





¡¡¡ATENCIÓN!!!

Este juego contiene
escenas de violencia
explícita y gore.

OUTBREAK: Resident Evil RPG

GURPS

1.- NOTA LEGAL.....	5
2.-AMBIENTACIÓN.....	6
Cronología Original (Videojuego)	7
Cronología Películas	28
3.-PERSONAJES	31
Agentes de S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Service)	31
Científico / Medico.....	32
Agentes Corporativos / Especiales	32
Militares / Mercenario	33
Policías	34
Supervivientes	35
Agentes de B.S.A.A (Bioterrorist Security Assessment Alliance)	36
4.-EQUIPAMIENTO	38
Armamento.....	38
Accesorios para Armas.....	42
Armaduras	43
Otros artículos de interés.....	45
5.- AGENTES BIOLÓGICOS	48
Virus Progenitor	48
Virus T.....	48
Virus G	50
Virus T+G	52
Virus WESKER.....	52
Virus Uroboros.....	52
Las Plagas. Original	53
Las Plagas. Tipo 2	55
Las Plagas. Tipo 3	57
6.-CRIATURAS	58
Araña tejedora	58
Bandersatch	59
Cerberus	59
Colmillos / Adjule	59
Chupacerebros (Brain Suckers).....	60
Ganados	60
Garradores	62
Gigante / Ndesu	62
Hiedras (Ivy)	63
Hunters (Cazadores).....	63
Insecto-Tijera	64
Jabberwock S3.....	64
Lickers (Lamedores)	65
Lurkers	65
Majini	66
Mega-Bites	68
Mr X	68

Neptunes.....	69
Novistados.....	69
Parásito Uroboros.....	69
Plague Crawler.....	70
Polilla Gigante.....	70
Reapers.....	71
Regeneradores.....	71
Sanguijuela.....	72
Tyrant (Tiranos).....	73
Zombies.....	74
7.-JUGANDO A BIOHAZARD OUTBREAK.....	76
Combate.....	76
Curación de heridas e infecciones.....	77
Miedo.....	81
Personalizando las partidas.....	83
Fuentes de inspiración.....	86
8.-Aventuras introductorias.....	87
Humo y Espejos.....	87
Alaska, Tierra de oro muerte.....	91
Los mapas.....	97



Umbrella
corporation

INTERNATIONAL BIOLOGICAL SOLUTION

1.- NOTA LEGAL.

La siguiente Expansión está basada en la saga de videojuegos Resident Evil (BIOHAZARD en Japón y EEUU), desarrollada por la compañía CAPCOM sobre una idea original de Shinji Mikami (Gracias Sr Mikami por su obra). Todos los nombres, eventos, armas y equipamiento mencionados en esta Expansión pertenecen bajo las leyes del Copyright a CAPCOM y a sus respectivas empresas fabricantes, y están siendo usados sin su conocimiento.

Todo lo expresado en este manual presenta un carácter NO OFICIAL respecto al desarrollo presente y futuro de la saga.

Esta Expansión carece totalmente de carácter lucrativo, siendo su distribución y descarga totalmente gratuita. Es necesario poseer, al menos, el Manual GURPS LITE© o GURPS LITE CUARTA EDICIÓN ©¹ para jugarlo, aunque no existe ninguna dificultad para adaptar la ambientación a cualquier otro sistema de juego. Y como comentario final, si alguna de las reglas no te gusta...pues no la uses.

Denuncias, insultos y demás amenazas contra mi integridad personal podrán ser enviadas a este E-Mail (JOSEANCASTILLO2006@YAHOO.ES).

Agradecimientos a todos aquellos que han participado en mayor o menor medida al desarrollo del universo RE, a todos aquellos que han colgado altruistamente los videos en YOUTUBE que "hipervincula" este texto, y a los creadores / administradores de "RESIDENTEVILSH.COM" y "WORLDGUNS", por sus extraordinarias y completísimas páginas web.



¹ Ambos PDF, descargables de forma gratuita, son propiedad de Steve Jackson Games Incorporated.

2.-AMBIENTACIÓN

Aunque se ha ideado el siguiente texto según la ambientación mostrada en los videojuegos de la saga desarrollada por CAPCOM, también se comentará el trasfondo creado para la serie de películas pertenecientes a la franquicia.

Básicamente, el mundo de Resident Evil es nuestro propio mundo, con todos sus avances científicos y sus problemas, pero un mundo donde las ambiciones de una gran corporación (UMBRELLA) y en especial, uno de sus fundadores, el Dr. Spencer, y sus sueños de convertirse en un dios llevando a la humanidad a un nivel superior, abren para la humanidad un mundo de pesadilla biotecnológica, donde algo parecido a los muertos vivientes son posibles junto a quimeras biológicas y donde parásitos ya desaparecidos en los albores de la evolución, son devueltos a la vida para reclamar el planeta.

El universo RE no es solo una cacería de zombies, aderezada con algún que otro monstruo grotesco. A fin de cuentas, ellos solo son resultados fallidos y armas desarrolladas por la mala ciencia de humanos con pocos escrúpulos. RE es una lucha para detener a esas criaturas y a aquellos que las crearon experimentando sobre humanos indefensos, es la lucha para evitar que una Plaga surgida de la noche de los tiempos, prolifere y domine a la humanidad.



El universo RE no es solo una cacería de zombies, aderezada con algún que otro monstruo grotesco. Una aventura *con bichos* de RE debería convertirse en un SURVIVAL HORROR, una dramática experiencia por la simple supervivencia de los propios PJ's, que, sobrepasados en número y sin apenas munición y posiblemente, con alguno de sus miembros infectados por algún virus, deban también enfrentarse a decisiones morales relativas al grupo. ¿Quién vivirá? ¿Quién morirá? ¿Arriesgaremos nuestras vidas por conseguir el antídoto para uno solo? ¿Quién apretará el gatillo? ¿Quién se quedará atrás

para que el resto viva? Estas, y otras preguntas de este tipo deberían aparecer en algún momento de alguna de las partidas, debiendo decidir los propios jugadores, y no una simple tirada de reacción, los que decidan la línea de acción a seguir.

El siguiente texto es una aproximación "básica" al universo Resident Evil Para una información mucho más completa (Personajes, enemigos, armas, guías y la B.S.O. completa de la saga), puedes acceder a "residentevilsh.com", soberbia página del universo RE (¡¡¡¡Y además en castellano!!!).

Y, sin más preámbulos, aquí van las cronologías de RE.

Cronología Original (Videojuego)²

Un pueblo del Medio-Oeste Americano:
Racoon City

Una solitaria isla perdida en el mar:
Rockford Island

Una isla paradisíaca convertida en una segunda Racoon City:
Sheena Island

Un crucero de placer convertido en un infierno:
El "Spencer Rain"

Una aldea perdida del norte de España...
Kijuju

Una nación maldita en el corazón de África...

Hay aún muchas preguntas sin respuesta
sobre estos intensos y traumáticos sucesos...

Aunque se cree que la Empresa Multinacional UMBRELLA
está de algún modo implicada,
poco se conoce sobre el origen
de esta corporación sin rostro.

¿Cuándo fue fundada?

¿Por quién?

¿Y cómo fue creado el Virus T?

Para descubrir la verdad, debemos buscar atrás en el tiempo
mucho antes de los sucesos de la Mansión Spencer.

Debemos retroceder hasta.....

² Para una cronología más exhaustiva, aunque en Ingles, usar este [LINK](#) .

....1959

4 de Diciembre: Ozwell E. Spencer, James Marcus y Edward Ashford descubren el llamado Virus Madre o "Progenitor" en el corazón de África.

1960

Edward Ashford comienza su investigación sobre el virus madre.

1962

El Dr. Spencer encarga la construcción de su nueva mansión en las afueras de Racoon City. Su construcción se prolonga durante cuatro años.

1967

Los doctores Spencer, Marcus y Ashford se dan cuenta del potencial del virus Madre. Como consecuencia de esto, el Dr Spencer decide fundar una compañía farmacéutica.

10 de Noviembre: Jessica y Lisa Trevor (Esposa e Hija del arquitecto diseñador, de la mansión Spencer), se convierten en los primeros seres humanos inoculados con el virus Progenitor. Jessica morirá poco después. Lisa Trevor, sin embargo, convertida en un ser mutante, será sujeto de estudio durante las siguientes dos décadas.

1968

El doctor Spencer funda oficialmente UMBRELLA Incorporated.

Julio: El doctor Edward Ashford es infectado por el virus Madre y desaparece., Su hijo Alexander se convierte en el Nuevo señor de la familia Ashford.

Agosto: Se crea el campo de entrenamiento en las Montañas Arklay, destinado a adiestrar a futuros empleados de UMBRELLA

1969

Febrero: Alexander Ashford comienza la construcción, en su base de la Antártida, de un laboratorio secreto de investigación y desarrollo; su nombre en código, VERÓNICA.

1971

Nacen Alexia y Alfred Ashford después de un experimento de recombinación genética sobre el ADN de Verónica Ashford. Alexia es la perfección absoluta mientras que Alfred es un subproducto del experimento.

1976

El virus Ébola es descubierto en África..

1977

2 de Septiembre: William Birkin y Albert Wesker se convierten en empleados de UMBRELLA.

19 de Septiembre: James Marcus realiza un Nuevo descubrimiento con el virus Progenitor, al conseguir recombinar éste con el ADN con el de una sanguijuela. Es el origen del virus "T".

1978

3 de Junio: Marcus consigue que sus sanguijuelas modificadas genéticamente con el Virus T comiencen a mimetizarse consigo mismo, reconociéndole a él como “su padre”

29 de Julio: UMBRELLA cierra el Campo de Entrenamiento de las Montañas Arklay. Marcus, sin embargo, continúa sus investigaciones con el virus T.

31 de Julio: Birkin y Wesker visitan por primera vez la Mansión Spencer en las Montañas Arklay. La mansión es ahora el laboratorio de investigación personal del doctor Spencer con el virus T. Birkin y Wesker se convierten en jefes de investigación del proyecto.

UMBRELLA, como empresa farmacéutica, ya estaba trabajando para crear una cura para el Ébola. Sin embargo, secretamente, comienza a usar el virus en un intento de crear Bio-Organic Weapons (Armas Bio-Orgánicas), o BOW.

1981

Tras tres años de duro trabajo, la investigación sobre el virus T alcanza su fase dos. Se consigue que el virus sea estable, creándose los primeros zombis. Sin embargo, la tasa de infección sigue siendo del 90% (como el Ébola). Sin embargo, el doctor Spencer desea una tasa del 100% de infectados.

Paralelamente, Birkin consigue desarrollar una cepa capaz de producir asombrosas mutaciones a los individuos infectados, dotándoles además de extraordinarias habilidades de combate. Es el principio de los HUNTERS (Cazadores.).

27 de Julio: La joven genio Alexia Ashford, con solo 10 años de edad, es nombrada investigadora jefe en las instalaciones de UMBRELLA en el Laboratorio de la Antártida.

1983

17 de Febrero: Alfred Ashford descubre el secreto de su nacimiento y del de su hermana Alexia, jurando vengarse de su padre, Alexander.

3 de Marzo: Alexia y Alfred capturan a su padre, comenzando a experimentar con él.

31 de Diciembre: Wesker y Birkin reciben noticias de la Antártica; Alexia Ashford ha muerto, accidentalmente infectada por su propio virus, el Verónica-T (Sin embargo, lo que ha ocurrido es que Alexia se ha infectado deliberadamente con él).

1984

Wesker descubre, en el Laboratorio subterráneo del Hospital Arklay, la gran adaptabilidad de infección del virus-T capaz de infectar y mutar tanto a humanos, animales y plantas.

1986

William Birkin se casa con su colega Annette. Poco después, nacería su primogénita, Sherry.

1988

Completada la investigación sobre el Virus-T, Spencer decide asesinar a su colega Marcus. Birkin, Wesker, y dos asesinos bien armados son los encargados de la ejecución. Birkin comentará al moribundo Marcus que él personalmente continuará su investigación.

El cadáver de Marcus es depositado en la planta de tratamiento de desechos bajo el laboratorio de UMBRELLA en Racoon City.

Wesker exige una muestra del parásito NEMESIS a Birkin, pero éste se niega.

1 de Julio: Wesker y Birkin inician la tercera fase de la investigación sobre el Virus-T, encaminado a conseguir los 'Tyrant (Tiranos). Sin embargo, los primeros Tyrant creados son seres sin mente. Además, solo uno de cada 10 millones de individuos podría convertirse en un Tyrant. La investigación sufre un parón.

1989

El Departamento de Policía de Racoon City compra Museo de la Ciudad, convirtiéndolo en su principal comisaría, al ser céntrica y tener un amplio parking.

1991

Spencer encomienda a Birkin la investigación y el desarrollo del virus G, entregándole su propio laboratorio bajo Racoon City.

En Europa, en el Laboratorio de Investigación nº 6, se inicia el proyecto Némesis

1993

El Hospital Arklay, situado en las montañas, es cerrado.

1996

Wesker, por órdenes de UMBRELLA, funda STARS (Special Tactics and Rescue Service)

31 de Octubre (Halloween) Noticia aparecida en el "Comet", firmada por la reportera Alyssa Ashcroft "

APARECE UN CUERPO AHOGADO EN LA ORILLA DEL AIMES.

El cadáver de un varón caucasiano no identificado ha sido encontrado en el río Aimes, en el noroeste de las montañas Arklays. El cadáver, en avanzado estado de descomposición, murió, presumiblemente hace unos seis meses. Análisis toxicológicos han mostrado que el cadáver contenía potentes esteroides, además de otras drogas...."

1998

15 de Marzo: Un botánico describe sus experiencias sobre el descubrimiento de unas asombrosas flores tropicales en las montañas Arklays.

2 de Abril: Noticia aparecida en "DAILY RACOON"

TOXINAS EN EL AGUA POTABLE

Altos niveles de toxicidad han sido hallados en el sistema municipal de suministro de agua las aguas locales según un grupo ecologista. El constante incremento del nivel de contaminación durante el último año ha movido al grupo a demandar una comisión de investigación....

(El origen de las toxinas es la instalación de Desechos, conocida como "The DEAD FACTORY", camuflada como una instalación experimental de depuración de aguas.)

11 de Mayo: James Marcus, resucitado por su propia creación –LEECH QUEEN (REINA SANGUIJUELA)- inicia su venganza contra UMBRELLA INC, produciéndose un “Accidente Biológico” (Biohazard Outbreak) en la Mansión Spencer, infectando a todos los residentes de la mansión.

27 de Mayo: Noticia aparecida en el “RACoon TIMES”

¿ATAQUE DE UN ANIMAL SALVAJE? MUJER MUTILADA EL 20 DE MAYO

Alrededor de las 22:00 horas, una mujer de unos 20 años, aún sin identificar, apareció en el margen derecho del río Marble, en el distrito antiguo de la ciudad. La policía supone que la joven fue atacada por un oso Grizzly u otro animal similar, debido a las profundas dentelladas que presentaba el cadáver. Debido al calzado de la víctima, se supone que ésta se encontraba paseando por las montañas Arklays y cayó al río....

16 de Junio: Noticia aparecida en la revista “RACoon WEEKLY”

¿MONSTRUOS EN LAS MONTAÑAS ARKLAY?

Algunas personas declaran haber visto monstruos en las montañas Arklay. Los monstruos son, aproximadamente, del tamaño de enormes perros, moviéndose en manadas, como los lobos....

22 de Julio: Mensaje del Comandante de Seguridad de la Mansión Spencer.

CONFIDENCIAL

Attn: Jefe de Seguridad

Fecha Julio 22, 1998 02:13 Horas

Fin del estudio de campo en la Mansión Spencer (Spencer State). Ejecuten las siguientes acciones antes de una semana.

1. Atraer a los S.T.A.R.S. hacia “La Propiedad” y obtener datos de combate de los BOW contra los S.T.A.R.S.

2. Recoger dos embriones de cada espécimen mutante como muestra, salvo del Tyrant.

3. Eliminar al Tyrant.

4. Asegurar la completa destrucción del Complejo de Arklay, incluyendo personal y experimentos. Disimular sus muertes como un accidente. Una vez

finalizados las acciones antes descritas, informar al Cuartel General y esperar nuevas instrucciones.

Buena Suerte

CUARTEL GENERAL DE UMBRELLA.

UMBRELLA Inc.

23 de Julio: El convoy militar que traslada al preso William (Billy) Coen, sufre un accidente en las montañas Arklay. El prisionero consigue escapar al bosque.

Marcus ejecuta una nueva acción de venganza, contra UMBRELLA, atacando su tren corporativo, el "Eclipse Express", usado para el traslado de empleados de una instalación a otra. También infecta el emplazamiento del antiguo Centro de Entrenamiento.

Debida a la presión pública a propósito de los extraños sucesos y crímenes en las Montañas Arklay, Wesker es obligado a emplear al Equipo Bravo de STARS

Mientras el equipo Bravo investiga las Montañas Arklay, éste encuentra los restos del Eclipse Express. Uno de sus miembros, Rebeca Chambers, encuentra también al preso fugado, y entonces.....

[RESIDENT EVIL ZERO]



24 de Julio: El Equipo Bravo ha desaparecido. A Wesker no le queda otra opción que encabezar el Equipo Alfa, junto con Chris Redfield, Jill Valentine, Barry Burton, Joseph Frost y Brad Vickers (Piloto)

El Equipo Alfa aterriza junto a los restos del helicóptero del Equipo Bravo. El piloto es encontrado junto a éste despedazado. De repente, Frost es atacado y muerto por enormes perros infectados. Vickers huye en el helicóptero, mientras que el resto de supervivientes, Redfield, Valentine, Burton y Wesker consiguen refugiarse en la Mansión Spencer. Entonces....

[RESIDENT EVIL]
[RESIDENT EVIL Remake]

25 de Julio: Extracto del Informe de Jill Valentine sobre la Mansión Spencer

.....encontrándose el siguiente documento:

“CATÁLOGO BOW, PROPIEDAD DE UMBRELLA INC

Código: MA-39 Cerberus Devil.

Código: MA-121 Hunter Devil.

Código: Fi-3 Neptune Devil.

Código: T-002 Tyrant...”

Además de lo anteriormente indicado en este informe, sospecho que otras BOW, han sido creadas a propósito o accidentalmente. El virus no solo afecta a humanos, sino también a plantas y animales, No se han encontrado indicios de ninguna vacuna.....”



17 de Agosto

Nuevos informes locales sobre extrañas criaturas vagando tanto por las montañas Arklay, como por los suburbios de la ciudad

24 de Agosto: Redfield encuentra indicios sobre la investigación sobre el denominado Virus-G, decidiendo viajar a Europa, a la sede central de UMBRELLA

30 de Agosto: Universidad de Racoon City

Peter Jenkins, un científico de la Universidad de Racoon City, idea un antídoto contra el Virus T, denominado Daylight (Luz del día)

6 de Septiembre: Montañas Arklay

Un extraño individuo ensangrentado recorre las montañas, en la zona próxima al antiguo Hospital de Arklay.

10 de Septiembre: Hospital General de Racoon City. Notas del Director.

“Estos pacientes sufren de gangrena y coágulos sanguíneos al principio. Su mente se deteriora lentamente. Al final, no queda absolutamente nada de ésta. Sin embargo, estos individuos, aunque en estado vegetativo, se convierten en monstruos ávidos de carne fresca, actuando como animales salvajes para conseguir su sangriento botín...”

11 de Septiembre: Montañas Arklay

Algunos excursionistas declaran haber visto un insecto de un metro ochenta de largo, con enormes pinzas. Su declaración es considerada absurda por los entomólogos locales.

15 de Septiembre: Universidad de Racoon City.

Peter Jenkins el investigador de la Universidad, consigue una muestra del Virus T de su colega Greg Mueller, a fin de experimentar con el antídoto.

18 de Septiembre: Hospital General de Racoon City. Notas del Director

“Las cosas no mejoran. Hoy hemos recibido otro paciente con los mismos síntomas de esta extraña epidemia. Me niego a creer, a pesar de la opinión de ciertas enfermeras histéricas, que estos pacientes se estén convirtiendo en “zombis”. “

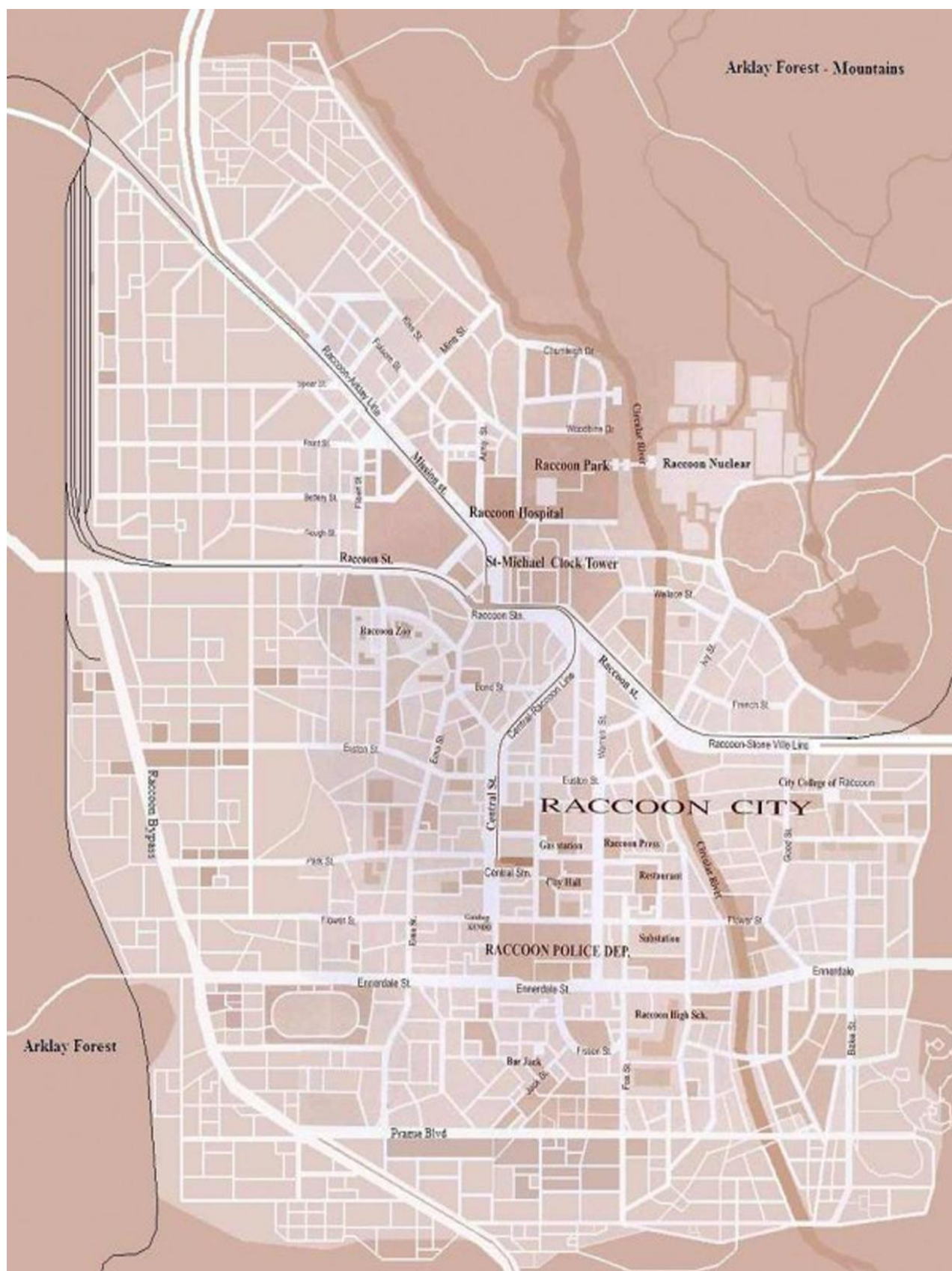
19 de Septiembre: Universidad de Racoon City:

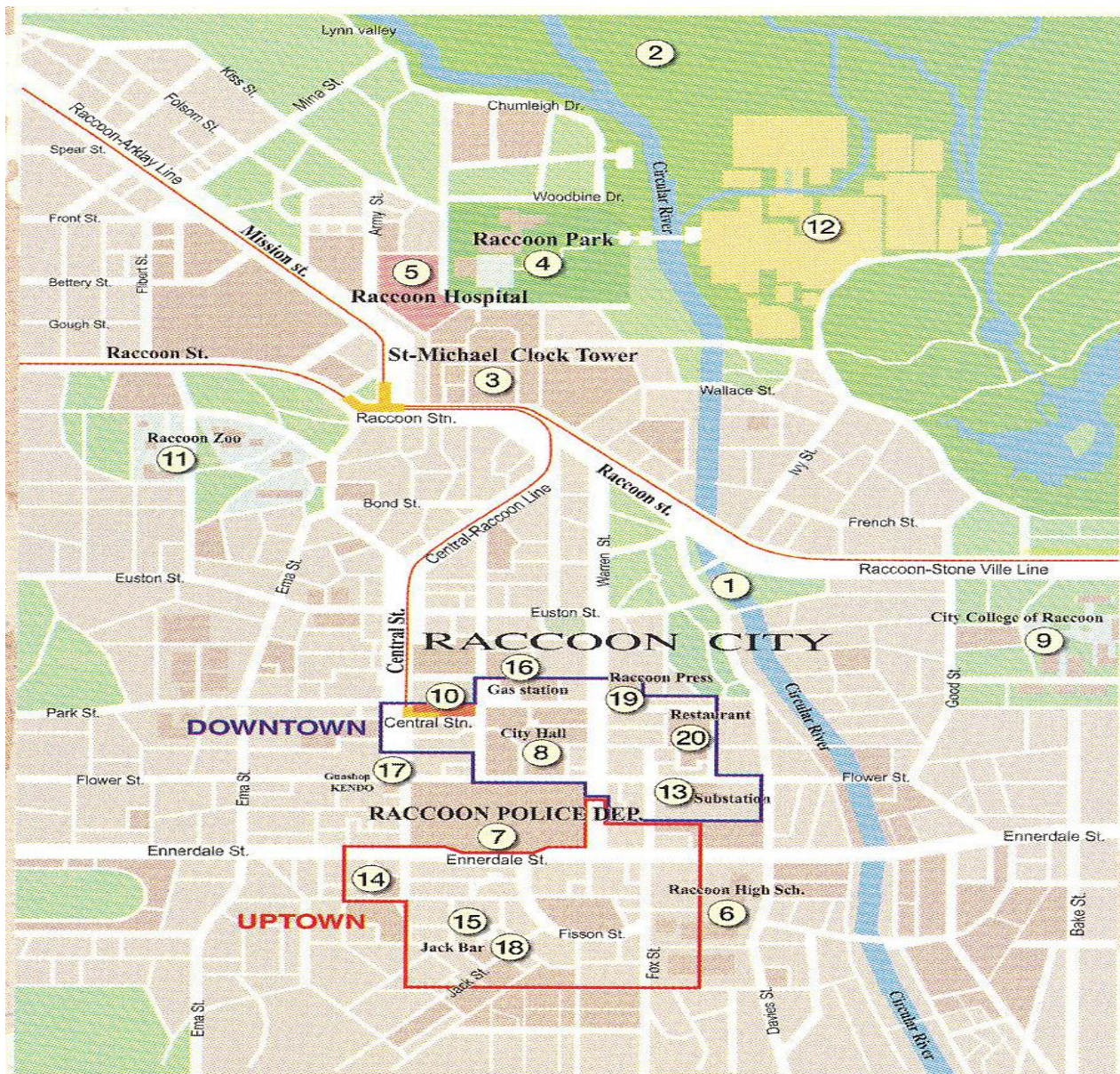
El doctor Jenkins sospecha que su vida está en peligro. Desconfía de Mueller, el único capaz, aparte de él, de sintetizar el Daylight. Decide eliminar la muestra de Virus T, ocultar el proceso de síntesis del mismo, y contactar con su colega George Hamilton.

20 de Septiembre.: Spencer, tras completar su investigación con el Virus G, decide requisar el resto de muestras de los virus T y G. Dos equipos de U.S.F. (UMBRELLA Special Forces) son enviados al laboratorio de Birkin, al mando de uno de sus mejores mercenarios, Hunk .

Sin embargo, el plan no sale como lo planeado. Birkin muere en un tiroteo “accidental” provocado por Hunk y su grupo. Éste toma un maletín con las muestras de los virus y

huye con su equipo. Sin embargo, Birkin, moribundo, se inyecta en el pecho una muestra de Virus G, mutando inmediatamente en un monstruo (denominado oficialmente Tipo G), que extermina al grupo de Hunk en las alcantarillas.





RACCOON CITY'S NATURAL SCENERY

Arklay Mountain Range	
Victory Lake	
Circular River	1
Marble River	
Raccoon Forest	2

MAIN FACILITIES/ ENTERPRISES/ TRANSPORTATION NODES

PUBLIC FACILITIES

St. Michael Clock Tower	3
Raccoon City Park	4
Raccoon City Hospital	5
Raccoon Dam	
Raccoon High School	6

Raccoon City Police Department	7
Raccoon City Hall	8
Raccoon City College	9
Raccoon Central Line (Trolley Car)	10
Raccoon City Zoo	11
Waste Factory	12
Substation	13

ENTERPRISES/STORES/ LEISURE FACILITIES

Arkas Clothing Store	
Umbrella Management Training Facility	
Umbrella Raccoon Office	14
Boutique	15
Movie Theater	
Ecliptic Express	
Gas Station	16
Kendo's Gun Shop	17

Jack Bar	18
Raccoon Week (Newspaper Company)	
Raccoon Times (Newspaper Company)	
Raccoon Press (Newspaper Company)	19
Café 13 Restaurant	20

TOP-SECRET UMBRELLA FACILITIES

Arklay Research Facility	
Raccoon City Underground Research Facility	

En su orgía de destrucción, Birkin disemina viales de los virus T y G por el sistema de alcantarillado de la ciudad, convirtiendo a los millones de ratas de las alcantarillas en vectores de la infección...

22 de Septiembre: Debido al desorden y al pánico producido por la acción del comando de Hunk, varios Hunters logran escapar de sus contenedores, matando a los científicos de los laboratorios.

23 de Septiembre: Los casos de “zombificación” se multiplican a lo largo de la ciudad. Sin embargo, el CDC (Control Disease Center ó Centro de Control de Enfermedades) no es informado de la situación.

24 de Septiembre: Estalla un fuerte disturbio durante un partido de los Racoon Sharks, causando el pánico por todo el estadio....



Ocho ciudadanos – Kevin Ryman [Oficial de Policía del RCPD], David King [Fontanero], Alyssa Ashcroft [Periodista], Yoko Suzuki [Estudiante], Cindy Lennox [Camarera], George Hamilton [Doctor], Mark Wilkins [Guarda de Seguridad] y Jim Chapman [Trabajador del Metro], son atacados, mientras pasaban una agradable velada en el Pub J's, por una legión de zombis. Es entonces cuando estos héroes anónimos comienzan a luchar por su supervivencia. Entonces.....

[RESIDENT EVIL OUTBREAK.]

[Escenario Outbreak: "OUTBREAK"]

Leon S. Kennedy (destinado al R.P.D.), y Claire Redfield (Que busca a su hermano Chris), entran en la ciudad. El primero salva a ésta de un grupo de zombis, consiguiendo huir en un coche. Comienza....

[RESIDENT EVIL 2]

...donde Leon y Claire son perseguidos por el mutante Birkin, Leon conoce a Ada Wong y Claire a Sherry Birkin



Huyendo de los zombis, los Supervivientes se refugian en el "Apple Inn", pero el edificio está en llamas. Han salido del fuego para caer en el...Infierno. Entonces....

[Escenario Outbreak: "HELLFIRE"]

25 de Septiembre: El Ejercito bloquea los accesos a Racoon City, estableciendo una cuarentena. Los supervivientes se refugian en el Hospital General de Racoon City. Sin embargo, una nueva pesadilla en forma de sanguijuelas les acechan. Entonces....

[Escenario Outbreak: "The Hive"]

26 de Septiembre: Al amanecer, miembros de la UBCS (UMBRELLA Biohazard Countermeasure Squad) son desplegados desde helicópteros sobre los tejados de Racoon City, con la misión "oficial", de rescatar a la población civil. La mayor parte de los efectivos UBCS serán exterminados por las creaciones de sus jefes.

[RESIDENT EVIL 3: NEMESIS]



Mónica Park, científica de UMBRELLA, asesina a otro científico, robando un espécimen infectado con el Virus G. Los supervivientes, tras su deambular por las alcantarillas, encuentran una extraña puerta blindada, cerrando el acceso a una de las estaciones secretas de tren de la Corporación UMBRELLA. Entonces....

[Escenario: Below Freezing Point]

27 de Septiembre: El Departamento de Policía establece una barricada en las proximidades de la Comisaría Central. Sin embargo, ésta es incapaz de resistir el embate de la horda de zombis, muriendo la mayoría de éstos.

Al atardecer, los supervivientes de OUTBREAK, coinciden en la comisaría con los agentes de policía supervivientes de la barricada, encabezados por el heroico agente Marvin Branagh y la agente Rita. Rodeados por una horda cada vez más numerosa de zombis hambrientos, su única esperanza es.....

[Escenario Outbreak: 'Desperate Times']

28 de Septiembre: Jill Valentine decide escapar de Racoon City escribiendo su última anotación en su diario *"...La ciudad ha sido tomada por los monstruos. Sin embargo.....aún estoy viva."*

En su huida, se encuentra con Brad Vickers. Sin embargo, éste es asesinado por una criatura denominada NEMESIS, enviada por UMBRELLA para eliminar a todos los miembros de STARS. Huyendo, encuentra a varios supervivientes de una escuadra UBCS, Carlos Olivera, Mikhail Victor y Nicholai Ginovaef.

Al anochecer, en un épico combate en La Torre del Reloj, contra Némesis, la agente Valentine es mortalmente herida y contagiada con el virus-T.

29 de Septiembre: Una explosión destruye totalmente el Hospital General de Racoon City.

Hunk, superviviente del grupo de asalto a los Laboratorios de Birkin, consigue regresar a UMBRELLA con las muestras del virus-G robadas en el laboratorio de Birkin.

La Comisaría Central no es un lugar seguro. Los Supervivientes vagan por la ciudad, llegando finalmente a la puerta principal del Parque Zoológico, donde averiguan que se están montando Puntos de Acogida y Evacuación para los supervivientes. Pero para llegar al más cercano, deben cruzar éste, lo que puede resultar más peligroso que cruzar una selva. Entonces...

[Escenario Outbreak: 'Wild Things']

30 de Septiembre: Muere Annete Birkin. El Laboratorio de Birkin bajo la ciudad, junto al propio Birkin, son destruidos en una explosión. Sin embargo, Leon, Claire y Sherry Birkin consiguen escapar.

Tras atravesar el Zoológico, los supervivientes se percatan que jamás llegarán al Punto de Acogida por la superficie, decidiendo entonces intentarlo a través de la Red de Metro, la cual Jim Chapman conoce bien. Pero esto es realmente un descenso a los infiernos. Entonces...

[Escenario Outbreak: 'Underbelly']

Un equipo de la U.S.F. es introducido en la ciudad para localizar a la doctora Cameron, científica clave de la Corporación en el desarrollo de un nuevo virus. Entonces...

[RESIDENT EVIL: 4D EXECUTER [\(1\)](#) [\(2\)](#)]



1 de Octubre: Curada por Carlos Olivera, la agente Valentine despierta en la capilla de la Torre del Reloj. Juntos huyen hacia la "DEAD FACTORY". Nemesis es finalmente destruido. Valentine y Olivera escapan de la ciudad en un Helicóptero.

Los supervivientes llegan a uno de los Punto de Acogida y Evacuación. Aquí, mientras esperan un helicóptero de rescate, encuentran un mensaje de Peter Jenkins, colega del Doctor Hamilton, instándole a reunirse con él en el Edificio de la Universidad. Entonces...

[Escenario Outbreak: 'Decisions, Decisions']

Otros supervivientes, sin embargo, deciden buscar otra vía de escape, encontrando un Laboratorio de UMBRELLA, y a dos científicos de la Corporación, ansiosos por abandonar la ciudad en un Helicóptero. Entonces....

[Escenario Outbreak: End of the Road']

Por orden del Presidente, Raccoon City es borrada del mapa mediante armas termobáricas, muriendo más de 100.000 habitantes....

...aunque siempre hay supervivientes dispuestos a no olvidar lo sucedido.

2 de Octubre: Los Supervivientes se alejan de la destruida ciudad a través de las boscosas Montañas Arklay, refugiándose en una cabaña. Allí, un extraño viejo les habla del viejo Hospital Arklay. Entonces...

[Escenario Outbreak: Flashback']

Entre el 1 y el 6 de Octubre: Claire, en la búsqueda de su hermano, deja a Sherry con Leon. Ella marcha a Europa en busca de su hermano. Sin embargo, Leon y Sherry son

detenidos por agentes del gobierno. Sherry acaba en poder de Wesker, mientras a Leon, se le “ofrece” la posibilidad de trabajar para el gobierno...

4 de Octubre: Las noticias de la destrucción de la pequeña ciudad americana de Racoon City llegan a los habitantes y trabajadores de la isla de Sheena, en la cual, UMBRELLA Inc, tiene instalada un pequeño laboratorio de productos farmacéuticos. La realidad, conocida por solo algunos trabajadores, es que las instalaciones de la isla albergan una planta de creación y desarrollo de Tyrants, a partir de prisioneros humanos.

Los trabajadores comienzan a desconfiar de sus jefes directos.

6 de Octubre.: En el informe final sobre el incidente de Racoon City, el Comandante de UMBRELLA, Nicholai Ginovaef, hace hincapié en analizar los datos de combate del programa NEMESIS, a fin de mejorar los BOW

7 de Octubre: Vincent Goldman, el comandante de seguridad de las instalaciones de la isla de Sheena, intenta tranquilizar a los jefes de sección de la planta....con poco éxito.

9 de Octubre: Se produce un motín por parte de los prisioneros/conejillos de indias de la isla de Sheena. El motín fracasa. Más de una veintena de prisioneros (hombres, mujeres y niños) son ejecutados por el propio comandante Vincent, mientras otros tantos se suicidan.

15 de Octubre: Rumores de la masacre del Comandante Goldman comienzan a llegar a los habitantes de la isla.

Creciente malestar y paranoia en el Comandante Vincent



25 de Noviembre: Incidente de la isla de Sheena. Por causas desconocidas, el centro de Producción en Masa de Tyrants sufre un “Accidente Biológico”, liberándose sus creaciones por toda la isla. Un hombre, con síntomas de amnesia, armado con una pistola, intentará huir de la pesadilla. Entonces....

[RESIDENT EVIL: SURVIVOR]

27 de Diciembre: Claire Redfield es capturada en la sede central de UMBRELLA y trasladada a la isla de Rockford, base de operaciones de Alfred Ashford, situada al Sur del Ecuador. La isla es atacada por mercenarios al mando de Albert Wesker. Uno de los guardas, moribundo, libera a Claire de su cautiverio. En su huida, ésta conoce a uno de los prisioneros/conejillos de indias de la isla, Steve Burnside. Entonces...

[RESIDENT EVIL: CODE VERONICA]



28 de Diciembre: Los acontecimientos conducen a Claire, Steve...y a Chris Redfield, hasta la base Ashford de la Antártida, donde Alfred muere, y Alexia Ashford resucita, convertida en VERONICA.....

La Base Antártica es destruida en una explosión.

1999

Racoon City es una árida superficie vallada y en cuarentena, cubierta por los cráteres de las bombas arrojadas sobre ella. Sin embargo, en el interior de uno de ellos, una torre sirve de puesto de investigación de UMBRELLA. Después de seis meses, formas de vida no humanas sobreviven entre los restos de la ciudad. Y los experimentos de UMBRELLA continúan....

Sin embargo, el escándalo sobre lo sucedido en la ciudad tiene repercusiones, abriéndose un juicio por las actividades de la Corporación. El Consorcio Farmacéutico Mundial, temeroso de que el escándalo hunda a todas sus empresas, laboratorios y corporaciones afiliadas, colabora aportando toda la información requerida por la fiscalía.

2002

Sudamérica: Leon S Kennedy y Jack Krauser, agentes USA, tratan de arrestar a Javier Hidalgo, ex narcotraficante que ahora trata con antiguos empleados de la Corporación. Sin embargo, al llegar a una aldea próxima a su residencia, son recibidos por zombies. Entonces....

[\[RESIDENT EVIL: DARKSIDE CHRONICLES\]](#)



18 de Septiembre: Morpheus D. Duvall, antiguo científico de la división de I+D de UMBRELLA, ataca los Laboratorios de la Corporación en Francia, robando tres muestras del virus-T, y cargándolas en misiles, para propósitos terroristas.

22 de Septiembre: El Doctor Duvall ataca el Crucero de Placer de la Corporación, el "Spencer Rain", diseminando el virus T por todo el Barco. Asimismo, intenta chantajear a

los gobiernos de U.S.A. y China, con la amenaza de lanzar misiles con muestras del Virus T sobre sus ciudades más pobladas.

23 de Septiembre: Un agente de STRATCOM, del gobierno USA, Bruce McGivern es enviado en una misión de infiltración al interior de "Spencer Rain", pero es inmediatamente capturado por el Doctor Duvall. A punto de ser ejecutado por éste, una agente del gobierno chino, Fong Ling, lanza una granada, salvando al americano. McGivern cae a las cubiertas inferiores del barco. Entonces....

[\[RESIDENT EVIL: DEAD AIM\]](#)



Rusia: Chris Redfield y Jill Valentine destruyen los laboratorios del Proyecto T.A.L.O.S. en el Cáucaso.

[\[RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES\]](#)

2003

UMBRELLA es declarada culpable de todos los cargos, lo que ocasiona el colapso total de ésta. Sin embargo, el resultado de la desintegración de la Corporación provoca la proliferación en el mercado negro de toda clase de BOW's. Temerosa de nuevos escándalos, El Consorcio financia la creación de la B.S.A.A (Bioterrorist Security Assestment Alliance), pero, dado su carácter privado, carece de la legitimidad legal para realizar "determinadas" acciones punitivas.

2004

Otoño: La hija del presidente USA, Ashley Graham, es secuestrada por Krauser, mercenario y antiguo compañero de Leon, y trasladada a un pequeño y extraño pueblo del norte de España, dominado por una secta denominada “Los Iluminados”, dirigida por Lord Osmund Sadler, que ha empleado a unas criaturas denominadas “Las Plagas”, para dominarlos.



Leon S Kennedy, ahora agente de STRATCOM, es enviado junto con dos agentes de la Policía Nacional al pueblo. Sin embargo, éstos son asesinados, quedando únicamente Leon, para rescatar a la hija del presidente, enfrentándose en solitario contra todo un pueblo, con unas irracionales ansias de matarle. Entonces...

[RESIDENT EVIL 4]

Aún con fuerte financiación del Consorcio, la BSAA pasa a depender de la ONU, dotando al grupo de legitimidad legal para intervenir, en teoría, en todos los países miembros. En la práctica, solo puede hacerlo en el 70%, mientras que el resto solo acepta la intervención bajo condiciones muy estrictas.

2005

Claire Redfield y Leon Kennedy se enfrentan a un incidente biológico en el aeropuerto de Hardvardville y en la factoría de WILLFARMA en la misma ciudad de USA tras el uso del virus T como arma terrorista. Entonces...

[RESIDENT EVIL: DEGENERATION]

2008

Kiyuyu. África. El agente de la BSAA Chris Redfield acude a reunirse con su contacto en la zona. Su misión, localizar a Ricardo Irving, conocido traficante de BOW's del mercado negro. Sin embargo...

[RESIDENT EVIL 5]



2011

El presente....

A pesar de que la práctica totalidad de los conspiradores y científicos de UMBRELLA están muertos o en prisión, aún quedan demasiadas muestras de BOW's en el mercado negro, a disposición de organizaciones y países terroristas, y científicos renegados deseosos de emular los "éxitos" de sus predecesores...aún quedan, aislados en lugares remotos, criaturas y cepas activas capaces de alcanzar zonas pobladas...y aún queda la

misteriosa “ Organización”, oculta para todos los servicios de inteligencia, la cual posee la mayoría de las investigaciones de la Corporación.

La herencia del Dr. Spencer y de UMBRELLA perdura más allá de su muerte.

Cronología Películas

La ambientación seguida por las películas difiere "ligeramente" (Bueeeeno, no se parecen en casi nada...) de lo establecido en la ambientación original. Ahora, aunque el mundo es igual al nuestro, UMBRELLA no solo es una gran corporación, sino que además, tiene una influencia económica y política abrumadora en el planeta, siendo, “de facto” un gobierno más, que obtiene beneficios tanto de actividades honrosas (instalaciones médicas avanzadas) como inmorales (desarrollo y venta de armas biológicas).

Sin embargo, hay “rebeldes”, ciudadanos anónimos que, según sus capacidades, intentan exponer la otra cara de UMBRELLA a la opinión pública.

20XX

Durante el robo del Virus T (aquí, el virus puede transmitirse por cualquier medio) y de sus antivirus (“...azul el virus, verde el antivirus...azul el virus, verde...EL ANTIVIRUS...”), se produce un incidente biológico en “La Colmena” una instalación de investigación de UMBRELLA bajo la ciudad de Racoon City.



Los vigilantes de una de las entradas de “La Colmena”, junto con una escuadra UBCS y un policía del RCPD, deben adentrarse en la instalación para descubrir por qué “La Reina

Roja”, la inteligencia artificial del complejo, ha asesinado a todos los seres vivos del complejo. Entonces...

[RESIDENT EVIL]

Días después de la intervención del equipo UBCS en La Colmena, la Corporación decide reabrir las instalaciones e investigar lo sucedido. Sin embargo, los Lickers eliminan al grupo de investigación, escapando a la ciudad y, por tanto, propagando el virus.

Alice, única superviviente de la incursión original debe escapar de la ciudad totalmente infestada de zombies, y cuya cuarentena es mantenida por las tropas de la Corporación. En el camino, une sus fuerzas a las de varios agentes de S.T.A.R.S. y U.C.B.S. traicionados por sus jefes. Pero antes, deben encontrar a la hija de uno de los empleados clave de UMBRELLA, atrapada en la ciudad. Entonces...

[RESIDENT EVIL 2 - APOCALIPSIS]



A pesar de la destrucción de Racoon City, el virus se extiende por todo el planeta. En pocos meses, la Tierra se convierte en un erial post apocalíptico, donde los humanos vivos deben desplazarse continuamente para sobrevivir y donde empleados de UMBRELLA prosiguen con sus experimentos en búnkeres subterráneos dispersos por todo el planeta.

Cinco años después, en un mundo donde la civilización ha desaparecido, Alice, ahora con poderes psíquicos, trata de ayudar a un grupo de refugiados, guiados por Claire Redfield, al norte, donde se supone hallarán refugio. Entonces:

[\[RESIDENT EVIL 3: EXTINCTION\]](#)



Han pasado seis años desde el incidente de Raccoon City. Alice, ayudada por sus clones, destruye el Cuartel General de la Corporación en Tokio. Finalizada su venganza parte hacia Alaska en busca de “Arcadia” y de aquellos que ayudó a escapar en Nevada. Sin embargo...

[\[RESIDENT EVIL 4: AFTERLIFE\]](#)



3.-PERSONAJES

A lo largo de los años, numerosos personajes (con sus correspondientes estereotipos), han ido apareciendo en la saga. Muchos buenos, algunos “ambiguos” y otros malos hasta la médula (por no mencionar a la ingente cantidad de criaturas mutadas, zombies y demás ralea...). Los PJ’s podrán elegir ser uno de éstos, buenos o malos, o incluso convertirse, en el peor de los casos, en una criatura mutante, ávida de sangre (de sus compañeros, principalmente). Según el protocolo establecido por el departamento de R.R.H.H. de la Corporación UMBRELLA, un PJ puede pertenecer a los siguientes arquetipos:

Agentes de S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Service)

Los verdaderos protagonistas de la saga, aunque en los últimos juegos su protagonismo como unidad (aunque no de sus integrantes), ha desaparecido por completo. Esta unidad de élite, perteneciente al Departamento de Policía de la ciudad de Racoon City, entrenados para situaciones extremas de combate, investigación, rastreo y salvamento.



Un agente STARS perteneciente a la saga, tendrá para gastar 200 Puntos de Personaje, mientras que si deseas crear tu propia “plantilla” de STARS desconocidos, empezarán con 150 Puntos de Personaje. La cantidad de puntos tan elevada no es ningún capricho; son los héroes de la saga y, por tanto también se va a esperar mucho de ellos, incluso el supremo sacrificio (Son la élite, ¿verdad? ¡Pues que lo demuestren!). Díselo así al Jugador que quiera ser S.T.A.R.S....y si no cumple, lánzale un Tyrant para él solo, para que aprenda.

Otros comentarios sobre los STARS son los siguientes:

1. Ninguna de sus características puede bajar de 10.
2. Tienen, gratuitamente, la situación social “Agente de la Ley (5)”. Sin embargo, la “Reputación” y “Sentido del Deber”, que OBLIGATORIAMENTE tendrá que coger el jugador, no lo son.
3. No puede tener desventajas que supongan una “tara” física, psíquica o moral de algún tipo (Tuerto, Pirómano, Cobardía...)
4. Y, desde luego, no pueden ser “Menores de Edad”.

Las habilidades entre las que podrá elegir serán:

Acrobacias	Armas CaC	Armas Proyectiles	Armería
Conoc. Área	Correr	Criminología	Demoliciones
Electrónica	Escalar	Forzar Cerraduras	Hab Vehículo
Informática	Interrogar	Investigación	Leyes
Liderazgo	Mecánica	Medicina	Nadar
Navegación	Primeros Aux.	Rastrear	Saltar
Seguir	Sigilo	Supervivencia	Tácticas
Lenguaje por Señas			

Científico / Médico

Por lo general, en la saga son los antagonistas de la saga. Suelen ser sujetos sociopatas, egocéntricos y megalómanos, aunque también están los que simplemente son ambiciosos. Miembros destacados de este selecto club de aspirantes a dioses de la destrucción, tenemos al Dr Orzwell Spencer (Co-fundador de UMBRELLA Inc.), el matrimonio Birkin (William y Anette) y los hermanos Ashford (Alfred y Alexia)(Bueno, solo Alexia. Alfred es un perturbado a secas...).

Sin embargo, también existen “ovejas negras” dentro de este gremio, individuos altruistas o simplemente, neutrales, como el Dr. Luis Serra (Luis Sera en el original) y el Dr George Hamilton.

Algunas notas sobre los Científicos:

1. Su INT no debe bajar de 12.
2. Depende de la “relevancia” del científico, sus Puntos de Personaje variarán ente 100 y 150.
3. La Reputación (Gratuita), se estimará en función de los Puntos de Personaje empleados.
4. Solo pueden escoger Armas Cortas en la habilidad “Armas de Projectiles”



Las habilidades que podrá elegir el Científico / Médico, serán las siguientes:

Armas Projec.	Cienc. Naturales	Comerciar	Correr
Diagnostico	Electrónica	Enseñanza	Forense
Fotografía	Hab Influencia	Hab. Vehículo	Humanidades
Informática	Ingeniería	Investigación	Leyes
Mecánica	Medicina	Meteorología	Nadar
Oratoria	Primeros Auxilios	Prog. Ordenadores	Idiomas

Agentes Corporativos / Especiales

En este “cajón de sastre”, incluimos tanto a los agentes de las corporaciones, empleados en labores de inteligencia y contra inteligencia “empresarial”, y aquellos agentes especiales de campo de algún estado u organización (N.S.A., Equipos SOA de la B.S.A.A). Algunos ejemplos de estos sujetos son Ada Wong, Bruce McGivern y Sheva Alomar.

Algunas notas adicionales para los Agentes.

1. Ninguna de sus características puede bajar de 10.
2. Las “taras” físicas o psíquicas no deberán suponer una incapacitación severa para su trabajo, esencialmente físico y mental (Es decir, podrá, por ejemplo, ser tuerto, pero no cojo, podrá ser glotón pero no obeso...)
3. Pueden tener “Patrón” (por lo general) y gratis, o ser “freelance”, a sueldo del mejor postor.



4. Depende de la “relevancia” del agente, sus Puntos de Personaje variarán ente 125 y150.

5. La Reputación (Gratuita), se estimará en función de los Puntos de Personaje empleados.

Las habilidades a las que opta un agente, serán:

Acrobacias	Actuar	Armas CaC
Armas Proyectiles		Armería
Carterista	Comerciar	Conoc. Área
Correr	Demoliciones	Disfraz
Electrónica	Escalar	Escapar
Forzar Cerraduras		Fotografía
Hab Vehículo	Hab. CaC*	Informática
Interrogar	Investigación	Leyes
Mecánica	Nadar	Navegación
Ocultar	Primeros Aux.	Saltar
Seguir	Sigilo	Supervivencia
Idiomas		

Militares / Mercenario

Profesionales de las armas, a sueldo del mejor postor, ya sea del propio gobierno, gobierno ajeno, corporación, cártel legal o ilegal, etc... . Se incluyen aquí a los agentes de la U.B.C.S de UMBRELLA o de cualquier otra corporación u organismo (Equipos SOU de la BSAA,...) y a agentes libres. En esta categoría, destacan Jack Krauser y Carlos Oliveira.

Para los militares, van estas notas adicionales:

1. Ninguna de sus características puede bajar de 10.
2. Sin taras físicas o mentales
3. Su patrón es el Estado.
4. Depende de la “relevancia” del agente, sus Puntos de Personaje variarán ente 100 y 150.
5. Cuentan, gratuitamente, Grado Militar (5).
6. Y, desde luego, no pueden ser “Menores de Edad”.

Algunas notas adicionales para los Mercenarios:

1. Ninguna de sus características puede bajar de 10.
2. Las “taras” físicas o psíquicas no deberán suponer una incapacitación severa para su trabajo, esencialmente físico y mental (Es decir, podrá, por ejemplo, ser tuerto, pero no cojo, podrá ser glotón pero no obeso...)
3. Pueden tener “Patrón” (por lo general) y gratis, o ser “freelance”, a sueldo del mejor postor.
4. Depende de la “relevancia” del agente, sus Puntos de Personaje variarán ente 100 y 150.
5. La Reputación (Gratuita), se estimará en función de los Puntos de Personaje empleados.
6. Y, desde luego, no pueden ser “Menores de Edad”.

Las habilidades de un Militar / Mercenario podrán ser:

Acrobacias	Armas CaC	Armas Proyec.	Armería
Camuflaje	Comerciar	Correr	Demoliciones
Electrónica	Escalar	Hab. Influencia	Hab Vehículo
Informática	Interrogar	Lanzar	Liderazgo
Mecánica	Nadar	Navegación	Primeros Auxilios
Rastrear	Saltar	Sigilo	Supervivencia
Táctica	Trampas	Idiomas	Lenguaje por señas



Finalmente, se hace notar que un Mercenario, especialmente si tiene un buen patrón (Miembros “en plantilla” de UBCS, por ejemplo), irán mejor equipados y tendrán mejores vehículos que un Militar.

Policías

Agentes del orden, ya sea de Racoon City (RPD) u otra ciudad...o país (Policías Nacionales, por ejemplo). En esta ambientación, su lema de “...para proteger y servir...” puede convertirse en “...para proteger y ser servidos...” como aperitivo para zombies y demás progenie mutante. Suelen ser individuos íntegros y voluntariosos (Leon S. Kennedy o Kevin Ryman) o corruptos (Jefe Irons).

Como “simples” personajes, sus puntos no deberían pasar de 125 (siendo generosos).

Como notas adicionales para los policías:

1. Ninguna de sus características puede bajar de 10.
2. Tienen, gratuitamente, la situación social “Agente de la Ley (5).”

3. No puede tener desventajas que supongan una "tara" física o psíquica (Tuerto, Pirómano...)
4. Y, desde luego, no pueden ser "Menores de Edad".
- 5.

Las habilidades entre las que podrá elegir serán:

Armas CaC	Armas Proyectiles	Armería	Conoc. Área
Correr	Criminología	Forzar Cerraduras	Hab Vehículo
Informática	Interrogar	Investigación	Leyes
Nadar	Primeros Aux.	Saltar	Seguir
Sigilo			

Supervivientes

Simplemente civiles que han tenido la mala suerte de estar en mal lugar en mal momento. Aquí queda a discreción del Director de Juego las habilidades, ventajas y desventajas que puede adquirir el jugador. La única limitación para éstos es decidir, antes de empezar, cual va a ser su profesión (distinta a las anteriores). Una vez decidida ésta, es solo cuestión de sentido común y buen criterio las características a elegir.

Algunos personajes destacables de esta clase en la saga son:

Claire Redfield/Yoko Suzuki: Estudiante / Becaria

Elza Walker: Universitaria / Motera³

Mark Wilkins: Guardia de Seguridad

Cindy Lennox: Camarera

David King: Fontanero

Jim Chapman: Empleado de Metro

Alyssa Ashcroft / Ben Bertolucci: Periodistas.

Sherry Birkin: Niño.



³ El jugador que identifique a este personaje, sin usar Internet o trampas similares, asigne, gratis, la ventaja "Suerte"

Aquí, dentro de la lógica de la profesión, vale todo, sin limitaciones (pueden ser hasta menores de edad)...salvo que el máximo de puntos de personaje no será mayor de 100.

Agentes de B.S.A.A (Bioterrorist Security Assessment Alliance)

La BSAA es una organización paramilitar financiada por el Consorcio Farmacéutico Mundial, que cuenta con el respaldo legal de la ONU. Proporcionan asesoramiento y asistencia militar y científica en casos de bioterrorismo, siempre dentro del marco legal establecido por Naciones Unidas.



Aunque su cuartel general se encuentra en Inglaterra, presenta instalaciones a lo largo del globo, cada una con una zona de responsabilidad propia:

- EUROPA: Unión Europea y Rusia Occidental
- NORTEAMERICA: Canadá, EEUU y México
- SUDAMERICA: Centroamérica y Sudamérica
- AFRICA OCCIDENTAL: África Occidental
- ORIENTE MEDIO: Oriente Medio y África Oriental
- EXTREMO ORIENTE: Rusia Oriental y Asia
- OCEANIA: Oceanía y Antártica.

Aparte del personal burocrático y científico de laboratorio, la BSAA cuenta con Equipos Tácticos, procedentes de todas las ramas “útiles” de los países en los que cada delegación tiene

responsabilidad (militares, médicos, técnicos, psicólogos...). Estos equipos tácticos se dividen, a su vez, en:

-S.O.U. (Special Operations Units): Son equipos de operaciones especiales, cuyos cometidos son: Infiltración, Combate y Neutralización. Cada Unidad (Unit) consta de doce miembros, distribuidos en cuatro equipos de cuatro individuos. Sin embargo, si la entidad de la amenaza lo requiere, varias de estas unidades pueden trabajar simultáneamente sobre el terreno.

Un personaje perteneciente a un S.O.U. obtendrá las habilidades del arquetipo Militar/Mercenario.

-S.O.A. (Special Operations Agents): Son agentes de campo, con cometidos de investigación y espionaje. Aunque posiblemente carezcan de las habilidades de combate que caracterizan a los elementos de un S.O.U., gozan de un rango superior dentro de la organización. Trabajan en solitario o por parejas, por lo que en estos individuos prima la inteligencia, resistencia psicológica y pericia individual del mismo.

Un SOA puede pertenecer a cualquier arquetipo, con la única limitación de que no podrá ser menor de edad.

Decidido el arquetipo y la cantidad de puntos, resta darle un trasfondo al PJ recién creado. Tomados de los manuales GURPS Lite y GURPS Lite Cuarta Edición, no se establecen cambios o modificaciones en cuanto a los siguientes apartados, quedando a discreción del DJ las que considere o no aplicables a un determinado personaje. Sin embargo, se incluyen pequeños comentarios a las mismas.

-En el Apartado “Ventajas”

a) Inmunidad / Resistencia a enfermedades.

Si se trata de resistir el contagio de alguno de los virus o del parásito Plaga, la *‘Inmunidad’* no es tal, sino que aporta un +3 al VG, mientras que la *‘Resistencia’* aporta un +1.

b) Letrado

Por defecto, todos los PJ de la ambientación son letrados.

c) Talento

El establecimiento de talentos queda a discreción del DJ

d) Talento mágico

Considérese como Talento mágico el empleo *‘serio’* de las cartas del Tarot, lectura de posos del café y similares. En tu mano queda que esa habilidad al final sea una patraña o algo útil. Males de ojo, maldiciones gitanas y similar no están permitidas.

e) Tecnología avanzada

Solo se permitirá un nivel 1, y siempre y cuando el PJ este relacionado con el ejército de algún país altamente desarrollado, pertenezca a UMBRELLA o al BSAA.

f) Saltador

No se permite, al igual que ningún otro talento psíquico, telepático, piroquinético, psicocinético ni *“quiropráctico”* (Alice solo hay una...).

-En el apartado “Desventajas”

a) Primitivo

Solo se permite en casos muy determinados y en grado moderado (comunidades Amish, tribus reductoras de cabezas de la selva de Borneo....)

4.-EQUIPAMIENTO

Aparte de su ingenio e inteligencia, los personajes contarán con un amplio equipo personal para combatir toda mutación que se les presente o bien a aquellos humanos que las patrocinan, ya sean armas, equipos de protección individual y equipo complementario.

Armamento

He aquí un breve listado de armas a disposición de los PJ's. y de sus antagonistas. Para más información sobre armas de fuego, su aspecto, o una mayor selección, visiten la Armería del señor Kendo en Racoon City o consulte la página Web WORLD.GUNS.ru donde encontrará un amplio surtido de armas junto con sus características e imágenes.

Pistolas/ Revólveres

ARMA	TIPO	DAÑO	ALCANCE		CdF	Disparos	Peso	FR MIN
			DR	Pr				
QSZ 92	Aplastamiento	2d-1	9	3	2	15	760	9
STAR M30	Aplastamiento	2d	10	2	2	15	1140	10
Sig Sauer PRO 2009	Aplastamiento	2d	9	3	3	15	760	8
IZhMASH Makarov	Aplastamiento	2d	9	2	3	8	730	8
"Castigadora"	Aplastamiento	2d	11	4	4	15	1000	8
Strechkin APS	Aplastamiento	2d+1	11	4	2	20	1020	10
H&K VP 70	Aplastamiento	2d+1	11	3	3	18	820	9
Boberg XR-9	Aplastamiento	2d+1	9	2	2	7	555	7
"BlackTail"	Aplastamiento	2d+1	12	4	3	15	750	8
Glock 17	Aplastamiento	2d+2	10	3	3	17	625	9
Walter P99	Aplastamiento	2d+2	9	3	2	16	800	9
Beretta 92S	Aplastamiento	2d+2	10	4	2	15	950	9
Beretta 93R	Aplastamiento	2d+2	11	4	3	20	1170	10
SIG Sauer P226	Aplastamiento	2d+2	9	3	3	12	1180	10
"Eagle"	Aplastamiento	2d+4	11	3	4	15	800	8
"Samurai Edge"	Aplastamiento	2d+4	11	4	3	15	850	8
Luger Dorada	Aplastamiento	2d+6	10	4	3	8	1400	8
SPHINX 3000	Aplastamiento	3d-1	10	4	2	16	1040	10
H&K USP Match	Aplastamiento	3d-1	9	3	2	15	720	8
Beretta 96S	Aplastamiento	3d-1	10	3	3	11	975	10
FN BROWNING HP	Aplastamiento	3d-1	9	4	3	13	885	9
"Red 9"	Aplastamiento	3d-1	12	4	3	8	900	8
Beretta PX4	Aplastamiento	3d	9	3	2	14	800	9
H&K 45	Aplastamiento	3d	10	3	1	10	785	9
Colt SOCOM	Aplastamiento	3d+1	10	4	1	10	1510	11
Colt Goverment	Aplastamiento	3d+1	10	4	1	7	1080	10
IMI Desert Eagle	Aplastamiento	3d+2	11	4	1	7	2500	11
"Killer7"	Aplastamiento	3d+4	11	4	2	9	1800	10
Pistola Taser X26A	Empalamiento	3d (*)	5	2	1	1	600	6
Pistola de Dardos	Empalamiento	1d + (**)	5	2	1	1	500	6

*El daño de la descarga se compara con el VG de la víctima en una tirada. Si la falla, el blanco cae al suelo, en estado Aturdido, no pudiendo realizar las tiradas de recuperación hasta 1d+3 asaltos después. Si la supera, solo sufre un SHOCK, siendo la penalización igual a la diferencia entre el daño de la descarga y su propio VG.

**Aparte del daño punzante, se deberá realizar el daño que corresponda al contenido del dardo (Tranquilizante, veneno, Virus T,...)

ARMA	TIPO	DAÑO	ALCANCE		CdF	Disparos	Peso	FR MIN
			DR	Pr				
Chinese 9mm police	Aplastamiento	2d-1	9	3	3	6	650	6
.38 Especial	Aplastamiento	2d-1	10	2	3	6	1000	8
S&W .44	Aplastamiento	3d	10	2	3	6	1600	11
S&W .500	Aplastamiento	3d	11	3	3	6	2000	12
Colt SSA	Aplastamiento	3d+3	12	4	2	6	1200	10
Ruger GP-100	Aplastamiento	4d	9	2	2	6	1150	11
MP-412 Rex	Aplastamiento	4d	10	3	2	6	900	11
Colt Phytton	Aplastamiento	4d	11	3	1	6	1100	12
"Butterfly"	Aplastamiento	4d+4	12	4	2	6	1550	11

Subfusiles

ARMA	TIPO	DAÑO	ALCANCE		CdF	Disparos	Peso	FR MIN
			DR	Pr				
Type 05	Aplastamiento	2d	11	8	5	50	2200	10
Skorpion VZ 61	Aplastamiento	2d	9	6	4	10/20	1280	9
Benelli CB M2	Aplastamiento	2d+1	10	8	5	30	3400	11
Calico M-100P	Aplastamiento	2d+1	9	10	4	100	1700	9
FN Herstal P90	Aplastamiento	2d+2	11	8	5	50	2540	10
H&K MP-7 A1	Aplastamiento	2d+2	11	7	5	30/40	1500	9
IMI UZI	Aplastamiento	2d+2	11	8	3	25/32	3700	11
STAR Z-84	Aplastamiento	2d+2	11	8	3	25/30	3000	11
Steyr TMP	Aplastamiento	2d+2	9	5	5	15/30	1500	9
H&K MP-5K	Aplastamiento	3d	9	6	5	15/30	2000	10
H&K MP-5	Aplastamiento	3d	10	9	4	15/30	2540	10
PP 2000	Aplastamiento	3d	10	7	3	20/30	1400	9
Colt M635	Aplastamiento	3d	11	9	5	20/32	2590	10
Beretta MX4	Aplastamiento	3d+1	11	9	4	30	2480	10
H&K UMP	Aplastamiento	3d+1	10	8	3	10/25/30	2200	10

Rifles / Fusiles

ARMA	TIPO	DAÑO	ALCANCE		CdF	Disparos	Peso	FR MIN
			DR	Pr				
Steyr IWS 2000*	Aplastamiento	15d	20	15	1	5	18000	13
M99*	Aplastamiento	11d+2	22	14	1	5	12000	12
Barrett M82*	Aplastamiento	10d	24	14	1	10	12900	12
Dragunov SVD	Aplastamiento	8d	16	13	2	10	4300	11
H&K PSG-1	Aplastamiento	7d+2	16	15	2	5/20	8100	12
QBU 88	Aplastamiento	6d+2	18	13	2	10	4100	11
AN-94	Aplastamiento	4d	12	12	5	30/45	3850	11
AK-74	Aplastamiento	4d	12	12	2	30	3600	10
FAMAS G2	Aplastamiento	4d+2	13	11	4	25-30	3600	10
Steyr AUG	Aplastamiento	4d+2	13	12	2	30/42	3800	10
CAR-15	Aplastamiento	5d	12	11	3	20-30	2440	9
Vektor CR-21	Aplastamiento	5d	13	11	3	20/35	3800	9
IWI Tavor TAR-21	Aplastamiento	5d	13	11	4	30	3270	9
SIG SG 551	Aplastamiento	5d+1	12	12	3	20/30	3400	10
H&K G36	Aplastamiento	5d+1	12	13	3	30/100	3600	10
Colt M-16A4	Aplastamiento	5d+1	14	13	4	20-30	3400	10
Beretta ARX-160	Aplastamiento	5d+2	12	12	3	30	3000	9
Norinco QBZ 95	Aplastamiento	5d+2	14	11	2	30	3400	10
XM8	Aplastamiento	5d+2	12	12	3	30/100	2660	10
AK-47	Aplastamiento	6d	13	12	2	30	4300	11
FN SCAR Mk 17	Aplastamiento	6d+2	13	13	2	20	3860	11
Rifle de Descargas	Electricidad	8d	4	10	1	20	4500	10
Rifle P.L.R. 412	Energía	6d**	4	10	1	10	5500	10

*El uso militar de estos fusiles es contra-vehículos. Usarlos contra personal está penado por todos los convenios internacionales.

**El P.L.R. 412 o "Plague Laser Remove" ('Removedor' Laser de Plagas), causa la muerte instantánea a cualquier individuo con una Plaga en su interior (además de a ésta, por supuesto).

Ametralladoras

ARMA	TIPO	DAÑO	ALCANCE		CdF	Disparos	Peso	FR Min
			DR	PR				
M-249 S.A.W.	Aplastamiento	6d	14	10	6	30/100t/200b	6900	10
HK MG 4	Aplastamiento	6d	14	10	5	200b	8100	10
Norinco QBB 95	Aplastamiento	6d+2	16	9	4	30-80	3900	9
PKP Pecheneg	Aplastamiento	7d	16	10	4	100t/200b	8700	10
FN MAG	Aplastamiento	7d+2	15	11	5	250b	13000	11
BROWNING M2	Aplastamiento	9d	18	12	3	250b	38000	12
GD LW50MG	Aplastamiento	9d+2	18	12	2	250b	18000	11
Gatling	Aplastamiento	12d	14	10	10	500b	25000	13

t: La munición está alojada en un Tambor.

b: La munición está encintada.

Escopetas

ARMA	TIPO	DAÑO	ALCANCE		CdF	Disparos	Peso	FR Min
			DR	PR				
MAG 7	Aplastamiento	5d	10	6	2	5*	4000	6
Benelli M3	Aplastamiento	5d	11	7	2	8*	3200	5
FRANCHI SPAS 15	Aplastamiento	5d+1	11	6	3	6*	3900	6
Remington M1100	Aplastamiento	5d+1	10	5	2	7*	3000	5
Tel-Tec KSG	Aplastamiento	5d+1	11	5	1	7i+7i #	3130	5
USAS-12	Aplastamiento	5d+2	10	5	3	10*/20**	5500	8
Striker /Protecta	Aplastamiento	5d+2	10	5	1	12**	4200	7
FRANCHI SPAS 12	Aplastamiento	5d+2	12	5	2	8i	4400	7
Mossberg 500	Aplastamiento	6d	12	5	1	8i	3300	6
"Jail Breaker"	Aplastamiento	6d	12	7	4	15**	4250	7
HK CAWS	Aplastamiento	6d	11	5	3	10*	3700	6
Norinco Hawk	Aplastamiento	6d+1	10	5	2	5*	3100	7
Saiga 410K	Aplastamiento	6d+1	13	6	2	2/4/10*	3200	7
Benelli M4 S 90	Aplastamiento	6d+1	11	6	2	6i	3800	8
Beretta 1201FP	Aplastamiento	6d+2	12	6	3	5	2850	7
Ithaca M37	Aplastamiento	6d+2	11	6	1	4i	3060	7
KS-23	Aplastamiento	7d	10	5	1	3i	3800	8

*Los cartuchos van alojados en un cargador, como en un fusil.

**Los cartuchos van alojados en un cargador tipo Tambor.

Los cartuchos se almacenan en dos alojamientos distintos. Cambiar entre uno y otro lleva un turno.

Explosivas

ARMA	TIPO	DAÑO	ALCANCE		CdF	Disparos	Peso	FR MIN
			DR	Pr				
Granada de mano	Explosiva	5d	FR	2		1i x 4 as	450	8
	Incendiaria	2d x 2d as	FR	2		1i x 4 as	550	8
	Aturdidora	4d*	FR	2		1i x 4 as	400	8
	Lacrimógena	4d*** x 2d as	FR	2		1i x 4 as	500	8
	Ocultación	#	FR	2		1i x 4 as	475	8
Granada (Proyectil / Py)	Explosiva	6d+2					550	
	Incendiaria	3d x 3d as					650	
	Aturdidora	4d*					450	
	Gas BOW	2d x 3d as**					750	
	Ácidas	3d x 2d as					800	
	Eléctricas	5d					900	
	Ocultación	#					600	
Lanzagranadas	Granada (Py)	Variable	10	4	1	1i	2750	10
Lanzagranadas Automático	Granada (Py)	Variable	13	7	2	6i	9000	12
RPG-7 ##	Explosivo	12d	12	6		1i	7000	11
Lanzacohetes AT-4	Explosivo	11d	11	4		1i	6700	10

*El daño se compara con el VG de cada víctima. Si no la supera, aplicar Regla de Aturdimiento.

**El daño solo se aplica a criaturas que tengan, o hayan sido creadas por el virus Progenitor, virus T o alguna de sus variantes.

***El daño se compara con el VG de cada víctima. Si no la supera, aplicar Regla de Shock. Las tiradas se repetirán mientras la víctima esté dentro de la influencia del gas

No causa daño, pero crea una cortina de humo que dura entre 6d (Granada de mano) y 12d (Granada Py) asaltos

Modelos posteriores pueden mejorar o bien el daño, alcance o precisión.

Armas blancas

ARMA	TIPO	DAÑO	ALCANCE				PESO	FR Min
			DR	Pr	1/2D	MAX		
Hacha Arrojadiza	Corte	Man+2	11	2	FR	FR+1 1/2	2000	11
Ballesta	Empalamiento	2d+3	12	4	100	200	3000	7
Cuchillo	Empalamiento	Aco	10	0	FR-2	FR+5	500	N/A



Nota: Las armas marcadas con fondo amarillo, son armas "especiales" no disponibles en las armerías habituales (y no habituales). Deben ser lo suficientemente escasas como para representar un premio (o tesoro) para los PJ's más implicados en el juego.

Asimismo, las armas que llevan en su nombre la letra "X" (Salvo el Taser) son armas que en la actualidad son experimentales, por lo que su disponibilidad también estará muy limitada).

Accesorios para Armas

Para aquellos que opinan que la mejor defensa es un buen ataque, a continuación se ofrece un pequeño sumario de accesorios para armas.

-Kit de Limpieza de Armas: Después de un uso moderadamente prolongado, toda arma precisa ser limpiada y engrasada de nuevo. Si un arma no es regularmente limpiada, aumentale la posibilidad de Pifia de 18 a 17....o más, dependiendo del periodo de dejación del PJ. La vida propia y la de otros bien valen el gasto de 25 €

-Silenciadores: En ocasiones, eliminar a un sujeto en silencio es valioso. Se disponen versiones para Pistolas, Subfusiles y Rifles/Fusiles. Habrá que tener en cuenta que el daño del arma causará 1d menos de lo habitual y la efectividad del mismo solo será de 1d+6 disparos. Peso: 250 Gr. Precio: +100 €.

-Mira Láser: Acoplada bajo el cañón del arma o sobre ésta, el puntero proyecta un pequeño haz laser, que permite al tirador apuntar con mayor precisión. Disponible para Pistolas, Subfusiles, Rifles/Fusiles y Escopetas. Aporta un +3 Pr siempre que se haya

estado apuntando durante al menos un turno (solo +1 en Disparo Rápido): Peso 500 Gr, Precio: 500 €

-Linterna: Una pequeña pero potente linterna LED capaz de iluminar los rincones más oscuros o deslumbrar al adversario. Acoplable bajo el cañón del arma en Pistolas, Subfusiles, Rifles/Fusiles y Escopetas. Peso: 500 Gr. Precio: 100 €

-Mira Visión Nocturna: Permite vez al enemigo en condiciones de escasa luz. Disponible para Rifles/Fusiles y Ametralladoras. Peso 1 Kgr. Precio: 750 €.

-Mira de Infrarrojo: Permite detectar fuentes de calor, ya sean criaturas, vehículos o francotiradores agazapados en la espesura. Disponible para Rifles/Fusiles y Ametralladoras. Peso: 2 Kgr. Precio: 1.500 €

-Mira Electrónica: Reemplaza a la Mira óptica convencional o a las "iron sight" como elemento de puntería. Permite una calidad de aumento superior, lo que otorga al tirador una bonificación de +2 por turno apuntando. Peso: 2.5 Kgr. Su precio, 900 €.

-Radio-Transmisores: Equipos de pequeño tamaño para recibir y enviar información por audio, audio-video y/o datos. Pueden ser tan simples como "walkie-talkies" o sofisticados como un comunicador de "Star Trek". Por tanto, los precios y disponibilidad variarán dependiendo de la época de la ambientación y su grado de sofisticación. Sin embargo, los pesos no deberán superar el kilo de peso. Tanto su peso como sus alcances y funcionalidades quedan a criterio del Director de Juego.

-Mini-Cámaras: A fin de realizar informes exhaustivos y bien documentados de una intervención armada, puede equiparse a uno o varios de los elementos de combate enviados sobre el terreno con unas pequeñas video-cámaras, que pueden ir montadas, bien en el hombro, bien en el casco del individuo o incluso en la propia arma. La grabación puede ser enviada, a través de una radio digital a un receptor próximo o bien guardarse en un pequeño disco duro que también porta el operador. Peso total 450 gr. Precio: 400 €.

Armaduras

Pero solo un PJ vivo puede usar un arma. Para ello, será recomendable que consiga un buen equipo de protección personal.

TIPO	DP	RD	PRECIO	PESO (Kg)	NOTAS
Ropa normal	0	0	Variable	0.5	Var
Prendas de Cuero	Var	1-2	Var€	Var	Var
Prendas de NOMEX © (1)	1	6	120 €	Var	Var
Casco de Motorista (2)	1	3	100 €	1	Solo Cabeza
Chaleco Anticortes (2)	2	4	220 €	2.5	Solo Torso
Chaleco Antibalas Ligero (3)	2	4	400 €	4	Solo Torso
Chaleco Antibalas Militar (3)	2	8	750 €	7.5	Solo Torso
Casco Militar de Kevlar	1	6	300 €	1.5	Solo Cabeza (Parcial)
Casco Integral Blindado	1	6	500 €	2.5	Solo Cabeza (Total)
Armadura de Combate Ligera	4	7	+2.500 €	5	Todo el cuerpo (menos Cabeza)

(1) Contra Fuego y Ácidos. RD 1 contra ataques físicos

(2) Solo RD 1 contra armas de fuego.

(3) Con ataques Empalantes y ácidos, DP y RD reducidos a la mitad.

La Armadura de Combate Ligera (ACL) es un traje compacto y ceñido que cubre desde los tobillos hasta el cuello del portador, similar a un traje de neopreno, aunque más fino. Está fabricada con fibras de Coltán entrelazadas de un modo extremadamente compacto, que proporciona al tejido gran resistencia cinética y flexibilidad al mismo, así como gran resistencia frente a ácidos. Es un traje muy escaso, solo disponible para miembros de élite de la Corporación bien avanzado el siglo XXI y tremendamente raro en el mercado negro.

Son posibles combinaciones de equipo de protección personal, como Chaleco-Casco-Prendas (guantes, por ejemplo). También es posible simultanear los chalecos de Kevlar con los Anticortes o con la ACL (si es capaz de aguantar tanto peso).



Es posible, especialmente cuando se combate contra enemigos humanos, que éstos se protejan, adicionalmente, con escudos.

TIPO	DP	PESO	PRECIO
Escudo Cuero	2	4 Kg	200 €
Escudo "Torre" Madera	3	12.5 Kg	250 €
Escudo "SWAT" Medio	3	4.5 Kg	400 €
Escudo "SWAT" Pesado	4	8 Kg	550 €

Otros artículos de interés

Otros artículos que pueden resultar de interés para cualquier PJ que no desee convertirse en el aperitivo del primer BOW que se le cruce en su camino, son los siguientes.

-Mochila impermeable: De capacidad variable y escaso peso (1 Kg), permite llevar gran cantidad de equipo, además de lo que se lleve en las manos y en los bolsillos.

-Chaleco de Combate: O porta equipo de combate. Prenda ligera a la que se pueden acoplar bolsillos multiuso para portar cargadores, granadas, CamelBags® (Cantimploras)...Su precio es de 100 € y su peso en de 1.5 Kgr.

-Frontales LED: Aparte de la clásica linterna, es posible llevar una luz en la cabeza. El elástico permite llevar una pequeña (300 gr) pero potente luz LED de corto alcance, pero permite tener ambas manos libres. Puede proyectar tanto una luz fija, estroboscópica y suele tener filtro para varios colores de luz. Su precio, 25 €.

-Gafas Visión Nocturna: Acoplable en un casco militar, estas gafas (750 gr) permiten al usuario ver en condiciones de escasa luz, sin tener que estar constantemente mirando a través del visor de su arma. Su precio, 400 €

-Luces químicas: Tubos de tamaños y colores variados, proporcionan una tenue luz allí donde la oscuridad es dueña y señora, o bien de elemento jalonador en una ruta, indicador... Sin embargo, en una emergencia, son el complemento perfecto para los visores nocturnos, los cuales necesitan algo de luz para funcionar. Es posible incluso encontrar luces químicas con luz infrarroja, solo visible con estos visores. La duración aproximada de una luz química es de unas cuatro horas, aunque las hay de mayor y menor duración. Un paquete de veinte luces cuesta 10 € y pesa 250 Gr.

-Bengalas: Proporcionan una luz muy intensa durante aproximadamente 30 / 45 segundos. Útil para llamar la atención, iluminar el entorno...incluso eliminar plagas. Un paquete de seis bengalas cuesta 30 €, con un peso de 500 gr. Como complemento, puede comprarse una pistola de bengalas, con un precio de 65 € y un peso de 750 gr.

-Máscara de gas: Máscara de goma resistente a la gran mayoría de agentes químicos y corrosivos, regulable para adaptarse herméticamente a la cara del usuario. La máscara en sí cuesta unos 45 € y pesa 750 Gr. Pueden acoplarsele distintos tipos de filtros:

a) **Filtro Táctico:** Útil solo contra gases lacrimógenos y humos de ocultación. Precio: 25 €

b) **Filtro NBQ:** Protege frente a partículas radioactivas y la mayoría de los agentes químicos y biológicos convencionales (Gas Mostaza, Tabum, Sarín, NX...). Precio: 175 €

c) **Filtro BIOHAZARD:** Filtro capaz de retener la mayoría de los agentes biológicos, tanto convencionales como sintetizados biogenéticamente (Cepa aérea del Virus T, por ejemplo). Precio: 400 €

Todos los filtros pesan alrededor de 500 Gr, y su duración aproximada es de una hora de uso en condiciones de concentración media del agente tóxico (Los tácticos duran aproximadamente dos horas).

Para colocarse correctamente una máscara, el PJ deberá realizar una tirada contra su DS, tardando unos cinco asaltos en ello. Si no la supera, deberá repetir la operación, tardando otros cinco asaltos. Si la pifia, pensará que se ha colocado la máscara correctamente, pero, sin embargo, no lo estará, exponiendo al usuario al agente tóxico.

Es posible, y relativamente seguro, cambiar de filtro. Se requiere una tirada de VG+5 (Contener la respiración durante el proceso) y otra de DS-1 para cambiarlo. Si falla, podrá realizar otro intento, aunque, por cada intento extra, también deberá repetirse la tirada de VG, con un -1 acumulable por cada nueva tentativa.

-Traje de Protección: Traje de una pieza fabricado en goma resistente diseñado para dar protección completa al usuario frente a agentes químicos o biológicos que, además de por las vías aéreas, pueda infectar o envenenar al individuo mediante contacto dérmico. Puede permitir el uso de botellas de oxígeno o la conexión a un suministro externo de aire. Sin botellas de oxígeno, el peso del traje es de 6 Kgr. Y su precio es de 600 €.



-Caja para Hierbas: Pequeña caja metálica que se usa para guardar y conservar las hierbas curativas que los PJ's puedan encontrar en su camino. Puede almacenar hasta un total de ocho (8) hierbas por separado. Su peso es mínimo y su precio es de 25 €.

-Kit de Síntesis: Pequeño maletín con los reactivos necesarios para mezclar las hierbas entre sí o preparar cápsulas. Contiene material para unos 100 usos. Su peso es de 2.500 gr y su precio es de 300 €.

-Dosificador de P30: Artefacto experimental de pequeño tamaño, desarrollado por el propio Albert Wesker y vendido secretamente por Tricell África para financiar sus actividades ilegales. Con aspecto de enorme tarántula metálica, sus "patas" quedan clavadas profundamente en el pecho de la víctima. Inyecta, P30, que, administrado continuamente y en pequeñas dosis, proporciona un incremento del 30 % en FR, DS y VG (manteniendo la IN tal cual), pero con el efecto secundario de permitir que el sujeto sea susceptible a la manipulación mental. Si se le consigue quitar el Dosificador, todos los efectos desaparecen en pocos minutos. El precio del dispensador es de unos 2.500 € y su peso es despreciable. Una dosis (24 h), tiene un precio de 1.500 €.



Dosificador de P30 (Sienna Guillory no incluida)

5.- AGENTES BIOLÓGICOS

A lo largo de la saga, han ido apareciendo diversos virus, capaces de convertir cualquier criatura viva en un engendro mutante ávido de sangre...bueno, de la sangre de tus PJ's. Algunos de los más relevantes se detallan a continuación. Debido a su carácter altamente confidencial, se considera que solo los más altos directivos de UMBRELLA deben tener acceso a este documento.

Virus Progenitor

Es el retrovirus sobre el cual ha girado toda la investigación biomolecular de UMBRELLA (y de sus renegados). Su única cualidad es la de alterar radicalmente la estructura de una célula huésped sin matar al anfitrión.

Descubierto a mediados de los 60 en una remota región del África Occidental por los doctores Spencer, Ashford y Marcus, este virus se encuentra únicamente en una planta llamada Sonnentreppe (ó "Escalera hacia el sol"). Su único hábitat, subterráneo, es el lugar conocido como "Jardín del Sol", lugar donde UMBRELLA construye un laboratorio para su producción (no ha sido posible cultivarlo en ningún otro lugar) e investigación "in situ", ahuyentando a los guerreros de la tribu Ndipaya, protectores de la ciudad subterránea que custodiaba el "jardín".

Se piensa que era usada por la tribu para elegir a su soberano. Aquellos que ingerían la planta y no morían en el proceso, eran nombrados reyes...además de obtener, según la leyenda, unas capacidades físicas asombrosas.

Tras la caída de UMBRELLA, la investigación fue "retomada" en secreto por la división africana de la compañía TRICELL, cuya directora, Excella Gionne, junto con A. Wesker consiguieron nuevos e interesantes resultados, como el compuesto P30 y el PG67A/W.

El P30 es un compuesto químico que dota temporalmente a un sujeto de habilidades sobrehumanas (Incrementos del 30% en FR, DS y VG)...además de hacerle tremendamente susceptible al control mental. Sin embargo, éste es metabolizado rápidamente por el organismo, perdiendo todas sus propiedades. Por ello, se desarrollaron unos inyectores que, colocados en el pecho de la víctima (Dispensadores), mantienen constantes los niveles de P30 en el cuerpo del usuario. Ha sido vendido secretamente por TRICELL, sirviendo el dinero obtenido para la financiación del virus UROBOROS.

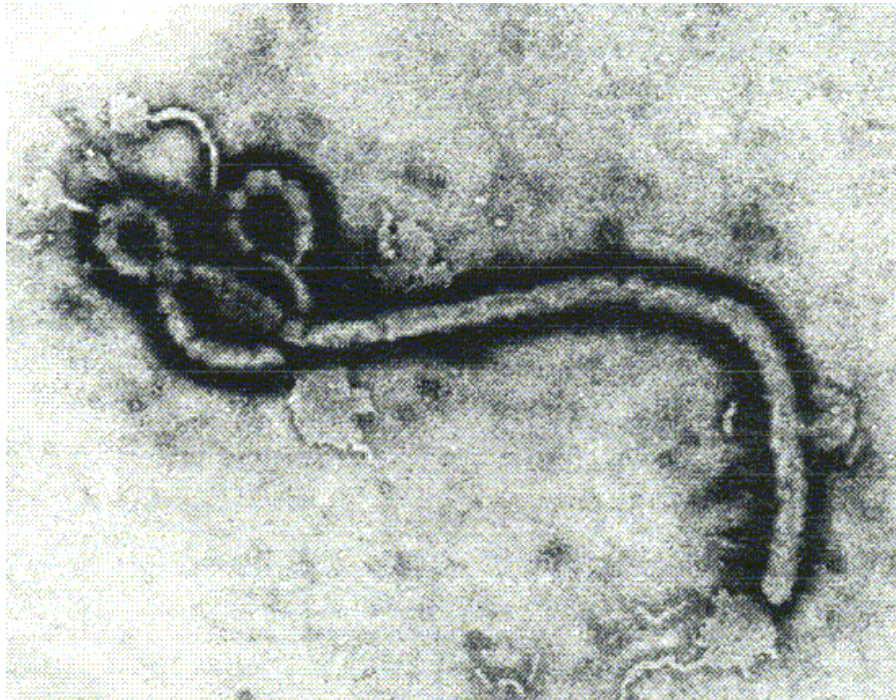
Por el contrario, el PG67 A/W, también de TRICELL, fue creado exclusivamente para contrarrestar los efectos mutagénicos del virus Wesker sobre éste. Debe ser administrado en dosis exactas, al ser un compuesto extremadamente letal.

Virus T

También llamado "Tyrant" (Tirano), este virus fue el primer avance para el desarrollo de un arma vírica, además de ser el primer logro en "militarizar" el virus Progenitor, y servir de base para el resto de investigaciones de UMBRELLA en el campo de las BOW's. al ser capaz de infectar y alterar tanto animales como plantas.

Desarrollado inicialmente por el Dr. Marcus en 1977, al conseguir combinar el ADN del Progenitor con el de Sanguijuelas, fue implementado tiempo después por Albert Wesker y William Birkin (tras asesinar a éste y robarle su investigación).

Repartido por varias divisiones de investigación de la Corporación, los primeros experimentos fueron dirigidos a inyectar el virus en animales, dándose como resultado los "Cerberus" y los "Neptune".



Considerándose estos resultados poco interesantes, los ingenieros genéticos comenzaron a manipular el ADN de éste. Mediante este método de ensayo y error, se lograron aberraciones como las "Chimeras" y uno de las BOW,s más provechosas de la Corporación, los "Hunters", híbridos de reptil y humano.

Sin embargo, se considera que el virus alcanza todo su potencial cuando finalmente el Programa "Tyrant" consigue resultados directamente en seres humanos. El primer "Tyrant" viable, el T-002, es una criatura extremadamente fuerte y resistente, capaz de obedecer órdenes simples. Sin embargo, muy pocos individuos son compatibles con esa cepa del virus, por lo que la producción en masa de estos BOW's es muy reducida.

Tiempo después, el Coronel ruso Serguey Vladimir intentaría sortear ese problema creando una serie de clones de un individuo compatible (él mismo) y administrarles una variante del virus T (desarrollado por el Programa T.A.L.O.S.), logrando el denominado T-103.

La cepa convencional solo puede transmitirse por inoculación directa, de persona a persona por contacto directo con alguno de sus fluidos corporales (sangre, sudor, saliva...) o por contacto directo con el suero de síntesis. La transformación tiene lugar en un plazo que oscila entre horas y semanas, dependiendo si el tipo de infección es secundario (un mordisco, saliva o sangre infectada sobre mucosas...), o terciario (contacto del virus puro sobre la piel). En caso de ser inoculado (primario), la

transformación tiene lugar en minutos. Ser salpicado por sangre infectada sobre la piel, no es vía de contagio

A efectos de juego, el PJ deberá superar una tirada de VG con un -5 (aunque es de aplicación la Ventaja Resistencia/ Inmunidad a enfermedades modificada para este caso).

Sin embargo, el equipo del Dr. Ashford en la isla de Rockford resolvió el “problema” tiempo, consiguiendo una cepa transmisible por el aire (Cepa “Ashford”), consiguiendo la transformación del infectado en minutos, además de presentar una tasa más elevada de infección en infecciones secundarias y terciarias (La tirada a superar será de VG con -7).

Con el fin de simplificar el proceso, aplica solo una tirada, de ser necesario, por combate o exposición ambiental moderada. Si quieres ser realmente “hardcore”, hazla cada vez que sea mordido o expuesto incluso por la misma criatura.

Para determinar el plazo en el que un PJ tarda en transformarse, el PJ deberá tirar contra su VG actual (Las Resistencias ayudan), cada cierto tiempo:

- Cada minuto en el caso de infección primario o Cepa “Ashford”
- Cada hora en caso de infección secundario.
- Cada día en caso de infección terciaria

Si el PJ falla la tirada pierde un punto de VG, siendo ese VG modificado el VG actual. Si la supera, no pierde VG. Salvo que sea tratado con un antivirus adecuado (y este funcione), cuando el VG sea 0, la víctima muere, aunque resucita VG asaltos después transformada en un zombie.

Una infección de cualquier cepa de virus T en un humano conlleva:

- Congestión y putrefacción de la piel del afectado.
- Deterioro de las fibras musculares.
- Pérdida radical de la inteligencia.
- Insensibilización al dolor.
- Hiperactivación del metabolismo (aumento de la fuerza y “vitalidad”)

En algunas especies, sin embargo, la exposición secundaria o terciaria al virus T ocasiona un aumento del tamaño y agresividad. En plantas, además de un posible aumento del tamaño, les otorga propiedades venenosas y en ocasiones una siniestra capacidad de movimiento y ataque.

Virus G

Una de las más potentes creaciones de UMBRELLA, desarrollado por el Dr Birkin en su laboratorio bajo Racoon City, es capaz de producir cambios tan extremos e impredecibles en el organismo infectado, que es considerado el arma biológica definitiva.

Fue obtenido accidentalmente al inocular el virus T implementado con un parásito (el NE-Alfa, capaz de aumentar las propiedades del virus), sobre la infeliz Lisa Trevor, prisionera de UMBRELLA desde los 60, logrando la obtención de este nuevo virus.

Tras años de desarrollo, UMBRELLA sospecha que Birkin pretende traicionarlos, por lo que envía a los equipos Alfa y Bravo de la USF (Umbrella Special Forces) contra Birkin a recuperar las muestras del virus. Durante el incidente, Birkin resulta herido de muerte, desencadenando esta acción el incidente de Raccoon City.

Las características que hacen tan especial y temible a este virus es la siguiente. El parásito NE-Alfa, tras la infección, toma primero el control del cerebro del huésped, para, seguidamente, comenzar a construir un nuevo cerebro a partir de éste. Mientras que el virus en sí comienza a reescribir la estructura genética del resto del cuerpo. En definitiva, crea un nuevo organismo, radicalmente distinto al original. Además, estos efectos son apreciables a los pocos segundos de la infección.



Aparte de la inoculación directa, el virus G solo puede ser transmitido a través de la implantación directa de embriones en la víctima, y solo si se poseen lazos familiares (ADN similar). Si no se poseen estos lazos familiares, el embrión se limita a alimentarse del infectado, tras lo cual, abandona el mismo de modo sangriento.

A efectos de juego, un PJ al que se le inyecte directamente el virus G, no tiene salvación alguna. Tras VG asaltos, comenzará a mutar de modo impredecible.

Si es infectado por un embrión y tiene lazos familiares, la víctima, cada hora, realizará una tirada de VG-3 (Valen las Resistencias modificadas). Si la supera, no pierde VG. Si la falla, perderá un punto, obteniéndose un VG actual como en el caso del virus T. El desarrollo lleva al infectado a un estado febril, casi comatoso, de incapacidad física. Si no tiene lazos familiares, las tiradas se realizan cada media hora, en las que la víctima sufre fuertes dolores.

Una vez que el VG llega a cero, la víctima, o bien se transforma en un mutante G completo como su “padre”, o bien “da a luz” un embrión G, matando a la víctima en el proceso de un modo bastante “gore”.

Este embrión a medida que se alimenta, llega a mutar a su vez convirtiéndose en una réplica igual de grotesca, pero menos poderosa que su “padre”, que a su vez es capaz de crear más embriones, útiles en combate pero estériles.

Su único talón de Aquiles es su incapacidad de crear BOWs en serie ya que, debido a su naturaleza, el virus G es incapaz de crear dos BOWs iguales, al crear mutaciones erráticas, volátiles e impredecibles. Asimismo, la criatura carece de inteligencia alguna, convirtiéndose únicamente en una destructiva masa de carne en constante mutación.

Virus T+G

Intento de UMBRELLA para fusionar el exitoso virus T con las capacidades mutagénicas del virus G, a fin de conseguir una producción en masa BOW's de tercera generación. Se esperaba que, con esta nueva cepa, los nuevos BOW's dispondrían, además de nuevas mutaciones estables, la capacidad de generar campos electromagnéticos con propósitos tanto ofensivos como defensivos. A efectos de juego, un mutante T+G consigue las siguientes capacidades:

- Consiguen una RD 20 contra ataque de armas de fuego e inmunidad total frente a cualquier ataque energético (fuego ó electricidad).
- Capacidad de proyectar un Rayo de Descarga, con un daño de 8d.

Las criaturas pueden contagiar el virus T convencional.

El virus T+G, tal cual, solo puede ser inoculado por inyección directa. Las únicas muestras viables fueron robadas por el Dr. Duvall en los laboratorios de la corporación en París. Una vez inyectado, los plazos de transformación en un mutante T+G son idénticos a un contagio primario con el virus T. Sin embargo, solo se conoce un infectado de este virus, el propio Dr. Duval.

Virus WESKER

Desarrollado por el propio Dr Spencer para servir como filtro de especímenes en el proyecto Niños Wesker, se supone que es un derivado directo del virus Progenitor.

Esa cepa fue administrada, mediante los más variados métodos, a todos los niños del proyecto durante años. El virus otorgaría al sujeto una fuerza y velocidad sobrehumanas (FR, DS y VG a 20). Desafortunadamente, el comportamiento de la cepa fue errático. Todos los sujetos del estudio salvo uno, Albert Wesker, murieron durante el mismo.

Virus Uroboros



Creado por Albert Wesker en colaboración con Excella Gionne, CEO de la división africana de la compañía farmacéutica TRICELL, siendo factores determinantes de la consecución de esta cepa el virus Progenitor y Jill Valentine (por los anticuerpos generados tras su infección con el virus T), y es pensado como un medio de forzar la evolución humana, dotando a éstos de poder y capacidades asombrosas.

Sin embargo, la planta que contiene el Progenitor es altamente toxica para los humanos, matando a la mayoría de los sujetos. El problema es resuelto usando los anticuerpos generados por el sistema inmune de Jill Valentine tras su exposición al virus T y su posterior “curación”.

Una vez inyectado, el virus se une al ADN del huésped, uniéndose a él, readaptando su secuencia genética y, en teoría, forzando su evolución (+8 a FR, DS, IN y VG). Sin embargo, esta circunstancia es extremadamente rara (10 en una tirada de 10d).

Por lo general, el virus no readapta óptimamente la secuencia del huésped, convirtiendo a éste en un organismo parasitario, Uroboros, una masa de incontables pústulas oscuras, similares a sanguijuelas, que devoran toda materia orgánica que encuentran a su paso con el fin de auto perpetuarse. Por separado, son prácticamente inofensivas (salvo para víctimas indefensas), pero en masa, son terriblemente feroces y resistentes, siendo únicamente vulnerables en un punto neural, unas masas amarillentas en su interior. Sin embargo, aunque vulnerable a las armas convencionales, solo puede ser destruida definitivamente mediante incineración.

No se conoce vacuna o antivirus para este virus.

Las Plagas. Original

Las plagas son unas criaturas de carácter parasitario. Una vez desarrolladas dentro de su víctima, reducen el intelecto de ésta pero la dotan de gran fuerza y vigor. A pesar de la pérdida de inteligencia, son capaces de actuar de modo colectivo y coordinado para cumplir sus propósitos, siempre a las órdenes de uno de sus seres, la Plaga-Control, de mayor inteligencia y con poder sobre ellas.

Fueron descubiertas por primera vez por "Los Iluminados", secta europea de carácter religioso, en una remota región rural de España. El culto usaba a Las Plagas como método de reclutamiento de nuevos miembros. Sin embargo, el primero de los señores de la Casa Salazar, opuesto al culto, consiguió eliminar a la secta (aparentemente) y sellar al parásito en el interior de las minas donde fue descubierto, construyendo encima su castillo, a fin de evitar su resurgimiento.

Siglos después, el octavo señor, Ramón Salazar, fue convencido por Osmund Sadler (nuevo líder del culto) para reabrir las minas y extraer de nuevo al parásito, usando como mineros a los habitantes del pueblo más cercano.



Aparentemente muertas y fosilizadas, las plagas estaban aún activas en forma de esporas, las cuales fueron inconscientemente respiradas por los mineros, lo que, meses después, hizo que las Plagas volvieran plenamente a la vida después de varios siglos de latencia. Desde ese momento, Saddler fue capaz de recrear el parásito completo más rápidamente, inyectando éste en forma de huevo dentro del huésped potencial.

Como Plaga-Control, el plan de Sadler en ese momento es reemplazar a los líderes más poderosos del planeta con “ganados” bajo su control y, con el tiempo, infectar con el parásito a toda la población mundial.

Aunque el plan de Sadler es desbaratado y la infraestructura de Las Plagas es totalmente erradicada de España, sobreviven varias muestras, robadas por la agente Ada Wong, una en poder de una institución desconocida denominada “La Organización” y una muestra secundaria, sin Plaga-Control, entregada a Wesker como señuelo por la misma agente.

Aunque sin Plaga-Control, los “hijos” de esta muestra secundaria aparecerían en Kijuju (África) años después, en el marco general del Proyecto Uroboros, siendo éstos una versión BOW mejorada de los aldeanos españoles.

En esencia, el parásito, alojado bajo el corazón y el pulmón izquierdo del huésped, altera el comportamiento de su huésped aferrándose al sistema nervioso central del mismo. Al contrario que otros parásitos, presenta carácter social, viviendo con otros de su “especie” en armonía, supervisada por la Plaga - Control, la verdadera mente de la colmena, la cual, según hipótesis del fallecido Dr. Luis Sera, sería capaz de controlar a sus “ganados” ondas de sonido de ultra alta frecuencia.

Además de cambios en el comportamiento, un infectado suele presentar algunos o la totalidad de los siguientes síntomas:

- Tos con expectoración de sangre.
- Sangrado de ojos.
- Convulsiones.
- Pérdidas súbitas de la consciencia.
- Alucinaciones.
- Inflamación y oscurecimiento de vasos sanguíneos.
- Enrojecimiento del iris, que resplandece ligeramente en la oscuridad.

El parásito es altamente adaptable, pudiendo infectar a otros seres animales. Aparte de esto, Sadler consiguió varios “mutantes”, altamente interesantes como BOW's, los Regeneradores y los Novistados.

Sin embargo, La Plaga no induce cambios drásticos en el organismo de su huésped (como si lo hace el virus T), aunque, en casos de trauma severo (Daños masivos en la cabeza), y en casos que La Plaga sea ya adulta, se manifiestan en el exterior, mutilándolo significativamente. El resto del tiempo, La Plaga “solamente” confiere al infectado elevada FR y VG e inmunidad al dolor, con el efecto secundario de la reducción de su IN y el control que sobre él ejerce la Plaga-Control.

Se cree que la IN del portador es importante a la hora del control, sugiriéndose que, por parte de individuos con IN elevada o con gran fuerza de voluntad, pueden llegar a resistirse o incluso a sobreponerse a éste. Otra debilidad de éstas es su hipersensibilidad

a los flashes brillantes (Granadas Aturdidoras), o a la luz solar si están expuestas fuera de su huésped, pudiendo llegar a destruirlas casi de inmediato.

A efectos de juego, el ciclo vital completo de una Plaga será el siguiente:

- Tras inhalar la espora (si fuera el caso), la víctima realizaría una primera tirada contra su VG (sin modificadores, salvo los de Resistencia/inmunidad). Si la supera, las esporas han sido destruidas por el sistema inmune. Si no...

- ...las tiradas de VG se repetirán diariamente. Si tiene éxito, la espora no madura. Si la falla, la espora "gana" un punto de VG. Cuando la espora supere los puntos de VG del huésped, la espora ha madurado, convirtiéndose en un huevo. Un crítico en la tirada de VG, supondrá que la espora "pierda" 1d/2 puntos de VG. Si éstos llegan a cero, la espora muere.

- En el estado de huevo, se repetirán las tiradas contra VG cada hora. Si la supera, el huevo no eclosiona. Un crítico destruye el huevo. Si la falla, se liberará la larva....

- ...la cual, entonces, empezará a apoderarse del sistema nervioso y de la mente del huésped. Cada hora, éste deberá obtener una tirada de IN o menos. Si la supera, no hay efectos. Si la falla, la Plaga "gana" un punto de IN. Estos puntos de IN de la Plaga serán modificadores adversos contra el huésped en sucesivas tiradas. Un crítico en la tirada de IN, supondrá que la Plaga, "pierda" 1d/2 puntos de IN. Si éstos llegan a cero, la larva muere.

- Estas tiradas se repetirán hasta que la IN de la larva supere la IN del huésped. En ese momento, ésta tiene el control absoluto.

- Finalmente, VG semanas después, la larva ha madurado, convirtiéndose en una Plaga, mientras que el huésped es solo un cascarón útil.

Como nota final, un PJ que haya conseguido librarse de modo natural de una espora, huevo o larva, ganará, permanentemente, un modificador de resistencia igual a VG/5 ó IN/5 (redondeando hacia abajo) para las siguientes ocasiones en las que deba resistir una infección por espora, huevo ó larva, pero únicamente contra el tipo de organismo al que su sistema inmune "pateara el culo".

Las Plagas. Tipo 2

Creadas por ingeniería genética por personal de TRICELL AFRICA a las órdenes de Excella Gionne, a partir de la muestra obtenida por Wesker en España, el mayor avance de esta Plaga es que, al poder implantarse en estado adulto, introduciéndolo a la fuerza a través de la boca del sujeto, el proceso de control del huésped es casi inmediato, independientemente de la IN o la voluntad del sujeto.

Estos nuevos "ganados", denominados por los no infectados como 'majini' ó espíritus malignos, se convierten prácticamente de inmediato en esclavos de la comunidad. Con la orden principal de matar o infectar a otros, sin embargo, si se ven en desventaja, retienen suficiente inteligencia para adoptar un comportamiento casi normal.

Esta variante causa mutaciones en sus huéspedes. La principal es la capacidad de poder desencajar la mandíbula, permitiendo abrir ampliamente su boca, por la cual aparecen pequeños tentáculos para atacar a su víctima. Otra de sus capacidades es la de poder engendrar su propia plaga adulta, pudiendo infectar a otros por si mismos sin precisar un huevo, como en la Plaga Original. Finalmente, las Plagas de tipo 2 son resistentes a la luz solar si están expuestas fuera del huésped, aunque siguen siendo vulnerables a los flashes brillantes de una granada aturdidora.



A efectos de juego, y dado que lo que se implanta es una Plaga adulta, el ciclo vital de ésta es más corto.

-Cada segundo, el huésped deberá obtener una tirada de IN o menos. Si la supera, no hay efectos. Si la falla, la Plaga “gana” un punto de IN. Estos puntos de IN de la Plaga serán modificadores adversos contra el huésped en sucesivas tiradas. Un

crítico en la tirada de IN, supondrá que la Plaga, “pierda” 1 punto de IN. Si éstos llegan a cero, la larva muere.

-Estas tiradas se repetirán hasta que la IN de la larva supere la IN del huésped. En ese momento, ésta tiene el control absoluto.

-Finalmente, VG días después, la larva ha madurado, convirtiéndose en una Plaga plena, mientras que el huésped es solo un cascarón útil.

Debido a la velocidad de control de ésta, no se conocen fármacos para combatirla.

Las Plagas. Tipo 3

A partir de la Plaga original, y con la adición de un gen sintético de Control, los investigadores de Miss Gionne desarrollan el Tipo 3, dotando a los infectados de un incremento asombroso en sus características físicas, mayores que en los ‘majini’ normales, además de un incremento de su tamaño y un endurecimiento de su piel, la cual adoptó un tono grisáceo. Sin embargo, en la tribu ‘Ndipaya’, sujeto del estudio, y para consternación de los investigadores, aunque la tasa de infección en hombres era del 92%, en mujeres y niños era del 0%.



6.-CRIATURAS

Aparte de los humanos y de las criaturas “normales”, el universo del BIOHAZARD está plagado de seres que en cualquier otra época habrían sido considerados sobrenaturales, míticos o incluso divinos. Sin embargo, son solo productos mutados creados por humanos, ya sea con un propósito perverso o por accidente (en el caso de los mutantes de los Virus T y G), o extrañas criaturas primordiales, fruto de una naturaleza caprichosa y caótica que han persistido hasta nuestros días, como “Las Plagas”. El siguiente documento ha sido generado a partir de las bases de datos de ‘La Reina Roja’, ‘obtenidos’ por la agente libre Ada Wong.

Araña tejedora



Arañas mutadas por el virus T a un estado de gigantismo (el doble y en algunos casos, al triple del tamaño de un ser humano). Agresivas, suelen inmovilizar a sus víctimas con una neurotoxina, envolverla en una de sus telas y devorarla horas o días después, licuando los tejidos internos de la víctima con una enzima.

Capaces de caminar por paredes y techos sin problema, estas aberraciones pueden abalanzarse sobre su presa para **morderla e inyectarle su veneno**.

FR: 2d+4

DS: 1d+6

IN: 1d

VG: 2d+2

RD: 2d

La potencia será igual a la mitad del VG de la araña y sus efectos se aplicarán sobre la DS de la víctima. Si no supera la tirada de resistencia, la DS de la víctima quedará reducida en el valor de la potencia del veneno durante 2d horas. Si la supera, su DS quedará reducida solamente en un -1 durante 2d minutos. Los efectos de dos o más dosis son acumulativos.

También pueden optar por escupir **su enzima digestiva** sobre la víctima. El daño de ésta (se considera quemadura) será igual a la mitad del VG de la araña. También es capaz de corroer armas y armaduras, reduciendo la RD de ésta. La reducción será igual a una cuarta parte del VG de la criatura.

Caso de ser envuelto en una de sus telas (o encontrarse con una de ellas), los "PV" de la misma será, igual al VG de la araña, multiplicado por el número de capas de la misma (a decidir por el DJ), y su RD será igual a la mitad de su VG.

Bandersatch

Grotesca, gigantesca y musculosa criatura humanoide. Ataca a distancia "lanzando" su brazo, tremendamente extensible, una distancia igual a su VG entre cuatro.

FR: 2d+10 DS: 2d+2 IN: 2d VG: 2d+8

Su ataque es básicamente un **puñetazo** con su brazo desarrollado, aunque también puede **agarrar** a su víctima y lanzarla por los aires...Un crítico en un agarre que no sea evitado, supone que la criatura ha agarrado la cabeza de la víctima, aplastando ésta si supera una tirada de FR contra el VG de ésta.

Por su corpulencia, presenta una RD igual a mitad de su VG



Cerberus



Perros normales convertidos en bestias salvajes que matan por placer debido a su exposición al Virus T. Aunque se les ha visto atacar en solitario, por lo general se agrupan en jaurías.

FR: 1d+8 DS: 1d+6 IN: 1d+4 VG: 1d+8

Estos perros mutados pueden intentar **derribar** a sus víctimas, o **morderlas** sin piedad.

Colmillos / Adjule

Similares a los Cerberus, estos canes sirven de huésped a una plaga denominada tentacular, lo que causa la aparición de numerosos tentáculos en el lomo del animal cuando entra en combate. Estos tentáculos, de alrededor de un metro de longitud, se dedican a **golpear** a sus víctimas, mientras el propio "colmillo" se dedicará a **morderla**. Su FR idéntico al del "colmillo" del cual es origen.

Los Adjule (Plaga tipo 2), además, pueden haber desarrollado una Plaga de tipo [Duvalia](#), que pueden "exponer" ocasionalmente, con las mismas consecuencias que las descritas para humanos.

Las características de los “Colmillos” y los Duvalia son las siguientes

FR: 1d+8 DS: 1d+8 IN: 1d+4 VG: 1d+12 RD:1d+5

Chupacerebros (Brain Suckers)

Extraña criatura insectoide, capaz de andar a dos o cuatro “patas”, una quimera protoplásmica, resultado fallido del virus T. Suelen abalanzarse sobre la víctima con el fin de **agarrarles** en una presa para, en el los siguientes asaltos, **morderles** (y devorarles) el cerebro.



FR: 3d DS: 3d IN: 2d VG: 3d RD: 2d

Se ha observado una variedad de esta criatura, llamada por nuestros agentes, “DRAIN DIEMOS”, idéntica a la anterior, pero capaz de escupir ácido, con una potencia igual a la mitad de su VG, siendo también capaz de disolver armaduras y equipo.

Ganados



Denominación de los huéspedes de La Plaga original. Aunque han perdido parte de su inteligencia, son capaces de maniobras coordinadas, así como el manejo de herramientas como **armas cuerpo a cuerpo** (Cuchillos, Hoces, hachas, horcas....).

Son insensibles al dolor y tienen una FR y VG ligeramente superior al humano estándar. Alguno incluso es capaz de usar

sierras eléctricas, con mortíferos resultados.

FR: 1d+8 DS: 1d+6 IN: 1d VG: 1d+8

Algunos Ganados destacables son el Dr Salvador y las hermanas Bellas. Además de presentar una mayor FR, DS y VG, son más agresivos (si cabe) que sus paisanos, además de ir armados con moto sierras. No conseguir esquivar un ataque de moto sierra supone la muerte inmediata de la víctima

Los **Zelotes** son la rama “religiosa” del culto. Ligeramente más fuertes e inteligentes, son capaces de usar **armas blancas** (mazas, ballestas...) así como, en algunos casos, portar escudos o ir



enfundados en armaduras medievales, portando espadones. Sus características son las siguientes

FR: 2d+4 DS: 1d+8 IN: 2d VG: 2d+4

Los **milicianos**, la rama “armada” del culto, son capaces de manejar también **armas de fuego y granadas**, así como **ametralladoras Gatling**, bien en afustes fijos o portándolas con ellos, y **lanzacohetes**.

FR: 2d+4 DS: 2d+4 IN: 2d VG: 2d+4

Los “Ganados”, ya sean básicos, Zelotes o milicianos pueden, si sufren suficiente daño, exponer alguno de los siguientes tipos de plaga, con la que los PJ tendrán que tratar:

-Plaga Blade (Cuchilla) : Uno de los tipos de Plaga que pueden manifestarse en un “Ganado” o miliciano. Se trata de un tentáculo de entre dos y tres metros de longitud, cuyo extremo presenta una especie de hoja afilada y puntiaguda, capaz de ataques de **Empalamiento y Corte**. Su FR y VG es idéntico al del “ganado” del cual es origen, además de una RD: 1d

-Plaga Spider (Arañas): Suele manifestarse en los “Zelotes” o en los “Milicianos”. Se asemeja a una enorme araña o a un “facehugger (o atrapa-caras de la saga Alien). Mientras está en el cuerpo de su anfitrión es capaz de **escupir ácido**. Cuando el “cuerpo” muere, el parásito abandona éste, atacando por su cuenta al PJ más cercano a **mordiscos** o, si tiene ocasión asfixiarle aferrándose a su cara.. Presentan las mismas características de su huésped más una RD de 2d. El ácido que escupen es corrosivo, capaz de destruir RD’s de las armaduras, y su potencia es de un cuarto del VG de ésta, actuando durante 1d asaltos.

-Plaga Worm (Gusano): Suele manifestarse en los “Zelotes”. Se asemeja a un ciempiés o gusano de alrededor de medio metro de longitud. Sin embargo, cuando ataca, es capaz de extenderse hasta dos metros de longitud. Sus afilados **dientes son capaces de amputar miembros**, atravesar corazas y decapitar de un solo golpe a su víctima (no hay tirada que valga). Si acierta y el atacado no logra esquivar, perderá un miembro (en el peor de los casos) o perderá la cabeza o el corazón (en el mejor de ellos). Su VG es idéntico al del “Zelote” que lo engendró, teniendo una Tasa de Regeneración de PV igual a la mitad de su VG, además de una RD: 1d+3

La exposición al exterior de la Plaga tendrá lugar en las siguientes condiciones.

- Si el huésped, muere o recibe más de la mitad de su VG en un solo golpe en la cabeza.
- No estar expuesto a la luz del sol (directa o indirectamente).
- Además, deberá lograr una tirada de VG o menos toda vez que se cumplan las dos condiciones anteriores.

Garradores



Huéspedes infectados con el parásito Crab (Cangrejo) de la Plaga Original. Aferrada a la espalda de éste, confiere al huésped una FR, DS y VG elevados, y aunque ocasiona ceguera al huésped, le otorga una **capacidad auditiva muy elevada** (Escuchar 1d*4), guiándose por este sentido a la hora de atacar a sus víctimas con las **cuchillas** que le han sido colocadas en los brazos ((ACO+2)x3, (MAN+4)x3). Carece de medios de autodefensa, aunque es imposible alcanzarlo si se ataca de frente al Huésped.

FR: 2d+6 DS: 2d+6 IN: 1d VG: 2d+10 RD: 2d+1

En este caso, el parásito se ha convertido más bien en un simbiote, capaz de regenerar la salud de éste (Mitad de su VG por asalto), y aportándole una RD elevada (Cuarta parte de su FR). Únicamente matando a la Plaga se puede detener a esta criatura, aunque se la puede incapacitar causando suficiente daño en sus miembros (VG*5 o superior).

Gigante / Ndesu

Portadores de la Plaga Gigante, los huéspedes crecen de un modo radical en tamaño y fuerza. Sus características son.

FR: 2d+15 DS: 2d IN: 1d VG: 4d+15 RD: 4d



Esta plaga causa gigantismo en su huésped, además de una elevada capacidad de regeneración y resistencia al daño (RD 12).

Carece de autodefensa, aunque permanece oculto dentro del huésped hasta que éste recibe gran cantidad de daño, siendo entonces vulnerable durante 1d+4 asaltos. Si se mata a la Plaga, el gigante muere con ella. Su VG es igual 4d, y es capaz de regenerarse 1d por asalto, misma cantidad y tasa de regeneración del huésped

Solo pueden ser eliminados si se mata a la/s plaga/s Gigante, que aparece en su espalda cada vez que recibe un daño igual a 1/3 de su VG.

La variante del Tipo 2, encontrada en los Ndesu de Kijuju, presenta un menor VG (2d), pero hay más de una dentro del gigante (2d), debiendo eliminarse todas para que la plaga principal aparezca. Su VG será de 2d por el nº de plagas menores que tuviera. Una vez eliminada la principal, el Ndesu morirá.

Aparte de su fuerza abrumadora, puede usar troncos de árboles o arrojar rocas, vehículos...contra los PJ's que tengan la desgracia de enfrentarse a una o más de estas criaturas.

Hiedras (Ivy)

Curiosa creación del Virus T. Esta planta, del tamaño de un hombre, es capaz de desplazarse erguida, atacando a sus atónitas víctimas con sus ramas (parecidas a enormes látigos) o escupiéndolas unas esporas altamente tóxicas.



FR: 2d+4 DS: 2d IN: 1d+2 VG: 2d+4 RD: 1d

Sus **ramas (ataque aplastante)** tienen un alcance de una cuarta parte (en metros, redondeando hacia arriba) y, además de golpear, pueden **agarrar y estrangular**.

La toxicidad de las “esporas”, es igual al VG del Ivy.

También pueden encontrarse Hiedras Fijas (**Evil Shades**), enormes bulbos rojizos semejantes a flores que, cada cierto tiempo, expulsan esporas, careciendo de otro medio de ataque.

Hunters (Cazadores)

Agresivo híbrido Reptil-Humano, creado gracias al uso del Virus T. Su piel dura, su rapidez, sus enormes saltos, sus largas y **afiladas garras**, y su “sobrenatural talento” de que a veces, sus ataques acaben en la cabeza de la víctima, decapitándola, lo convierten en un peligroso adversario.

FR: 2d+8 DS: 2d+6 IN: 2d VG: 2d+8 RD: 2d+10

Se ha conseguido también crear el denominado HUNTER BETA, idéntico al HUNTER básico pero más fuerte y resistente, siendo capaz de regenerar (VG/2) PV pos asalto.



FR: 2d+10 DS: 2d+3 IN: 2d VG: 2d+10 RD: 2d+12

Y el PURPLE HUNTER, idéntico al HUNTER básico, pero sus garras inyectan un potente veneno (cuya potencia es igual a la mitad de su VG)

FR: 2d+8 DS: 2d+6 IN: 2d VG: 2d+8 RD: 2d+10

También está disponible el HUNTER GAMMA, variedad acuática del HUNTER básico.

FR: 2d+8 DS: 2d+6 IN: 2d VG: 2d+8 RD: 2d+10

En todos los casos, su arma favorita son sus **garras**, que puede usar tanto en modo cortante como empalante.

El HUNTER GAMMA, del aspecto similar al de un

gigantesco sapo, puede lanzar su lengua pegajosa contra un PJ y arrastrarle hasta su boca, donde será disuelto por sus jugos digestivos.

Un crítico con las garras supone un golpe decapitador (muerte inmediata del personaje) salvo que logre esquivar dicho ataque.

Insecto-Tijera

Enorme insecto decápodo articulado capaz de saltar grandes distancias, **morder** con su boca y atacar con la cortante **pinza** de su cola.

FR: 2d+4 DS: 2d+4 IN: 1d VG: 2d

Presentan un caparazón con una RD natural igual al VG.

Jabberwock S3

Criatura experimental creada por el Dr Javier Hidalgo en base al Bandersatch. Superior a éste, presenta tres enormes tentáculo acabados en cuchilla, capaces de **cortar, empalar o proteger** (RD 6d) el cuerpo del ser.

Asimismo, puede extender estos tentáculos hasta una distancia de cuatro metros.



FR: 3d+6 DS: 2d+6 IN: 2d VG: 3d+10 RD: 3d+6

Inteligentes, feroces y persistentes, son capaces de realizar la misión encomendada bajo cualquier circunstancia.

Lickers (Lamedores)

Extraña criatura humanoide y, aunque ciega, posee un oído extraordinario (2d+8), el cual usa para localizar a sus víctimas. Aunque presenta unas enormes garras, suele usar también su enorme lengua, ya que ésta es capaz de enrollarse en el cuello de la víctima y romperselo con un fuerte tirón. Se encuentran en solitario o en grupos de dos o tres criaturas.



FR: 2d+10 DS: 2d+8 IN: 3d VG: 2d+10 RD: 2d+6

Puede usar sus afiladas **garras** bien como arma cortante o como empalante. Además, al igual que las arañas, puede desplazarse fácilmente por paredes y techos para emboscar a sus presas. Su **lengua** se considera un ataque aplastante. Si obtiene un crítico, y la víctima no logra esquivar, morirá con el cuello roto.

TRICELL, administró el virus Progenitor a un Licker estándar, obteniendo el denominado **Licker B**. Más fuerte que el estándar, tiene un oído mucho más aguzado (2d+12), siendo capaz de reproducirse como un animal normal. Por eso, los B se encuentran en grupos más o menos numerosos.

FR: 3d+6 DS: 2d+10 IN: 3d VG: 3d+6 RD: 2d+10

Lurkers

Esta criatura es una variación del experimento de origen de los Hunter GAMMA. Con un aspecto de sapo más acusado que su “primo”, puede usar su **lengua** tanto para empalar a sus víctimas como para arrastrarlas a su boca, donde serán disueltas en sus jugos digestivos. Más resistente que el Hunter, este anfibio es, sin embargo, más estúpido que éstos.

FR: 2d+10 DS: 2d+6 IN: 1d VG: 3d+8

Presenta además una RD igual a su VG.



Majini

Puede traducirse como “espíritu maligno”. Son la versión de los “ganados”, conseguida con la parasitación de un huésped con la Plaga Tipo 2.



Aunque con las mismas características físicas que los primeros, son más inteligentes, lo que les permite incluso pasar inadvertidos si la ocasión lo requiere, así como utilizar armas blancas, arrojadizas, moto sierras y vehículos.

FR: 1d+8 DS: 2d+4 IN: 2d VG: 1d+8

Los majini seleccionados como **milicianos**, además de manejar armas de fuego y lanzacohetes, pueden portar armaduras corporales y, en ocasiones, cascos y escudos blindados.

El Ejecutor o Verdugo, es un tipo singular de Majini. De gran tamaño y fuerza, porta una enorme hacha. Sus características son:

FR: 2d+8 DS: 2d IN: 2d VG: 2d+10 RD: 2d+3

Al igual que los “Ganados”, un majini que sufra suficiente daño, puede exponer alguno de los siguientes tipos de plaga:

-Plaga Bui Kichwa (Gran araña): Plaga Hatchling una vez que ha madurado. Es realmente raro ver como ésta surge de un huésped, pero es posible. Se asemeja a una enorme araña, del tamaño aproximado de un torso humano. Extremadamente fuerte, suele **aferrarse** a su víctima, inmovilizándola. Tras esto, le **morderá** para drenarle su VG. Al ser más habitual encontrarlas fuera de un huésped, se proporcionan sus características.

FR: 3d DS: 2d IN: 1d VG: 2d+10 RD: 1d

-Plaga Cephalo: Un enorme tentáculo surge de la cabeza del huésped, similar al Word de la plaga original. Sin embargo, éste solo ataca golpeando a su víctima. La

FR y el VG serán los de su huésped, y con una RD de 1d+3. Puede darse tanto en majinis como en milicianos.

-Plaga Duvalia: A diferencia del resto de plagas, ésta surge desgarrando el torso de su huésped, adoptando el aspecto de una enorme flor con pétalos blindados (RD 8d). Aunque sin brazos, ser **mordido** por “la flor” es un golpe mortal (sin tirada que valga).

El único punto débil es el núcleo de la misma, que queda expuesto segundos antes de un ataque. Asimismo, una granada aturdidora los elimina fácilmente. Puede darse tanto en majinis como en milicianos.



-Plaga Hatchling (Incubadores): Es el tipo más común en los huéspedes de la Plaga tipo 2 tanto en majinis normales como en milicianos. Se manifiesta en ocasiones por la aparición, a través de la boca del huésped de pequeños tentáculos, ya sea para agarrar y poder morder a su víctima o parasitarle con una plaga. Sin embargo, es el tipo más débil. Si el huésped sufre suficiente daño, es incapaz de manipular su cuerpo, muriendo junto con él.



-Plaga Kipepeo: Tras la muerte del huésped, el parásito se separa de éste abriéndose paso a través de tu cuerpo, en forma de una criatura voladora que atacara con su afilada **cola** ya sea como arma cortante como empalante. Tendrá las características de su huésped, además de una RD de 2d. Se da solo en majinis.

La exposición al exterior de la Plaga tendrá lugar en las siguientes condiciones.

- Si el huésped, muere o recibe más de la mitad de su VG en un solo golpe en la cabeza.
- Deberá lograr una tirada de VG / 2 o menos (son menos abundantes)

Sin embargo, a pesar que si pueden sobrevivir a la luz del día, las luces muy intensas (granadas cegadoras) pueden destruirles como ocurría con las Plagas originales.

Mención especial a los majini de los pantanos, pertenecientes a la tribu Ndipaya, parasitados por Las Plaga tipo 3. Armados con **lanzas y porras** son el majini más fuerte y resistente de todos, fácilmente reconocibles por su agresividad, por su piel color ceniza y por un tamaño ligeramente superior. Sin embargo, la práctica totalidad son infectados con la variedad "hatchling".

FR: 1d+10 DS: 2d+6 IN: 2d VG: 2d+8 RD: 2d

Éstos también presentan su particular versión del Ejecutor, ataviado con una máscara ceremonial.

Mega-Bites

Enormes pulgas, capaces de saltar sobre sus víctimas y **morderles** para drenarles totalmente la sangre. Una mega-bite aferrada a un personaje solo lo soltará cuando uno de los dos haya muerto. Del tamaño de gatos domésticos, suelen atacar en grupos numerosos, saltando hacia sus víctimas.

FR: 2d DS: 3d IN: 1d VG: 1d

Presentan una RD igual a su VG.

Agarrados a su presa, pueden drenar el VG de su víctima a una tasa de VG entre dos (redondeando hacia arriba).

Mr X

Seres de aspecto humano, pero de gran fuerza, velocidad y resistencia al daño, con capacidad de actuar tanto en combate **cuerpo a cuerpo** como con **armas pesadas** (Lanzacohetes, ametralladoras Gatling....). Si no llevan armas, sus puños pueden ser suficientes.

FR: 1d+10 DS: 1d+10 IN: 2d+4 VG: 2d+10

Aparte de una RD natural (igual a su VG), el traje que portan actúa como una armadura (sin casco) corporal ligera.

Némesis es un tipo especial de Mr X, más fuerte y rápido que éstos.

FR: 2d+12 DS: 1d+12 IN: 2d+6 VG: 2d+15



Pueden recibir (y obedecer), órdenes a distancia aunque, en ausencia de éstas, seguirán su propio criterio (en función de las anteriores órdenes recibidas).

Neptunes

Tiburones modificados por el Virus T. Enormes, rápidos y voraces depredadores capaces de saltar fuera del agua para capturar a su presa.

FR: 1d+10 DS: 2d+6 IN: 1d+6 VG: 1d+10 RD: 2d

Novistados



Criatura mutante creada por Osmund Sadler. Este enorme insecto volador (algo más grande que un ser humano), tiene una capa coriacea (RD 3d+3) y es capaz de volar. Pero su principal capacidad es la volverse a voluntad casi invisible al ojo humano (-8 al ataque), viendose solo una distorsión en el aire hasta el turno anterior al ataque. Puede usar sus **garras** empalantes o **aferrarse** a su víctima, **escupiéndole**, en el siguiente turno, un ácido corrosivo.

FR: 2d+8 DS: 3d IN: 1d+6 VG: 2d+10

Este ácido tendrá una potencia igual a su VG, siendo capaz, además de disolver blindajes corporales.

Parásito Uroboros

Criaturas creadas por el virus Uroboros cuando éste no se adapta plenamente al ADN del huésped. Son una masa de pequeñas criaturas oscuras similares a gusanos, que, aunque individualmente son casi inofensivas, en forma de enjambre son tremendamente peligrosas.



Este enjambre se alimenta de toda sustancia orgánica, viva o muerta, creciendo de tamaño. Un enjambre de tamaño humano tendrá las siguientes características.

FR: 2d+10

DS: 2d+5

IN: 1d

VG: 2d+10*

Su único punto vulnerable es uno ó varios sacos orgánicos de color amarillento que crecen en su interior y que en ocasiones se dejan ver a través de la masa. Las masas poseen el VG indicado. Reducir a cero éste solo supone colapsar el enjambre temporalmente (durante 2d*2 asaltos). Para destruirlo definitivamente, el daño aplicado debe ser de origen incendiario y contra los sacos amarillentos de su interior.

Ataca **golpeando** o **agarrando** a sus presas, a fin de atraerlas y absorberlas dentro del todo. Un PJ atrapado puede intentar escapar de ésta una vez por asalto (FR vs FR) o perder su propio VG a un ritmo de VG del parásito entre dos (redondeando fracciones hacia abajo)

Plague Crawler

Criatura similar a un insecto, de unos dos metros de longitud, que ataca a sus presas mediante sus poderosas **pinzas**. Presentan un caparazón más resistente que los Insectos-Tijera. Además son capaces de reproducirse, sospechándose de la existencia de “colmenas” sin control por el mundo.

FR: 2d+8

DS: 2d+6

IN: 1d

VG: 3d

Presentan una RD igual a su VG



Polilla Gigante

Se trata de una polilla normal alterada por el Virus T, que la ha dotado de un gran tamaño. Esta criatura es capaz de lanzar un extraño polvo pegajoso (sus **huevos**), que al eclosionar sobre la piel o en los pulmones, causa daños a la víctima, o bien, intenta **pegarse** a ellas para **morderlas** y drenarles la sangre.

FR: 2d+4

DS: 2d+4

IN: 1d

VG: 2d+4

RD: 2d+3

El daño de sus “huevos” es equivalente a un veneno de potencia igual a su VG.

La tasa de drenaje de sangre (VG) a una de sus víctimas será igual a la mitad del VG de la criatura.

Caso de ser envuelto en una de sus capullos (o tener que abrir alguno de ellos), los “PV” de la misma será, igual al VG de la polilla, multiplicado por el número de capas de la misma (a decidir por el DJ), y su RD será igual a la mitad de su VG.

Reapers



Criatura insectoide surgida del empleo del virus Progenitor sobre cucarachas. Este ser, de más de dos metros diez de altura, presenta cuatro enormes y poderosas **garras** con las cuales ataca a sus presas, generalmente en un ataque empalante (un crítico de estas supone la muerte directa por múltiples empalamientos). Tiene una tasa de regeneración muy elevada (Igual a su VG), que le permite regenerar, en segundos, incluso garras destruidas.

Además de tener una RD elevada (igual a su VG), es inmune al fuego y de varias bolsas de su espalda surgen unos vapores tóxicos (Potencia igual a la mitad de su VG) que además dificultan la visión de la criatura en un radio de dos metros (-6 para apuntar), además de tener efectos lacrimógenos.

Si se consigue dañar estas bolsas, durante un breve periodo de tiempo, expone parte de su abdomen, (carente de RD) pudiendo, un ataque certero, causarle un daño elevado.

FR: 3d+6 DS: 2d+10 IN: 1d VG: 3d+8 RD: 3d+10

Regeneradores

Los huéspedes parasitados con la Plaga Original Leech (sanguijuela) sufren una mutación, perdiendo todo vello corporal y atributos sexuales, mientras que su piel de torna áspera. Con gran FR y VG, lo más característico de estas criaturas es la capacidad que tiene el parásito de regenerar los miembros y cabeza de su huésped, en cuestión de segundos, haciendo a esta criatura, virtualmente “inmortal”.

FR: 2d+8 DS: 1d+6 IN: 1d VG: 2d+8



Los parásitos (suelen llevar implantado más de uno) se encuentran protegidas en el interior del huésped, siendo solo visibles mediante Visores o Miras de Infrarrojo, pudiendo estar tanto delante como en la espalda del huésped (siempre en el torso). Carecen de medios de autodefensa, y su VG es de 2d. Paradójicamente, no son capaces de regenerarse a sí mismos.

Puede encontrarse un segundo tipo de Regenerador, el denominado “**Iron Maiden**” (por el aparato de tortura de la Inquisición). Con las mismas características que el Regenerador típico, éste, sin embargo, es capaz, en cuerpo a cuerpo, proyectar afiladas espinas a lo largo de su cuerpo, ocasionando un daño masivo a ésta (Daño 2d-1*3d)

Sanguijuela

La obra maestra del Doctor Marcus. Estas sanguijuelas mutadas con el virus T, se agregan en comunidades de cientos o miles de individuos, formando una especie de tosca mente colectiva, que permite actuar a la comunidad como un solo individuo. Este “enjambre” es capaz de atacar por sorpresa desde cualquier rincón u oquedad y con una tremenda velocidad a cualquier incauto debido a su tremenda fluidez. Aunque es raro, a veces una sanguijuela solitaria puede intentar atacar a una víctima indefensa con el fin de introducirse en ella e implantar sus huevos.

FR: 1d DS: 1d IN: 1d VG: 1d

Estos valores son los de una sola sanguijuela. Se aumentará FR y VG en 1d por cada 100 sanguijuelas o fracción. De igual manera, se aumentará su DS, aunque con un límite de 5d. Su IN aumentará en 1d por cada 1.000 individuos.

Para romper la comunidad, ésta deberá recibir un daño equivalente a cinco veces su VG. Sin embargo, no todas las sanguijuelas quedaran destruidas, pudiendo reagruparse en el futuro. Sin embargo, si la totalidad de ese daño es debido a fuego, la comunidad quedará totalmente destruida.

En algunos casos, dicha comunidad, por causas desconocidas, mimetizan a la perfección la apariencia humana (de una víctima a la que hayan devorado por completo). Esta forma es solo un disfraz, que le permitía aparentar ser un humano. Si tienen que atacar, retomarán la forma de enjambre, tardando un turno en ello, o bien tomará una forma vagamente humanoide, que aunque con andares bamboleantes, es tremendamente rápida y con unos brazos de hasta dos metros. En esta forma, podrá **golpear** con sus brazos o **morder, drenando** además la sangre de su víctima.

Un informe no confirmado indica que una comunidad formó un todo parasitario con un ser humano. Este “Hombre-Sanguijuela”, era capaz de andar, desplazarse rápidamente por conductos de ventilación, manipular mecanismos simples, y arrojar un chorro de sanguijuelas a sus víctimas, que simultanea el golpe en sí junto a las posibles sanguijuelas que puedan quedar sobre la víctima. Solo se pueden especular sus características.

FR: 2d+10 DS: 2d+6 IN: 2d VG: 3d+10

Esos mismos informes sugieren que esa comunidad, cuando fue desestructurada consiguió rehacerse sobre el cadáver de otro ser humano.

El ataque básico, en cualquiera de sus formas, es el **mordisco**, el cual, aunque poco poderoso en solitario, puede causar un gran daño cuando es un enjambre el que se lanza al ataque (un ataque conlleva el uso mínimo de una décima parte del enjambre). Además, sus mordiscos dañan la RD de cualquier armadura (un punto por sanguijuela y ataque).

Si el enjambre queda aturdido, pierde cohesión y capacidad de ataque temporalmente (Aplicar Regla de Aturdimiento Pag 37 GURPS Lite).

Tyrant (Tiranos)

Aun más fuertes y resistentes que los Mr X, suelen ser capaces de generar formaciones óseas en sus miembros para empalar a sus víctimas, o desarrollar tentáculos en sus manos para estrangularlos.

FR: 4d+12

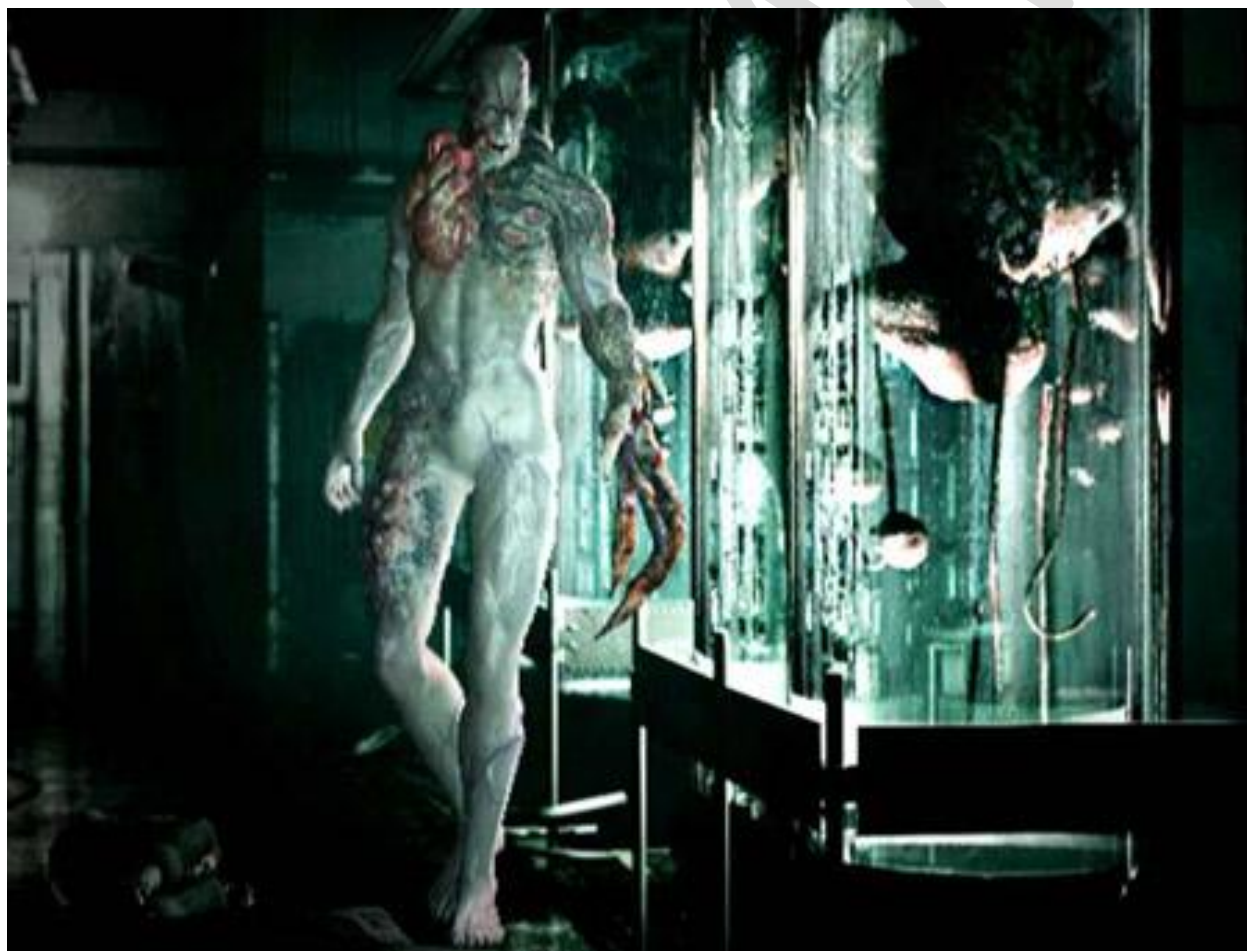
DS: 2d+12

IN: 2d+8

VG: 4d+12

Pueden usar sus **zarpas** tanto en modo cortante como empalante (su preferido). Un crítico en esta última modalidad supone un golpe mortal (sin tirada de daño que valga) salvo que logre un esquivo.

Análogamente, si desarrolla dedos tentaculares, podrá usar éstos tanto para golpear como para estrangular. Al igual que en el caso anterior, un crítico en estrangulamiento es la muerte segura del atacado.



Aparte de una RD natural igual su VG, pueden ser capaces de regenerar el daño recibido (la mitad de su VG por asalto). Asimismo, en ocasiones, matarles una vez no es suficiente, pudiendo volver a la vida y sufrir mutaciones que pueden alterar tanto su capacidad de ataque, como su tamaño o incluso su forma original.

Zombies

Seres humanos normales convertidos en seres sin mente, ávidos de carne fresca. Se puede llegar a este estado por inoculación directa del Virus T o por contacto sanguíneo directo con un portador o infectado (Por transfusiones sanguíneas, mordiscos...). Es poco común el contagio por zarpazos.

Insensibles al dolor, regeneran sus PV a una tasa de $(VG \times 2)/10$ por asalto, y solo pueden ser eliminados mediante decapitación, destrucción de su cabeza, con ácido o por incineración. Es decir, aunque se reduzca totalmente los PV y se le cause “la muerte”, según lo establecido en el apartado correspondiente, el zombie resucitara turnos después. El número de turnos será lo que tarde la criatura en volver a regenerar todos sus PV.

Se ha establecido que los zombies, cuando se alimentan de sus víctimas (o de los cadáveres de otros zombies), pueden aumentar su FR, DS, VG e incluso parte de su IN. La tasa será de +1 por cada diez víctimas. La IN, sin embargo, no superará la que la víctima tuviera en vida, mientras que FR, DS y VG no superarán los 14 puntos. A los zombies que alcanzan todo su “potencial”, se les ha denominado “hiper-zombies”. Las características básicas de un zombie normal son las siguientes.

FR: 1d+6

DS: 1d+2

IN: 1d

VG: 1d+6



Cualquier hiper-zombie que logre permanecer activo durante bastante tiempo, puede sufrir el denominado V-ACT, mutación causada por el virus T, transformando al zombie en un "Crimson Head". Se trata de un zombi totalmente carente de piel y de tejido adiposo, lo que le da un aspecto de un cadáver andante despellejado. Tremendamente agresivo, más rápido y fuerte que los anteriores, es capaz de perseguir sin tregua a su presa, saltando y cargando contra ella como lo haría un "hunter" para **morderla o desgarrarla** con sus garras

FR: 3d+2

DS: 2d+6

IN: 2d

VG: 3d+2

Con el tiempo, un "Crimson Head" puede convertirse en un Licker.

Informes no confirmados hablan de "Zombis Botánicos", es decir, zombis en los cuales una extraña planta ha crecido dentro y fuera de ellos. Según estos mismos informes, son capaces de escupir esporas no solo como arma venenosa sino también como vector de la infección. Sus características son mera especulación.

FR: 1d+4

DS: 1d+4

IN: 1d

VG: 1d+4

En todos los casos, los tipos de ataque que puede seguir un zombie son los siguientes:

-Zarpazo: El zombie golpeará y arañará a su presa, a fin de debilitarla.

-Agarrándola, para, en el asalto siguiente, morderla. Varios zombis pueden unir sus fuerzas contra una sola víctima, y, aunque estúpidos, una víctima sometida puede ver como éstos pueden quitarle la armadura trozo a trozo.

-Bilis / Esporas: El zombie puede escupir una bilis corrosiva o escupir esporas, como en el caso del zombie botánico. La bilis causará un daño de la mitad del VG del zombie, actuando solo durante un asalto. Puede dañar la RD de las armaduras, siendo el daño que recibe ésta igual a un cuarto de su VG

En el caso de las esporas, la potencia de la infección será la del VG de la criatura. El daño venenoso será igual a la mitad del VG de la criatura si no se supera la tirada de resistencia y de una cuarta parte en el caso de superarla (Redondeando fracciones hacia abajo).

-Hacerse el muerto: En ocasiones, las criaturas fingen estar inactivas para sorprender a sus víctimas

7.-JUGANDO A BIOHAZARD OUTBREAK

Este manual ha sido generado usando el manual GURPS LITE y GURPS LITE 4ª Edición, improvisándose otras cuando no era posible utilizar las descritas en éstos. Sin embargo, es casi seguro que en el GURPS original como en sus innumerables expansiones, éstas, y otras Reglas sí estarán descritas. Por tanto, como Director de Juego, eres libre de aplicar éstas o las sugeridas en los GURPS oficiales.

Combate

Al usarse como modelo el Manual GURPS LITE, son de aplicación todas las Reglas y Comentarios indicados tanto por éste y como en su Cuarta Edición para:

- Acciones Físicas
- Acciones Mentales
- Combate

En este último apartado, se propone el uso (opcional) de la siguiente tabla de impactos:

Tirada (2d)	Localización
2	Cabeza
3	Brazo Derecho
4	Brazo Izquierdo
5	Torso
6	Torso
7	Torso
8	Torso
9	Pierna Derecha
10	Pierna Izquierda
11	Pierna Derecha
12	Pierna Izquierda

Aunque los PV perdidos serán idénticos independientemente de la localización alcanzada, esta tabla tiene interés establecer sus penalizaciones con mayor rigor y aleatoriedad y/o determinar si la armadura protege una localización concreta.

Asimismo, aparte de las localizaciones de daño, se propone las siguientes limitaciones a la hora de portar armas. Además de las penalizaciones de rigor por exceso de peso, se sugiere el siguiente criterio, ya utilizado en "KILLZONE R.P.G." y "KILLZONE 2 R.P.G." ⁴

ARMA	LOCALIZACIÓN
Cuchillo	Pierna (D / I) Antebrazo (D / I)
Pistola / Revólver	Muslo (D / I)
Subfusil, Fusil, Escopeta*	Espalda (D / I)
Ametralladora	Espalda
Fusil de Precisión	Espalda
Lanzacohetes	Espalda
Lanzagranadas**	Espalda (D / I)

*Si el subfusil es pequeño (TMP, por ejemplo) su localización podrá ser también "Muslo (D/ I)".

**Si es el Lanzagranadas Automático, su localización será "Espalda"

⁴ Descárgatelo ya en esta Web o un Helghast® irá a tu casa y te romperá todos tus HALO's® y Gears of War's® junto a tu XBOX360®.

Donde, si una localización está ocupada, no es posible llevar otra arma de ningún tipo.

Curación de heridas e infecciones

En el capítulo de **Heridas, Enfermedades y Fatigas** (Pag's 36-37), se mantienen los todos sus apartados:

- Daño en General
- Conmoción ("Shock")
- Derribo
- Aturdimiento.
- Incapacitación por heridas

Y finalmente, se llega al siempre polémico apartado de la curación de los PJ's. Dándole un enfoque "realista", solo serán posibles la Recuperación Natural (pag. 38) y el empleo de Primeros Auxilios, aplicando un NT 7 u 8 dependiendo de la época de la ambientación. Pero, quien haya jugado a algún juego de la saga, sabrá que la recuperación de Puntos de Vida se realiza mediante el uso de hierbas, combinaciones de éstas, o bien mediante espráis de curación. De modo opcional, se ofrecen las posibilidades de curación de este sistema.

A) Hierbas

Pueden encontrarse hierbas verdes, rojas, azules y amarillas. Una vez arrancadas, deben consumirse en un plazo máximo de treinta (30) minutos o perderán su efecto. Si se conservan en una **Caja para Hierbas**, sus propiedades se mantienen durante 24 horas. Sus efectos, transcurridos cinco (5) minutos tras su ingestión, son los siguientes:

-Verde: Cura 1d de VG por dosis.

-Roja: No surten efecto por sí mismas, sino que deben mezclarse con cualquiera de las otras. Su efecto es el de multiplicar el efecto de las otras hierbas (Ver Apartado Combinación de Hierbas)

-Azul: Elimina un Veneno de Potencia diez (10) por cada dosis ingerida. Sin embargo, NO cura la pérdida de VG producida por éste.

-Amarilla: Combinada con otras Hierbas (Ver Apartado Combinación de Hierbas), aumenta temporalmente las características de FR/VG y DS del PJ.

B) Combinación de hierbas

Precisa de la habilidad **Farmacología ó Química** y un **Kit de Síntesis**, precisándose de cinco (5) minutos para su elaboración. La mezcla debe ingerirse en el plazo de treinta (30) minutos tras su preparación, o puede guardarse en la Caja para Hierbas, conservándose durante 48 horas. Sus efectos tienen lugar transcurridos cinco (5) minutos tras su consumo. Las combinaciones pueden ser:

-(N) Verde: Por cada dosis (N) mezclada, cura 1dxN de VG. Es decir, una mezcla de dos (2) Verdes, curaría 1dx2 ptos de VG.

-(N) Verde + (1) Roja: Cura 6xN ptos de VG. Es decir, una mezcla de dos (2) Verdes y una roja, curaría 6x2=12 ptos de VG

-(N) Azul: Elimina un Veneno de Potencia $10 \cdot N$ o inferior.

-(N) Azul + (1) Roja: Elimina hasta Venenos de Potencia $10 + (N \cdot 2)$ o inferior.

-(N) Verde + (M) Azul: Efecto combinado y simultáneo de los efectos de ambas hierbas.

-(N) Verde + (M) Azul + (1) Roja: Efecto combinado y simultáneo de los efectos de las combinaciones de ambas hierbas con la hierba roja.

-(N) Amarilla + (1) Verde + (1) Azul: Aumenta, durante VG minutos, el VG del PJ en $N/4$ de su VG normal. Es decir, un PJ de VG 10, durante 10 minutos, tendría un VG de 12 (con $N=1$), o un VG de 15 (con $N=2$), etc. El máximo valor a alcanzar (en humanos), será de 18). Sin embargo, existe una pega en esto: Al terminar el efecto, los Ptos de daño recibidos se contabilizan sobre el VG normal del PJ. Si éste es 0 o inferior, se le aplicará la Regla de Heridas que le corresponda

(Ejm: Un PJ de VG 10 toma una dosis que le aumenta el VG a 12, y éste recibe 11 ptos de daño. Si no se cura, cuando los efectos de la dosis desaparezcan, resultará que su VG es de $10 - 11 = (-1)$ Pto).

C) Síntesis de fármacos

Precisa de la habilidad de **Farmacología ó Química** y un **Kit de Síntesis** (o estar en un laboratorio farmacéutico o médico). Pueden sintetizarse fármacos tanto sobre hierbas Verdes y Azules (sin combinar), o sobre las mismas combinaciones que las tratadas en el apartado COMBINACIÓN DE HIERBAS.

Cada dosis tarda en ser elaborada (tras la correspondiente tirada oculta y exitosa de Medicina) diez (10) minutos. Los efectos tendrán lugar cinco (5) minutos tras su ingestión. Además, no tienen fecha de caducidad, pudiendo ser ingeridos en cualquier momento.

*Pero, pero, pero....*si la tirada resulta ser un fracaso, el fármaco obtenido será tóxico, teniendo exactamente los mismos efectos, pero a la inversa, de lo que se pretendía (¡¡¡y además, solo se averiguará esto tras la ingestión!!!!). Es decir, que si se pretendía un Fármaco que curara $1dx2$ del VG perdido, se conseguiría un fármaco que produciría la pérdida de $1dx2$ de VG del PJ, por ejemplo.

D) Espráis de Curación

No precisan de habilidad alguna para ser usados. Curan totalmente el VG perdido, cinco (5) minutos después de su uso. No caducan ni tienen efectos secundarios ó tóxicos. Su precio es de 250 € y su peso es de 500 gr.

E) Bolsas de Plasma

Permiten recuperar 1d de VG perdido debido al drenaje de sangre. Se precisa, al menos, la habilidad de Primeros Auxilios para su uso, y se tarda unos 10 minutos en la operación. Sin embargo, para su conservación, es preciso un contenedor refrigerado. El coste es de 60€, el peso es de 500 gr.

Hay que dejar claro que los métodos de tratamiento de heridas descritos anteriormente SOLO son válidos para heridas y envenenamientos “naturales”. Para tratar la posible infección por Virus y Plagas, el proceso será ligeramente distinto.

Contra éstas se disponen de otros fármacos. Antes de continuar, hay que tener en cuenta que, una **Vacuna** es válida para PREVENIR la infección, y debe administrarse ANTES de ésta, mientras que un **Antivirus ó Antídoto** se usa cuando la infección YA se ha producido. Usar uno u otro en el momento equivocado no produce el efecto deseado.

F) Fármacos T

Se conocen varios fármacos

-Antivirus Alfa: Inyectables distribuidos al personal de la UBCS durante la operación de Racoon City No suponen una protección del todo fiable debido a la naturaleza mutable del virus T, pudiendo darse los siguientes casos:

- Ser efectiva al 100%: (3-9 con 3d).
- Ralentizar el desarrollo del virus: (10-15). +2 en las tiradas de VG.
- Ser inefectivo: (16-17).
- Shock anafiláctico: Mata al individuo (18).

En la actualidad, aún pueden encontrarse remesas de éste en el mercado negro. Un inyectable puede ser vendido por unos 60 €.

-Vacuna “Rover”: Desarrollada por el Dr. Douglas Rover, del Servicio Médico de UMBRELLA en el Hospital de Racoon City durante los primeros días de la epidemia. Por lo precario de su desarrollo, era fiable en el 50 % de los pacientes.

- Con 3-9 en 3d, es efectiva durante 1d meses
- Con 10-18, no es efectiva.

La tirada solo se realiza una vez tras la primera exposición. Si no es efectiva esa primera vez, debe reinyectarse y volver a probar suerte (si sobrevive, claro).

Debido a que se sintetizó en muy pequeñas dosis, fue incapaz de evitar la propagación de la epidemia. Durante la crisis de Racoon City, podrá ser encontrada en algunos hospitales.

La síntesis posterior de esta vacuna, según la información conseguida antes de la destrucción de la ciudad, ha permitido que sea sintetizada y puesta a la venta en el mercado negro por 300 € la dosis.

-Antivirus “Daylight” (Luz del día): Desarrollado por los doctores Greg Mueller y Peter Jenkins en el laboratorio de genética de la Universidad de Racoon City. Era efectiva al 99% (No es efectiva con 17-18 en 3d). Aunque se sabe de varios viales recuperados por los Supervivientes antes de la destrucción de la ciudad, se desconoce la situación actual de los mismos.

-Antivirus AT1521: Único intento "oficial" de UMBRELLA por desarrollar una antídoto, como respuesta desesperada al incidente biológico producido dentro de sus propios cuarteles generales en Racoon City. El fármaco, en capsulas, era fiable en un 75% de los casos. En el resto, se limitaba a ralentizar el virus.

- Ser efectiva al 100%: (3-14 con 3d).

-Ralentizar el desarrollo del virus: (15-18). +2 en las tiradas de VG.

Re-sintetizado según la fórmula original, puede comprarse en el mercado negro por 180 € la dosis.

-Vacuna T: Poco después del incidente de Hardvardville, WILLPHARMA patenta una vacuna 99% eficaz contra el virus T (Inútil con un 18 en 3d). Aunque dicha vacuna está rodeada de polémica al haber sido experimentada y estudiados sus efectos en varias poblaciones de la India, cualquier país desarrollado puede considerarse a salvo de la amenaza del virus T en todas sus cepas. Al estar severamente controlado por WILLPHARMA, dueña de la patente, solo es vendida a los gobiernos, los cuales luego la re-venden a sus conciudadanos por la módica cantidad de 450€, o suministrada a los miembros de la BSAA. Es casi imposible localizarla en el mercado negro (250 € / 1000 € la dosis) aunque muchas de ellas suelen ser simples placebos. Además precisa dosis “de recuerdo” anual para ser plenamente efectiva.

G) Fármacos G

El único tratamiento conocido, y únicamente en caso de embrión implantado, es el antiviral denominado **“DEVIL” (Diablo)**, desarrollado por la doctora Annette Birkin, que, aunque no elimina el virus, suprime los efectos de la infección. Funciona en la mayoría de los casos (inefectiva con una tirada de 16 a 18 con 3d) tanto en casos de lazos familiares como en los que no.

Escaso en el mercado negro debido a la práctica ausencia de BOW's basados en el virus G, el precio vendrá determinado por la demanda y las circunstancias.

H) Fármacos Antiparásito Plaga

Cuando el sistema inmunológico falla, siempre queda la ciencia para resolver el problema. Para combatir a Las Plagas, se conocen los siguientes métodos:

-“El Suero”: En su estado de huevo, éste puede ser eliminado con “El Suero”, un inyectable desarrollado por el Dr. Sera. El “Suero” original y sus trabajos se encuentran en poder de “La Organización”. En el mercado negro, pueden encontrarse inyectables de éste, aunque se desconoce si están basados en los trabajos de Sera ó son simples placebos. Pueden darse los siguientes casos:

a) **Suero “Original” o fiel a la fórmula:** Tremendamente efectivo. Solo fallará si se obtiene una tirada de 18 con 3d.

b) **Suero basado en la fórmula:** Efectivo si se obtiene entre 3-10 con 3d.

c) **Placebo:** Inefectivo al 100%

Los precios pueden rondar entre los 250 y 1.000 €, dependiendo del tipo de suero y de la “honradez” del proveedor.

-Irradiación: Una vez que este ha eclosionado, la larva solo puede ser eliminada mediante un tratamiento con irradiación, desarrollado también por el Dr. Sera, en un procedimiento extremadamente doloroso.

A efectos de juego, deberán realizarse tantas tiradas de VG como puntos de IN tenga La Plaga (usando como modificador negativo para el huésped la inteligencia

de ésta). Si supera la tirada, la Plaga pierde un punto de IN (1d/2 si es un crítico). Si no la supera, la Plaga no pierde IN. Si la tirada es una pifia, el huésped muere. Cuando la IN de la Plaga llegue a cero, ésta muere.

Si el proceso se realiza sobre un huésped con La Plaga madura, éste morirá en el sillón.

La máquina original quedó destruida tras la destrucción de las instalaciones de Saddler. Sin embargo, se desconoce si alguna otra organización o grupo ha construido alguna réplica de la misma.

El P.R.L. está basado en la radiación de esta máquina. Sin embargo, el shock que provoca en el objetivo, mata al huésped junto a la larva o a la plaga madura.

Tanto la máquina como el PRL son válidos tanto contra la Plaga original como contra los Tipos 2 y 3.

-Píldoras “AntiPlagas”: Se conoce un tratamiento en píldoras. Esta variante del suero, sin embargo, solo es capaz de ralentizar la expansión del parásito por el control del huésped. El uso de esta píldora añade 1d/2 puntos de IN adicionales a la hora de resistirse al control de la Plaga, durante 1d horas. Su precio en el mercado negro es de 350 € la dosis.

Miedo

Pero, aparte de los múltiples enemigos, tanto macroscópicos como microscópicos, aún queda un enemigo más; el miedo. Miedo a las horrendas criaturas ajenas a toda norma natural, miedo a ser infectado y convertirse en una de ellas, miedo a la muerte....

En el cruel universo de BIOHAZARD, estas situaciones son habituales en mayor o menor medida, ya sea ante la visión de una criatura (siempre hay monstruos más aterradores que otros) o los estragos producidos por ésta, ya sea contra amigos o extraños..

Para evitar quedar paralizado, o huir, ante estas situaciones, el PJ deberá efectuar una Tirada de Voluntad contra su IN (Tal y como se describe en la Pag. 31 del Manual GURPS Lite. (Aplicando la Ventaja/Desventaja de Voluntad Fuerte/Débil como modificador).

Sin embargo, no todas las situaciones son iguales. Dependiendo de ésta, puedes aplicar los siguientes modificadores (todos ellos negativos), o más, a tu criterio:

- 1: Ver cadáveres, monstruos normales, etc (Zombi, perro zombi, Ganado...)
- 2: Ser sorprendido por un monstruo normal
- 2: Ver transformación en un monstruo normal.
- 3: Ver un monstruo anormal (Araña gigante, polilla gigante,...)
- 3: Descuartizar / Reventar criaturas, cabezas...
- 3: Ver cadáveres descuartizados.
- 4: Ser sorprendido por un monstruo anormal
- 5: Ver un monstruo-quimera (Lamedores, Cazadores...)
- 5: Presenciar la transformación de un compañero en zombi
- 6: Ser sorprendidos por un monstruo-quimera

- 7: Ver un Mutante G (Birkin-Monstruo), Hombre-Sanguijuela, Plagas...
- 8: Ser sorprendido por un Mutante G
- 9: Presenciar una mutación horripilante
- 10: Presenciar la transformación horripilante de un compañero.

Estos MD's son aproximativos. Si la situación es más desagradable de lo expuesto anteriormente, por ejemplo, el monstruo en cuestión está devorando a alguien, la mutación es tremendamente grotesca en aspecto y tamaño, una habitación que parece un matadero con decenas de cadáveres,...En resumen, si has dado rienda suelta a tu vena más gore, el MD a aplicar será mucho peor para el PJ (Y si la víctima es un compañero....ni te cuento).



Las consecuencias de fracasar en la tirada de voluntad, quedan a discreción del Director de Juego, ya que deberán depender del arquetipo de personaje y de las circunstancias concretas de la situación. Sin embargo, las más habituales deberían ser:

- Penalización a cualquier acción física/mental.
- Parálisis del PJ
- Histeria
- Huida

Pero la Voluntad también puede flaquear por otros motivos; ver la muerte de un compañero, fracasar en un rescate, estar infectado, no conseguir la vacuna, estar encerrados en una habitación con una horda de zombis al otro lado, golpeando la puerta para entrar...En estos casos, con los MD's que consideres oportunos, los PJ realizarán una tirada de Voluntad. Si la fallan, entrarán en un estado de depresión y/o desánimo. Las consecuencias son:

- Las características de FR, DS o VG quedan reducidas en un 25%.
- La IN se encuentra a 2/3 de su valor.
- Cualquier habilidad que el PJ no posea puntos, no puede ser realizada.

Si la tirada fue una pifia, el PJ se abstraerá de lo que le rodea, sentándose en cualquier esquina, balbuceando cosas como "...no sobreviviremos..." o "...vamos a morir aquí..." o, directamente, intentará suicidarse si no se le impide.

Para salir de este estado, o bien el líder consigue una arenga inspirada con Oratoria o Intimidación, lo que sea más adecuado (Quien no sea el líder lo tiene mas difícil, MD -5), o cada media hora, los PJ tendrán derecho a volver a tirar para intentar salir de su estado. Una vez fuera, no vuelve a tirar Voluntad por esa causa.

Personalizando las partidas

Como ya se ha comentado con anterioridad, RESIDENT EVIL no es solo una cacería de PJ's por parte de zombies y demás BOW's salidos de la mente calenturienta de un genio japonés criado con las películas de "Godzilla". Cualquiera que haya jugado a cualquier juego de la serie (salvo los RE4 y RE5, de acción pura y dura), se habrá dado cuenta de que existen ciertas pautas inmutables en todos ellos, pautas que pueden adaptarse a tus partidas para darle ese sabor especial a la ambientación.

-Poca munición: Típico de los Survival Horror, usado para aumentar la inseguridad y el temor del jugador. ¿Qué hacer? Utilizo la mitad de mi cargador para liquidar a ese zombie o le evito. ¿Cuándo encontré mas munición?...Limitales la cantidad de munición a cifras lógicas. Por ejemplo, un portaequipos "normal", tendrá solo capacidad para cuatro cargadores, una funda pistolera podría llevar un cargador de reserva...Convierte la munición en algo más valioso que el oro, y arrójales una horda de aldeanos furibundos, haz que cada bala cuente y, cuando estas escaseen, comprueba si los PJ's siguen colaborando o se matan por conseguir los últimos cartuchos.

-Documentos, archivos, diarios: Fuentes clave para averiguar lo ocurrido en un lugar, reunir pruebas...y empezar a "acojonar" a los PJ's respecto a lo que se les viene encima si van más allá.

-Llaves, Tarjetas-Llave, Discos MO, Objetos-Llave: Típico en todo RPG, también está vigente en esta ambientación, cerrando el acceso a ciertas aéreas (habitaciones, habitaciones secretas, laboratorios...). Especialmente, los catalogados como Objetos-Llave suelen tener la particularidad de estar fragmentados, siendo solo posible su uso una vez conseguidos todos ellos. Y si, también puede ser posible reventar la puerta o muro en cuestión con C-4 pero, ¿Qué es más divertido, tardar una hora en encontrar la llave en cuestión, arriesgando la vida y gastando munición, ó abrirla en segundos con explosivos o usando una ganzúa?. Soluciones. La cerradura es a prueba de ganzúas y el muro es indestructible.

-Puzles: Ídem al anterior. Suelen ser secuencias de interruptores, cuadros móviles, movimiento de estatuas, mover palancas hasta conseguir una cantidad determinada...Una vez resueltos, suelen abrir compartimentos secretos con un objeto-clave. A destacar un clásico del RE original; el piano. El primer jugador (con

el talento musical de “Piano”) que, al ver uno, se lance a él y toque correctamente “Moonlight Sonata”, dóblale los puntos de experiencia en esa partida (Por Culturilla video-jueguil aplicada).

-Ordenadores: Al igual que en el caso anterior, una consola puede revelar un panel oculto, activar/desactivar cierres de seguridad...Pero estos ordenadores suelen tener una clave de usuario, ya sea escrita en documentos, oculta en puzles...(De acuerdo, aceptamos Hackear como opción válida para abrir una consola...).

-Alcantarillas: Una partida en la que los PJ's no tengan que meterse en alguna alcantarilla, no es una partida de RE. Que se metan hasta las rodillas en aguas fecales, que huelan “a humanidad” un buen rato.

-Drama y Situaciones desesperadas: Para todo Director de Juego que se precie, lo único mejor que un PJ muerto es uno moribundo...que obliga a tomar una decisión moral al resto. Cuanto más dura y desesperada sea la situación, mejor. ¿Abandonarán a su compañero a su suerte, dejándole sin un mísero cartucho o se jugarán el pellejo para conseguir un maldito suero que a lo mejor ni siquiera funciona por no inyectárselo a tiempo? ¿Resistirán el tiempo suficiente el asedio o agotarán las municiones, teniendo que combatir cuerpo a cuerpo? ¿Llegará el helicóptero a tiempo?. Siempre debería de haber una o dos situaciones de este tipo para aderezar la partida.



-Comportamiento heroico: O compañerismo exacerbado, como quieras llamarlo. Aplicarlo a un PNJ es fácil, pero...¿algún PJ, más allá de una simple tirada de comportamiento o al hecho de estar en las últimas, se quedará atrás cubriendo la

retirada de sus compañeros, o ayudará al herido, a sabiendas que va a diñarla?. Si aparece alguno de estos especímenes en la partida, prémiale en su próximo personaje con algunos puntos de desarrollo extra...por las molestias de rehacer un personaje.

-Jefes y Jefes Finales: Bueno, vale. Esto es una concesión pura y dura a los videojuegos. De vez en cuando, nunca viene mal añadir un BOW más grande y fiero de lo normal y, generalmente, distinto al resto de la “fauna autóctona” de la partida, ya sea un alcalde mutante, un escorpión tamaño XXXL o un super geranio homicida con mala leche. No se han incluido éstos en el bestiario dado que es preferible que sea el propio director de juego el que defina sus características en función del potencial de sus jugadores.



-Jefes y Jefes Finales (y 2): Todo jugador de la saga sabe bien que a la gran mayoría de estos sujetos hay que matarlos varias veces, ya que tienen la molesta costumbre de no quedarse muertos a la primera, sino que tienden a resucitar más feos, fieros y mutados.

-La gran Explosión: Toda aventura debería tener, en alguno de sus puntos, una gran explosión, ya sea reventando una mansión, una refinería de petróleo o toda una ciudad. Éstas son mucho más “entretenidas” si los PJ’s deben escapar de ellas antes de que acabe el plazo (Nada como una cuenta atrás, con PJ’s cojos en el grupo para añadir dramatismo al asunto...)

-Y si todo falla, intenta hacer de sus muertes algo épico / dramático ([\[Link 01\]](#), [\[Link 02\]](#))

Fuentes de inspiración

Ya sea como inspiración o como plagio puro y duro, aquí se ofrecen algunas sugerencias:

- Películas del género de zombies, tales como “La noche de los muertos vivientes”, “Zombie”... “28 días” y su secuela, etc
- Series como “The walking dead”.
- Otras películas de terror, asimilables al género, como “Demons”, “La Invasión de los Ultracuerpos”...
- Otras películas, como “La Cosa”, “La niebla”, “Fantasmas de Marte”, “El príncipe de las tinieblas” (¿Por qué será que todas son películas de John Carpenter?)...
- Novelas y cuentos de terror de Stephen King (“Desesperación” por ejemplo), Lovecraft, Poe y análogos... En este apartado, cabe destacar “Guerra Mundial Z” de Max Brooks (imprescindible).
- Otros videojuegos, como Dead Rising, Left 4 Dead, Fear, Half Life...
- Corta-y-pegar de aventuras de “La llamada de Cthulhu” y similares.
- O la mejor de todas, juega con todos los juegos de la Saga y, si no puedes, en YOUTUBE podrás encontrar colgadas las guías (WALKTHROUGH) de todos ellos



8.-Aventuras introductorias

A continuación, se ofrecen algunas aventuras introductorias para que los PJ's puedan practicar el sano deporte de "tiro al monstruo". Deliberadamente, se han descrito de modo genérico, para permitir al Director de Juego introducir a los PJ's dentro de las historias de modo coherente y realizar cambios según su estilo de juego.

Espero por su parte, Director de Juego, que cumpla el principal punto de la Circular 117/96 de la Corporación "...y no deje a ningún PJ vivo."

Humo y Espejos

Corta aventura introductoria para que los PJ's vayan entrando en calor, pensada para poder introducir a lo largo de ésta la mayor cantidad de arquetipos que tus jugadores hayan ideado. Como observarás por la fecha, ésta tiene lugar un poco antes del incidente de Raccoon City, pero es posterior a los incidentes del "Eclipse Express" y la Mansión Spencer.

Acto 1

Raccoon City. 23:47 horas del día 05 de Septiembre de 1998

Una patrulla del R.P.D. acude a un edificio de viviendas de Wallace Street en respuesta a las llamadas de varios vecinos alertando de una fuerte riña doméstica. Procedente del apartamento, situado en la tercera planta del edificio, solo se oyen los gritos de una mujer pidiendo ayuda. Alrededor de la puerta, varios vecinos golpean la puerta, intentando, en vano, disuadir al agresor.

Ya sea derribando la puerta, forzándola o llamando al casero que vive en la planta baja (y que, por cierto, estará borracho como una cuba y por eso no se ha enterado de nada), los agentes encontrarán la casa en penumbra. De repente, unos ojos brillantes les mirarán...y una figura humana, vestida con un mono del Servicio de Limpieza de Alcantarillas de la Ciudad se abalanzará sobre uno de los agentes (al azar), concentrando todos sus ataques sobre éste.

Una vez neutralizado al pobre señor Wilson ("...siempre sospeché que le daba al Crack..." comentará uno de los vecinos una vez acabado el altercado), podrán encontrar a la recientemente enviudada señora Wilson, Margaret (Maggie para los amigos) encerrada en el baño, del cual no saldrá hasta que se la convenza o se la saque por la fuerza (está en estado de shock).

Aparte de algunos arañazos, un mordisco en el antebrazo y una crisis nerviosa, que sufrirá en cuanto vea el cadáver del marido, está perfectamente, aunque no lo bastante para declarar (de momento) ni tomar decisión alguna..

Si el / los agentes no han requerido asistencia médica tras su intervención, algunos periodistas llegarán antes a la escena del crimen para admirar la "brutalidad policial" de sus agentes de la ley (Esta pifia de procedimiento les valdrá una buena bronca del Jefe Irons en persona, que los tachará de auténticos incompetentes, les abrirá expediente y les achuchará a los de asuntos internos...). Si lo han hecho, los paramédicos llegarán antes, ahorrándose el trago de porqué a ese pobre tipo le han vaciado varios cargadores.

Varias horas después, tras informes, partes, teletipos y curas de urgencia, ocurrirán varias cosas:

-Mientras un par de “enfermeros” pugnan con la enfermera-Jefe sobre el traslado de la señora Wilson a otro hospital, ésta se transformará en zombie, atacando a todo bicho viviente de los boxes de Urgencias hasta que sea abatida.

-El cadáver del señor Wilson será trasladado, con autorización del forense y de la esposa, a la morgue para ser incinerado. Teniendo en cuenta que el cuerpo está implicado en una muerte violenta y extraña, la esposa está sedada en Urgencias y el forense aún no ha empezado la autopsia, el traslado es bastante sospechoso.

Si nadie de lo impide o se percata del hecho, el señor Wilson será trasladado e incinerado en la “Dead Factory”, eliminando todas las pruebas del hecho. Perseguirlos de incognito es un buen intento, pero lograr acceder al interior de la factoría es un imposible

Intentar impedirlo puede acabar en pelea cuerpo a cuerpo con los “enfermeros”. Si pueden, intentarán escapar. Si se ven acorralados, no dudarán en abrirse paso a tiros.

Acto 2

Racoon City. 10:30 horas del día 06 de Septiembre de 1998

Tras el desayuno, hora de hacer inventario de las opciones.

-El jefe Irons se hace cargo personalmente del caso, imposibilitando que los personajes accedan a las posibles pruebas recogidas (Por ejemplo, la Orden de Trabajo de Wilson en las alcantarillas, que indica el lugar donde trabajó el día anterior)

-Tras los incidentes, Irons ordenará la vigilancia extrema de/los cadáver/es. El informe final de la autopsia tardará varios días, pero las observaciones preliminares indicarán un caso extraño de rabia. Y esto solo lo averiguarán si consiguen acceder al informe médico (de modo ilegal) o convencer al forense de alguna manera.

-Los “enfermeros” encargados de las labores de “limpieza” o han desaparecido sin dejar rastro, o los rastros no llevan a ninguna parte (Los “solucionadores de problemas” de UMBRELLA son Profesionales (con “P” mayúscula).

-Ante este montón de nada, los personajes pueden abandonar (y comprarse unas entradas para el partido de los “Sharks” del día 24)...o ir a la fuente, al Departamento de Obras Públicas y Mantenimiento, a averiguar donde trabajó Wilson.

Salvo que tengan una labia portentosa, la todopoderosa burocracia ganará el primer asalto pero, a poco que indaguen entre los “curritos”, uno de ellos les comentará que Wilson trabajó en uno de los desagües que daban al Río Aimes, “...cerca de donde encontraron un cadáver putrefacto en Halloween de hace dos años...”.

Desde este momento, los personajes estarán bajo vigilancia; han curioseado demasiado.

Puede que a alguno se le ocurra la idea de contactar con los S.T.A.R.S., al recordar el incidente “con monstruos” en la Mansión Spencer unos meses atrás. Localizar a la agente Valentine es fácil. Está relegada a trabajo administrativo en la comisaría. Sin embargo, su respuesta será clara y concisa “Olviden el asunto y lárguense de la ciudad mientras puedan”.

Las opciones se reducen. O abandonan o se meten en las alcantarillas. *La verdad está ahí dentro...* aunque si esperan demasiado, los USF de UMBRELLA harán limpieza y ésta se desvanecerá.

Debidamente equipados (espero) se meterán en las sucias, oscuras y malolientes alcantarillas a buscar evidencias, pero lo que encontrarán será lo siguiente, y por este orden:

- Dos perros zombie.
- Un Zombie “indigente”
- Otro indigente, herido, mordido, y a dos tiradas de transformarse en zombie.

Si consiguen estabilizarlo les contará una extraña historia de un hombre vestido con harapos y ojos brillantes (un hiper Zombie) que atacó su “campamento” en los túneles abandonados del metro, donde había unos cuatro, o seis, u ocho “homeless” más (no sabrá exactamente la cifra). **(Nota para el Director de Juego:** Y dicho sea de paso, los PJ’s no deberían dar por supuesto que todos ellos están infectados...). El “cabrón”(sic) le mordió, pero logró huir de él.

- Dos zombies Indigentes más tras las revelaciones del indigente.

Sin embargo, el objetivo principal debería ser el hiper zombie, especialmente porque, al rato de deambular, podrán sentir y oír un ruido característico; el metro pasa cerca de ciertos túneles y, si han sido realmente minuciosos, un plano de las alcantarillas revelará que existe enlace directo entre el alcantarillado y varios túneles de servicio del metro.

Ya sea un Hiper Zombie (¡Que no! ¡Qué los zombies no existen!) o un lunático con una rara variedad de rabia, si éste llega a un andén lleno de gente, puede hacer una bonita casquería e infectar a bastantes civiles. Y ahora, pueden avisar a las autoridades superiores para que éstas se encarguen del brote (Pero como esta opción pasa por el Jefe Irons, los únicos que se encargarán del asunto serán los muchachos de UMBRELLA) o resolver ellos mismos el desaguisado.

Se abren dos posibilidades:

- Correr como posesos en la oscuridad laberíntica de las cloacas (es un decir). Poco saludable ya que, aparte de oscuro, existen demasiados recovecos donde el bastardo puede esconderse y sorprender a un PJ. Y si además se separan...es una invitación al desastre.
- Interceptarle en algún punto de paso entre las alcantarillas y los túneles de metro. Una emboscada de circunstancia es mejor que dar palos de ciego en la oscuridad. Al menos, si reconocen un poco el terreno, no será tan fácil sorprenderles.

De cualquier modo, si el hiper zombie derrota a los PJ’s o consigue romper el cerco, éste se dirigirá al andén más cercado (primera hora de la mañana) donde hará estragos (y pudiendo crear un incidente biológico...)

Por el contrario si es derrotado, minutos después, antes de que puedan decidir qué hacer con el “cadáver”, aparecerán unos sujetos, enfundados en trajes de protección biológica, algunos con maletines y otros con armas.

Se identificarán como miembros del CDC (Centro de Control de Enfermedades), que pondrán a los PJ's en cuarentena. Tanto el hiper zombie como cualquier PJ, indigente o ciudadano mordido o muerto será trasladado para recibir asistencia médica especializada (eufemismo para indicar que no se les va a volver a ver).

El resto, tras un examen somero de unas cuantas horas en un camión sin identificación, será “liberado”, a condición de que firmen un escrito de no divulgación de información (propagar rumores de una nueva cepa de rabia podría ser más peligroso que la epidemia en sí...pánico, saqueos, crisis económica; en resumen, el fin de la civilización).

Si presentan resistencia, bueno, los chicos de la USF (Igual al (Nº de PJ's x 2) + 2) son muy, muy, pero que muy buenos en su trabajo, aunque siempre hay alguna “oveja negra” entre los PJ's que tiene la molesta costumbre de sobrevivir

Epílogo

Bien, parece que la crisis está resuelta, para bien o para mal, aunque parezca que los malos han ganado. Indagar en el CDC es perder el tiempo, además de varios días (ellos no han recibido noticia alguna de brote alguno y la versión de ese tipo de rabia en humanos les parecerá ridícula o absurda o ambas cosas a la vez). Contar la versión a Irons (que está implicado) o en la prensa, sin pruebas de ningún tipo y con la censura de la alcaldía (para no propagar el pánico por una rara epidemia aún por determinar), les catalogará como “conspiranoicos” (A pesar de todo, incluso el hombre más “conspiranoico” del mundo tiene enemigos reales...)

Sin embargo, un pequeño detalle se habrá pasado por alto a los “limpiadores” de la corporación. El mendigo indicó que el lunático de ojos brillantes que les atacó iba vestido con harapos. Sin embargo, el hiper zombie al que derrotarán los PJ's no. Si buscan con insistencia, encontrarán en uno de los colectores de residuos unos harapos sucios, pertenecientes a los restos de una bata de laboratorio. Bordado en uno de sus bolsillos, estará el logo de UMBRELLA. Lo que hagan a partir de aquí, es cosa tuya, pero recuerda que el 24 de Septiembre por la noche es el gran día.

La verdad

Tras la destrucción de la Mansión Spencer, el zombie de un científico del laboratorio llegó flotando hasta una de las tuberías de eliminación de residuos. Éste consiguió sobrevivir y fortalecerse alimentándose de roedores, animales y ocasionalmente de indigentes, mutando, finalmente a hiper zombie, contagiando a varios indigentes en el proceso.

Garrett Wilson simplemente tuvo la mala suerte de toparse con uno de ellos, el cual le mordió en la mano, aunque consiguió huir.

Sin embargo, la infección hizo rápidamente mella en él, convirtiéndose a su vez en uno de ellos y atacando a su esposa.

Continuará...

Alaska, Tierra de ~~oro~~ muerte.

Pero si no te gustan los zombies, aquí se propone la segunda aventura introductoria, una de Plagas para dejar a tus PJ's "helados" en pleno invierno "alaskano".

Acto 1

En algún punto sobre Alaska: 16:16 horas del 13 de Febrero de 2005.

El temporal se ha abalanzado más rápidamente de lo previsto por el piloto del vuelo chárter 2753A entre Anchorage y Nome. Para rematar el asunto, se ha desviado del rumbo y el único motor del avión (o avioneta) está en las últimas. Salvo que el piloto o alguno de los pasajeros consigan otear alguna pista de aterrizaje, les espera un duro aterrizaje en los nevados bosques de Alaska...(Tan duro como 1dx1d de puntos de daño por sujeto dentro del aparato).

Alcanzada, si hay fortuna, una "pista de aterrizaje", y tomada en condiciones (un mal aterrizaje implica 1d+3 puntos de daño, y una caída absoluta del piloto, ídem que aterrizar en el bosque), los problemas de los PJ son los siguientes.

- El avión está "kaput". Quizás con buenas herramientas (que no tienen), repuestos (ídem de ídem) y tiempo, podría repararse.
- Fuera, está cayendo una ventisca de las que hacen época.
- Si sitúan las últimas coordenadas del GPS sobre un mapa, el punto resultante es...en medio de ninguna parte. La pista en la que han aterrizado ni siquiera existe.
- No tienen comida en el avión.
- Si se han estrellado en el bosque, lo mismo, pero además con heridos y/o muertos (llegado el caso, ahora si tienen comida....).

A su favor, tienen lo siguiente:

- El avión lleva un botiquín de emergencia, una pistola de bengalas con cuatro disparos y dos potentes linternas.
- Hay ropa de abrigo para todos.
- El piloto tiene un S&W .44 con seis cartuchos.
- ...y en unas diez horas, la tormenta amainará, aunque los PJ's no saben esto.

Ameniza el tiempo con algún infarto para algún PNJ, alguna crisis de ansiedad, ojos rojos rondando por el exterior...un Wendigo llamándoles al interior del bosque...lo que se te ocurra. Así un buen rato hasta que deseen haber prestado más atención o haberse descargado todos los capítulos de "El último superviviente".

Pero en cuanto acabe la tormenta, la pesadilla comenzará.

En el supuesto de que hayan aterrizado en la pista, lo primero que les llamará la atención será una pequeña torre de control en uno de los laterales; en el lado opuesto, un cobertizo de tamaño medio.

Si se acercan y suben a la torre, la encontrarán totalmente vacía. En el lugar que debería haber al menos un equipo de radio, solo habrá un bastidor (que, si indagan un poco, recibe electricidad de un Grupo Electrógeno en la base de la torre). Una muy buena tirada de Buscar localizará una pequeña cámara (bien camuflada) que domina toda la pista de aterrizaje)

En el cobertizo, tras romper o forzar el candado, encontrarán herramientas y repuestos en moderado estado de conservación. Si el piloto, o algún otro PJ tiene unas buenas puntuaciones de Mecánica e Inteligencia, podrán reparar el motor (siempre y cuando el aterrizaje haya sido bueno. Un aterrizaje malo habrá dañado también el tren de aterrizaje [Irreparable], mientras que una pifia en el aterrizaje habrá destrozado también las alas). Recordatorio: Los 'protas' de "El vuelo del Fenix" tardan varias semanas en construir un avión canibalizando los restos del otro... Por si algún PJ listillo sugiere la idea.

En el caso de que perdieran la pista y estén heridos en medio de ninguna parte, deja que discutan un plan a seguir, quien va en busca de ayuda, quien se queda con los heridos, a quien hay que comerse primero... detalles banales, en resumen. Una vez que tengan un plan, si es razonablemente coherente, encontrarán... **la cabaña**. Si no... que vayan sazonzando al primer voluntario.

Volvemos al primer caso. En un extremo de la pista, además, localizarán una pequeña carretera que, zigzagueando, se perderá en el frondoso bosque pero, es de suponer, que acabará en un núcleo habitado, ya sea un pueblo o campamento maderero o minero. Los PJ,s que sigan la carretera, encontrarán, al cabo de 10 minutos... **la cabaña**.

En "La Cabaña"

Una cabaña de madera de una sola planta, bien conservada, que parece sacada un Western... y con la puerta abierta. Dentro de ésta, no encontrarán ni a Jacob, ni la voz de Jacob, ni al espíritu de Jacob.... ni siquiera a Benjamin Linus o a Sarah Pallin. Dentro de la casa encontrarán a un enorme lugareño (de unos dos metros y complexión tipo armario de tres cuerpos), barbudo, vestido con camisa roja a cuadros y pantalón vaquero, cocinando.

No se volverá hacia los recién llegados y solo responderá con gruñidos. Si le piden algo de comer (recordémoslo, los PJ's deben estar hambrientos a más no poder), el lugareño simplemente dejará el caldero y saldrá por la puerta hacia un cobertizo cercano.

Si les puede el hambre (un delicioso guiso con sabor a pollo) y no le siguen, dos minutos después, oirán el ruido de un pequeño motor y, segundos más tarde, el lugareño entrará empuñando una moto-sierra, dispuesto a trocear a tus PJ's. Si le siguen y no es capaz de "agenciarse" su querida "chainsaw", usará cuchillos / machetes / destrales... de gran tamaño (nótese el plural, ya que las usará a dos manos con gran destreza. ¡Malditos ambidextros!)

El Lugareño de la Moto-sierra (no lleva máscara de Hockey) es un Plaga tipo 1, primo-hermano del Dr. Salvador, y con muy mala leche, que luchará hasta la muerte (la suya o la de los PJ's, lo que suceda antes).

Los supervivientes (si no sobrevive ninguno, puedes pasar Plan B o al C, lo que más te guste), a poco que registren la cabaña y el cobertizo anexo, encontrarán:

- En la despensa / frigorífico, un surtido de carne sabor pollo.
- En el retrete (exterior), un individuo (hombre o mujer, a tu gusto), con aspecto de cazador, sentado en el agujero, empalado con una horca. Debido al frío, está poco

"biodegradado", aunque es difícil determinar el tiempo que lleva sentado el cadáver en el "truñidero" (Tres días, por si te interesa).

-Si buscan muy bien, encontrarán pequeñas mini cámaras en comedor, dormitorio, cocina y cobertizo.

-En un armario del cobertizo, dos mochilas de gran tamaño con objetos típicos de acampada (mudas limpias, tienda y saco de dormir, mapas, GPS...prismáticos Hi-Tech (con grabadora de video en HD, visores nocturnos, telémetro laser, un par de fusiles de asalto con miras ópticas, un par de cargadores completos por fusil, bengalas con su pistola correspondiente, un par de granadas aturdidoras y un Radio-Transmisor vía satélite...vamos, lo que cualquier persona se lleva para pasear por los bosques de Alaska).

Este equipo pertenece a un equipo SOA de la recién creada BSAA. Y si hay dos mochilas y solo han encontrado un cadáver...con un poco de suerte, el dueño del otro equipo incluso estará vivo y podrá manejar el sofisticado radio-teléfono....

Mientras discuten o divagan respecto a la carne que se han zampado, pasarán, por delante de la cabaña, dos todo-terrenos, con un logo de hotel, en dirección al aeródromo...a no ser que salgan a recibirlos.

Independientemente del lugar, en los vehículos viajan un "nutrido" grupo de más plagas tipo uno, con armamento variado (pero solo armas blancas, no de fuego), y vestidos de forma informal, pero con ropa "de marca", que no dudarán en plantar batalla si ven a cualquier PJ. Su objetivo es incapacitar "a hostias o a tiros y sin contemplaciones" a los PJ's y capturarlos, aunque si uno o más muere, tampoco les importará mucho (más carne "de pollo").

Por tanto, el muerto "a la cazuela" y el vivo (o los vivos) serán llevados a los terrenos del Hotel "Overlook". Los vivos y no capturados...bueno, les toca la tarea más dura; pensar cómo van a salir de allí rodeados por tantos "yuppies" grillados hasta la médula.

El Hotel "Overlook"

En realidad, se trata de unos terrenos con una veintena de cabañas dispersas por el bosque en un área de unos dos kilómetros de diámetro, en cuyo centro se alza un edificio de dos plantas (Edificio Administrativo), todo muy rústico y en armonía con el entorno. En esencia, el "Overlook" era un lugar de descanso para ejecutivos de la Corporación, alejado de cualquier molestia mundana (Logos y consignas corporativas están por todo el lugar)

Los edificios están comunicados entre sí por caminos de grava, aunque del edificio principal parte un camino de asfalto, que es el que lleva a la pista de aterrizaje. Adicionalmente, existe otro camino de grava (dos km) que lleva hasta un embarcadero. Los alojamientos son de una planta y, a pesar de su construcción rústica, están bien amueblados. Y si buscan cuidadosamente, en cada habitación y baño de cada cabaña encontrarán una pequeña cámara de vigilancia.

Sin embargo, tras la caída en desgracia de la corporación y la obtención por parte de Wesker de muestras de La Plaga obtenida en España, el hotel se convirtió en un centro de experimentación de la muestra. En realidad, se comenzaron a realizar estudios "in vivo" con directivos y administrativos de bajo perfil de UMBRELLA, al inyectarles un huevo

de Plaga y dejándoles sueltos por el lugar y estudiando su comportamiento en plan "Gran Hermano".

El centro neurálgico del estudio se situaba en el edificio administrativo, concretamente en el primer sótano del mismo, donde media docena de científicos, algunos técnicos y una veintena de UBCS custodiaban el lugar, protegidos de los "residentes" por un emisor de ultrasonidos, que impedía a los infectados con la plaga acercarse al mismo, so pena de sufrir un dolor agónico.

Además, anexo a éste, se encuentra el aparcamiento del hotel, con tres camionetas (las llaves se encontrarán en Recepción).

Sin embargo, una semana atrás, algo falló en el emisor (de modo remoto, fue desconectado por Wesker para observar el comportamiento de los sujetos de estudio), y cerca de un centenar de "residentes" entraron a saco en el recinto, acabando con la casi totalidad del personal. Casi. En el sótano, en el interior de una habitación del pánico, anexa a la sala de cámaras, se han refugiado un científico/a, un/a UBCS (con una herida de bala en el abdomen), y el otro agente SOA (con una herida de bala en la pierna), con solamente una H&K USP con tres cartuchos, un rifle F88 con quince, y comida para tres días. En esa sala, un par de Plagas montan guardia. Por cierto, usar estos personajes es el Plan B.

Pero, como puede deducirse, podrán encontrar más munición y armas dispersas (y en muchos casos, deterioradas) por el edificio y alrededores de éste. Si buscan con ahínco, pueden localizar...

- Rifles F88: Solo dieciséis más. Funcionan si el PJ saca 1 en 1d6
- Pistolas H&K (o similar): Funcionan si el PJ saca 1 en 1d6
- Municiones: Por cada arma que encuentren tirar 1d6-1. Esa es la cantidad de cartuchos que le quedan al arma o tiene el cargador.

En esos momentos, el hotel está funcionando a un nivel bajo de energía, lo suficiente para la iluminación de emergencia de todos los edificios, el funcionamiento de las cámaras (la habitación del pánico tiene su propio generador autónomo...que se agotará en cinco días) y un sistema de megafonía e interfonía.

Por el día, los "residentes" deambulan por las cabañas (y ahora, también por el edificio administrativo) y por la noche, salvo algunos "infectados", que rondan entre las cabañas, se encuentran dentro de éstas. Para complicar las cosas, hay tres "infectados" de los pertenecientes al equipo UBCS, que si manejan armas de fuego (aunque solo tienen dos cargadores completos cada uno).

¿...Y ahora qué?

Depende de lo ocurrido en la cabaña o en la avioneta estrellada, los PJ's se enfrentarán a un dilema u otro. Pueden investigar el hotel, o intentar salir del bosque "a pata", o rescatar a algún PJ / PNJ capturado (o abandonarle a su suerte).

Salvo que decidan largarse "bosque a través" (como castigo a las "gallinaceas" de tus PJ's, yo desencadenaría la caza del hombre contra éstos, aderezado con bruma, oscuridad, gritos...). Como "alternativa", los atrincherados, a través de la megafonía,

pueden suplicar a los PJ's que acudan al edificio principal a rescatarlos (han visto sus progresos a través de las cámaras). El nivel de peligro queda a tu elección.

Si alguno de los PJ's es capturado, será llevado a la cabaña nº 13, donde, poco después, será inoculado con un huevo por parte de la Plaga Líder. Si son capturados todos los PJ's, bueno, o se las ingenian para escapar, o se te ocurre un "deus ex machina" razonable, o empiezas a preparar hojas de personaje nuevas. Como puedes deducir, si contactan con los atrincherados, éstos pueden decir donde están sus compañeros...por un precio.

¿Y cómo se acaba esto?

Los SOA, cuya misión era averiguar qué estaba ocurriendo en el lugar (desconocían que los residentes eran Plagas) tenían como plan de evacuación una pequeña barca fluvial que les esperaba oculta en la otra punta del lago (30 km) que les esperaría durante una semana (en ese momento, faltan dos días para que se cumpla el plazo). Si contactan con el SOA y le entregan el radio-teléfono y comunicarse con la barca para poder escapar, vía embarcadero del Hotel.

Los problemas son:

- Los residentes: Casi un centenar de habitantes, estúpidos pero con muy mala leche.

- La barca: Tarda tres horas en llegar al embarcadero...más el modo y tiempo que tarde el grupo en llegar (en la barca no hay apoyo armado)

- Transporte de heridos: El SOA, con un complejo de paladín de Champions League, se empeñará en evacuar al UBCS herido (llegado el caso, si las cosas se tuercen del todo, el muy &\$-&%\$ incluso puede ofrecerse como elemento de retaguardia [recordemos que tiene una herida de bala en la pierna])

- Rescate y des-inoculación del/los prisionero: Primero, deben llegar a la cabaña 13 y luego, derrotar a la Plaga Líder (como el tipo de la cabaña, pero el doble de fuerte y el doble de puntos de vida), y, tras liberar a los prisioneros, inyectarle el suero antiplaga (Uno **basado** en la forma original, que se encuentra en el sótano dos del edificio administrativo), con el hándicap de no saber si el huevo ha eclosionado o no...

O tienen una suerte loca, o crean una distracción muy buena ya que muy probablemente no tendrán munición para tanto residente. Si coordinan bien los tiempos, puede que escapen "in extremis". Si no, les espera una resistencia numantina que perderán con casi total seguridad.

Epilogo

Si escapan de esta, los supervivientes serán invitados a formar parte del BSAA (el científico y el mercenario serán voluntarios "forzados", aunque con la ojeriza que habrán cogido a sus antiguos jefes por la traición cometida aliviará esta circunstancia).

Tras el informe de misión, la BSAA enviará a varios equipos SOU bien pertrechados, pero solo encontrarán cenizas (Wesker habrá hecho limpieza), pero la información que aporte el científico (si ha sobrevivido), aunque escasa, puede permitir continuar la persecución del infame villano (u otro bio-terrorista internacional).

Por cierto, el Plan C son fichas nuevas y que te curres tú una partida introductoria.

La verdad

Con la muestra (sin Plaga de control) recuperada por la agente Ada Wong en España, Wesker crea el centro de estudio en el Hotel "Overlook". Sin embargo, al poco tiempo, se observó la aparición de un híbrido, una Plaga dotada de un aguijón capaz de inyectar un huevo en su víctima y de controlar parcialmente al resto (La Plaga Líder).

A la vista de este descubrimiento, Wesker decide probar la "inteligencia" de este híbrido y sus dotes de mando sobre el resto, apagando el emisor de ultrasonidos que protegía el edificio administrativo. Con eficiencia, los residentes dieron cuenta del personal de la instalación.

Días después, el equipo SOA enviado para averiguar las actividades en el hotel, es capturado poco después de su inserción. Uno de los agentes muere mientras que el superviviente consigue escapar y refugiarse en el edificio principal. Como aliado potencial, los UMBRELLA deciden acogerle pero, tanto el SOA como el UBCS son heridos por una de las Plagas armadas mientras vuelven a la habitación del pánico (motivo por el cual hay dos Plagas vigilando al otro lado de la puerta).

Tras la irrupción (esperemos que exitosa) de los PJ's del avión, Wesker decide acabar con el experimento, enviando un equipo de demoliciones para eliminar el lugar y a todos los sujetos de pruebas.

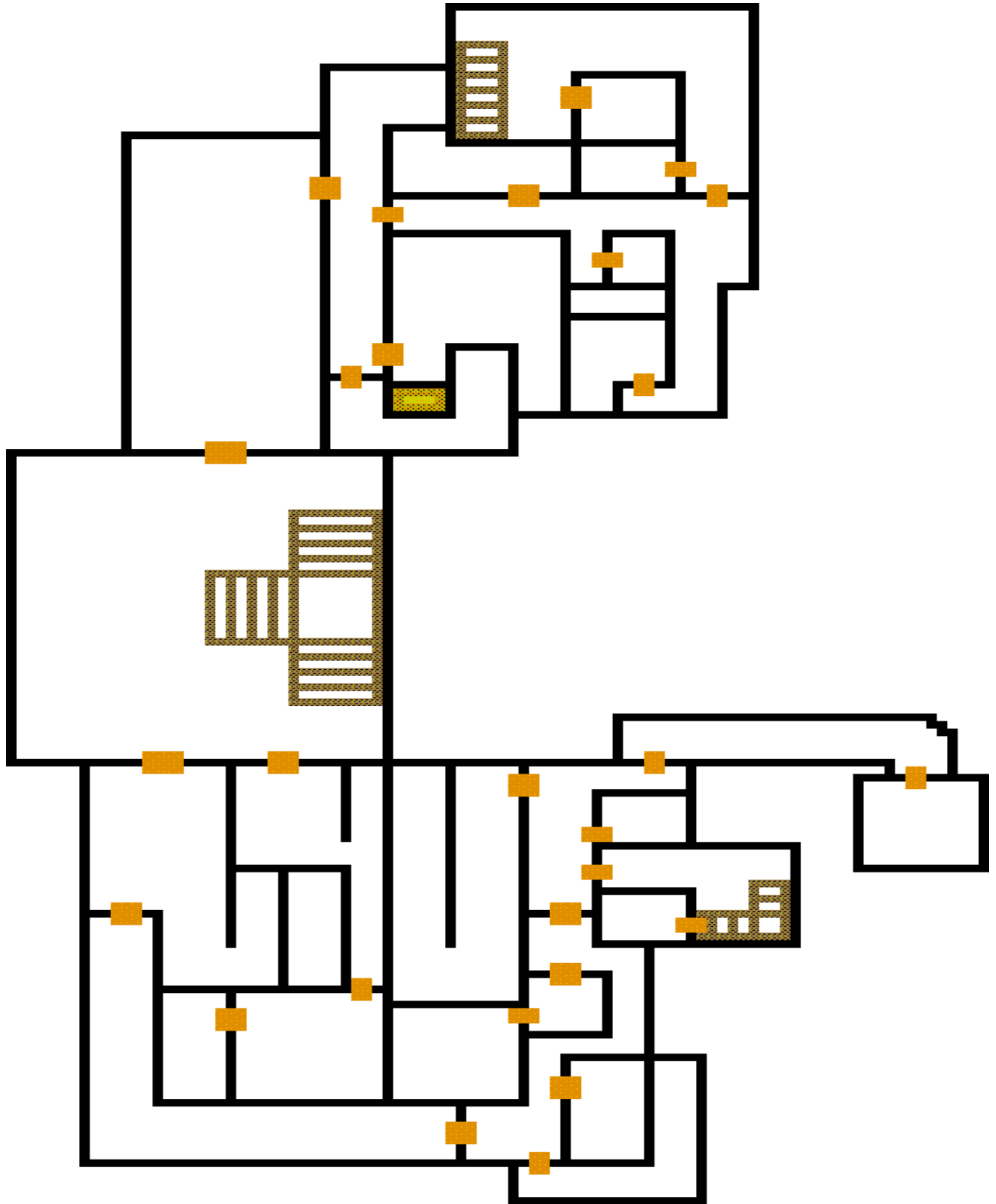
Pero sus maquinaciones continúan y algunos residentes han escapado al bosque...

Continuará...

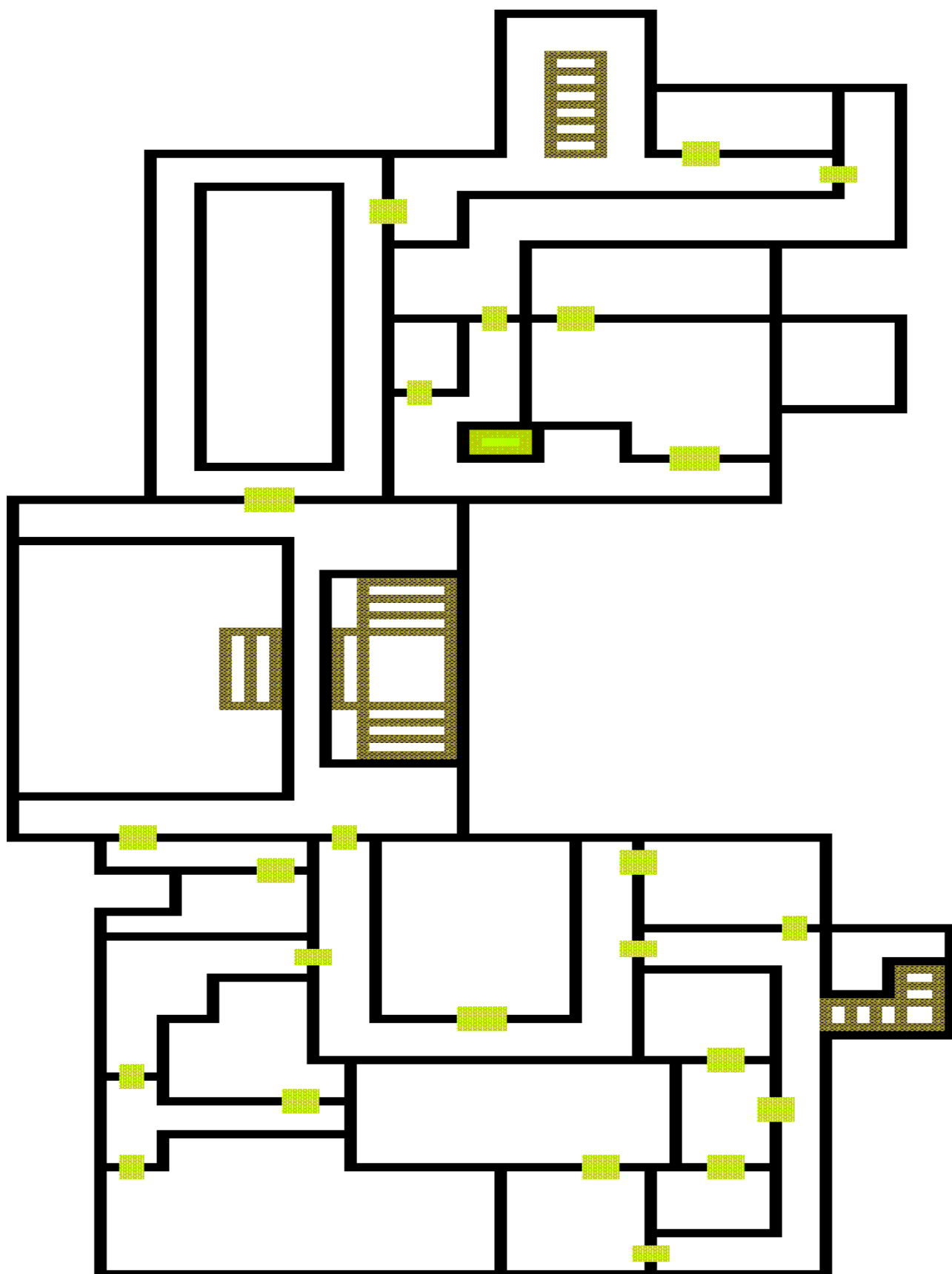


Los mapas

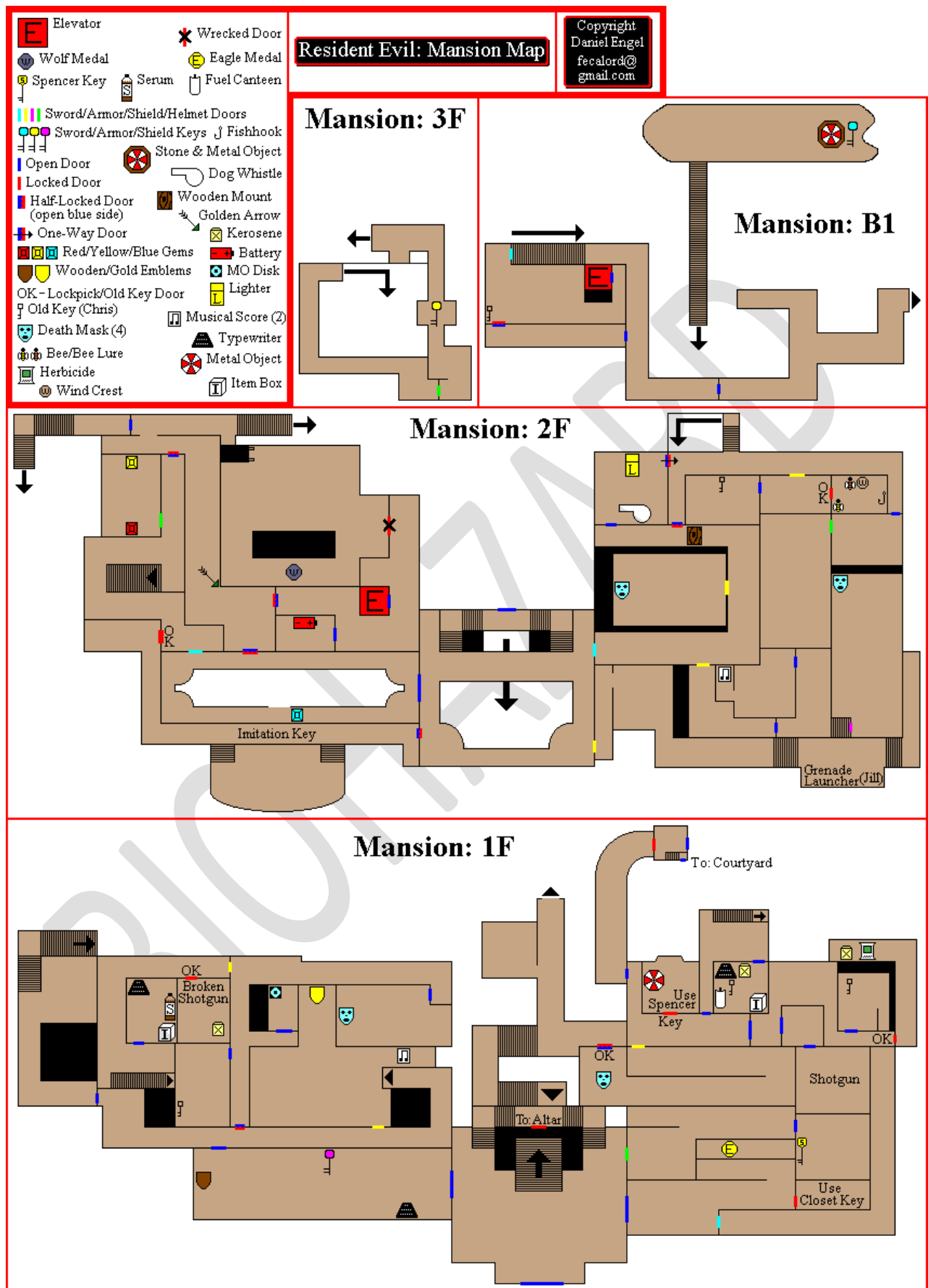
Y finalmente, para nostálgicos o para vuestro uso, disfrute y adaptación, aquí van los mapas original y "remake", de la siniestra Mansión Spencer (con más trampas por metro cuadrado que una película de chinos)...para aquellos que quieran escribir, o reescribir la saga desde el principio con el plantel original.



Mansión Spencer Original (Planta Baja)



Mansión Spencer Original (Primera Planta)



Mansión Spencer (Resident Evil "Remake")



PNJ no disponible en 3-D