraire, il faut le faire ponctuellement. A force d'en voir, les joueurs vont s'habituer à ces horreurs et l'ambiance sera moins lourde pour eux : ils auront moins peur pour leurs personnages. Variez les créatures, ne les nommez pas (aux joueurs de deviner à quoi ils ont à faire) et faites les intervenir au moment où ils ne s'y attendent pas. Les PJ ne devraient jamais considérer une créature telle qu'un Hunter comme du menu fretin. Au contraire, il faut qu'ils aient à s'organiser pour en venir à bout (la garder à distance, alterner les coups de feu dans l'équipe, ne pas tous rester au même endroit et bouger continuellement, etc.).

LE TRADITIONNEL BOSS DE FIN

Toutes les fins des différents Resident Evil se concluent en apothéose avec une confrontation contre un méchant, très méchant et souvent affreusement monstrueux. De plus, ce type de Boss final subit généralement au minimum 1 ou 2 transformations qui le rendent encore plus puissant et encore plus monstrueux. N'hésitez surtout pas à jouer sur ce point (le méchant que les PJ pensaient avoir tué se relève et mute en quelque chose d'encore plus fort).

THE DELUCIA INCIDENT

ATTENTION

Si vous souhaitez jouer à ce jeu en tant que PJ et que vous ne voulez pas être MJ ne lisez pas les pages suivantes : l'histoire que vous allez vivre y est décrite. Le scénario détaille toutes les ficelles de l'intrigue et les connaître vous gâchera tout le plaisir : exactement comme si vous lisiez le scénario d'un film avant de le voir ou une solution d'un jeu avec l'histoire, les plans, les créatures rencontrées et les objets à découvrir avant même d'y avoir joué.

Inversement, si vous voulez être MJ lisez attentivement le premier scénario et apprenez ses rouages par cœur. Vous devez être capable de connaître l'histoire sans avoir à jeter un coup d'œil dans ses pages (même si en pratique vous aurez ce scénario sous les yeux pour le jouer).

AVANT-PROPOS

Pour pouvoir prendre des libertés par rapport à l'histoire et à la chronologie du jeu, j'ai décidé de baser la mission suivante dans une ville appelée Delucia dont il est fait référence dans RE en tant que ville natale de Brad Vickers (la poule mouillée de l'équipe Alpha des S.T.A.R.S. de Raccoon City) : "Je parie que les fleurs sont écloses dans Delucia, la ville natale de Vickers. "

Ce parti pris permet de ne pas interférer avec la continuité du jeu se déroulant jusque là à Raccoon City (il s'est passé tellement d'événements dans cette ville qu'il serait très difficile d'y faire un pas sans rencontrer un personnage important du jeu...).

Ce scénario d'introduction suit un déroulement simple, une structure assez "jeu vidéo" et présente une histoire classique reprenant des éléments des différents épisodes. Pour cette première mission, les PJ devront incarner des membres du S.T.A.R.S. La durée de cette histoire est prévue pour durer plus ou moins 4h mais vous pouvez facilement la rallonger en introduisant plus ou moins de créatures ou la réduire en découpant le scénario en plusieurs séances (en terminant à la fin d'une scène).

RÈGLE TRÈS OPTIONNELLE : LIRE LA SOLUTION

Si vous le souhaitez et si vos joueurs sont vraiment dans le pétrin et ne savent pas comment s'en sortir, l'un d'entre eux peut demander à lire le passage du scénario où ils sont bloqués. Mais dans ce cas, le joueur accepte de ne gagner aucun point d'expérience à la fin du scénario (lequel d'entre eux se sacrifiera pour permettre au groupe d'avancer ?).

ON EMBAUCHE
NOUVEAUX POSTES DISPONIBLES !

PharmaCom, branche de Delucia d'Umbrella Inc.

CDI

Avec possibilités de primes.

QUI SOMMES-NOUS ?

En tant que n° 1 mondial des entreprises pharmaceutiques nous sommes constamment à la recherche d'employés pour pouvoir nous agrandir.

QUI RECHERCHONS-NOUS ?

Nous recherchons des célibataires en bonne santé de toute nationalité, religion ou de sexe.

EMPLOIS DISPONIBLES

Dans les services de vente, production, etc.

QUALIFICATIONS

Aucune expérience exigée mais votre état de santé doit être parfait. Des postes sont également à promouvoir à l'étranger ! (Prière de nous faire part de vos souhaits dans votre candidature).

Candidature à envoyer à Reginald Johnson, directeur des ressources humaines d'Umbrella.

L'HISTOIRE

John Ramsey, jeune chercheur pour Umbrella, apprend par un homme à la solde de la Compagnie, Mr. White, à quoi sont destinées ses recherches : créer des Armes bio-organiques (aussi appelées "BOW"). White dans son infinie bonté lui parle aussi de Raccoon City et des événements liés aux BOW qui ont conduits à la mort de milliers de personnes et à la destruction de la ville. John tombe de haut, lui qui pensait travailler pour la plus prestigieuse des entreprises pharmaceutiques. Furieux et rongé par sa conscience, il perd la raison et approuve la suggestion de Mr. White : il doit faire comprendre au monde ce qu'est Umbrella et ce qui se passe dans ces laboratoires. Il lui faut une preuve et quelle meilleure preuve que de contaminer ses anciens collègues et le personnel d'Umbrella ?

BRIEFING

Delucia City est une ville d'environ 50000 habitants située au nord du Vermont. C'est une ville américaine typique, typique dans le sens où elle correspond en tout point aux petites villes américaines que l'on peut s'imaginer ou voir au cinéma. Si un joueur vous dit chercher une librairie, n'hésitez donc pas à inventer un tel magasin et à le placer en face du commissariat. Vous n'avez comme limite que votre imagination et le MJ est seul maître à bord.

Le bureau des S.T.A.R.S. se trouve au troisième étage du commissariat de Delucia City en plein centre ville. Il s'agit d'une grande salle où se trouve une dizaine de bureaux disposés un peu n'importe comment. La plupart sont recouvert de paperasseries et d'objets personnels. Au fond de la salle, derrière le bureau de Lucia Sparrow le commandant des S.T.A.R.S. et de l'équipe Alpha, se trouve une grande tenture représentant le badge officiel des S.T.A.R.S. de Delucia.

Comme expliqué ci-dessus, Lucia Sparrow est la dirigeante de l'unité et de l'équipe Alpha. Le groupe des PJ forme quand à lui l'équipe Beta, formation moins expérimentée qui justement conviendra parfaitement à des débutants au jeu de rôles et à l'univers de ce jeu.

N'hésitez pas à rappelez aux joueurs les missions liées au S.T.A.R.S. c'est-à-dire : la lutte contre le terrorisme associé à divers mouvements religieux, qui peut aller de négociations lors de prises d'otages à la lutte contre le piratage informatique et au contrôle des émeutes. De même, lorsque vous commencez la partie et après avoir décrit le bureau des S.T.A.R.S. n'hésitez pas à demander à chaque joueur quels objets particuliers (bibelots, stickers, figurines, médailles, photos de famille, etc.) se trouvent sur le bureau de son personnage.

JOUER EN MUSIQUE

Jouer avec de la musique en fond sonore permet généralement de stimuler les joueurs mais à l'inverse, il faut aussi constamment veiller à ce qu'elle ne les déconcentre pas. S'ils passent plus de temps à écouter la musique que le MJ et qu'ils ont du mal à se concentrer pour réfléchir à la suite de leurs actions, c'est qu'il y a un problème. Il faut donc passer la musique à un volume assez bas et augmentez le son lorsque c'est nécessaire (pour rendre la scène plus dynamique lors d'un combat par exemple). Chaque jeu Resident Evil a engendré des albums musicaux. Ces CD, passés en boucle, sont de bons accompagnements aux scénarios de ce jeu, de même que certaines musiques de films.

1. MO' GAZ STATION

Cette histoire débute donc en fin d'après-midi, la nuit ne va pas tarder à tomber sur Delucia City et les PJ se trouvent dans leur bureau, attendant une éventuelle mission. Tant mieux, car c'est justement à ce moment qu'une patrouille de police demande de l'aide aux S.T.A.R.S. dans le cadre d'une prise d'otages dans une station service à la sortie de la ville.

L'équipe Alpha étant injoignable car occupée à un sauvetage d'enfants dans une grotte en dehors de la ville, seule l'équipe Beta peut actuellement répondre à l'appel.

Le commissariat se trouvant relativement près du Mo' Gaz Station, cinq minutes sont nécessaires pour se rendre sur place. La station service est couplée à un petit resto routier où les personnes de passage s'arrêtent pour manger. Quand les PJ arrivent sur place, il n'y a aucun bruit, aucune âme qui vive. Face à la devanture de la station, à une vingtaine de mètres se trouve la voiture de police. Ses portières sont grandes ouvertes et les deux policiers qui devraient se trouver près du véhicule sont introuvables. Que font les PJ ?

Il est possible de rentrer directement dans la station par la porte de devant mais aussi de rentrer par l'arrière ou de façon détournée par l'entrée du restaurant et de rejoindre à l'intérieur le magasin de la station. La plupart des lumières intérieures sont éteintes et quelques néons clignotent sporadiquement.

L'ENTRÉE AVANT DE LA STATION

L'intérieur de la station service est sombre. Sur le côté, à gauche se trouve la caisse enregistreuse. Au fond, deux portes. L'une mène à l'arrière de la station dans la petite pièce où se trouve les bonbonnes de gaz (voir "La porte arrière de la station") l'autre débouche à l'intérieur du restaurant (voir "L'entrée détournée, le restaurant"). La salle en elle-même consiste en un petit drugstore avec quelques rayonnages remplis de nécessaires de toilettes, de nourriture ainsi que de magazines.

Trois corps se trouvent dans cette salle : ceux d'un policier, d'une otage et d'un homme d'une trentaine d'années. La scène est difficilement compréhensible car l'agent est au sol, battu et mordu (c'est un zombie qui n'hésitera pas à s'en prendre aux personnages), l'otage féminin (un zombie aussi) à deux mètres de lui est truffé de balles provenant de l'arme du policier et l'homme agonisant et mordu, tenant fébrilement un Browning HP, se trouve lui au fond de la salle, baignant dans une marre de sang causée par des balles perdues. Il respire fortement et marmonne quelques mots avant de rendre l'âme : "tout est de la faute de ce putain de Ramsey ! Tout est de sa putain de faute !". Bien sûr pour le bon déroulement de ce scénario, les PJ doivent absolument entendre ses dernières phrases. Une fois mort, ce ne sera plus qu'une question de minute pour qu'il se transforme à son tour… L'homme n'a aucun papier sur lui. Par contre dans sa poche se trouve un téléphone portable (ou dans la boite à gants de la voiture si les personnages n'y ont pas pensés avant). Sa voiture, garée à l'extérieur, est tout autant vide d'informations sur son identité.

LE TÉLÉPHONE PORTABLE

L'homme a composé dix fois le même numéro dans les minutes et heures précédentes : le 555-0669. Si un personnage appelle, personne ne répond. Bizarrement aucun autre numéro ne se trouve dans ce téléphone dont le dos est marqué d'un symbole : le sigle "biohazard".

555-0669



ARRIÈRE DE LA STATION

Entrer par cette porte amène directement dans le réduit aux bonbonnes de gaz. C'est ici qu'elles sont entreposées et c'est donc un lieu hautement dangereux si une balle est tirée. Ce qui semble être un homme est recroquevillé dans un coin, le visage dissimulé dans ses bras. La créature à l'odeur ignoble ne bouge pas et semble morte… Si les PJ s'approchent trop près le clochard (car c'en est un) se réveillera et bondira sur les personnages. Attention à ceux qui auraient la gâchette trop facile, car c'est un simple ivrogne s'étant infiltré ici pour dormir et sûrement pas un zombie ! Face à la porte arrière, à l'intérieur, se trouve une autre porte menant à la grande salle intérieure de la station service.

L'ENTRÉE DÉTOURNÉE, LE RESTAURANT

Quelques lampes sur les tables ainsi que des halogènes sont allumés à l'intérieur du restaurant, il n'y fait donc pas totalement noir. L'ambiance est calme et l'absolu silence se fait menaçant. Personne ne se trouve dans la grande salle servant donc de restaurant. Les tables sont vides. Par contre, à l'inverse, les toilettes pour femme sont pour le moins bondées. Il suffit d'ouvrir la porte pour que l'enfer déferle dans le restaurant. 8 zombies se trouvent dans cette pièce et ne demandent qu'à sortir : Rebecca, la femme de Lindsay (cf. "Ce qui s'est passé"), le second policier et six otages. Tous sont morts et sont de nouveau sur pieds, contaminés par le virus...

L'EXPLOSION EN SURSIS...

Ce que ne savent pas les PJ, c'est que les coups de feu échangés ont troués certains bidons d'essence et des bonbonnes de gaz. Peut-être que dans la station, eux-mêmes ont échangés quelques coups de feu contre les zombies et qu'une de leur balle a été se loger dans un bidon sans qu'ils le sachent. Toujours est-il que la station menace d'exploser d'une minute à l'autre… Si un PJ fait un échec critique, il déclenchera la mise à feu de l'explosion : de l'essence s'enflamme et cours le long de bidons jusqu'au gaz. Les PJ devront réussir un jet de PERx2 et n'auront alors qu'une dizaine de secondes pour s'enfuir et se mettrent à couvert. Si aucun ne fait de critique, faite intervenir cet événement quand vous le souhaitez après qu'ils aient vu ce qui se passait à l'intérieur… L'explosion est sensée apporter une poussée d'adrénaline aux PJ mais sûrement pas les tuer. Limitez les pots cassés, si les personnages sont déjà blessés à mort dès le début du scénario, ils auront vraisemblablement toutes les peines du monde pour terminer cette mission.

CE QUI S'EST PASSÉ

Lindsay McLusky travaille officiellement pour PharmaCom avec sa femme. Leur équipe a été contaminée par Ramsey et ils se sont enfuis sans demander leurs restes. Lindsay a alors décidé de partir loin avec sa femme (tout en téléphonant sans cesse à Ramsey pour savoir ce qui avait bien pu lui prendre) mais celle-ci c'est sentie mal dès la sortie de la ville. Il a voulue qu'elle se rafraîchisse. Complètement blafarde, elle s'est effondrée dans les toilettes. Alertés par les bruits, des personnes sont arrivés et Lindsay les a ni plus ni moins prise en otages. Sa femme, Rebecca s'est alors jetée sur les otages qui ont été mordus à mort. Les flics alertés par les bruits sont intervenus et ont tirés sur la femme. Une catastrophe en entraînant une autre, les deux policiers ont fini par être mordus et tués par les otages !

L'ÉQUIPE ALPHA

À partir de ce moment, l'équipe Alpha menée par Lucia Sparrow ne sera plus joignable. Ils semblent avoir purement et simplement disparu et ne sont pas encore revenus de leur sauvetage. Des policiers et des pompiers attendant à l'extérieur de la grotte dans laquelle ils étaient descendus mais on ne les reverra pas. Les personnages ne peuvent plus compter que sur eux-mêmes.

2. RAMSEY'S HOUSE

Après avoir survécu à la dizaine de zombies ainsi qu'à l'explosion de la station service, les personnages pourront reprendre leurs esprits et souffler un peu. Un peu, oui, mais pas trop longtemps car la suite arrive !

Si les personnages cherchent le nom de Ramsey dans un annuaire téléphonique et/ou qu'ils cherchent aussi à qui appartient le "555-0669", ils pourront trouver l'adresse de la maison d'un certain John Ramsey. Obtenir un mandat ne posera aucun problème et les personnages pourront donc aller perquisitionner chez l'homme.

ARRIVÉE ET FOUILLE DU DOMICILE

La maison de Ramsey se trouve dans un quartier résidentiel tranquille. Un petit lopin de verdure se trouve devant la maisonnée sans étage et le jardin derrière accueille une demi-douzaine d'arbres. Lorsque les personnages arrivent, il fait normalement nuit noire. Personne ne répond aux sonneries répétées à l'entrée, aucun bruit, aucune lumière ne filtre par delà les rideaux tirés qui d'ailleurs ne permettent pas de voir correctement à l'intérieur. Il existe deux entrées, celle de devant et une à l'arrière mais ne le précisez aux personnages que s'ils posent la question. Que font-ils ?

L'intérieur est habité par un célibataire. John Ramsey en l'occurrence. Rien ne semble avoir été fouillé même s'il y a un peu de désordre. Laissez les personnages fouiller les lieux s'ils le souhaitent (jet de PER+ESP). Demandez toujours aux PJ ce qu'ils font et comment ils le font. Par exemple, allument-ils la lumière ? L'endroit est habité mais rien ne permet de avoir quelle profession exerçait Ramsey. Deux endroits sont intéressants ici : la cuisine et la cave.

Sur le frigo dans la cuisine se trouve un étrange post-it (cf. encadré) tandis que la porte qui mène à la cave est fermée à clef. Plusieurs solutions s'offrent aux personnages pour ouvrir cette porte : la clef se trouve au fond d'une des chaussures se trouvant à l'entrée, la récupérer c'est ouvrir la porte sans difficulté. Un personnage possédant la compétence Crochetage peut aussi, moyennant un jet réussi, ouvrir cette porte. De même qu'un violent coup sur la poignée peut venir à bout de la fragile fermeture…

L'ÉTRANGE POST-IT

Dans la cuisine de John Ramsey se trouve donc un frigidaire et sur ce frigo est collé un post-it. Sur celui-ci est indiqué un simple mot : LEZARD. Les personnages n'ont pour l'instant aucun moyen de savoir ce qu'il signifie. Au lieu d'imprimer ce simili-papier jaune collant, n'hésitez pas à utiliser un véritable post-it et à écrire dessus l'étrange mot de passe.



LA CAVE

Une fois ouverte, la porte révèle un escalier de bois descendant dans l'obscurité d'une cave froide. Un interrupteur se trouve sur le côté illuminant une ampoule nue pendant du plafond, entourée de fils torsadés. La cave consiste en un petit laboratoire de fortune où se trouve un ordinateur, de nombreux documents et des appareils servant à des recherches portant sur la génétique. Des logos biohazard apparaissent sur la plupart des documents se trouvant dans cette pièce et tous traitent de recherches dont le texte codé ne peut être compris par un non-initié. Toujours est-il qu'il est possible de comprendre que Ramsey est chercheur chez PharmaCom (un laboratoire situé en ville), cette entreprise appartenant à Umbrella Inc. Dans le dernier tiroir de son bureau, celui du bas, est entreposé un ensemble de notes qui forme une sorte d'agenda. La dernière entrée date d'ailleurs de ce jour même (cf. Le journal de Ramsey). Sur une table se trouvent du matériel, quelques livres techniques et des restes de composants laissant penser qu'il a préparé une demi-douzaine de bombes…

LE JOURNAL DE RAMSEY

J-12

Ce soir, un homme étrange m'a contacté. Il m'a dit s'appeler Mr White et il m'a raconté une étrange histoire à propos de PharmaCom, d'Umbrella et de sombres événements s'étant déroulés dans une ville appelée Raccoon City. Il a bien failli me faire peur !

J-11

Ce n'est pas vrai ! Ce n'est pas possible ! Je n'arrive pas à y croire. Ce qu'il m'a raconté était donc vrai. Salopards de Ross et d'Umbrella. Ce sont des monstres ! Comment ont-ils pu !

J-9

Mr White a raison. Ils méritent une bonne leçon.

J-6

Tous. Tous autant qu'ils sont, ils sont tous coupables. Aujourd'hui Rebecca, la femme de Lindsay, m'a fait un grand sourire et je lui ai souri en pensant "Profites-en bien. Sourit autant que tu le peux car bientôt toi et les autres vous ne ressemblerez plus à rien !"

J-2

Aujourd'hui j'ai repéré comment sortir de PharmaCom (devrais-je dire Umbrella ?) en ayant baissé le rideau d'entrée et coupé l'électricité. Il existe un conduit d'aération qui mène sur le toit et qui peut facilement permettre de sortir du bâtiment. Je suis tellement impatient d'être à demain pour en finir !

JOUR J

L'intégralité des éléments du projet se trouve dans les bureaux de Ross. Il faut absolument que je rentre à l'intérieur et que je les lui vole. Lui, les donneurs d'ordres et tous les autres payeront. Après ça, Umbrella ne pourra plus se cacher !

ATTAQUE

Quelques secondes après que les personnages soient ressortis de la cave, les Black Ops d'Umbrella attaquent la maison. Si les personnages ont allumés la lumière dans la maison, Hunk et ses hommes attaquent alors qu'ils sont encore dans la cave. La scène peut dont se transformer en siège, les BlackOps cherchant à forcer le passage en mitraillant et les PJ cherchant à survivre tout en s'enfuyant. Il est donc tout à fait possible qu'ils n'aient pas visité la cave, ce qui n'est pas grave (cf. "Mr White"). Les BlackOps sont autant que les PJ +1 et Hunk, leur chef, ne peut mourir. Si les PJ prennent le dessus, il aura disparu. De même, il serait dommage que tous les PJ meurent ici, dès maintenant, donc laissez le champ libre aux PJ pour organiser leur fuite hors de cet enfer. Les BlackOps cherchent Ramsey et les informations qui sont en sa possession prioritairement.

MR WHITE

Si les PJ ne sont pas parvenus à récupérer toutes les informations qu'ils devraient avoir découvertes, Mr White les contactera par le biais du téléphone portable d'un des personnages dès leurs sorties de la maison de Ramsey. Il se montera bien sûr très énigmatique, ne se présentera pas (il ne dira pas s'appeler Mr White) et expliquera simplement ce que les personnages ont besoin de savoir : Ramsey travaillait chez PharmaCom et il dit l'avoir vu passer il y a de cela quelques minutes, rentrant dans les bureaux de l'entreprise. Il semblait armé et il souhaite donc que des "amis" (les PJ) l'arrêtent avant qu'il ne fasse une bêtise. Puis il raccroche. Bien évidemment tous ceci est faux, Mr White souhaite simplement que les personnages en sachent le plus possible sur ce qui se trame pour mettre son plan à exécution…

À CHAQUE PROBLÈME, PLUSIEURS SOLUTIONS

Un scénario ne peut présenter toutes les solutions existantes pour un problème donné. Les façons de résoudre une énigme sont généralement trop nombreuses et les joueurs ont tendance à toujours inventer une manière de faire originale et totalement imprévue. Ce n'est donc pas étonnant si ce scénario ne prévoit pas toutes les solutions pour chaque embûche. C'est d'ailleurs le travail du MJ de juger si la solution proposée par les joueurs est possible et réalisable. De manière générale, laissez leur le temps de proposer un plan d'attaque et n'hésitez pas à encourager les idées inventées par les PJ.

3. PHARMACOM LABORATORY

Trouver l'adresse du siège de PharmaCom n'est pas bien compliqué. Au contraire même, c'est très simple. PharmaCom fut un temps une petite entreprise régionale puis fut rachetée, il y a de cela quelques années maintenant, par Umbrella. Elle continue à exister sous son appellation première même si les dirigeants font partie de la fameuse entreprise pharmaceutique au logo de parapluie. PharmaCom se situe donc en ville, il s'agit d'un large bâtiment d'un étage. Il n'y a pas de lumière à l'intérieur et le rideau de fer est descendu, bloquant l'entrée principale du bâtiment. Il est toutefois possible d'entrer d'une autre façon, par la sortie que souhaitait utiliser Ramsey (qu'il a mentionnée dans son journal ou que les personnages ont appris par le biais de Mr White).

ENTRÉE

Effectivement en passant par le conduit d'aération se trouvant sur le haut du toit, il est possible de se faufiler jusqu'à l'intérieur. Les personnages débarquent alors dans un couloir comme il n'y en a tant dans ces locaux. Ils pourront rapidement s'apercevoir que le plan de l'endroit a été arraché et emporté par quelqu'un. Les personnages n'ont donc aucun moyen de se repérer dans ce dédale fait de dizaines de couloirs…

COULOIRS

Les couloirs, plongés dans le noir, sont éclairés de façon intermittente par des néons blafards et cassés. Il n'y a plus âme qui vive par ici et c'est le silence le plus complet qui accueille les personnages. Quelques portes sont verrouillées électroniquement et les personnages auront bien du mal à ouvrir certaines d'entre elles.

BUREAUX

Tous les bureaux offrent la même vision : celle d'une tornade s'étant déclenchée à l'intérieur des locaux. Des liasses de papiers en éventails recouvrent le sol ; des objets, des écrans, du matériel jonchent le sol et tous sont abandonnés. Des portes semblent avoir été éventrées et, ici où là, se trouvent du sang, une griffure, une marque de main, des gouttes, etc.

CHARNIER

Au bout d'un long couloir se trouve une double porte fermée sur laquelle est inscrit "Salle de Réunion". Il n'est pas difficile de crocheter la porte ou de la défoncer (voire même de passer par les conduits d'aérations) et les PJ pourront donc entrer à l'intérieur sans trop de difficulté.

L'obscurité emplit la grande salle et les personnages devront donc eux même faire la lumière sur l'horrible carnage au centre de la salle. En effet, les corps d'une vingtaine de membres du personnel ont été entassés, formant une pyramide macabre et sanguinolente. Les cages thoraciques des morts se trouvent à l'air libre. Si les personnages expliquent fouiller, demandez leur un jet de PER+ESP pour découvrir une carte magnétique, un passe permettant d'ouvrir certaines portes.

C'est une vision effroyable qui sera rapidement remplacée par un intense désir de survivre. Demandez à vos joueurs d'effectuer un jet de PERx2. Si le jet est réussi, ils pourront remarquer qu'un RE-3 Licker est agrippé au plafond près à leur sauter dessus ! Le combat et la fuite peuvent alors débuter.

Attention à la façon dont les PJ se sont introduit dans la salle de réunion, les morts ne tarderont pas à se relever pour se joindre au combat ! A moyen terme, ils forceront même la porte de la salle de réunion pour se répandre dans les couloirs.

CANTINE

Un peu à la manière de la salle de réunion, la double porte de la cantine est fermée mais il suffira de pousser fortement l'une des portes pour faire glisser une lourde caisse callée derrière. La cantine est composée d'une dizaine de longues tables et ressemble plus à un champ de bataille qu'à un réfectoire en bon et du forme. Une demi-douzaine de zombies se trouve dans ce lieu, près à sauter sur la moindre occasion de perpétuer l'espèce.

BANG ! BANG !

Alors que les personnages sont en pleine infiltration dans les locaux de PharmaCom/Umbrella, ils peuvent entendre 2 détonations provenant des labos ! Il y a donc encore au moins un être humain dans les environs et, effectivement caché derrière une porte au pied d'un zombie abattu, se trouve un jeune homme de 16 ans : Mark Vickers. Il est effrayé, à bout de nerfs et les PJ devront donc faire attention à la façon dont ils l'abordent (le surprendre est la meilleure solution pour se prendre une balle en pleine tête). Celui-ci expliquera être venu chercher sa copine qui travaille en tant que secrétaire ici et qu'il s'est retrouvé enfermé dans un ascenseur. Le pistolet, un Beretta M92FS - arme typique des S.T.A.R.S. -, il l'a trouvé sur le sol, à quelques bureaux de là, au pied d'un corps d'homme. Marc pourra même ajouter que l'homme avait la même combinaison que les personnages. Effectivement, si les PJ se rendent sur place, ils pourront découvrir le corps d'Eric Stamos, le tireur d'élite de l'équipe Alpha des S.T.A.R.S., mort, blessé en de multiples endroits. Mais que faisait-il ici alors qu'il était en mission de sauvetage ?

C'est un simple détail, un clin d'œil, mais Marc est le petit frère de Brad Vickers, la poulle mouillée membre du S.T.A.R.S. de Raccoon City (d'ailleurs Mark ne cessera de répéter naïvement "ah si mon frère était là, il leur botterait le cul !").

BUREAU DE JOHN RAMSEY

Pour entrer dans le bureau de John Ramsey, il faut mettre la main sur une carte magnétique que tous les scientifiques possèdent. Les personnages ont pu la trouver dans la salle de réunion ou sur le corps d'un scientifique zombie.

Il s'agit d'une petite pièce ressemblant à s'y méprendre aux autres bureaux mis à part que l'intérieur est mieux rangé et que des posters et des livres de biologie sont rangés sur une étagère.

Sur le bureau se trouvent un cadre face caché et un ordinateur portable (apporté par Ramsey mais oublié dans la précipitation). Le cadre est une photo des 5 chercheurs de la Division R, les PJ pourront alors reconnaître McLusky, le preneur d'otages de la station service. L'ordinateur est encore allumé, verrouillé sur une page nécessitant un mot de passe pour être utilisé. Le mot de passe étant LEZARD (si les PJ n'y pensent pas, transférez les informations à trouver dans cet ordinateur dans le bureau de Ross ou dans un autre endroit de votre créa-

tion). Une fois tapé et si un jet d'ESPx2 (+informatique) est réussi, les PJ pourront accéder aux recherches de Ramsey. Il semble qu'il travaillait sur un programme en rapport avec les reptiles (de nombreux schémas, analyses, graphiques en rapport avec ce thème se trouve sur l'ordinateur). Le programme est baptisé R-virus !

HÉLICOPTÈRES ET BLACKOPS

Dès que les personnages prennent connaissance des notes de Ramsey, ils doivent réussir un jet de PERx2 (un S.T.A.R.S. expert en véhicule aura un bonus de +3) pour entendre avec difficulté que deux hélicoptères se trouvent sur les toits. Effectivement, des BlackOps au nombre de 10 sont entrain d'entrer dans les laboratoires avec ordre de récupérer ce qui peut l'être et de tuer… ce qui peut l'être. Le temps est compté pour les personnages à partir de maintenant et des affrontements ne sont pas impossibles. Aux personnages de choisir la façon dont ils vont s'y prendre : discrètement en se faufilant, en créant une diversion ou au contraire violemment en fonçant dans le tas.

BUREAU DE SAMUEL ROSS

De la même manière que pour le bureau de Ramsey, il faut utiliser le passe magnétique pour entrer dans son bureau. Celui-ci est nettement plus spacieux que les précédents bureaux qu'ont pu voir les personnages. Entièrement dédié au projet R, l'endroit est un vrai laboratoire où les signes biohazard sont inscrits un peu sur tout un peu partout. De grandes cuves aux vitres fendillées par des balles se trouvent dans la pièce. Elles hébergent 2 MA-124 Hunters qui se réveilleront et attaqueront dès que les personnages auront prix connaissance des notes de Ross.

Le corps d'un chercheur décapité (Walter Stevenson) se trouve au sol et sa tête, indépendante de son corps se trouve derrière un carton dans un coin de la pièce. Elle attaquera en mordant dès que possible (voir les caractéristiques de cette étrange créature en fin de chapitre).

Un nouveau virus semble avoir été mis au point ici. Des classeurs et de nombreuses notes attestent de son nom : R-Virus (pour Reborn-Virus). Les chercheurs de la Division R faisaient des expériences sur les reptiles et plus particulièrement sur les lézards. Ils cherchaient des applications sur les membres tranchés couplés (les lézards pouvant régénérer leur queue perdue) avec le T-virus. Les ordres de recherches sont tous signés par Messieurs Morrow et un jet d'ESPx2 permettra aux PJ de se souvenir qu'il existe un manoir du nom de Morrow à la périphérie de la ville et qu'on le raconte hanté depuis des années....

D'après le journal de bord, le virus se trouverait dans cette pièce mais malheureusement le réfrigérateur dans lequel il devrait être entreposé est ouvert en grand, exhalant un froid glacial et totalement vide !

SORTIE

Sortir n'est pas évident. Les personnages peuvent passer par là où ils sont entrés ou prendre la fuite par l'endroit où sont intervenus les BlackOps (deux ouvertures d'1m de diamètre, provoquées par des explosifs et des chalumeaux, se trouvent au plafond de la cantine). Toujours est-il qu'ils devront slalomer entre les zombies libérés de la salle de réunion et de la cantine et les agents d'Umbrella aux aguets…

UN LONG DISCOURS ?

Décrire c'est bien mais ce n'est parfois pas suffisant. N'hésitez donc pas à schématiser à main levée un lieu. Indiquez sur un plan où se trouve son personnage par rapport à un troupeau de zombies peut parfois sauver la vie, c'est donc loin d'être inutile.

FUIR EST PARFOIS LA MEILLEURE DES SOLUTIONS

Effectivement, ce n'est pas parce qu'une quinzaine de zombies commence à attaquer les personnages qu'il faut forcément chercher à tous les tuer. Les munitions ne sont malheureusement pas infinies et les personnages doivent penser à rationner leurs balles. Qui sait ce qui les attend par delà la prochaine porte ?



Umbrella/PharmaCom

PASS DIVISION R

MÉMO DIVISION R

CONSEILLERS À LA RECHERCHE
Samuel Ross,
Walter Stevenson,
Michael Richardson

CHERCHEURS
John Ramsey,
Lindsay McLusky



4. MORROW MANOR

Les personnages ne se rendront vraisemblablement pas directement des laboratoires de PharmaCom au Manoir Morrow. Ils pourront vouloir se renseigner sur la demeure et ses habitants connus. Laissez-les chercher des informations en posant des questions aux policiers du commissariat ou en allant à la bibliothèque voir si des articles ne font pas état de la famille Morrow. Cet intermède entre deux moments très "jeu vidéo" peut permettre de souffler un peu et de changer un peu d'ambiance. Si les personnages ont de bonnes idées, rebondissez dessus et inventez ce qu'il vous plaira. Après tout, vous êtes le maître de cette histoire. S'ils sèchent vous pouvez toujours faite intervenir Mr White qui saura vraisemblablement les remettre sur le bon chemin de l'histoire…

EXTÉRIEUR

Le manoir Morrow a la réputation d'être hanté car pendant de nombreuses années un riche homme Arthur Morrow a vécu en reclus dans cette demeure d'allure gothique perdue en bordure forestière de la ville. Cet homme avait pour particularité d'être victime de la maladie de Recklinghausen, une maladie qui déformait son corps et son visage. Actuellement les propriétaires et locataires des lieux sont deux frères siamois, Elter et Emler Morrow, les deux garçons d'Arthur. Le manoir est une demeure ancienne d'aspect vétuste est composé de deux niveaux : un rez-de-chaussée et un étage.

INFILTRATION

Il y a deux portes pour entrer dans le manoir : une lourde double porte à l'entrée et une petite porte arrière donnant sur une allée couverte, qui serpente parmi les buissons et les arbres du jardin.

L'intérieur est ancien, lugubre. Richement meublé, des sculptures et peintures sont visibles à chaque angle de couloirs et de pièces. Les escaliers sont recouverts d'un long tapis rouge élimé par le temps et des dorures sont visibles sur les cadres des tableaux. L'endroit est habité mais reste pour le moins poussiéreux.

Au rez-de-chaussée se trouve une petit dizaine de personnes hargneuses : majordome, servantes et BlackOps. Les uns tués par balles, les autres mordus à mort, tous sont devenus des zombies et errent, attendant qu'un vivant passe à leur portée. Ils ne bougent pas véritablement, semblant attendre un bruit suspect pour se diriger vers sa source. Il est donc tout à fait possible pour les personnages, s'ils se montrent silencieux, de passer discrètement dans le hall et les différentes salles qui mènent aux sous-sols et au premier étage.

Un BlackOps est caché dans une pièce servant de bureau, derrière un pan d'armoire, sérieusement blessé et contaminé. Si les PJ ne l'aident pas, il ne survivra pas à ses blessures et deviendra rapidement un zombie. Par contre s'ils n'hésitent pas et qu'ils lui portent secours directement (premiers soins), il pourra s'en sortir et même aider les personnages.

PIÈCES

La plupart des salles du manoir sont poussiéreuses et sans intérêt : salle à manger, cuisine, salon, bibliothèque, chambres d'hôtes, bazar, toilettes, salles de bain. Ce sont de grandes pièces meublés mais vides de toute vie, garnies de tableaux, représentant pour certains Arthur Morrow, le patriarche au visage disgracieux de la famille, et pour d'autres, le manoir à une époque qui semble ne jamais avoir existée.

SOUS-SOLS

Il est possible d'accéder aux sous-sols se trouvant sous le manoir en passant une petite porte (normalement fermée, actuellement éventrée). Un escalier froid mène à des laboratoires glacés. C'est ici que les deux frères pratiquent leurs expériences personnelles et des bocaux renfermant des reptiles morts traînent un peu partout. Dans cette très grande salle sont disposées deux bombes, chacune munie d'un minuteur qui n'est pas encore déclenché. Un S.T.A.R.S. expert démineur pourra comprendre qu'elles sont amorcées à distance par le biais d'une télécommande. Il est toutefois possible de les désamorcer directement pour qu'elles ne soient plus en état de fonctionner. Un STARS qui n'est pas démineur peut toujours essayer de les mettre hors d'état de nuire mais attention s'il rate son jet d'AGL+ESP (les dés de Sang-froid peuvent ici vraiment servir), la bombe lui explosera au visage le tuant sur le coup et blessant ses amis s'ils se trouvent dans les environs.

Deux BlackOps zombies se trouvent ici. Ils ont été surpris et tués en descendant dans les sous-sols par une demi-douzaine de Ma-39 Cerberus qui ne tarderont pas à encercler les personnages !

PREMIER ÉTAGE : LE VIEUX COULOIR

Comme dit précédemment la bâtisse est vieille et une partie du manoir ne sert plus. L'aile est pour ainsi dire abandonnée mais les personnages pourront penser que quelque chose se trouve au bout du couloir. Celui-ci forme un coude et il est impossible de savoir ce qui se trouve par delà. Si les PJ cèdent à leurs curiosités, ils auront une bien mauvaise surprise. En effet, si un personnage a une Constitution de 5 ou +, le plancher cédera sous son poids, il traversera un étage (une ancienne pièce murée sans intérêt) pour une seconde fois traverser le plancher et se retrouver dans les laboratoires des sous-sols. Si aucun PJ ne possède une Constitution à un tel niveau, considérez alors que le plancher cédera sous les pieds du troisième personnage à passer (ou lors du troisième passage).

Quelques minutes avant qu'ils n'empruntent le couloir, demandez aux personnages dans quel ordre ils avancent. Le personnage ayant chuté tombe inconscient et la hauteur est telle (une dizaine de mètres) qu'il ne pourra pas remonter et que les PJ ne peuvent sauter non plus, le plancher de la pièce intermédiaire ayant complètement été détruit lors de la chute. Il faudra trouver une autre entrée/sortie.

Le personnage inconscient se réveillera quelques minutes plus tard dans des couloirs obscurs, tout près de l'endroit où se trouvent les six Cerberus…

PREMIER ÉTAGE : LES MORROW

Par delà une double porte finement ouvragée se trouve les appartements des frères Morrow : une grande salle aux rideaux tirés, aux nombreux meubles et bibelots, une bibliothèque contenant des ouvrages de littératures classiques, un grand globe de bois vernis représentant le monde ainsi que de multiples tableaux et objets de décoration.

Quand les personnages entrent dans la pièce, les Morrow se trouvent au sol face contre terre. Une fiole brisée gît parterre, le reste de liquide qu'elle contenait forme un quart de cercle en partance de la main. Ils viennent de s'inoculer le R-virus et sont tombés inconscient après l'absorption du produit. Un magnum se trouve dans l'une des poches de leur ample veste de dandy.

Si les personnages cherchent à les aider et à les relever, ils se réveilleront et rigoleront. Voyant les PJ, les S.T.A.R.S., ils les remercieront et dès qu'il en auront la possibilité attaqueront pour tuer. Si les personnages méfiants tirent dans le corps des Morrow au sol, celui-ci convulsera, saignera et ils se lèveront prêt à en découdre directement "en seconde transformation" (cf. "Les Personnages Non Joueurs" pour obtenir la description et les caractéristiques des Morrow).

RAMSEY

Cette scène peut se dérouler avant ou après la violente rencontre avec les Morrow.

Une importante traînée de sang est visible dans le grand couloir du premier étage devant l'entrée des appartements des Morrow et cette trace mène jusque sur le toit du manoir, un escalier plus haut. Ramsey, blessé quelques minutes plus tôt par les siamois se trouve à l'air libre, agonisant mais suffisamment conscient pour parler et voir la ville par delà les arbres.

Un grand sourire aux lèvres, Il pourra confier aux PJ que le manoir contient deux bombes qu'il déclenche immédiatement et qui exploseront dans les 5 prochaines minutes (si les PJ les ont désamorcées, il ne se passera rien. S'ils ne l'ont pas fait, ils devraient fuir le rapidement possible). De la même manière, il pourra expliquer avoir déposé à plusieurs endroits de la ville d'autres bombes afin de faire un maximum de victimes (qui seront alors contaminées par le virus contenues dans l'air ambiant). Là, par contre les personnages ne pourront rien faire contre…

EPILOGUE

Une demi-douzaine d'explosions retentissent en ville, des bombes placées aux endroits stratégiques vont faire une trentaine de victimes qui deviendront rapidement des zombies et s'occuperont des vivants aux alentours. Les PJ ne peuvent rien faire contre ces explosions, ils ne peuvent arriver à temps. Par contre la contamination et l'évolution du virus peut sans problème faire l'objet du scénario suivant…

MORT D'UN PJ

La mort d'un personnage doit toujours être tragique, les autres PJ doivent véritablement comprendre qu'il s'agit d'une perte. Si un PJ meurt au cours du jeu, fignolez rapidement un autre personnage (en prenant un figurant par exemple). Le nouveau personnage doit avoir une raison pour se trouver embarqué dans l'histoire. Si ce n'est pas possible, si vous ne trouvez pas de solution, ce n'est pas grave mais ne faites pas revenir un nouveau personnage. C'est fini pour le joueur pour ce scénario.

A l'inverse, n'hésitez par à utiliser les personnages morts comme zombies ou comme B.O.W. dans la suite du scénario pour obtenir un effet dramatique (il faut toutefois que ça reste crédible, que ce soit techniquement possible : si un personnage est mangé par un serpent géant, il ne peut bien sûr pas revenir).

QUESTIONS ET PISTES DE DÉVELOPPEMENT

Voici quelques questions liées à ce scénario. Elles peuvent vous permettre de développer une histoire de votre crû poursuivant ce premier scénario :

- Qu'est devenue l'équipe Alpha ? Des enfants se trouvaient-ils vraiment emprisonné dans une grotte ou n'était-ce qu'une diversion ? Qu'y avait-il au fond de la grotte ? L'endroit continuait-il profondément sous terre pour finalement arriver près d'un laboratoire clandestin d'Umbrella ou de PharmaCom ?
- Que faisait Stamos seul dans les laboratoires ?
- Et si Samuel Ross n'était pas mort, s'il se trouvait dans la ville et qu'il avait prévu un antidote ?
- Arthur Morrow est-il mort ? Si oui, de quelle manière ? A-t-il simplement disparu ? Prépare-t-il un mauvais coup quelque part ?
- Lindsay McLusky a rapidement quitté la ville mais ne se dirigeait-il pas plus particulièrement vers un endroit où il savait trouver un antidote ?

PERSONNAGES NON JOUEURS

Voici un rapide descriptif des personnages importants de cette mission.

JOHN RAMSEY, JEUNE CHERCHEUR FOU

Née en 1977 - 1m 75 - 65 kg

John Ramsey est un homme de taille moyenne, fin aux cheveux châtains ondulants mal peignés. Il porte des lunettes cerclées de fer, se trimballe toujours avec une veste en tweed marron et des mocassins noirs. Comme expliqué en préambule de cette histoire, John Ramsey est à l'origine un scientifique de PharmaCom pensant travailler "à l'amélioration du monde". En effet il croyait travailler sur un programme permettant aux mutilés de guerre de survivre voir

même de voir leurs membres perdus repousser. Mr. White le rencontra et lui annonça la vérité. Le retour à la réalité fut brutal et Ramsey ne s'en remit jamais. Son objectif premier était de contaminer ses collègues (PharmaCom) et les instigateurs du projet (les Morrow) mais dans son infinie folie, il n'en resta pas là et décida purement et simplement de contaminer entièrement la ville.

John Ramsey a les caractéristiques techniques d'un Chercheur type (Figurants, page 56). Par contre, il porte sur lui un Browning HP (2D6). Il est nerveux, stressé et sur le qui-vive. Il n'hésitera pas à tirer sur quelqu'un. Il se considère comme un homme mort.

HUNK & LES BLACKOPS D'UMBRELLA

Hunk (cf. Personnalité p.42) surveille et dirige le groupe d'intervention armée de ce scénario. Leur but ? Comprendre ce qui s'est passé (pourquoi après quelques heures PharmaCom ne répond plus et qui est à l'origine des événements) mais surtout récupérer à tout prix le R-virus mis au point par la Division R sous les ordres des Morrow. Les BlackOps sont vifs, froids et implacables. Ils n'hésitent jamais à tirer et quant ils le font, c'est pour faire mouche.

Les caractéristiques et le descriptif d'Hunk se trouvent dans le chapitre "Personnalités", page 42 et les caractéristiques des BlackOps dans le chapitre "Figurants" page 56.

LE PERSONNEL DE PHARMACOM

Les collègues de Ramsey et personnel de PharmaCom/Umbrella sont composés de secrétaires, de laborantins et de chercheurs. Au moment où les S.T.A.R.S. interviennent dans les locaux de l'entreprise, tous sont déjà complètement contaminés par le R-virus.

Ces personnes ont les caractéristiques techniques de Femme type (secrétaire) ou de Chercheur type (laborantin et chercheur) qui se trouvent dans le chapitre "Figurants", page 56.

ELTER & EMLER MORROW, LES SIAMOIS

Née en 1960 - 1m 70 - 90 kg

Les jumeaux sont des officiers d'Umbrella, des siamois dont le corps est lié sur l'un de leur flan. Ils ont tous les deux la quarantaine et sont habillés dans un uniforme ouvragé qui leur donne un look de Lord anglais. Jusqu'alors ils avaient la direction des recherches de Delucia. Ils sont les instigateurs du projet R, officiellement pour s'en servir comme B.O.W. (on massacre une partie d'un soldat et la blessure se régénère). Officieusement, les Morrow ont lancés ce programme pour trouver un moyen de se séparer physiquement sans risquer la mort… Bien évidemment, ils n'ont pas signalé leurs véritables desseins à Umbrella et nul doute que celle-ci ne sera pas ravie en l'apprenant (ce qui explique l'envoi des BlackOps dès que l'entreprise comprend qu'il se passe quelque chose d'anormal…).

PREMIÈRE TRANSFORMATION

Au début du combat les siamois se trouvent encore attachés l'un à l'autre. Ils combattent donc d'un bloc. La créature qu'ils forment possède les caractéristiques indiquées plus bas hors parenthèses.

SECONDE TRANSFORMATION

Après avoir perdu la moitié de leurs points de vie, le R-virus fait son effet et les deux frères se détachent en deux entités distinctes. La partie du corps par laquelle ils étaient collés se coupe en deux (tout un côté du corps), commence à se former et prend une apparence reptilienne. Chacune de ces deux créatures possède les caractéristiques indiquées ci-dessous dans les parenthèses mais sont en plus capables de régénérer leurs blessures de 5 points de vie par tour.

CARACTERISTIQUES

Force 3 (7)
Constitution 4
Agilité 3 (5)
Charisme 1
Esprit 5
Perception 3 (5)

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Griffes 2D6+1 (FOR+AGL)
Tentacule 1D6+2 (FOR+AGL)
Crachat d'acide 1D6+1 (AGL+PER)
Arme S&W M19 2D6 (AGL+PER)

Protection Carapace (4)
Points de vie 60 (+ régénération)

LE R-VIRUS

Le R-virus est un dérivé du T-virus auquel on a adjoint de l'ADN de lézard. Il a été élaboré par Samuel Ross et son équipe de chercheurs de la Division R de Delucia City. Ce virus permettrait aux personnes infectées de voir leurs membres partiellement repousser voire même de donner vie aux membres amputés. Malheureusement ce virus n'est pas totalement au point, il semble encore être instable et ne permet pas d'obtenir un résultat satisfaisant à chaque contamination. Une personne contaminée par le R-virus ne devient pas automatiquement un zombie. Elle doit décéder pour se transformer.

TÊTE DE ZOMBIE TYPE

Un zombie contaminé par le R-virus a toutes les caractéristiques d'un empoisonnement au T-virus si ce n'est qu'il peut survivre après avoir perdu des membres ou voir certains de ses membres développer une "vie" propre.

Ce qui est donc le cas dans ce scénario pour un zombie décapité. Sa tête tombe au sol et de son cou fraichement coupé émerge des pseudopodes, des sortes de tentacules lui permettant de se déplacer voire même d'enserrer des adversaires. Cette tête (se pourrait aussi être une main

griffue, n'hésitez pas à inventer) n'a pour objectif que de mordre ou de blesser un individu pour le contaminer avec le virus.

CARACTERISTIQUES

Force 3 **Constitution** 2
Agilité 2 **Perception** 3

DONNEES SUPPLEMENTAIRES

Morsure/griffure 1D6+2 (FOR+AGL)
Crachat d'acide 1D6 (AGL+PER)
Protection Aucune
Points de vie 5

MR WHITE, ÉMISSAIRE DE LA COMPAGNIE

Mr White est un grand homme noir aux cheveux longs blancs habillés d'une ample veste noire et aux pupilles reptiliennes qui travaille pour la Compagnie, une entreprise obscure qui semble être en concurrence directe avec Umbrella.

Dans un premier temps, Mr. White n'est ni l'ami, ni l'ennemi des personnages. Il a des intérêts à les aider, il veut que quelqu'un puisse raconter ce qui se passe. Son but ? Faire tomber Umbrella en disgrâce. A l'inverse, il ne veut pas que les PJ fassent tout capoter. Il les aidera donc pour qu'ils soient témoins des horreurs de l'entreprise pharmaceutique mais il souhaite néanmoins que le virus se répande pour qu'il y ait une preuve irréfutable de leurs exactions.

Durant ce scénario, Mr White n'apparaît peu (voire pas). Servez-vous de ce personnage pour tirer les PJ d'un mauvais pas ou pour les ralentir s'ils sont trop rapides et sûr d'eux. Mr White peut sans difficulté apparaître régulièrement au cours de différents scénarios, les personnages ne sachant jamais vraiment de quel côté il se trouve réellement.

Ses caractéristiques techniques sont identiques à celles de Wesker (Personnalités, page 45).

LES MULTI-TABLES

Pour les MJ expérimentés, des parties multi-tables sont très simples à organiser dans le cadre de ce jeu. Un scénario "à tables multiples" consiste en une même histoire jouée et vue par deux groupes de joueurs différents et mené par deux MJ en même temps. En l'occurrence, il est facile d'imaginer un groupe de S.T.A.R.S. et un groupe de l'U.B.C.S. s'affrontant ou s'alliant dans une même ville à feu et à sang, chacun ayant ses propres objectifs (sauver des civils pour les uns, ramener une précieuse cargaison pour les autres).

IDÉES DE MISSIONS

Voici des idées de missions que vous pourrez développer à loisir pour créer vous-même vos propres histoires.

CITY ON FIRE

Le R-virus s'est dispersé dans la ville entière et de nombreuses personnes sont mortes dans l'explosion des bombes, devenant des zombies cherchant à agrandir le cercle de leurs conquêtes… Que faire ?

Les personnages sont aussi des zombies en sursis. S'ils meurent, ils sont à peu près sûrs de développer l'horrible infection. La ville est à feu et peut-être même à sang et il est tout à fait envisageable de développer un scénario dans ce décor apocalyptique et cauchemardesque où les personnages devront survivre tout en cherchant un antidote, leur famille et les anciens membres de l'équipe Alpha ! (Antidote que cherchait McLusky ou qu'Arthur Morrow était en train de mettre au point dans les sous-sols à la périphérie de la ville ?

Quelques événements en plus pourront permettre de dynamiser cette mission :

- les personnages peuvent être pourchassés par un Tyrant de type T-103 dans toute la ville. Ce Tyrant ayant lui aussi pour mission de trouver l'antidote et de le ramener à Umbrella. Une poursuite en jeep poursuivie par cette puissante créature peut être une excellente scène d'action.

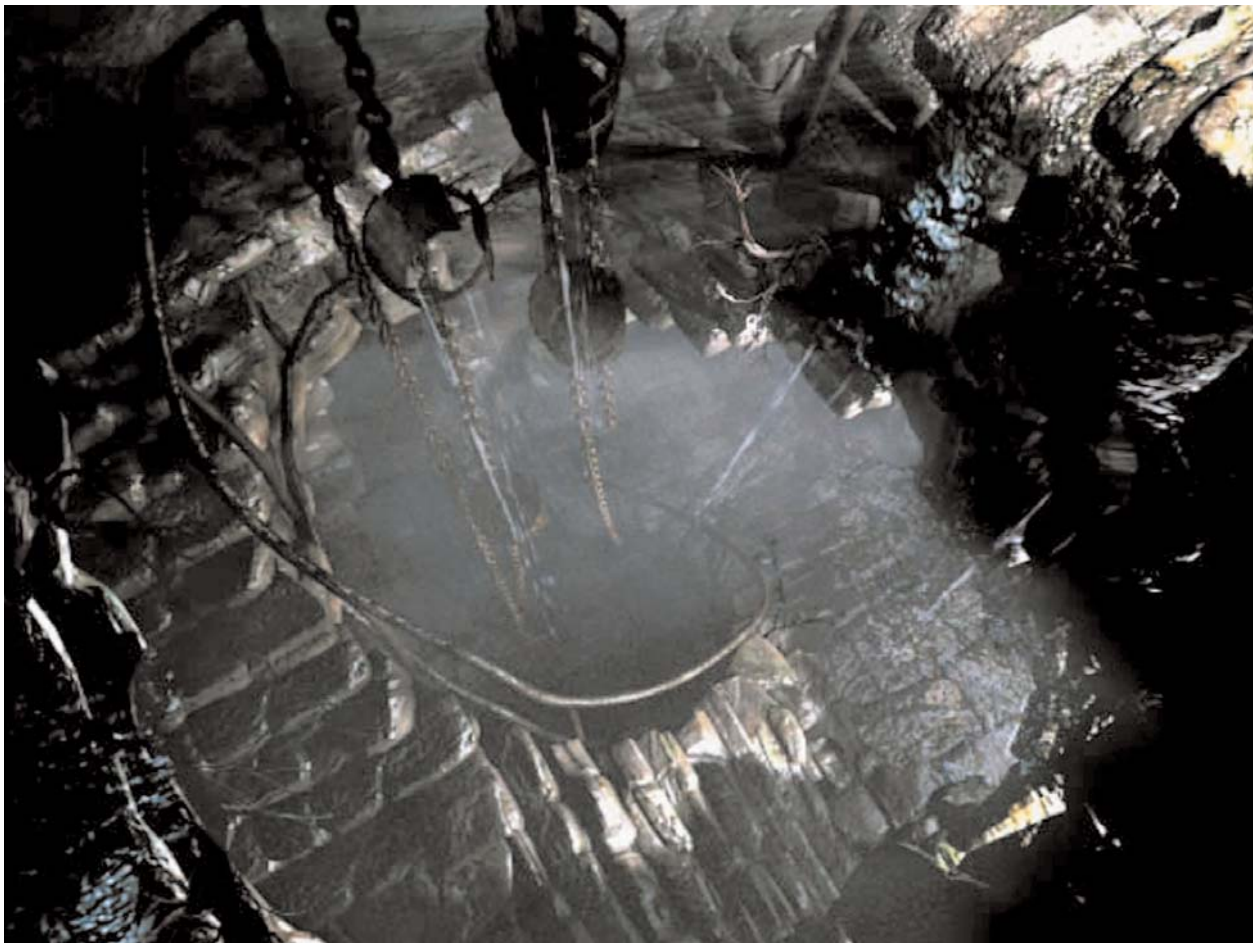
- peut-être que les personnages pourront affronter une horrible créature qui n'est autre qu'un ancien collègue ayant étrangement muté sous l'effet du R-virus (Eric Stamos, par exemple, le S.T.A.R.S. mort dans les laboratoires de PharmaCom).

- peut-être que les PJ découvriront un lieu où des journalistes ont été convoqués et emprisonnés par Mr White pour qu'ils montent un reportage sur les expérimentations menées par Umbrella.

COUNT DOWN

Parallèlement à la mission "City on Fire", les personnages peuvent jouer des membres de l'U.B.C.S. chargés, dans le cadre de l'opération White Tiger, de récupérer des échantillons du R-virus et de l'antidote.

À l'inverse de la mission des S.T.A.R.S., le débarquement en ville devrait se faire sur le toit d'un immeuble et devrait être continué par le biais de tunnels et d'égouts afin de se rendre directement dans des laboratoires souterrains. Ce que les hautes instances de la société pharmaceutique se sont bien gardées de dire même si ça peut paraître évident, c'est que les membres de l'U.B.C.S. ne sont pas immunisés à ce tout nouveau virus…



Peut-être devront-ils concevoir eux-mêmes un vaccin, un mélange de deux produits qu'ils devront découvrir et chercher parmi des décombres pour former l'antidote en question. Peut-être même que les heures des personnages sont comptées, qu'ils n'ont pas plus de 2 heures pour réussir leur mission sans quoi ils mourront, tués par le R-virus…

NE PAS S'ENFERMER DANS UN CARCAN

N'ayez pas peur de modifier sensiblement le décor autour des personnages. Une petite ville tranquille où s'installe Umbrella c'est bien, c'est classique et ça fait toujours son petit effet mais pour éviter de lasser vos joueurs, n'hésitez pas à faire plus "exotique" : Umbrella est propriétaire d'une plateforme pétrolière qui extrait un étrange liquide du fond des mers servant ses recherches ; arrivés en hélicoptère, les personnages doivent s'introduire dans l'Ecliptic Express, un train appartenant à Umbrella roulant à vive allure, et récupérer un virus ou un objet appartenant à la société avant d'arriver en gare ; les S.T.A.R.S. doivent infiltrer le Spencer Rain 2, un paquebot d'Umbrella se trouvant encore à quai mais qui ne devrait pas tarder à quitter le port ; les personnages sont envoyés en Allemagne dans un château où ils doivent récupérer avant les forces d'Umbrella un livre ancien qui parlerait d'un nouveau virus contenu dans une momie ; l'U.B.C.S. est envoyé en Amazonie, dans la jungle pour enquêter sur un petit groupe d'autochtones qui a été contaminé et pour retrouver la plante ou l'animal qui a causé cette contamination ; lors d'un transport en avion, l'U.B.C.S. doit assurer la sécurité d'un chercheur d'Umbrella que la Compagnie veut kidnapper pour obtenir certaines informations…

ET BIEN D'AUTRES CHOSES ENCORE...

Les PJ tentent d'enlever un dirigeant d'Umbrella pour le faire parler quand celui-ci est kidnappé sous leurs yeux par des membres de la Compagnie. En enquêtant les personnages pourront découvrir que cet homme est un acteur payé par Umbrella pour endosser le rôle du dirigeant et qu'il a pris l'identité d'un directeur d'une clinique privée où le T-virus est testé sur des femmes enceintes ; Umbrella et la Compagnie se font la guerre après qu'elles aient toutes les deux découvertes la preuve que quelqu'un avait déjà réussi à synthétiser le T-virus il y a près de 1000 ans ; les PJ sont des policiers (ou S.T.A.R.S.) de Chicago appelés pour une prise d'otage se déroulant dans un orphelinat (ou une école). Un groupe d'enfants s'y trouve bloqué avec leur maîtresse (Ada Wong, méconnaissable et déguisée). Le preneur d'otages cherche un enfant en particulier dont le père serait un membre haut placé d'Umbrella, etc…

NOTES

NSDA

Il est fait référence à cet organisme gouvernemental dans le premier roman Resident Evil (La conspiration Umbrella, p.16) comme étant une agence chargée de la défense et de la sécurité nationale américaine et qui serait - d'une certaine manière - à l'origine de la création des S.T.A.R.S.

La NSDA (National Security and Defense Agency) n'existe pas véritablement. L'agence chargée de la sécurité intérieure aux Etats-Unis est la NSA (National Security Agency). Il est évident que S.D. Perry, l'auteur, le savait quant elle a écrit ses romans. J'ai décidé de laisser l'acronyme de NSDA en lieu et place de la NSA car j'estime que cette organisation peut servir lors des scénarios. Quel intérêt avait S.D. Perry d'inventer cette agence si ce n'est pour l'utiliser sous un jour malveillant ? (il est plus facile de dire que la NSDA a des rapports plus qu'étroits avec Umbrella que dire que la NSA, agence existant réellement, est liée à Umbrella, ce serait moins "politiquement correcte" même si ça reste de l'ordre de la fiction).

La NSDA permet donc en partie d'expliquer pourquoi personne aux USA ne semble réellement au courant des évènements de Raccoon City (il y a eu d'importantes pressions, les agents de la NSDA ont fait "le ménage" et pratiqué la désinformation à outrance…).

U.S. STRATCOM

À plusieurs reprises au cours des derniers jeux est évoqué l'existence d'une organisation américaine anti-Umbrella sans que l'on sache de quoi il en retourne véritablement. L'U.S. Stratcom (U.S. Strategic Command Forces) est le nom de ce groupe gouvernemental qui aurait été créée en 1998 suite à l'opération Paracelsus dirigée par le colonel Franklin Hart (cf. Chronologie - 29 septembre 1998).

L'U.S. Stratcom peut être un excellent moyen de justifier le rôle et les actions des personnages autrement que par le hasard (se trouver au mauvais endroit au mauvais moment). De plus, devenir agent de ce groupe peut permettre à des personnages expérimentés de découvrir de nouveaux horizons et de nouvelles ambiances de jeu : espionnage, infiltration, exfiltration ou sabotage. Dans ce type d'histoires, vos scénarios peuvent s'orienter vers des ambiances à la Mission Impossible, 24 ou Alias.

Libre à vous d'introduire ou non cette organisation dans votre univers de jeu.

GUN SURVIVOR

J'ai volontairement écarté la série des Resident Evil "Gun Survivor" ainsi que des passages inventés de la série de romans car certaines idées ne cadraient pas avec le reste de la gamme ou s'éloignaient trop de l'ambiance première : infos en contradiction avec le jeu dans les romans ou idées ridicules dans les Gun Survivor (par ex : les nettoyeurs dont l'utilité est complètement absurde, grand-guignolesque, et fait doublon avec d'autres forces d'Umbrella, etc.). J'ai aussi fait l'impasse sur le film qui n'apportait pas selon moi d'informations intéressantes sur la mythologie du jeu.

TERMES

Dans un souci de cohérence le terme G-virus à été préféré à Virus-G ainsi que T-virus à la place de Virus-T, bien que les deux termes soient corrects.

