

Bio Hazard

Resident Evil
RPG Net-book



Criado por Nivaldo Vieira Nascimento (Nvndaemon)

Atenção!

Esta é uma obra de ficção.

Apesar de fatos citados neste livro terem sido extraídos de fatos de nossa história. Eles são apenas para caráter de diversão. Mesmo os eventos, agências ou ONGs e personagens, volto a frisar são todos tratados como ficcionais.

Isto é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

Agradecimentos

Primeiro a Deus, por tudo. Em segundo a meus pais, que me aturam. Em terceiro a Gery Gygax, por ter criado o RPG. Em quarto a Capcom por ter criado esta série

Ao Ronaldo (Apolium), o Diones (Diobravo), o Marcelo (Cecão), o Andersom (Andy) que foram o meu primeiro grupo de rpg e que me aturam até hoje.

Aos garotos que me perguntaram se eu sabia sobre o código do cofre de Resident Evil 2, sem saberem que eu não sabia de algo do jogo, criando assim este fã desta saga.

Ao Romero e o Leandro, por serem os responsáveis pela locadora onde eu jogava e ficava a passar muitas horas em frente a um video-game.

Ao Wisterley (Ratos Vorazes), por ser uns dos mestres de RE da locadora, que conseguiu ver muitas manhas, assim como Romero, Leandro e eu. E ainda por me aturarem.

Quero agradecer também ao Marcelo Del Debbio e seus amigos, por serem os responsáveis pela criação do RPG TREVAS e é claro, do Sistema DAEMON.

Ao Leishmaniose, GrisarK, Samurai, Dantas, Haziell Lazarus, Dromar O Banidor, GiZmo entre tantos outros do fórum, isso ia dar uma lista enorme.

Agradecimentos Especiais

Ao pessoal responsáveis pelos seguintes sites: www.biohazard.com.br; www.residentevil.com.br; www.residentfear.cbj.net; www.capcom.com. Sem as informações contidas nestes sites eu nunca poderia ter sequer começado este net.

Contatos:

Para entrarem em contato comigo para idéias, elogios, críticas e “e-mails bomba”. Procurem-me no fórum do site da Editora Daemon endereço www.daemon.com.br ou escrevam para os seguintes e-mails: nvndaemon@yahoo.com.br ou nvnpaladino@hotmail.com e nvndaemon@universiabrail.com.br

AVISO!

Grande maioria dos leitores mais antigos da DRAGÃO BRASIL já conhece o Sistema Daemon de longa data, pois ele é um dos mais antigos sistemas de RPG desenvolvidos por brasileiros que ainda está em pleno vapor no mercado de jogos, com mais de 30 suplementos publicados e algumas dezenas de adaptações de filmes, revistas e livros publicadas em net-books e matérias na própria DB.

O Sistema Daemon apresenta grandes vantagens para o Jogador, que possui agora um sistema simples, prático e barato para ensinar novos adeptos as maravilhas do RPG!

Esta obra visa apenas promover a saga de Resident Evil e o Sistema Daemon de RPG. Não sendo uma versão oficial de RE, muita coisa contida neste net-book deve ser tratado como extra oficial, ou mesmo, mera invenção deste humilde fã, que para tentar dar uma coesão aos fatos teve de até inventar coisas a partir dos “ganchos” dados pelos jogos e possíveis especulações sobre as novas aventuras dos personagens da série Resident Evil.

[A venda deste net-book é proibida!](#)

Este é um livro feito para livre download.

Introdução ao RPG e ao Cenário de Bio Hazard/ Resident Evil

O que é RPG ou *Role Playing Game* é uma mistura de teatro e estratégia. Como assim?

Em um teatro, os atores recebem seus papéis com tudo o que seus Personagens devem fazer. Cada fala, cada gesto está descrito nesse papel. Em um jogo de estratégia, por outro lado, você nunca sabe o movimento de seus adversários. No RPG esses dois universos se juntam para formar Personagens completos controlados pelos Jogadores, mas sem nenhum roteiro. OS Jogadores devem tomar suas decisões com base nas características de seus Personagens.

Uma campanha de RPG é formada por diversas Aventuras interligadas, onde um grupo de Jogadores cria um grupo de Personagens segundo certas regras. Esse grupo é coordenado por um jogador mais experiente, que chamamos de Mestre, ele só precisa estar mais por dentro das regras que os outros. Sendo o diretor da peça, o mestre irá criar as Aventuras onde os Jogadores, com seus personagens, tentarão resolver os eventos propostos. Podemos comparar uma Aventura a um filme ou uma peça de teatro, onde os Jogadores fazem o papel dos atores e o Mestre faz o papel do diretor. Como um ator, o jogador pode representar um Personagem que é muito diferente de si mesmo.

A diferença entre o RPG e um filme ou um livro comum é que não há um roteiro a ser seguido. A ação vai se desenvolvendo à medida em que os Jogadores tomam decisões por seus Personagens e os rumos da Aventura se modificam a cada ato dos Jogadores. É o Mestre (e muitas vezes a sorte da jogada de alguns dados) que determina se os Jogadores foram as conseqüências no mundo imaginário do RPG.

Você já deve ter percebido que para jogar esse RPG serão necessárias algumas pessoas (um mínimo de 3 e um máximo de 8 pessoas), sendo uma delas o Mestre. Pelos temas tratados neste livro, recomenda-se que os Jogadores sejam adultos, ou tenham maturidade suficiente para lidar com os fatos e situações aqui apresentados. Lembre-se isto é apenas um jogo.

RESIDENT EVIL - O PRELÚDIO DO MEDO

Escrito por: Hiroyuki Ariga Traduzido por: Glauber Brandão, para Players.com.br Em homenagem ao lançamento da série Resident Evil, para o Gamecube, o Players está publicando esse novo especial. Aqui vamos mostrar a tradução de um livro chamado BIOHAZARD: The Beginning, lançado pela Capcom junto com o Resident Evil 1 do Sega Saturn. Ele foi elaborado por Hiroyuki Ariga, que recentemente foi um dos criadores do roteiro de Resident Evil Code: Veronica, onde ele explica o que aconteceu antes de Chris e Jill irem para a famosa mansão, e já dá uma pincelada de como é a personalidade de cada um. Nesse livro, de seis capítulos, Chris é o narrador, onde conta como tudo começou, desde as investigações à alguns elementos que mostram como a cidade era dependente da Umbrella. Para quem já jogou todos os jogos da série, vai ver que ele menciona personagens que só iriam ser apresentados em Resident Evil 2, o que realmente mostra como o Hiroyuki Ariga fez uma ótima coesão com um roteiro que ainda estava em desenvolvimento na época. É também contado fatos sobre o Bravo Team, e fala inclusive como poderá ser a história inicial de Resident Evil 0, que saiu para o Cube.

Capítulo Um: Bio Hazard/ Perigo Biológico

Sempre que o telefone soa no meio da noite sei que é sobre a morte de alguém que estava vivo no dia anterior. Acontece toda hora, a não ser quando é engano, como esta mulher, totalmente bêbeda, que pensou que eu era o seu amante falecido ou o idiota que ligou para ficar falando sobre um monólogo chato em português. Eu tenho tido este medo de telefonemas no meio da madrugada por cinco anos, desde que o dia que o chefe de polícia me chamou as duas da manhã para me dizer que meus pais estavam mortos. A caminhonete deles tinha sido esmagada por um caminhão que vinha em alta velocidade. As identificações dos corpos tiveram que ser feitas através da análise das fichas dentárias, devido à condição que os corpos ficaram após o impacto. Apesar de fazer parte da equipe S.T.A.R.S (Special Tactics and Rescue Squad), uma força tarefa especial da polícia de Raccoon para combater crimes de violência e resgatar vítimas, ainda me assusto quando o telefone toca na escuridão da madrugada. Muitas atrocidades ocorrem durante a madrugada, os criminosos aproveitam que a maioria do pessoal se encontra dormindo, sem testemunhas ao redor. Um crime violento pode ficar sem ser reportado por horas, o que significa que, quando eu chegar no local, já será tarde demais para descobrir alguma coisa. Por isso, quando o telefone toca durante a madrugada, já sei que alguma coisa terrível aconteceu! Há meia hora atrás eu estava tendo meu sonho favorito, aquele no qual eu sou uma estrela do rock e adorado pelas garotas, quando de repente meu telefone toca.

Era o Billy, meu melhor amigo da escola. Normalmente, eu gosto de ouvir notícias dos meus velhos amigos, mesmo que seja no meio da noite, mas este não era um telefonema normal, a não ser que tenham começado a instalar telefones dentro de caixões. Sabe, o Billy morreu há três meses atrás... Meu velho amigo trabalhava como pesquisador para uma grande empresa local, a Umbrella Corp. Há três meses atrás ele foi inesperadamente transferido para a sede de Chicago para trabalhar no desenvolvimento de um novo projeto. Ele saiu da cidade de Raccoon a bordo de um jato da empresa, num vôo que parecia rotineiro, mas que se transformou num pesadelo. Uma hora depois de decolar, o avião desapareceu do radar e o contato de voz foi totalmente perdido! Um dia após o desaparecimento do jato, um pescador encontrou diversas partes da fuselagem do jato e oito corpos, que estavam flutuando no Great Lakes. Billy e outros 12 passageiros nunca foram encontrados. Foi concluído que os corpos não achados foram misteriosamente parar na profundidade gelada do lago. Caso encerrado, exceto pelo memorial para Billy, grandes memórias foram guardadas de um amigo que nunca mais veria... Ou ouviria novamente. Esta ligação não deveria passar de um trote ou piada de mau gosto.

"Quem quer que você seja, tem um péssimo senso de humor", foi o que eu falei, morrendo de vontade de acertar uma porrada na pessoa que estava do outro lado da linha.

"Chris, eu juro que sou o Billy". Desta vez eu escutei melhor a voz da pessoa, fiquei analisando com calma e realmente ela parecia com a voz do Billy, mas eu quis ouvir um pouco mais para ter certeza.

"Se realmente for o Billy, me diga como você sobreviveu ao acidente!"

"Chris, eu não estava no jato quando ele caiu. Vinte minutos depois que o jato decolou pousamos numa pista reservada da Umbrella no estado vizinho. Eles me retiraram do avião e trouxeram de volta para a cidade de Raccoon".

Não tinha mais dúvidas, realmente aquela voz pertencia ao meu velho amigo. "Billy, o que está acontecendo? por que a Umbrella teria todo esse trabalho de levar você para outro lugar e na mesma hora trazer de volta? E por que a companhia não disse para os seus familiares e amigos que você ainda estava vivo? Eu não estou entendendo nada!"

"Era necessário que vocês pensassem que eu estava morto!", Billy falou. Sentei-me na cama e olhei para o relógio que estava na escrivaninha. Era uma hora da manhã, só havia dormido por algumas horas, por isso eu ainda estava um pouco confuso, e os drinks que tomei na noite passada também não estão ajudando muito no meu raciocínio.

"Eu suponho que você e a Umbrella tem ótimos motivos para manter essa farsa."

"Não é uma boa razão Chris, mas sim um terrível plano. Eu fui parte de um erro terrível" Eu peguei a garrafa de água que estava ao meu lado e joguei na minha face.

"Que tipo de erro?"

"Chris, eu gostaria de poder revelar tudo, mas não posso falar os detalhes pelo telefone, você me entende?"

"Eu compreendo. Eu compreendo que meu melhor amigo está muito estranho!"

"Chris, eu sei um segredo, um segredo terrível que você nem poderia imaginar"

"Que segredo? Do que você está falando?"

"O segredo por trás da onda de assassinatos que você está investigando"

"Não brinque comigo Billy. Eu quero saber o que você sabe!"

"Eu já disse que não por telefone. A linha pode estar grampeada!"

"Improvável."

"Eu não posso arriscar". Pelo tom de voz dele, ele estava extremamente nervoso.

"Então o que você quer fazer?"

"Eu quero me encontrar com você, apenas eu e você"

"Ok. Onde e quando?"

"No parque perto do Victory Lake, você sabe, ao norte da cidade. Esteja lá o mais rápido possível"

"Por que a pressa?"

"Tem gente querendo me matar, Chris!" Isso adicionou um grau de urgência a situação.

"Ok, parceiro, estarei lá em quarenta minutos!" Eu pôs a mesma roupa de duas horas atrás, peguei outro frasco de água mineral no refrigerador, tomei a metade, e a outra metade eu derramei sobre minha cabeça no caminho para o meu carro. Se eu tivesse que ir para a estrada no meio da noite, eu preferiria estar molhado e acordado à seco e morto. Meu Shelby Cobra tremeu, mostrando que ainda funcionava. Dirigi em direção à Victory Lake, confiante de que poderia estar lá dentro dos 40 minutos. Porra, num Shelby você pode percorrer metade do caminho em direção a lua em 40 minutos.

Durante o caminho fiquei pensando no Billy e como éramos praticamente inseparáveis no colégio, apesar de que éramos considerados a "Dupla estranha". O Billy era um aluno nota 10 em tudo e que nunca se metia em problema, enquanto eu era o aluno que quase sempre passava por média e ficava mais tempo na sala do diretor do que assistia as aulas! Depois que nos graduamos, Billy registrou-se no M.I.T, o Instituto de Tecnologia de Massachusetts, sabendo que não estava pronto para a faculdade, e eu me alistei na força aérea.

Não nos vimos por quatro anos, embora ele me enviava uma carta a cada seis meses, mas nunca respondi à elas. Um mês após se formar o Billy foi trabalhar para a Umbrella em Raccoon. Um ano depois eu retornei a cidade para fazer parte da equipe S.T.A.R.S e rapidamente retomamos nossa amizade, até quando ele foi transferido para a sede de Chicago...

Pensando agora, no último ano o Billy não me enviou uma carta sequer, naquela época eu pensava que ele estava muito ocupado, mas agora entendo que existia algo muito mais estranho para ele não me enviar as cartas, e julgando pela voz dele, dever ser algo horrível. O que será que está aterrorizando meu velho amigo? Eu peguei um atalho pelo centro deserto de Raccoon e indo em direção à estrada secundária a toda velocidade. Não havia nada nela a essa hora,

nem mesmo tratores. Eu pisei fundo no acelerador e o potente motor V8 do Shelby respondeu com um rugido inacreditável. Senti meus ombros sendo jogados fortemente para trás e o velocímetro marcava 110 MPH. Cinco minutos mais tarde eu avistei os primeiros penhascos e tirei o pé do acelerador. Sempre tive pavor de dirigir em regiões montanhosas, reduzi para terceira, depois para segunda, quando Shelby passou pela primeira curva fechada. A estrada começou a ficar íngreme, as curvas foram ficando mais perigosas, meus braços começavam a doer de tanto jogar a direção para um lado e para o outro.

Então, quando eu estava terminando de fazer a curva, uma mulher apareceu de repente na frente do carro. Estou a 75 MPH e a mulher estava próxima o suficiente para se transformar num ornamento do asfalto. Rapidamente pisei no freio, mas mesmo assim ainda bateria nela, então rapidamente joguei o carro para o lado. O motor se desligou quando bati e, por diversos segundos, parei para sentir os ossos quebrados e as feridas, mas felizmente não havia nenhum. Coloquei minha atenção para a menina, aparentemente ela tinha desmaiado e estava deitada no asfalto.

Eu saí correndo em direção a ela e, quando me aproximei, observei com horror que seu corpo inteiro foi coberto com as feridas, mordidas por todo o seu corpo! Eu vi de perto os seus ossos, que saíam pela pele, e o sangue, saindo de suas artérias. Eu olhei para trás com náuseas, ajoelhei-me ao seu lado. Levanto a sua mão perguntei:

"Oh meu senhor, o que aconteceu com a senhora?"

"Ele...". Seus lábios formavam uma palavra, mas o som não saía... Sua garganta havia sido arrancada! Eu tentava não olhar para a parte mais baixa de seu corpo, quando subitamente vejo que seu estômago tinha sido arrancado, como se um grande tubarão branco o tivesse mordido, todos os seus órgãos internos estavam na pista, junto com uma imensa poça de sangue. Minhas mãos e braços estavam completamente cobertos com o sangue pegajoso, já não conseguia nem respirar, o ar já estava ficando denso, devido ao fato que seus intestinos estavam todos para fora. Quando finalmente pensava que esse pesadelo não teria como ficar pior, um terrível grito rompe a escuridão da noite.

Olho em direção do grito e acho um velho conversível, parado, com a capa do topo no meio da estrada. Na luz da lua vejo um animal imenso pulando para fora do carro. No início penso que é um lobo, então vejo que a coisa era pelo menos duas vezes maior que um lobo normal. O motorista começou a gritar novamente, eu conseguia ver seu braço balançando enquanto tentava lutar com a besta.

Então, de repente, tudo ficou quieto. Eu agarrei minha Beretta automática que estava na porta luva da Shelby e fui em direção ao conversível. À meio metro de distância do carro, atiro para cima, para tentar assustar a besta. Ela olha para mim e dá um grito. Seus olhos eram vermelhos, lembravam o inferno, parecia que suas pupilas estavam lotadas de sangue, e ainda possuíam tiras amarelas, que lembravam chamas horríveis. De repente saiu da boca do animal um grito brutal. "Kuooon". Esse grito fez a minha coluna gelar.

"Fique frio", falei para mim mesmo. "Você está armado com um revólver e ela não". As possibilidades são de que a besta nem saiba o que seja um revólver. "Você, Chris Redfield, está no comando..." A Besta saiu do carro e veio em minha direção, com um olhar terrível. "Ou não...". Num piscar de olho a besta já estava dois passos mais próximos. Eu conseguia sentir agora o seu cheiro, era horrível, como se algo estivesse podre. Era o cheiro da morte. Estava na hora de agir. Ergui minha pistola com as duas mãos, respirei fundo e atirei sem piedade na cabeça da criatura...

Nada. Nenhuma gota de sangue, nenhum pedaço de pele ou ossos. Parecia que eu tinha jogado pipoca na besta. Tenho certeza que acertei todos os tiros, afinal, estava muito próximo da coisa, mas não havia se quer um buraco de bala na besta. Porra, ela parecia que nem tinha sido atingida. Que coisa diabólica era essa? Esvaziei minha pistola no animal, e já estava no ponto de sair correndo em direção ao meu carro, quando de repente a besta parece que perdeu o interesse de brincar comigo. Ela deu um grito final, sumiu no meio das árvores.

Durante um bom tempo fiquei naquele local tremendo, não conseguia me mover, e estava suando como louco. Respirei profundamente e comecei a me acalmar, recarreguei minha Beretta e me aproximei do conversível com cuidado. O motorista estava morto, obviamente. Estava todo rasgado, como a mulher que estava na estrada. Parte de seu rosto estava faltando e um de seus olhos estava pendurado e balançando. A luz da lua estava brilhando justamente na metade da sua cabeça onde estava faltando um pedaço, dava para ver nitidamente o seu cérebro, que estava brilhando num tom de rosa. O resto do seu corpo parecia que tinha passado por um triturador, estava todo espedaçado. Não tinha como você reconhecer aquilo como um ser humano.

Eu vi vários mortos ultimamente, cinco, contando com as duas pessoas que acabaram de morrer na minha frente. O primeiro corpo eu vi há seis meses atrás. Foi quando comecei a investigar esses estranhos casos! Realmente a palavra "estranha" não cai bem à essas matanças. Algo sinistro está acontecendo aqui, alguma força sobre-humana está fazendo isso, não tem como ser um ser humano. Estou trabalhando 18 horas por dia nesse caso, mas até agora nenhuma resposta, nem sequer uma pista, até agora a única coisa que eu consegui foi um bando de repórteres que estão no meu pé, que ficam falando que não estou trabalhando o suficiente neste caso. Acho que isso é normal quando você é um funcionário público.

Voltei para o meu carro e informei pelo rádio o acontecimento. Eu não podia sair do local do crime, então fiquei até ouvir as sirenes. Quando ouvi o som se aproximando, liguei o carro e fui em direção ao Victory Lake. Mas agora não tinha como eu estar na hora certa.

Capítulo Dois: O Colar

"Billy!", perto do lago eu gritava pelo seu nome, sabia que estava atrasado mais de uma hora e meia para o nosso encontro. Nenhuma resposta, do mesmo jeito que não havia tido uma resposta aos meus antigos chamados. A noite ainda estava quente e eu conseguia sentir o meu suor escorrendo pelo meu queixo. Virei-me e olhei para o

estacionamento. O único carro que via era o meu Shelby. Teria Billy cansado de me esperar e foi embora? Ou talvez ele escondeu seu carro no meio das árvores, assim ninguém saberiam que estava lá? Peguei a minha lanterna e comecei uma busca no meio das árvores e arbustos. Procurei durante uma hora, mas não encontrei nada, exceto memórias.

Eu e o Billy costumávamos brincar nesse parque, nosso lugar favorito era a casa dos barcos, perto da margem do lago. Tenho a sensação que seria melhor dar uma olhada por lá...

As dobradiças da porta rangiam enquanto eu entrava naquele prédio sombrio e ligava a minha lanterna. Varri a luz em torno do interior. Havia vários barcos e canoas, a maioria muito danificados, alguns pareciam estar ali há tanto tempo que possuíam teias de aranha por todo o barco. O resto do espaço da sala está ocupada com o que parecia ser peças de motores e ferramentas de manutenção.

"Billy, você está aqui?", eu o chamava desesperadamente, mas só conseguia ouvir o eco da minha própria voz.

"Billy, sou eu, Chris". Nenhuma resposta.

Já tinha notado que essa noite tinha o cheiro da morte. O som do vento passando pela madeira da casa, o barulho que fazia na floresta era aterrorizante, não agüentava mais estar nesse local, foi quando eu estava preste a sair da casa que sem querer direciono a luz da lanterna para o chão e vejo uma coisa metálica. Aproximo para ver o que é. É um colar de ouro, com uma moeda, também de ouro, pendurada. Peguei o colar com minhas mãos. Não conseguia ver mais nada, apenas o sangue que ficava aparecendo direto na minha mente. Descubro que moeda que estava no colar é a mesma que eu dei para o Billy e sua noiva, Rose, na sua festa de noivado. Não tinha como essa moeda ser a da Rose, já que ela tem pavor de água, então isso sem dúvida alguma era uma prova de que Billy está vivo e que eu decepcionei um amigo!

Com a prova de que o Billy estava vivo entrei em pânico. Não tinha uma pista de que tipo de problema ele estava envolvido e o quanto de minha ajuda ele estava precisando, ainda não estava conseguindo ver qual seria a conexão do Billy com essa série de mortes tão brutais que estavam acontecendo em Raccoon! Sem mais pistas do que fazer e do que procurar, decidi voltar ao local do acidente e ver o que os oficiais descobriram até agora...

Cinco carros da polícia, um caminhão de reboque e um vagão do IML estavam estacionados ao longo da estrada. Estaciono o meu Shelby atrás de um carro dos S.T.A.R.S e passei pelo cordão de isolamento.

"Você finalmente voltou". Uma voz masculina falou por cima do rádio da polícia. Virei e olhei fixamente para a cara do chefe de polícia Iron Brian, comandante da polícia de Raccoon, ele é o responsável pela criação dos S.T.A.R.S. "Redfield, você foi o primeiro a chegar no local", ele disse. "Poderia me dizer porque você saiu do local do crime?"

"Eu pensei que tinha visto o assassino e saí correndo atrás dele", não contei sobre o Billy porque não estava seguro o suficiente para revelar isso.

"Então, você viu o assassino?"

"Vi algo que parecia com o assassino."

"Você não está fazendo muito progresso em relação a estes assassinatos, está Redfield?", falou, naquele tom superior dele, ele se acha demais só porque criou os S.T.A.R.S., só que ele não sabe que a equipe inteira o odeia. Ele se achava o máximo, para ele não teria como alguém o superar.

"Você quer cuidar do caso por mim, chefe? Um homem com o seu talento e credibilidade resolveria o caso em aproximadamente uma hora"

"Não me dê esse seu tom sarcástico Chris!"

"Chefe, pára de pegar no meu pé!" Por um momento ele olhou para mim como se fosse um xerife do velho oeste louco para acabar comigo! O homem era um ego andante, andei ouvindo que ele iria se candidatar a prefeito na próxima eleição. Dez anos atrás, a cidade de Raccoon era uma comunidade de agricultores, foi então quando a Umbrella Corp veio para a cidade e criou uma divisão de pesquisa. Derepente havia casas, prédios, lojas pipocando por tudo que é canto da cidade. Qualquer um soube o que estava acontecendo. Antes mesmo do pessoal perceber, metade da população da cidade estava dependendo de certa forma da Umbrella para sua subsistência. De repente surgiu a necessidade de prefeito para a cidade e isso virou uma batalha de políticos para conseguir esse poder. Como a população cresceu, a criminalidade aumentou. A Umbrella achou melhor criar uma força tarefa, onde ela patrocinaria metade e a prefeitura a outra, então assim surgiu a equipe S.T.A.R.S. Brian foi o primeiro comandante da unidade e então, dois anos depois, foi promovido a chefe de polícia, e o misterioso tenente Albert Wesker o substituiu como líder dos S.T.A.R.S.

"Redfield, eu cuidarei de você mais tarde!"

"Não posso esperar por isso senhor!" Ele começou a dizer algo, mas observou que os repórteres estavam chegando. Aqui estava mais uma chance dele conseguir mais um pouco de atenção da mídia. Ele não iria perder essa chance para ficar discutindo com um detetive dos S.T.A.R.S.

"De sua explicação em relação ao andamento do caso para o chefe dos deputados que está cuidando da parte criminal da cidade", ordenou e saiu em direção aos repórteres. Consegui ouvir as primeiras declarações dele para os jornalistas. Falou como que ele e sua equipe estavam trabalhando arduamente para resolver o caso, ele falou tão bem que eu achava melhor ele estar tabalhando como ator ao invés de chefe de polícia!

Alguns minutos mais tarde vi o chefe dos deputados discutindo com Brian, com a mesma raiva que eu sentia pelo chefe. Acho que ele sentiu que eu olhava para ele, então ele veio em minha direção com um olhar pensativo e desafiador.

"Chris, eu soube que você estava no aqui durante os acontecimentos."

"Yeah. Quase que atropeli a garota."

"Nós encontramos cartuchos de balas na pista. Por acaso foram da sua arma?"

"Provavelmente. Eu esvaziei o cartucho no assassino."

"Então você viu o homem responsável por isso."
"Eu não disse que era um homem."
"Páre de fazer brincadeiras." Olhei para o chefe, estava tentando adivinhar o que ele iria fazer depois de ouvir o que eu tinha pra dizer. Só tem uma maneira de saber...
"Eu não acho que foi um homem que matou essas pessoas."
"Você quer zoar da minha cara rapaz?"
"Aquilo não era humano, era algum tipo de animal, uma besta preta extremamente forte, parecia com um cachorro, mas era muito grande. Simplesmente a coisa mais assustadora que eu já vi em toda minha vida."
O chefe disse: "Se parecia com um cachorro, talvez fosse um ou quem sabe um lobo, ou outro tipo de predador! Quanto às mordidas, podem ter sido causadas por lobos."
"Chefe, lobos podem morder ser humanos, mas sem dúvida alguma não existe doença para esses animais que causem aquele odor horrível, o senhor não sentiu o cheiro daquela besta, parecia que aquilo estava em decomposição, podre. Era incrível a sua força, você não pode matar aquelas coisas com balas normais, parecem que elas são inofensivas para eles, esvaziei um cartucho inteiro na coisa e nada!"
"Por que você não vem comigo à delegacia para a gente conversar? Aí você me conta essa história."
"Não, obrigado. Prefiro ir para casa e dormir. Pela manhã lhe entrego um relatório explicando tudo." Eu me virei e comecei a andar em direção ao meu carro. De repente aparece um repórter do nada veio em minha direção.
"Posso falar com você, Chris?", o jornalista perguntou. Esse era um repórter local de um jornal que eu conhecia e até que gostava, mas não estava a ponto de falar com ninguém na hora. Já estava no carro, então liguei a ignição e estava dando ré. "Chris, eu ouvi que você testemunhou os assassinatos", falou correndo em direção ao carro. "Quando os S.T.A.R.S. vão fazer algo para proteger os cidadãos de Raccoon?"
"Pergunte ao chefe Iron", eu falei acelerando a Shelby ao máximo. Na saída passei por Brian e vi a sua cara de raiva. Isso me fez ganhar a noite! O velocímetro marcava 80 Milhas por hora quando finalmente tirei o pé do acelerador e deixei o carro ir vagorosamente pelo caminho, enquanto ia pensando nos acontecimentos. Tenho que encontrar o Billy, ele é a chave para esses acontecimentos. Eu estava convencido de que ele sabia porque esses assassinatos estavam acontecendo logo aqui em Raccoon e que algo aterrorizante vai me revelar, mas como eu irei encontrá-lo?

Capítulo Três: Delegacia, sala do Special Tactics e Rescue Squad

Os S.T.A.R.S. se encontram sediados no incrível prédio do Departamento de Polícia de Raccoon. Nosso comandante é o misterioso e poderoso capitão Wesker. Ele dividiu a equipe em dois grupos, o Alpha e o Bravo. Ele pessoalmente comanda a equipe Alpha, enquanto o tenente Enrico Marini comanda o Bravo. Como a maioria dos líderes fortes, Wesker exigiu imediatamente respeito e obediência total, e esperava que os membros do Alpha e Bravo obedecessem as suas ordens sem hesitação. Os dois times revezavam de turno, eram designados a casos diferentes, exceto quando algo grande acontecia as duas equipes eram designadas para o mesmo caso. A equipe Alfa hoje tinha uma missão, e quando eu cheguei no escritório pude sentir a tensão no ar. A história dos assassinatos já estava em todos os cantos do escritório e sendo considerado o maior caso de assassinato em massa da história de Raccoon. Observei que o capitão Wesker e Barry Burton, perito das armas da equipe Alpha e o responsável pela minha entrada na equipe, estavam no meio de uma discussão que parecia estar muito quente. A face do Barry estava vermelha, pegando fogo, pelo o que pude ver o Barry estava extremamente irritado!

"Eu estou cansado de ficar sentado nesta porcaria de sala sem fazer nada enquanto um maníaco está aí do lado de fora cometendo esses assassinatos horríveis", Barry gritava com Wesker.

"Eu quero um pouco de ação, assim como todos os outros membros dos S.T.A.R.S. Pergunte para eles! A nossa hora vai chegar Barry."

Então Wesker falou calmamente. "Eu quero encontrar os assassinos tanto como você, talvez até mais, mas nós somos policiais e não vigilantes. Não importa o quanto a gente queira agir, temos que esperar uma ordem do chefe Iron."

Observei dois outros membros da equipe Alpha, Jill Valentine e Joseph Frost, que balançavam a sua cabeça ao ouvir as declarações de Wesker. Normalmente um oficial não questiona a ordem ou pensamento de um superior, principalmente se o superior é uma figura poderosa como Wesker, mas todos os membros da equipe estavam sendo subestimados e achando que o Wesker duvidava da capacidade de investigação da equipe, afinal cada um tem uma personalidade muito forte e original.

"Você está nos dando a mesma resposta por meses!", foi o que Jill falou. Os seus olhos azuis brilhavam como um diamante, desde o início eu gostei dela, do seu cabelo escuro e liso, do seu corpo bem esculpido e, principalmente, por causa de sua personalidade forte e marcante. Na realidade era uma policial resistente, inteligente, que tirou vários membros dos S.T.A.R.S. do perigo.

"Yeah!", Joseph continuou o argumento da Jill. "Toda vez que tocamos no assunto você vem com esse ar autoritário e com essa mesma resposta."

"Não funcionaria sem um comando principal", Wesker disse com calma. Ele era desse jeito: frio, calmo, sempre convicto de suas idéias. Você nunca se sabia o que o homem estava pensando. Era desse jeito, o que ele estivesse pensando ou tivesse na mente seria daquele jeito e não tinha quem mudasse isso.

"As coisas mudaram desde a última noite", Jill falou. "Um membro da equipe S.T.A.R.S., o Chris, viu o assassino com seus próprios olhos. Isso não conta?"

"Eu não sei", Wesker falou, olhando para mim. "O que você viu Chris, vale alguma coisa para o caso?"

Eu hesitei, sentindo todos os olhos em mim. Estava certo que ninguém na sala iria acreditar na minha história. Barry falou gentilmente:

"Se tem alguma maneira de acabar com esse caso, temos que saber o que você viu Chris." Eu respondi:

"Certo, mas já estou avisando o que eu tenho para dizer vai criar uma confusão na mente de vocês!"

"Nossas mentes já estão confusas", Jill brincou, "Afinal, foi assim que conseguimos nosso emprego aqui como S.T.A.R.S." Ninguém agüentou e caímos na risada, isso foi bom porque quebrou a tensão na sala, e assim comecei minha história. Gastei vinte minutos explicando para os meus colegas o que eu testemunhei na noite passada, apenas não falei sobre o Billy, quero manter isso em segredo enquanto não descubro o que aconteceu com ele. No início o pessoal não acreditou muito na minha história, mas depois o pessoal começou a acreditar. Eles sabem que não sou de brincadeira, principalmente se tratando de um assunto tão importante como esse.

"História interessante, Chris", foi o que Wesker disse quando terminei.

"Você sabe o que dizem capitão, a verdade é mais estranha que a ficção." Ele meu deu um olhar bastante longo e disse:

"Ok, preciso de um relatório escrito e, sem dúvida alguma, Brian vai querer que você vá falar com ele, afinal testemunhou o homicídio."

"Entendido!", disse, então olhei para o Barry cansado e fui em direção da porta. Na metade do caminho ouço alguém se aproximando, era a Jill.

"Chris, eu quero falar com você", disse, com um olhar bastante curioso.

"Qual é o problema Jill?"

"Bem, a história que você contou no escritório não me pareceu completa."

"O que você acha que eu estou escondendo?"

"Não sei, apenas acho que você está escondendo algo...", ela era esperta, não adiantava tentar esconder algo dela, sempre descobria.

"Você já está sofrendo da síndrome do policial, você suspeita de tudo e de todos!"

"Após ter testemunhado os assassinatos, você chamou a polícia, certo?" Ela já estava desconfiando de algo, eu tinha que responder.

"Yeah, foi o que aconteceu."

"Você então continuou a perseguir o assassino com o seu carro."

"Isso."

"Mas você falou que a besta se escondeu entre as árvores. Você poderia me explicar como você conseguiu entrar com o seu Shelby dentro da floresta? E porque você voltou à cena do crime?"

"Pensei que poderia ajudar."

"Sei..."

"Sim! Qual é Jill? Eu vou completar a história quando for a hora certa!"

O som de crianças brincando no parque ressonou através do longo salão. Jill ficou abalada. Vagarosamente ela andou em direção a janela e olhou tristemente para fora. As luzes que entravam pela janela formavam raios dourados que iluminavam o seu cabelo, dando uma aparência celestial à ela, e apesar do interrogatório de ainda a pouco consegui sentir o que passava em sua mente. Jill amava as crianças e elas também a amavam. Várias de suas escapadas como membro dos S.T.A.R.S. iam parar no noticiário local e milhares de jovens achavam que ela era uma heroína e a idolatravam!

Então o barulho do riso de uma menina ecoou no salão e me recordei porque Jill estava assim, tão triste. Ela fez uma amizade muito grande com duas meninas que eram suas vizinhas. Jill tinha se transformado na segunda mãe delas e, infelizmente, foram as primeiras vítimas da besta. Elas tinham saído para o acampamento com os seus pais e foram andar entre as árvores, onde uma hora depois foram encontradas totalmente estraçalhadas.

"Você está bem?", perguntei.

"Eu estava pensando na Becky e Priscilla... Sabe Chris, eu vi seus corpos no IML, seus pequenos olhos antes cheios de vida só tinham medo e morte."

"Me desculpe Jill. Eu sei o que aquelas crianças significavam para você."

"Eu sei", ela disse, "Bem, Chris não estou chegando a lugar algum com você, então até mais tarde."

"Jill, me dê mais um tempo", disse, "Eu acho que encontrei uma das peças do quebra cabeça, mas ainda não tenho certeza. Assim que eu souber o que ela significa te aviso."

"Suponho que devo me contentar com isso", ela falou.

Capítulo Quatro: Procurando Respostas

Eu precisava de mais informações sobre o Billy, então decidi prestar uma pequena visita surpresa a Umbrella. Seria mais uma "visita de mexer", para ver o tipo de informação que conseguiria. Enquanto eu estava dirigindo ao longo da estrada em direção ao complexo da empresa, comecei a analisar o que eu sabia em relação a eles. Primeiramente, de uma forma nada comum.

A Umbrella financiava a construção de novos edifícios municipais, hospitais extremamente avançados, escolas modernas e até a nova sede da prefeitura foi construída com dinheiro deles. Normalmente uma cidade com apenas 300 mil habitantes não haveria uma base suficiente de impostos para pagar por todos estes luxos, mas a Umbrella, pondo o seu dedo em tudo, insistiu em ajudar no crescimento da cidade.

O complexo da companhia apareceu no final da curva, então diminuí a velocidade para dar uma olhada no prédio. A estrutura mais imponente era, sem dúvidas, o prédio principal, com 20 andares, suas paredes de tijolos coloridos formavam o seu famoso símbolo. Ele tinha uma aparência incrível, que exalava a superioridade e poder, mas ali morava algo cruel e imperdoável. Eu estacionei o Shelby perto da entrada do edifício. A área da recepção tomava quase que todo o andar térreo, sem dúvida alguma essa área foi feita para impressionar qualquer visitante, a meio metro dali eu encontrei uma linda morena, que soltou um belo sorriso.

Hey, um convite é um convite. Literalmente patinei pelo granito altamente lustrado até a sua mesa.

"Bem vindo a Umbrella.", ela disse com um daqueles sorrisos perfeitos no rosto. "Como posso eu ajudar?" Olhei seriamente para ela e disse:

"Um amigo meu chamado Billy foi um dos passageiros que estava a bordo do jato da Umbrella que caiu há três meses atrás."

"Sim, foi uma terrível tragédia", ela falou, "Eu sinto muito por seu amigo ser uma das vítimas."

"Obrigado. Eu estou cuidando da documentação dele e gostaria de saber alguns detalhes em relação ao emprego do Sr. Rabbitson, como qual função ele exercia na Umbrella. Você sabe? Existe alguma política de seguro incorporado? Plano de aposentadoria? Esses tipo de coisas..."

"Deixe-me ver se alguém do departamento de recursos humanos pode lhe ajudar", ela disse, pegando o telefone. Examinei sua mesa enquanto falava pelo telefone: um retrato de um velho casal, provavelmente o pai e a mãe, rolo-dix, relógio, duas almofadas e uma pequena planta. Uma garota arrumada. Colocou o telefone no lugar.

"Senhor Redfield, eu estou enviando o senhor até o departamento de recursos humanos. Pegue o elevador à esquerda, décimo segundo andar. Alguém estará esperando pelo senhor." Agradei, cruzei o lobby e fui direto em direção ao elevador. Havia uma secretária me esperando no 12º andar. Ela me mostrou um canto do escritório onde o diretor de recursos humanos estava me esperando, por trás de uma mesa de mogno gigantesca.

Ele se levantou com um sorriso falso, sua mão saiu cuidadosamente do seu terno de luxo e se apresentou como Reginald Johnson. Apertamos as mãos e ele me mostrou um sofá que estava próximo a sua mesa.

"Eu compreendo que você está procurando informações sobre o falecido Sr. Rabbitson" disse, enquanto eu afundava no sofá, que aliás era de couro. "Posso perguntar qual é o seu interesse no caso?"

"Sou um amigo velho do Billy, como também procurador do dos bens dele", eu disse. Porcaria, melhor metade da verdade do que nada. "Eu estou aqui encontrar qualquer tipo de seguro ou aposentaria em relação ao senhor Rabbitson através da Umbrella."

"Toda essas informações foram emitidas à família do Sr. Rabbitson logo após o acidente", Johnson disse.

"Certamente, como procurador, você deve ter recebido cópias de todos os registros pertinentes." Merda! Tinha que achar uma saída para isso.

"Realmente, sim, eu vi as informações que você mencionou, quis apenas perguntar isso pessoalmente para ter certeza de que fiz tudo o que podia, tenho que fazer tudo certo para meu velho amigo, concorda?" Todo momento que eu falava Johnson olhava para mim como ele soubesse que eu estava mentindo.

"Eu tenho uma reunião programada em alguns minutos, Sr. Redfield. Há qualquer outra coisa em que eu possa lhe ajudar?"

"Apenas uma coisa. Billy estava envolvido em uma nova pesquisa, o que era exatamente essa pesquisa e o que ele fazia nela?"

"Não sei. Meu trabalho é com recursos humanos, e não pesquisa."

"Eu só pensei que você poderia ter ouvido falar sobre isso."

"Me desculpe, como amigo próximo do senhor Robbitson posso consolar o senhor dizendo que todos nós da Umbrella tínhamos uma grande admiração pelo trabalho exercido por ele, como um pesquisador dedicado e talentoso, e sua contribuição à empresa, como também sua personalidade amigável, fará falta a todos nós." Analisei o cara o tempo todo. Ele era um burocrata, um daqueles funcionários de terno de vital importância para o funcionamento suave da empresa. Ele provavelmente já aumentou várias vezes a verdade em seu trabalho, mas não acho que ele seja um mentiroso. Ele realmente acredita que o Billy está morto. Levantei-me.

"Infelizmente o corpo do Billy nunca foi encontrado", disse, tentando forçar ele, "Eu digo, sem corpo nunca saberemos o que aconteceu, o que levanta uma certa dúvida..."

"Eu garanto que não existe nenhuma dúvida em relação a isso. Todos os corpos recuperados estavam muito danificados, a ponto de serem irreconhecíveis. O legista teve que literalmente adivinhar que parte do corpo pertencia a quem. É possível que uma parte do Sr. Rabbitson tenha sido enterrada no caixão de outra pessoa."

"Mas você não pode ter certeza que alguma parte do Billy tenha sido enterrada, já que estavam irreconhecíveis."

"Sr. Redfield, mesmo que seu amigo tenha sobrevivido ao acidente ele teria morrido afogado ou congelado, perdido no meio do lago." Pedi licença.

"Eu tomei muito do seu tempo Sr. Johnson, se qualquer coisa em relação ao Billy surgir, gostaria que o senhor ligasse me avisando."

"Certamente. Poderia me informar seu endereço e número de telefone, por favor?" Eu pensei em dar o endereço da minha casa, assim ele não saberia que sou um policial, mas então cheguei a conclusão que não adiantaria mentir agora, afinal sem dúvida alguma irei encontrar ele durante o processo de investigação e não ganharia nada mentindo.

"Estou com a unidade S.T.A.R.S. do DP da cidade de Raccoon", eu disse, escrevendo abaixo o número da central. "Talvez você já tenha ouvido sobre nós." Ele me olhou surpreso, mas com uma voz bem entoadada falou:

"Sim, certamente, e digo que é uma honra falar com um dos membros da elite da luta contra o crime em Raccoon." Enquanto saía, falei :

"A honra é toda minha Sr. Johnson. A Umbrella Corp sempre nos deu suporte e somos gratos por isso."

"De modo nenhum." Nos cumprimentamos e disse-mos adeus, enquanto me virava em direção à porta. Então, quando estava no meio do caminho, dei uma alfinetada:

"Ah, tem mais uma coisa. Se o Billy realmente estiver morto, eu acho então que posso cancelar a assinatura de todas essas publicações científicas em seu nome?..." A pergunta pareceu chocá-lo, o que eu pretendia.

"O que você quer dizer com se ele estiver morto? Por que você ainda duvida disso?"

"Eu duvido de tudo, Sr. Johnson" disse, abrindo a porta, "Afinal, eu sou um policial!"

Capítulo Cinco: Mortos Vivos?

Minha primeira parada foi em casa. Eu precisava de uma camisa nova e de alguma coisa. Não consegui nenhum dos dois, ao invés disso encontrei um jornal da tarde me esperando nos degraus da minha casa. A matéria da capa falava sobre mim: "Oficial dos S.T.A.R.S atropela assassino".

Eu não "atopelei" o assassino, apenas o descobri. Existe uma diferença muito grande nisso. Maldito repórter. Peguei o jornal e levei para dentro. Fui para minha cadeira, com imitação de couro, e comecei a ler o artigo da capa. A partir do parágrafo do meio estava a ponto de fritar alguém de tão irritado que estava. O escritor me chamou de tudo, até de incompetente porque "enquanto saía numa corrida idiota o assassino fugia". Isso é muita porcaria par agüentar. Para piorar ainda mais, na matéria o repórter citou Brian várias vezes. Obviamente o cara não conseguiu segurar o seu ego. Parecia que ele já estava preparando o seu discurso de prefeito.

Eu joguei a porcaria do jornal no lixo e fui ver as mensagens que tinha na secretária eletrônica. Havia oito mensagens esperando, seis de repórteres, uma da minha irmã, Claire, e uma do comandante, Albert Wesker. Eu fiz uma nota mental para ligar para a Claire e ignorar o resto. Enquanto estava escutando a última mensagem, senti um calafrio no meu pescoço. De repente tive aquela sensação que você tem quando sente que tem alguém está te observando. Olhei o redor, mas não tinha ninguém na sala. Olhei na casa inteira, mas não tinham ninguém em nenhum canto.

Talvez eu estivesse começando a ficar paranoico, mas mesmo assim ainda sentia que alguém ou alguma coisa esteve na minha casa, ou que ainda estava lá. Eu entrei em meu quarto e fui no meu baú de mogno onde eu guardo minha Remington 12 e minha pistola de Colt-45. Trouxe ambas as armas para a sala e carreguei-as. Estava afastado da janela e colocando o último cartucho na 12 quando senti que continuava sendo vigiado. Sentia que tinha alguém olhando fixamente para mim, parecia que tinha carvão em brasa nas minhas costas.

Eu me virei e olhei fixamente pela janela, mas não havia nada lá fora, a não ser folhas sendo carregadas pelo vento. Eu virei para trás para pegar a 12 quando ouvi o som do o vidro quebrando e, ao mesmo tempo, vi algumas mãos passando pela janela. Antes que eu pudesse me virar, elas me pegaram pelo pescoço, por trás. As mãos eram fortes e pareciam vigas de aço esmagando meu pescoço.

Incapaz de retirar essas mãos do meu pescoço, já não conseguia respirar e estava prestes a desmaiar com falta de oxigênio. A arma então caiu da minha mão e derepente, como se todos os túmulos do cemitério de Raccoon tivessem sido abertos, comecei a sentir o cheiro de podre, cheiro carne humana podre. Eu conseguia ver o braço estendido da criatura. A pele tinha deixado de ser branca e passou para preta, e ambos os braços foram cobertos com vários cortes profundos. Já tinha visto braços como aquele antes em uma vítima que foi assassinada e seu corpo foi descoberto vários dias depois de sua morte.

Meu sangue parecia ter virado gelo. Eu estava sendo atacado por alguma coisa que se parecia e cheirava como um corpo humano. Enquanto tentava retirar essas mãos do meu pescoço, derepente um pedaço grande de carne veio na minha mão, que revelava músculos e tendões abaixo da pele. Já estava começando a desmaiar, tinha que fazer algo para sair daquela situação, tinha que retirar essas mãos do meu pescoço. Um bar? Perto da janela estava o mini bar, em encima do balcão uma garrafa de Jack Daniels.

Peguei-a e joguei pelo meu ombro, onde provavelmente estaria a cabeça dessa criatura. Um grito bem alto e meio humano de dor correu pela sala, enquanto a criatura soltava meu pescoço e saía da janela. Peguei a 12 e saí correndo pela porta. Estava determinado a acabar com a raça daquela coisa antes que ela conseguisse se recuperar. Do lado de fora a sensação de morte e podridão era ainda mais forte. Eu girava a 12 de frente para trás enquanto me aproximava da janela. Estava pronto para encher a criatura com 12 balas, só tinha um problema: ela não estava mais lá. Apenas os cacos de vidro e as marcas de que alguma coisa esteve ali.

Totalmente confuso, estava a ponto de entrar em casa quando eu ouvi um ruído que vinha das árvores perto da minha propriedade. Virei-me e ouvi um segundo som, mais alto desta vez. Parecia um galho quebrando ou algo do tipo que agarra. Entrei em alerta e, segurando a 12 com as duas mãos, gritei naquela direção:

"Saia daí ou eu vou atirar!"

"Chris, pelo amor de Deus, não atira! Sou eu."

"Eu quem?" Uma figura familiar surgiu das árvores.

"Jill, seu idiota." Eu coloquei a 12 para baixo.

"Como eu iria saber que era você? De qualquer maneira, o que você estava fazendo se escondendo entre as árvores?"

"Eu não estava me escondendo, peguei apenas um atalho para chegar à sua casa. Minha Harley quebrou a aproximadamente uma milha daqui." Ela parou por uns instantes e perguntou:

"Que fedor terrível é esse?"

"É uma longa história Jill", eu disse, não querendo dizer que tinha sido atacado por um defunto. Imaginei que, como membro da equipe S.T.A.R.S., ela encontraria a resposta para essa pergunta rapidinho.

"Olha, tenho algo super importante para fazer. Posso deixar você em algum canto?" Jill ficou com um olhar do tipo da Rocha de Gibraltar, um fixo, que diz que somente a destruição total do planeta iria tirá-la dali.

"Por que você está tão ansioso para se livrar de mim?"

"O que faz você pensar isso?"

"Pare com essa porcaria Chris. Eu te conheço, você está trabalhando em alguma coisa, mas não quer revelar. Você sempre foi um lobo solitário."

"E você quer se juntar a es se lobo?"

"Eu mataria por isso!" Eu não precisava perguntar quem ela mataria.

"Você é quem sabe..." Jill, é uma pessoa bonita, mas sempre consegue me ameaçar. "Você está dentro."

"Apenas isso?"

"Apenas isso. Vamos, no caminho eu te conto tudo o que está acontecendo."

"Para onde estamos indo?"

"Isso faz parte da história." Eu liguei o Shelby, pisei no acelerador e saí cantando pneus no gramado da frente. O esportivo saiu berrando pela estrada, rápido que nem um foguete, jogando Jill para trás em seu banco.

"Que danado é isso? O Batmóvel?", gritou, através do ruído do vento.

"Havia uma chamada de Wesker na minha secretaria eletrônica.", falei, "Você sabe o que ele quer?"

"Sua cabeça na parede dele."

"Algum motivo particular?"

"Você poderia fechar a janela para que eu possa ouvir alguma coisa?" Fechei-a.

"Melhor agora?"

"Graças a Deus sim, mais cinco minutos e eu teria que usar pelo resto da minha vida um pacote da bateria atrás de minhas orelhas!"

"Então, porque o Wesker está tão irritado assim?"

"Por diversas razões. Número um: Brian está querendo saber dele para onde você foi depois dos assassinatos. Você não explicou isso a ninguém, inclusive a mim."

"E qual seria a segunda razão?"

"Aparentemente o chefe do departamento de recursos humanos da Umbrella ligou para o Brian para queixar-se sobre sua visita imprevista. Naturalmente, você não utilizou os caminhos normais e Brian simplesmente teve uma crise de nervos."

"Então deixe -me adivinhar: Brian ligou para o Wesker e esquentou a orelha dele, agora ele está furioso comigo."

"Você sabe como Wesker é super controlado. Ele está furioso, mas você nunca pode saber pela face dele ou pela maneira de agir. Ele é suave como seda e forte como aço."

"Alguma coisa a mais que eu deva saber?"

"Sim. Wesker mandou levar você pessoalmente ate a central."

"Então era por isso que você estava indo para minha casa..."

"Isso. O homem está querendo ver você o mais rápido possível."

"Ele vai amar saber que enquanto ele estava esperando nós fomos dar um passeio."

"Para o nosso bem é melhor que você saiba o que está fazendo Chris! Você sabe do que eu estou falando?"

"Se nós descobrirmos algo importante seremos os queridos da mídia, Brian e Wesker não vão ser atrever a mexer com agente, mas se chegarmos com as mãos vazias vão haver duas cabeças penduradas na sala do Wesker!"

"Se é para eu ser decapitada viva, seria bom eu saber por que, você não concorda Chris?" Durante os dez minutos seguintes contei tudo o que sabia.

"Isso é tudo que eu posso contar para você.", finalizei, "Estou certo que meu velho amigo, Billy, não está apenas vivo como também ele tem alguma coisa haver com os terríveis assassinatos que aconteceram."

"É tudo tão fantástico...", Jill disse, "Se eu não te conhecesse diria que você inventou tudo isso."

"Eu só espero que seja verdade.", disse.

Nós propusemos várias teorias do que estava acontecendo, depois ambos ficamos em silencio profundo enquanto nos aproximávamos da cabana do Billy. Poucos minutos depois nós cruzamos uma ponte e estávamos chegando perto do local. Enquanto saíamos do carro, olhei para a área em torno do estacionamento.

"Nenhuma marca de pneu", observei. "Parece que ninguém veio aqui por um bom tempo." Jill chegou na porta da frente da cabana, se virou e falou:

"Choveu ontem à noite Chris, a legião francesa poderia ter passador por aqui e mesmo assim não teria uma marca sequer.

" Eu me sentia realmente um burro. Um momento depois, senti-me ainda mais burro quando tentei abrir a porta da frente e vi que estava fechada, Jill não conseguiu resistir.

"Você esqueceu de pegar a chave com a Rose, não estou certa?"

"Sim, você também é tão cruel..." Jill olhou para cima, respirou bem fundo e pegou um canivete do bolso. Foi até a fechadura e dois segundos depois a porta estava aberta.

"Depois de você Chris", ela falou, com aquela voz cínica. Tive que engolir meu orgulho e passei por ela. Dentro da cabana o ar tinha um cheiro de coisa velha, como se fosse uma mala que estivesse há muito tempo lacrada.

"Billy!", eu gritei, "Você está aqui? É o Chris!" Apenas o eco me respondeu. Virei-me em direção à Jill. "Eu vou para o segundo andar, você vasculha aqui em baixo."

"Espera Chris", falou apontando em direção a várias latas de cervejas jogadas no chão. "Essas latas parecem serem bastante novas!" Eu me aproximei e peguei uma.

"É a marca favorita do Billy. Não que isso prove alguma coisa. Ok, continuaremos com o plano, estou indo para o segundo andar." Vasculhei os dois quartos e o banheiro no segundo andar. Voltei então para o térreo e vi Jill vindo pela porta da cozinha. "Encontrou alguma coisa?", perguntei. Jill balançou a cabeça.

"Nada fora de lugar. E você?"

"Zero. Talvez devêssemos..." parei no meio da sentença, um ruído de terror primal entrou pela sala, o cheiro de podridão também. Jill também sentiu. Ela olhou para mim, em pânico.

"São eles, não são?"

"Sim. Agora silêncio. Precisamos ouvir, saber de que direção estão vindo." Momentos depois os ouvimos, lá fora, no jardim. Mas não era um som normal, pareciam que eles não tinham força para levantar os pés, e não parecia que era apenas um, e sim de quatro à cinco! Nós estávamos parados, olhando atentamente para a porta da frente. Do lado de fora um coral de gritos e ruídos começaram a surgir. Um som diabólico dos mortos. Nos preparamos para o ataque e segundos depois as criaturas entraram. Eles vieram em nossa direção como um bando de Pit-Bulls de duas pernas. Eu conseguia ouvir os gritos da Jill enquanto ela batalhava por nossas vidas. Durante a luta com duas criaturas, consegui olhar para o rosto deles pela primeira vez. Tinham a face toda melada de sangue, o queixo totalmente quebrado e os olhos pareciam um tipo de inseto. No lugar de caninos humanos tinham dentes longos, a ponto de conseguir triturar um corpo humano. Consegui arrancar o queixo de uma das criaturas, o cheiro da morte era insuportável. Estava perdendo a batalha com a criatura, e julgando pela voz desesperada de Jill, ela também. Já estava preste a desistir quando ouvi uma voz familiar.

"Atire neles Chris!" No canto do meu olhar eu consegui ver o Billy perto da porta da cozinha. "Eles não são humanos", gritou, "São zumbis!" Usando o pouco de força que me restava consegui pegar minha 12 e "Boom! Boom!".

Os dois tiros partiram os zumbis no meio, mas mesmo assim o resto da criatura continuou a vir em minha direção.

"Atire na cabeça deles Chris", Billy gritou. "É a única maneira de matar um zumbi." Apontei para cabeça da besta, e "Boom!". A força do tiro foi tão grande que fez cacos de sua cabeça irem parar na parede do outro lado da sala. Mirei na cabeça do zumbi que estava atacando Jill e detonei a sua cabeça também. De repente ela caiu no chão. Corri para segurá-la.

"Você está bem?"

"Sim, eu acho", ela sussurrou, colocando a mão no pescoço, falou, "Eu preciso de um minuto." Um grito terrível me trouxe de volta ao mundo real. Estava vindo do Bill; três zumbis o tinham cercado. Eles estão atacando violentamente seu pescoço, com seus dentes super afiados. Uma das mordidas abriu o pescoço do Billy e encheu o seu peito de sangue.

"Vamos", eu gritei levantando Jill, "Nós temos que tirar esses zumbis de perto do Billy!"

"De-me sua magnum Chris!", Jill gritou. Eu dei para ela a pistola.

"Nós temos que concentrar os tiros. Mire na cabeça deles e esvazie sua munição, entendeu?"

"Entendido!"

"No três! Um... Dois... TRÊS!" O fuzilamento de nossas armas detonaram os zumbis mandando-os para longe do Billy. Corremos em sua direção e o seguramos com nossos braços, levando-o para a cozinha. A Jill fechou a porta atrás de nós e deitamos meu velho amigo no chão. Juntos, Jill e eu conseguimos colocar alguns móveis para impedir a entrada das criaturas, depois fomos ficar ao lado do Billy.

"Agüente firme, amigo", disse, "Nós levá-lo ao hospital, você vai sobreviver, tem que pensar assim Billy! Você vai conseguir!"

"Não... não adianta", Billy falou, com sua voz saindo pelo buraco em seu pescoço. Oh, Billy...

"Tenho pouco tempo, então presta atenção e escute!" Jill e eu olhamos um para o outro, Billy estava certo, não iria conseguir sobreviver. O melhor que poderíamos fazer seria ouvir o que ele tinha para contar.

"Ok, Billy", falei suavemente. "O que você quer nos contar?"

"Eu escapei."

"Escapou? De onde?"

"Do laboratório de pesquisa secreto", ele respirou. Um pouco de sangue começou a escorrer pelo canto da sua boca. "Eu fui o único... Escapei." Minha mente estava confusa, mas pedaços do quebra-cabeça começavam a se encaixar. Se o Billy estava sendo perseguido por seu antigo chefe, eles estavam confiantes que ele faria uma ligação para um amigo confiável, e não demorou muito tempo até descobrirem que esse amigo era eu. Eles provavelmente grampearam minha

linha e sabiam que eu iria me encontrar com o Billy no Victory Lake. Obviamente eles chegaram primeiro e plantaram aquele colar. Billy estava já apagando, sabia que ele não iria durar muito tempo.

"A pesquisa que você estava trabalhando, ela está conectada a esses zumbis, certo?" Ele balançou a cabeça fracamente.

"Nós fomos forçados a criar um vírus."

"Que tipo de vírus?", Jill perguntou.

"T-Virus. Transforma humanos em zumbis." O sangue estava correndo pela boca dele como se fosse um rio.

"Billy, você tem que nos contar como parar com isso."

"Não... Não tem como parar..." Um último suspiro saiu dos pulmões do Billy e depois ele morreu... Olhei para meu amigo de infância por um longo e terrível momento, depois fechei os seus olhos.

"O que nós vamos fazer Chris?", Jill falou.

"Vamos correr para o carro. Já carregou a arma?"

"Sim."

"Ok, nós vamos sair pela porta dos fundos. Eles ainda estão na sala, então não vão nos ver até chegarmos ao estacionamento. Assim que nos chegarmos ao canto da casa, abra a porta da frente, eu quero colocar uma cortina de fogo para evitar que eles cheguem perto da gente. Pronta?"

"Vamos lá!" Liderei o caminho através da porta dos fundos e também pela lateral da casa. No canto da casa, nós paramos, pegamos nossas armas e começamos atirar que nem loucos. Enquanto corríamos em direção ao carro, o barulho da arma e os gemidos das criaturas eram altíssimos. Durante esses tiros, provavelmente uma das balas acertou o botijão de gás e "Boom!", vieram cacos de zumbis até próximo ao carro, mesmo assim um zumbi vivo chegou perto de nós e, com um tiro bem dado, a Jill mirou em seu rosto e detonou com sua cabeça! Chegamos no Shelby, liguei o carro e ouvi o barulho animal daquele motor. Enquanto isso mais zumbis se aproximavam da gente. Os dois últimos já tinham atravessado o jardim e estavam próximos do carro, foi então que pisei no acelerador e fui de encontro à eles. Com o impacto ele foi parar do outro lado da ponte, próxima à cabana. Coloquei cinco milhas de distância entre nós e os zumbis antes de reduzir a velocidade.

Olhei para a Jill. A face dela ainda estava pálida, isso foi o suficiente para eu falar para ela:

"Estou feliz que você estava comigo!"

"Eu não."

"Não, é verdade. Se eu estivesse sozinho ninguém iria acreditar que eu fui atacado por zumbis. Isso é muito surreal, mas com duas testemunhas o pessoal vai ter que pelo menos ouvir o que agente tem para contar. Eu não posso esperar para ver a cara do Wesker quando nós fizermos o nosso relatório. Eu nunca vi ele perder a calma, mas tendo um pacote de zumbis na jurisdição dele acho que vai fazer algum efeito." Sorri.

"Não conte com isso, o homem é uma rocha! Você acha que ele vai acreditar na gente?"

"Ele têm que acreditar", disse. "Se alguém esta usando um vírus para criar zumbis, vamos precisar do Wesker e todos os outros membros dos S.T.A.R.S. para pará-los."

Capítulo Seis: S.T.A.R.S. Entram em ação

O escritório dos S.T.A.R.S. estava no caos total quando chegamos. Em um canto, o agente Richard Aiken, com 23 anos, era o expert em comunicações da unidade, estava gritando ao telefone de campo. Enquanto, isso na outra sala, o capitão Wesker estava andando para um lado e para o outro, extremante irritado. Ele travou a vista em nós, irritado com a situação. Foi então, para trás da lixeira e começou a chutá-la. Obviamente ele não estava gostando nem um pouco do que estava acontecendo e ainda nem tínhamos contado sobre os zumbis.

Aiken de repente começou a gritar ainda mais alto, estava curioso querendo saber com quem ele estava gritando...

"Bravo Team, aqui é a central dos S.T.A.R.S chamando, vocês estão ouvindo?", esperou dez segundo e tentou novamente, "Bravo Team aqui são os S.T.A.R.S chamando, respondam Bravo!" Mais dez segundos e nada, Aiken acionou o botão de enviar pela terceira vez.

Comecei a ter um mau pressentimento no começo do meu estômago, alguma coisa ruim estava para acontecer. Cruzei a sala e comecei a falar com Wesker.

"Qual é o problema capitão?" Ele olhou para mim sem dizer sequer uma palavra, os músculos de seu maxilar tremiam de uma forma assustadora, como se ele não conseguisse falar devido a tragédia que estava para acontecer à equipe ST.A.R.S. Finalmente ele conseguiu se controlar. Colocou a mão no meu ombro e falou:

"O time Bravo sumiu, sem deixara pistas." Levei um tempo para entender isso:

"Isso não é o triângulo das bermudas capitão, um time altamente treinado não desaparece no ar."

"A equipe Bravo conseguiu. Venha aqui que vou te mostrar algo." Wesker conduziu-me através da sala até um mapa na parede da cidade de Raccoon. Uma disposição de pinos coloridos deu forma a um círculo em torno de uma vizinhança na parte noroeste da cidade.

"Cada um daqueles pinos representa uma local de crime onde aconteceram os assassinatos", ele disse. Reconheci essas regiões devido a minha investigação. "Se você observar, os pinos cercam uma área específica, quase como um alvo em forma de um olho de touro". Analisei o mapa. Os pinos estão circulando um lote de terra com uma estrutura grande no centro.

"O que é esse edifício no meio?"

"É uma velha mansão feita para os convidados da cidade. Sentada no centro dos incidentes, pareceu lógico que o assassino ou assassinos possam estar escondidos lá. Assim, aproximadamente três horas atrás mandei a equipe Bravo ir investigar." Wesker passou a mão na cabeça de uma forma frustrada. "Não voltaram, nenhum deles!"

Respirei fundo, estava na hora de dizer ao capitão o que estava acontecendo:

"Jill e eu tivemos uma perseguição aos assassinos", eu disse. Wesker, com seu olhar fixo, falou:

"Você viu os assassinos? De perto?"

"Muito perto capitão."

"Como eles são? Eu chamarei um desenhista agora."

"Não será necessário, senhor. Ninguém terá problema em reconhecer os assassinos."

"Você quer me dizer por que?"

"São zumbis, capitão. Mortos-vivos." Nos dez minutos seguintes, disse tudo ao Wesker: sobre o telefone do Billy, a pesquisa secreta e finalmente o T-Vírus, que transforma animais em bestas assassinas e seres humanos em zumbis. A Jill confirmou tudo o que eu disse e contou como escapamos da cabana do Billy. Wesker permaneceu calado por diversos minutos depois que nós terminamos nossa história. Finalmente ele olhou para nós e falou:

"É inacreditável o suficiente para fazer sentido. Um cientista chefe de pesquisa é forçado a trabalhar num projeto secreto e algo sai errado, muito errado. O pesquisador, Billy, termina criando um vírus diabólico que transforma pessoas normais em robôs assassinos sem alma."

"Então, o que faremos capitão?", perguntei.

"Nós vamos ao local onde a equipe Bravo sumiu."

"Como assim nós?"

"A equipe Alpha inteira". Ele fez um movimento circular com seu dedo para indicar Jill, Barry, Richard e eu. "Todos nós aqui, mais Chambers, Frost e Vickers. Vamos para o heliporto, o helicóptero está nos esperando."

Dez minutos depois eu me encontrava olhando para baixo, vendo os telhados caídos da mansão. O lugar parecia gigantesco do helicóptero, um empilhado de portas, fechaduras, janelas, cortinas, escadas e salas. Enquanto o helicóptero descia, víamos a entrada da mansão. Momentos depois tínhamos aterrissado no que seria o antigo gramado da mansão. Cuidadoso como sempre, Wesker nos manteve na cabine enquanto as hélices do helicóptero não paravam. O motor já estava quase parando quando outro barulho o abafou, um grito horrível, parecia que vinha do inferno. Eu conseguia sentir o medo do helicóptero agora, via através das faces congeladas das pessoas ao meu redor.

"Redfield, Valentine", Wesker sussurrou, "Alguém de vocês sabe quem está fazendo esse barulho?"

"São os zumbis, capitão", eu disse, olhando fixamente para os olhos da Jill, "Eles estão nos deixando saber que estão aqui!" Assim começa a saga Resident Evil.

Conceitos Básicos

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. RE-RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que você não está familiarizado. Esses conceitos e termos são usados no sistema de combate e poderes.

Personagens/ Pc: antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem/Pc, conforme desejar, de acordo com o mestre. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem **não vai jogar** os dados ou consultar tabelas, da mesma forma que o Jogador **não vai** pular pela janela ou lutar com um Tyrant.

Ficha de Personagem: planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagem (EM Sistema Daemon) se encontra no fim deste net-book. Ela **não** deve ser preenchida; cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar uma Aventura. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou quatro horas, ou muito longa, exigindo sucessivos dias(sessões) de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

NPCs: (Non Player Character), Personagens Não-Jogadores. Termo emprestado de outros RPGs para designar Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são: **Força, Constituição, Destreza e Agilidade.** E os mentais são **Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.** Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente 3D,

com Atributos variando de 3 a 18 (Ver Dados de Comparação).

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima ou estabelecer que em uma jogada de um dado de 6 lados que os resultados 1 e 2 valem 1, os resultados 3 e 4 valem 2 e os resultados 5 e 6 valem 3. 1d100 quer dizer dois dados de 10 faces, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número de 1 e 100. Um resultado 00 significa 100.

Cronômetro: Ao invés de dados de 10 faces, você pode utilizar um cronômetro digital que marque centésimos de segundo. Para utilizá-lo, basta apertar a tecla "start", contar até 3 e apertar a tecla "stop". Não importa os valores marcados em segundos, apenas os valores marcados em centésimos de segundo, que variam entre 00 e 99, exatamente como em um d100.

Dados de Comparação: É uma forma comparativa de estimar o quão poderosos os Personagens e as criaturas são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 faces (d6) um Personagem possui naquele Atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os Atributos, o que o dará uma variação de 3 a 18 em seus Atributos. Um B.O.W. pode possuir força de 4d+9, o que o daria a ele valores de 13 a 31.

Pontos de Vida, ou PV: É a forma como representamos a "energia" que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 PVs. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

Dano: Quanto um Personagem é ferido ele perde PVs, dizemos que ele recebeu x de Dano. Quando os PVs do Personagem chegam a 0, ele desmaia e começa a perder 1PV por rodada até chegar a -5, quando o Personagem morre.

Perícia: Determina o que seu Personagem é capaz de fazer. Ele pode saber usar uma pistola, ou ser um excelente jornalista. É a Perícia que diz o quão bom é seu Personagem em fazer determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem.

Perícias com armas: Determina o quanto o seu Personagem sabe manusear determinada arma. É composta de dois valores, ataque e defesa. (Por exemplo, *Faca 36/55*). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está

l lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de combate.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso é um lutador é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, o **Sistema Daemon** utiliza níveis para comparar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 15 mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas o poder. A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, ganha 25 pontos de Perícia bem como 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui.

Pontos de Aprimoramentos: São pontos que um Jogador possui para “refinar” a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder; e depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramentos por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar Personagens muito poderosos.

Rodada: Medida de tempo que se equivale aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

Teste: Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Ataque ou Defesa: No Sistema Daemon, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

Índice Crítico: Divida o valor de Teste por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um ponto vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, neste caso, é jogado *duas vezes, ou multiplicado por 2*, e depois soma-se bônus por força e outros. Por exemplo: alguém possui faca 50/30., acertará um golpe

crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

Live Action: Ação ao Vivo. Regras para jogar com Personagens como se fosse teatro, ao invés de simplesmente sentar ao redor de uma mesa e interpretar.

Kit: Conjunto de Aprimoramentos e Perícias que definem uma profissão ou carreira. Seu uso não é obrigatório, mas facilita ainda mais a criação de um Personagem.



Criação de Personagens

Na maioria dos RPGs, os Jogadores são os únicos responsáveis pela criação de seus Personagens. No Sistema Daemon isto também é permitido, mas recomendamos que os Personagens sejam construídos apenas pelo Mestre ou com grande participação deste. Isso ajuda a conseguir um grupo lógico e coeso: jornalistas, universitários, policiais, agentes do governo, detetives particulares, astronautas ou marinheiros.

Personagens deste net-book sobre RESIDENT EVIL são construídos utilizando as regras do Sistema Daemon.

Você sabe, o Personagem não!

Interpretar um papel é bem mais do que umdar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa. Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela lembraria. Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu Personagem é uma pessoa que está apenas começando a descobrir a verdade sobre o mundo. Ele sabe muito pouco, ouviu rumores, presenciou cenas confusas.

Você, por outro lado, conhece mais sobre o mundo de Resident Evil. (porque leu aqui ou em outro lugar).

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O Personagem provavelmente sabe que existem os B.O.W.s mas dificilmente saberá de início como derrotá-los.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. SIM, Sacaneie! O Mestre PODE e DEVE fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas aqui podem se arrepender mais rápido do que imaginam.

Passo 1: Campanha e Cenário

Este primeiro passo servirá para determinar o tipo de Personagens a serem criados, bem como limitará a escolha de Perícias e Aprimoramentos compatíveis com a época escolhida. Assim se evita Personagens com Atributos exagerados em uma Campanha de Terror, ou Personagens com atirar com metralhadoras em uma Campanha medieval... O Mestre sempre deve vetar Perícias ou Aprimoramentos que julgar não são compatíveis com a época e Local escolhido para o Início da Campanha.

Tipos de Campanha

Este são alguns tipos comuns de Campanhas de RPG. Naturalmente, as possibilidades são infinitas. Crie seus próprios cenários de jogo e surpreenda seus Jogadores.

Realista/Terror: Os Personagens começam com 101 pontos de Atributos (entre 5 e 18), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial. Geralmente são ambientados na época moderna (dias de hoje), mas pode ser realizado em qualquer período. Ex: TREVAS, INVASÃO e INIMIGO NATURAL e este net-book.

Horror Medieval : Um dos favoritos dos Jogadores. Os Personagens começam com 101 pontos de Atributos (5-18), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos de Perícias e pelo menos 1 inimigo inicial. Ex. ARKANUN

Espionagem/Heróico: Os Personagens começam com 111 pontos de Atributos (entre 5 e 20), 6 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Começam com pelo menos dois inimigos iniciais. Geralmente são ambientados na época contemporânea.

Outros Ambientes: O Sistema Daemon possui regras genéricas podendo ser utilizado em qualquer tipo de ambientação. Além dos exemplos acima o Mestre pode ambientar sua Campanha em outros tempos e locais, como por exemplo à II Guerra Mundial, Egito antigo, Piratas, Japão Feudal, Renascença, Império Romano, Aventuras Futuristas, Guerra do Vietnã entre tantos outros.

Passo 2: Passado

Imagine o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um Personagem coerente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu objetivo na vida. Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os Jogadores na construção de seus Personagens.

História

1. Qual é o nome dele?

2. Quantos anos ele tem?
3. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
5. O que sente sobre eles?
6. Os pais dele ainda estão vivos?
7. Se sim, como e onde eles vivem?
8. Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes).
9. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
10. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
11. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
12. Ele recebeu educação formal? Se teve até onde ela foi?
13. Como ele aprendeu o que ele faz hoje e a ser o que ele é?
14. O que seu Personagem faz para viver?
15. Por que ele escolheu essa profissão?
16. Como ele é fisicamente em detalhes?
17. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

Objetivos / Motivação

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?
3. Qual É a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?
4. Qual É a atitude dele em relação as outras pessoas?
5. Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de pessoas?

Gostos e preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que coisas ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum animal de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?
8. E que tipo de amante?

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá? Quais são os problemas comuns lá?
4. Como é sua rotina diária?

O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao Jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

Nosso personagem-exemplo será João de Brás Hudson, um policial nascido na cidade de Manaus, Brasil. Filho único, João perdeu a mãe durante os eventos da cidade de Raccon, é sargento da policia estadual do Amazonas. João possui uma namorada chamada Simone e alguns amigos com quem sai nos dias de folga.

João faz parte de uma força tarefa que investiga um onda de assassinatos que está ocorrendo em uma cidadezinha que fica sete horas de barco de Manaus. Ele está investigando o caso que pode ser o mais importante de sua carreira: Nas últimas três semanas, sete corpos de moradores com idades variando entre 5 e 39 anos foram encontrados abandonados na praia de um igarapé, com diversas marcas de cortes, que lembravam as garras de uma onça-pintada.

A polícia suspeita de um serial killer, mas João acredita que existe alguma coisa além, por trás desses assassinatos. Pois a cidade têm um laboratório da Umbrella. Seria apenas paranóia?

Passo 3: Atributos

Como estamos trabalhando com uma Campanha Realista, os Personagens possuirão 101 pontos para distribuir em seus 8 Atributos, sem contar com modificações posteriores.

Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua Campanha...

Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito **Valor Original**. A segunda coluna, **Valores Modificados** só deve ser preenchida se o Personagem possui algum tipo de Aprimoramento, Perícia ou Equipamento que modifique tais valores (Por exemplo, um bracelete mágico que aumente sua Força para 19 ou um equipamento tecnológico que aumente sua Destreza para 16). De qualquer forma, isto só será feito mais tarde...

Os números de Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, **multiplique o Atributo por QUATRO**.

Atributos	Valor Original	Valor Modificado	Teste Normal
FR	11	11	44%
CON	10	10	40%
DEX	13	13	52%
AGI	12	12	48%
INT	14	17	68%
WILL (FdV)	12	12	48%
PER	16	16	64%
CAR	13	13	52%

TOTAL 101

Passo 4: Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. No caso desta Campanha, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento, (podendo chegar até a 8 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta).

De acordo com a história de seu personagem Leishmaniose, decidiu escolher os seguintes Aprimoramentos, com os custos já calculados. Sua ficha vai ficar assim:

Aprimoramento	Custo
Kit Investigador de Polícia *	3pts de Aprim, 220pts de Perícia
*Armas de fogo	*2
*Contatos (Polícia, IML, DETRAN)	*1
*Pontos Heróicos	*2
Saúde de Ferro	1
Recursos	1
Vontade de Ferro	2
Fobia (Aracnofobia, medo de aranhas)	-1
Inimigo	-1

Total 5
Os marcados por * significam que compõem um kit, tendo então um custo único.

Passo 5: Profissão e Perícias

Dependendo da época da Campanha, tipo de Aventuras e tipo de grupo, existem infinitas possibilidades de profissões para escolher. Nos anos 90, a quantidade possível de empregos, subempregos ou bicos que uma pessoa pode fazer é extenso demais para ser listado aqui.

Assuma que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde, é claro, não atrapalhe a Campanha ou o Background dos outros Personagens).

Uma profissão não é obrigatória. Dependendo da época da Campanha, elas podem nem mesmo existir! E dependendo do mundo de Campanha, até mesmo este conceito pode estar ultrapassado...

Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

$$\text{Pontos} = 10 \times \text{Idade} + 5 \times \text{INT}$$

OBSERVAÇÃO: Recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de Perícia brutos (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

João de Brás possui 33 anos e INT 14 (400 Pts no total).

Perícia	Gasto	Atributo	Total
*Revolver	30%	13	43
*Pistola	30%	13	43
*Defesa Pessoal	20/40	13	33/43
*Tonfa	20/40	13	33/43
*Submetralhadora	20%	13	33
*Armadilhas	10%	16	26
*Ciência-Direito	20%	14	34
*Condução(Carros)	30%	12	42
*Escutar	10%	16	26
*Falsificação	30%	14	44
*Manipulação-Interrogatório	30%	14	44
*Manipulação-Intimidação	30%	12	42
*Manipulação-Impressionar	10%	13	23
*Manipulação-Manha	30%	13	43
*Pesquisa/Investigação	30%	16	46
*Procura	40%	16	56
Computação	20%	-	20
Inglês	20%	-	20
Primeiros Socorros	30%	14	44
Natação	20%	10	30
Condução-Moto	30%	12	42
Barco(motor de popa)	20%	12	32
Lancha	20%	12	32
Canoagem/barco a remo	20%	10	30

Passo 6: Perícias de Combate

Assim como as Perícias normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate possuem DOIS valores: o valor de ataque e o de defesa. Todos os Personagens começam com a Perícia Briga DEX/ DEX, mas pode aumentá-la com Pontos de Perícia. Exemplos de Perícias de combate incluem Artes Marciais (Karate, Judo, Aikido, Kung-Fu, jiu-Jitsu, Capoeira, etc.) e Armas Brancas (Espada, Lança Machado, Adaga, etc.)

Leishmaniose não precisou gastar nenhum ponto com essas Perícias, pois o kit escolhido as forneceu. Com os pontos restantes, ele escolhe outras perícias mais essenciais ou legais para Personagem. Personalizando-o.

Passo 7: PVs, IP

Agora é só uma questão de matemática.

Pontos de Vida são iguais soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por Nível. O

Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para DEX e AGI.

João tem Força 11 e Constituição 10. Somando-se e dividindo os pontos (e somando 1 ponto, pois João está no primeiro nível) chega-se a 12 Pontos de Vida. Hudson não usa armaduras de qualquer tipo, portanto seu Índice de Proteção é Zero, e sua Agilidade é 12, portanto sua Iniciativa é igual a 12.

Passo 8: Pontos Heróicos

Pontos heróicos funcionam como um reforço aos PVs do Personagem. São pontos que podem ser usados em situações que envolvam atos heróicos. O Personagem os adquire através de treino em artes marciais.

O Personagem João de Brás Hudson tem 2 Ponto Heróico, pois tem o Aprimoramento Pontos Heróicos 2 e está no 1º nível.

Passo 9: Equipamentos e Armas

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida. Existem sérias restrições legais a respeito, principalmente quanto as armas automáticas!

Somente Personagens que tenham o Aprimoramento **Armas de Fogo** podem possuir armas. O Mestre NUNCA deve deixar os Jogadores escolherem armas, Perícias ou equipamentos que não estão disponíveis no mundo de Campanha que criou.

João possui uma casa de três quartos em um bairro de classe média, sua herança, metade de uma locadora de vídeo, que sua namorada toma conta, um carro modelo 99 e dois computadores (sem nada especial neles).

Carrega sempre seu canivete- suíço e quando não está de serviço, costuma carregar um celular (que raramente usa), agenda de endereços, isqueiro e cigarros e calculadora.

João possui um revólver Tauros próprio que sempre mantém no porta luvas do carro.

Passo 10: Extras (opcional)

Este é apenas um Módulo Básico, com regras para criar personagens REALISTAS, mas alguns Mestres gostam de acrescentar elementos sobrenaturais, ficcionais ou fantásticos nas suas Campanhas.

Para isso, existem os chamados EXTRAS, que são habilidades fora do comum que alguns Personagens possuem.

O Sistema Daemon possibilita muitos tipos de Poderes Extras, de acordo com a Campanha que você pretende realizar.

Todos estes extras são 100% compatíveis entre si (ou seja, se você desejar rolar uma Campanha que tenha poderes PSI e FÊ, basta utilizar os livros que contenham regras para estes extras).

Entre eles, podemos destacar:

- Raças de Fantasia Medieval (TORMENTA, ARCÁDIA),
- Magia no estilo Feitiçaria (ARKANUN, TREVAS),
- Magia no Estilo Fantasia Medieval (TORMENTA),
- Rituais Místicos (GRIMÓRIO)
- Poderes PSIONICOS/PSI (INVASÃO),
- Poderes de FÊ (TORMENTA, INQUISIÇÃO)
- Cibernéticos (INVASÃO),
- Simbiontes e mutações (INIMIGO NATURAL),
- Poderes Angelicais (ANJOS),
- Poderes Demoníacos (DEMÔNIOS),
- Poderes Vampíricos (VAMPIROS MITOLOGICOS),
- Monstros (GUIA DE MONSTROS),
- Itens Mágicos (GUIA DE ITENS MÁGICOS),
- Armas e mais armas (GUIA DE ARMAS),
- Armas Medievais (GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS)

Todos estes livros podem ser encomendados no site da Editora Daemon: www.daemon.com.br

Outros cenários e suplementos, feitos por jogadores do Sistema Daemon podem ser baixados livremente. Visite nosso fórum para maiores explicações e troca de idéias, no mesmo site.



Os Atributos

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com ARKANUN, TREVAS, VAMPIROS, ANJOS e DEMÔNIOS e bem como com todos os RPGs lançados pela Daemon Editora.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de Campanha, para distribuir entre esses Atributos. Noventa e nove por cento das Campanhas de caçadores envolvem Personagens humanos, cujos Atributos variam de 5 a 18.

Atributos Físicos

Constituição(CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência ó ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida ó quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Força(FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição -- um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele É capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

Destreza(DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

Agilidade(AGI):

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos -- mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

Atributos Mentais

Inteligência(INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Força de Vontade(WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

Carisma(CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma moço profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

O Carisma também define a Sorte de um Personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o Jogador pode pedir ao Mestre que Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de "alto

astral” costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes ó como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e “levar no papo” uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 10 e 30. Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

De onde saíram estes números?

Apesar de sua simplicidade e praticidade, as regras desenvolvidas para o Sistema Daemon são o fruto de um complexo e elaborado sistema matemático desenvolvido por engenheiros da POLIUSP em 1992 para simulação de máquinas e equipamentos, mas que funcionava tão bem que decidimos utilizá-lo para toda a linha Arkanun/Trevas e posteriormente para toda a linha Daemon.

Os Atributos e Perícias seguem uma curva exponencial de fórmula $Y = K \times 2^{(Atributo/6)}$ onde K È o fator de conversão do Atributo e Y sua capacidade de realização. Isto significa, na prática, que os valores de Atributo DOBRAM a cada seis unidades (1D). Um Personagem que possua FR 17 tem o dobro da Força que um Personagem que possua FR 11 e assim por diante. E as Perícias, Atributos, Magias, Poderes e TUDO mais dentro do sistema encaixa-se perfeitamente neste mecanismo, sem a necessidade de milhares de tabelas para consultar.

Outra vantagem È que, por ser um sistema percentual, as regras de Live Action e Mesa são exatamente as mesmas, fato ÚNICO no mundo dos RPGs.

Kits de Personagens

O Kits ajudam a definir a profissão de um Personagem. Seu uso não é obrigatório, mas eles poderão ajudar na criação.

Aqui estarão antigos kits do Sistema Daemon e novos que se encaixam dentro do mundo de RE.

Advogado

Existem dezenas de ramos nos quais um advogado pode atuar, mas em RE, geralmente são advogados criminalistas ou estão relacionados de alguma forma com problemas da vara de família ou direito civil envolvendo contratos estranhos ou excêntricos. Muitas vezes acompanham clientes muito ricos em suas Aventuras e explorações.

Advogado

Custo: 2 pts de Aprimoramento, 220 pts. de Perícia.
Perícias: Artes (Atuação20%, Redação30%), Ciências (Criminalística 40%, Direito 40%, Filosofia 10%, Literatura 10%, Psicologia 10%), Etiqueta 30%, Idiomas (Nativo +20%, Latim 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%), Negociação (Barganha 20%, Burocracia 20%).
Aprimoramentos: Contatos 2, Biblioteca1, Recursos 2.

Cientista

É aquele gênio da ciência, capaz de manipular a realidade, através de análises e estudos que tragam comprovações concretas. Geralmente são aquele tipo de pessoa que só julga uma coisa real quando a vê com os próprios olhos e obtém um diagnóstico preciso de sua comprovação científica. Este é o modelo básico de cientista, que pode se desdobrar em várias ramificações, dependendo da sua especialidade.

Cientista

Custo: 2 pt. de Aprimoramento, 300 pts. de Perícia
Perícias: Ciências (Antropologia 15%, Astronomia 25%, Botânica 25%, Física 35%, Genética 30%, Herbalismo 35%, Matemática 25%, Química 35%, Zoologia 25%), Condução 20% Eletrônica 20%, Informática (Computação 25%, Internet 20%), Medicina (Primeiros Socorros 20%), Pesquisa/Investigação 35%.
Aprimoramentos: Biblioteca 1, Recursos e Dinheiro 1, Senso Numérico 1 e Pontos Heróicos 1.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Criminoso

Um Personagem criminoso pode ser um ladrão, assaltante, traficante (de drogas, armas ou pessoas), estelionatário, contrabandista ou assassino (ou pertencer a mais de uma dessas classes). Pode agir sozinho ou em quadrilhas, em benefício próprio ou como contratado por algum tipo de patrocinador. Personagens criminosos são procurados pela polícia e estão sempre

envolvidos em confrontos com outras gangues de traficantes ou com o crime organizado.

Ladrão (estilo gatuno)

Custo: 2 pts de Aprimoramento, 390 pts. de Perícia.
Perícias: Esquiva 40%, Armadilhas30%, Artes (Escapismo30%), Avaliação de Objetos 50%, Camuflagem 30%, Ciências (Direito 10%), Condução 40%, Disfarce 20%, Escutar 20%, Esporte (Acrobacia 20%, Escalar 30%), Furtividade 30%, Falsificação 40%, Manipulação (Lábia 30%, Manha 30%) Subterfugio 40%, Negociação (Barganha 20%) Pesquisa/Investigação 20%
Aprimoramentos: Contatos 2, Pontos Heróicos 1.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Capanga

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícia.
Perícias: Briga 40/30, Armas Brancas (escolha entre bastão ou faca) 30/30%, Armas de fogo (escolha três 35%) Condução 20%, Furtividade 25% Avaliação de Objetos 20%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%, Manha 25%), Procura 15%.
Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, Influência (Submundo) 1, Pontos Heróicos1.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Contrabandista

Custo:5 pts. de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.
Perícias: Pistola 40%, Submetrelhadoras 30%. Avaliação de Objetos 40%, Ciências(Direito10%) Condução 40%, Falsificação 30%, Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Manha 40%)Negociação (Barganha 40%).
Aprimoramentos: Armas de fogo 2, Recursos 3, Contatos 2.

Detetive Particular

Um detetive particular é um profissional contratado por pessoas para prestar serviços de investigação (geralmente extorsão, chantagem, espionagem, industrial, suspeita de adultério ou mesmo em casos mais graves, como a suspeita de roubo, assassinatos ou seqüestros). Os detetives particulares costumam se especializar em alguns tipos de ramos, mas raramente recusam casos das outras áreas.

Detetive Particular

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.
Perícias: Revólver30%, Pistola 30%, Armadilhas 10%, Ciências (Direito20%), Condução30%, Disfarce30%, Escutar 30%, Falsificação 30%, Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação20%, Manha40%), Manuseio de Fechaduras 30%, Negociação (Barganha10%), Pesquisa/Investigação50%.
Aprimoramentos: Armas de Fogo1,Contatos3, Pontos Heróicos 2.
Pontos Heróicos: 2 por nível.

Hacker

Um hacker é um especialista em tecnologia. Ele domina a linguagem dos computadores e dos programas, utilizando seus conhecimentos para burlar códigos de segurança, espionar pessoas ou investigar redes de empresas. Hackers podem agir sozinhos pelo prazer do desafio ou serem contratados para realizar serviços nessa área.

Hacker

Custo: 2 pts de Aprimoramento, 350 pts. de Perícia

Perícias: Ciências (Direito 10%, Matemática 50%), Condução 20%, Eletrônica 40%, Engenharia (escolha uma 30%), Falsificação 30%, Idiomas (Inglês 40%, Criptografia 50%), Informática (Internet 50%, Manutenção 50%, Hacker 50%, Progamação 50%), Pesquisa /Investigação 20%

Aprimoramentos: Contatos 2, Recursos (por fraude) 2

Investigador de Polícia

O investigador de polícia é o policial responsável por analisar um crime descobrindo seus autores e métodos. São treinados para investigar a cena do crime procurando por mínimos detalhes que possam esclarecer o ocorrido. Vivem sob constante pressão por resultados, principalmente da parte dos superiores, mas também por parte da imprensa nos casos que se tornam mais conhecidos, como assassinatos ou seqüestros de pessoas famosas.

Investigador de Polícia

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 220 pts. de Perícia

Perícias: Revolver 30%, Pistola 30%, Defesa Pessoal 20/40 Submetrelhadora 20%, Armadilhas 10%, Falsificação 30%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%, Impressionar 10%, Manha 30%, Pesquisa/ Investigação 30%, Procura 40%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Contatos 1, Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Jornalista

Um jornalista se envolve com o mundo de RESIDENT EVIL através de reportagens sobre assassinatos, mistérios ou inexplicáveis. Pode ser enviado para locais distantes e obscuros em busca de uma nova reportagem.

Jornalista

Custo: 2 pts de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia

Perícias: Artes (Crítica de Arte 30%, Redação 30%), Ciências (Literatura 30%), Condução 20%, Etiqueta 30%, Idiomas (Nativo +20%, Outro Idioma 30%), Manipulação (Impressionar 20%, Intimidação 30%), Pesquisa/Investigação 40%.

Aprimoramentos: Biblioteca 1, Contatos 2

Médico

É o profissional especializado em cuidar da saúde das pessoas. Trata-se de uma profissão muito respeitada pelas pessoas e que garante um razoável padrão de vida. O médico pode entrar em contato com os vírus ao examinar pacientes, com doenças estranhas.

Médico

Custo: 1 pt de Aprimoramento, 300 pts de Perícia

Perícias: Ciências (Anatomia 50%, Biologia 50%, Fisiologia 50%), Condução 20%, Etiqueta 20%, Medicina (Cirurgia 50%, Primeiros Socorros 50%, escolha uma especialidade 40%) Manipulação (Empatia 30%).

Aprimoramentos: Biblioteca 1, Recursos 2.

Mercenário

Um mercenário é um ex-soldado que passou a trabalhar para si mesmo. Geralmente forjam sua morte em acidentes e desaparecem, passando a trabalhar em qualquer guerra suja onde seus serviços sejam necessários. Muitos mercenários têm viajado para a África e atualmente trabalham para ditadores ou líderes revolucionários. Na Europa, costumam ser contratados para assassinatos, roubos ou serviços sujos envolvendo o crime organizado.

Mercenário

Custo: 5 pts. de Aprimoramento, 400 pts. de Perícia

Perícias: Armas de fogo (escolher 3 grupos com 50%), Faca 40/30, escolha uma Arte Marcial 40/40, Camuflagem 20%, Condução 30%, Escutar 20%, Explosivos 30%, Falsificação 20%, Furtividade 30%, Idiomas (Código Morse 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Manha 30%, Liderança 20%, Tortura 20%), Rastreo 20%, Sobrevivência (escolha uma 30%).

Aprimoramentos: Armas de fogo 3, Contatos 1, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Oficial do Corpo de Bombeiros

Um oficial do corpo de bombeiros, é um agente de segurança pública, de prevenção e combate ao fogo, seja este localizado em cidades ou no campo.

Os bombeiros podem fazer, desde coisas simples, como dar palestras para a comunidade sobre diversos assuntos à resgates de pessoas em locais de difícil acesso. Arriscam-se para salvar vidas, em várias situações como: o resgate pessoas presas em um local em chamas; acidentes de trânsito onde feridos ficam presos entre ferragens; naufrágios de embarcações em rios ou lagos (em mar é chamada a guarda costeira) com possíveis afogamentos e o desaparecimento de corpos; procura e resgate de pessoas perdidas em matas fechadas; negociar ou até mesmo salvar na marra um suicida; entre tantos outros fatos que a mídia gosta de anunciar que daria uma lista enorme.

Oficial do Corpo de Bombeiros

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 250 de Perícia.

Perícias: Machado 35%, Condução 30%, Escutar 25%, Esportes (Acrobacia 20%, Alpinismo 35%, Mergulho 30%, Natação 30%), Manipulação (Empatia 20%, Liderança 20%), Manobra de Combate (Imobilização 20), Medicina (Primeiros Socorros 35%), Procura 30%, Rastreo 20%, Sobrevivência (escolher uma com 30%).

Aprimoramentos: Recursos 1, Pontos Heróicos 4, Talento 1.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Paramédico

Um paramédico, é um médico de situações emergência, onde um tratamento decente dificilmente poderia ser ministrado, sendo especialista em resgate e primeiros socorros. Ao prestar os primeiros socorros a uma pessoa, pode fazer desde simples exames e curativos até fazer talas para fraturas ou manter uma pessoa gravemente ferida viva até a chegada desta a um hospital mais próximo.

Este tipo de médico trabalha nas mais variadas funções, sendo o salva vidas de uma praia, ou bombeiro especialista, ou um policial ou até um carpinteiro. Os paramédicos são utilizados em guerras, estando em uma tropa, para minimizar as baixas, ou localidade destinada ao tratamento e cuidando de soldados ou civis feridos. Atualmente podem estar ligados ao estado ou em Organizações não Governamentais para ficarem a postos em uma localidade onde certamente serão necessários um exemplo são os Anjos do Asfalto.

Paramédico Militar/Policial

Custo: 5 pts de Aprimoramento. 250 pts. de Perícia.
Perícias: Ciência (Anatomia 20%, Biologia 20%, Fisiologia 20%), Medicina (Primeiros Socorros 40%) Condução 20%, Etiqueta 30%, Pistola 20%, Revolver 10%, Procura 20%, Briga 10/20, Pesquisa 20%, Intimidação 10%, Direito 10%.
Aprimoramentos: Armas de fogo 2, Recursos 1, Biblioteca 1, Pontos Heróicos 1 Improvisador 2.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Paramédico Salva-vidas

Custo: 3 pts de Aprimoramento 250 pts de Perícia.
Perícias: : Ciência (Anatomia 20%, Biologia 20%, Fisiologia 20%), Medicina (Primeiros Socorros 40%), Condução 20%, Etiqueta 20%, Esportes (Natação 30%, Surf 20%), Manobra de Combate (Imobilização 20), Procura 20%, Briga 10/20, Pesquisa 20, Intimidação 10%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Iprovisador 2, Talento 1, Recursos 1.
Pontos Heróicos: 2 por nível.

Paramédico "Anjo do Asfalto"

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 230 pts de Perícia.
Perícias: Ciência (Anatomia 30%, Biologia 30%, Fisiologia 30%), Medicina (Primeiros Socorros 40%) Condução 40%, Etiqueta 20%, Escutar 25%, Esportes (Natação 30%) Procura 20%, Pesquisa 30%, Procura 30%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Iprovisador 2, Recurso 1.
Pontos Heróicos: 2 por Nível.

Prostituta

Conhecida como a "profissão mais antiga do mundo" é uma atividade ilegal em muitos países. Originou-se na antiguidade como parte ao culto à

Astarte e Ishtar. Com o tempo, a prostituta passou a fazer parte da cultura de todos os povos.

Prostituta

Custo: 1pt. de Aprimoramento, 170 pts de Perícia.
Perícias: Revolver 20%, Artes (Canto 10%, Dança 20%), Avaliação de Objeto 10%, Condução 20%, Etiqueta 10%, Manipulação (Empatia 20%, Impresionar 20%, Lábia 30%, Manha 30%, Sedução 50%).
Aprimoramentos: Armas de Fogo 1, Contatos 1.

Soldado (Militar)

É um profissional que atua nas forças militares de uma nação. Podendo ser da marinha, exército ou força aérea. O soldado recebe treinamento para combate e resgate sob uma rígida disciplina marcial. Entra em ação apenas quando seu país está envolvido em guerra ou conflitos com inimigos estrangeiros (dentro ou fora de seu território).

Soldado da Foça Aérea (Piloto)

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 310 de Perícia.
Perícias: Armas de fogo (escolher 3 grupos com 40%), Faca 40/30, Combate Desarmado 40/30, Camuflagem 20%, Condução (escolha três 30%), Escutar 20%, Esportes (Paraquedismo 30%) Furtividade 30%, Manipulação (Intimidação 20%), Rastreo 20%, Sobrevivência (escolha duas 30%).
Aprimoramentos: Armas de fogo 3, Contatos 1, Pontos Heróicos 3.
Pontos Heróicos: 3 por nível.

Forças Especiais

Custo: 5 pts de Aprimoramento, 400 de Perícia.
Perícias: Armas de fogo (escolher 3 grupos com 50%), Faca 40/30, escolher uma arte marcial 30/30, Camuflagem 20%, Condução 30%, Escutar 20%, Esportes (Mergulho 30% ou Paraquedismo 30%), Explosivos 30%, Furtividade 30%, Idiomas (Código Morse 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20% Liderança 20%), Rastreo 20%, Sobrevivência (escolha uma 30%).
Aprimoramentos: Armas de fogo 3, Contatos 1, Pontos Heróicos 3.
Pontos Heróicos: 3 por nível

Agente da S.W.A.T.

Policial preparado para situações onde a negociação falhou. Especialistas em ações rápidas de invasão e eliminação de problemas tanto fazendo com um tiro de um atirador de elite ou uma equipe inteira invadindo uma determinada área eliminando assim a resistência ali encontrada.

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 340 pts. de Perícia.
Perícias: Armas de Fogo (escolha 2 grupos com 40%, submetrelhadoras 50%), Acrobacia 30%, Arrombamento 50%, Esquiva 50%, Furtividade 40%, Primeiros Socorros 40%, Rastreo 40%, Subterfugio 40%, Táticas Militares 50%.
Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, Pontos Heróicos 4
Pontos Heróicos: 4 por nível.

Aprimoramentos

Aqui estão os Aprimoramentos vistos nos RPGs da Daemon Editora. Esta lista foi elaborada com a finalidade de auxiliar os Mestres e Jogadores a desenvolverem seus Personagens com muito mais opções e refinamento, por isso aqui serão encontrados não apenas os Aprimoramentos habituais, como também outros alternativos e alguns resgatados das antigas edições dos livros TREVAS.

Aprimoramentos são toques pessoais na vida do seu Personagem, peculiaridades, trejeitos e características que o tornam único. Os Aprimoramentos estão divididos em pontos, que refletem o quão poderosos estes méritos são. Assim, aqueles que custam 1 Ponto são mais comuns àqueles de 3 ou 4 Pontos. Em termos de regras, cada Personagem inicia o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos que podem ser gastos entre os recursos de vantagens que o jogador desejar. Esses pontos não devem simplesmente serem “gastos”, mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o Roleplay de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem “vantagens” e “desvantagens”.

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível. Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, ou mesmo para completar o valor de Kits de Perícia, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

Aprimoramentos Positivos

Ambidestria

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

Amor Verdadeiro

1 ponto: você ama alguém do fundo do seu coração, e não importa o que ou quem tente interferir neste relacionamento, nada abalará o amor mútuo entre vocês sentem um pelo outro. Independente da situação, você vai ter forças para defender seu amor. Em toda a situação que a pessoa que você ama estiver em apuros, o personagem recebe um bônus especial de +10% em todos os seus Testes de Atributos Físicos e Perícias que

forem realizados na tentativa de ajudá-la. Também torna todos os seus Testes de FdV Fáceis contra Sedução.

Aparência Inofensiva

1 ponto: você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem há tempo suficiente para saber se isso é verdade ou não). Considere que o personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começar. Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

Armas de Fogo: Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu Personagem as adquiriu legalmente, possui certificados e licença (o que não é uma desculpa para entrar em um tiroteio) ou as adquiriu no mercado negro (e portanto, pode ser indiciado criminalmente por porte ilegal de armas). Qualquer que seja a razão, ela deve estar explicada em Background.

1 ponto: o Personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semi-automática dentro do limite da lei.

2 pontos: submetalhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas ou reservadas.

3 pontos: metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas.

Biblioteca: O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros. Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

1 ponto: trata de 2 Subgrupos de Perícias.

2 pontos: 6 Subgrupos

3 pontos: 10 Subgrupos

4 pontos: 14 Subgrupos

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice. Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão come-

çando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

Concentração

2 pontos: o Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Faça um Teste de FdV e, se for bem sucedido, tornará a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal).

Contatos e Aliados: Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre). Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

Controle de Multidões

2 pontos: você tem o Dom da Palavra, e uma aura que desperta a confiança das multidões. O personagem sabe atrair a atenção dos ouvintes e pode manipulá-los a seguirem ordens (com um Teste de Liderança). Este controle permite incitar revoltas, espalhar desconfianças, vender produtos ou discursar em público com uma margem de sucesso muito maior do que qualquer obra.

Coragem

2 pontos: você é totalmente desprovido do medo convencional, tal que em situações críticas, onde a maioria das pessoas fugiriam apavoradas, você continua firme. No caso de uma aventura de horror, ou em Testes de Resistência contra “magias” que gerem esse efeito, dobre a porcentagem dos Testes de WILL.

Divida de Gratidão: Você fez algo a alguém, e acabou caindo nas graças dessa pessoa. Agora, o Personagem pode se valer desta dívida para obter certos favores e benefícios para si próprio. No entanto, o Mestre deve decidir como serão os resultados desta ajuda. Os NPCs empenham-se em prestar ajuda conforme lhes for possível e conveniente.

1 ponto: alguém lhe deve alguns favores menores (como conseguir um desconto para comprar armas, uma autorização jurídica para prosseguir as investigações ou

um testemunho falso) e os atenderá somente se isto não vier a prejudicá-lo sob circunstância nenhuma.

2 pontos: a dívida lhe vale favores maiores (como fornecer informações sigilosas ou realizar algum “serviço sujo”) e a pessoa que lhe deve irá ajudar mesmo que isso possa vir a colocá-la em situações perigosas.

3 pontos: alguém lhe deve a vida, e fará tudo que estiver a seu alcance para ajudá-lo, não importam as consequências.

DNA Positivo: Em determinada circunstância caso o personagem seja infectado com um dos vírus seu corpo irá passar por mutações muito além das normais podendo chegar a o estado de Tyrant. Independente de ter injetado qualquer um dos vírus, deve-se ressaltar que, o personagem em questão não pode estar ferido ou com qualquer tipo de sangramento, se quiser uma mutação benigna. Mas caso seja infectado quando estiver ferido pode acontecerá mutações indesejadas.

1 ponto: Concede 3 pontos de mutação.

2 pontos: Concede 5 pontos de mutação.

Fama: O pc é famoso por seus feitos entre as pessoas mortais, sendo uma figura de destaque na mídia, política, submundo ou algum outro tipo de ambiente mundano, onde todos reconhecem seu nome e ele é frequentemente um dos assuntos preferidos do público. Este tipo de reputação reflete um melhor tratamento por parte dos NPCs, uma série de convites para reuniões e festas, assédio de fãs, destaque na mídia e alvo constante de paparazis.

1 ponto: líder reconhecido de um bairro

2 pontos: alguns bairros, uma cidade pequena.

3 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

4 pontos: algumas metrópoles, um estado ou região.

Família ou Mentor Honrado

1 ponto: o nome de sua família é famoso, sendo conhecido e considerado importante pela população, ou então seu mentor é um antigo herói cuja reputação e nobreza são admiradas. Na verdade este Aprimoramento equivale ao Aprimoramento Fama, entretanto o Personagem não é reconhecido por seus feitos, mas sim carrega consigo uma chance de provar sua dignidade por estar ligado ao bom nome da família ou do seu mentor (“se você é filho de McAssen, pode se casar com minha filha”, “todos os Smiths são bem-vindos”).

Forças Militares: O personagem tem acesso a um pequeno grupo de soldados, tropa de elite, guarda-costas pessoais ou mercenários contratados, podendo utilizar seus serviços em horas de emergência.

1 ponto: 2 soldados.

2 pontos: 4 a 5 soldados.

3 pontos: 8 a 10 soldados.

4 pontos: 15 a 20 soldados.

5 pontos: 30 a 40 soldados.

Guardião de um Artefato

3 pontos: como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos van-

tajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões dele estar com esse Personagem. ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE.

Identidade Secreta

1 ponto: o Personagem possui uma identidade totalmente falsa. Embora todas informações a respeito dele de fato estejam contidas em cartões de crédito, contas bancárias, documentos e registros legais, TODAS não passam de exímias falsificações. O personagem pode, ou não, saber que sua identidade é falsa. Ele mesmo pode utilizar este recurso para evitar caçadores, agentes federais ou outros inimigos que estejam à sua procura. No caso dele não saber realmente o motivo dessa farsa, o Mestre pode utilizar isto como pano de fundo para suas aventuras, fazendo com que o passado do personagem seja descoberto aos poucos, ligando pistas e encontrando as peças do quebra-cabeça. Porém é importante ressaltar o fato de que a verdadeira identidade do Personagem é altamente sigilosa, portanto apenas pouquíssimos NPCs, a conhecem.

Improvisador

1 ponto: Quando pequeno você ficava assistindo “McGuyver” e “Mundo de Beakman”, e chegava até a testar algumas de suas façanhas. É capaz arquitetar pequenas experiências ciente dos resultados que elas podem causar (como, por exemplo, causar a impressão que a sombra projetada na parede é de uma pessoa armada e não de um boneco do comando em ação).

2 pontos: o Personagem pode resolver problemas que exijam algum material específico que ele não possui, utilizando em seu lugar que ele adaptou. O personagem deve primeiro descrever ao Mestre como deseja fazer tal improvisação e logo após se o Mestre aprovar ele deve fazer um Teste de INT para ver se o improvisado deu certo. Qualquer coisa que seja única ou específica (fora do conhecimento da maioria das pessoas), realmente não suportando nenhum tipo de improviso (como o fetiche para um ritual) resultará em falha automática.

Imunidade a Venenos

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contra venenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia. Também possui 2D de proteção contra venenos considerados artificiais. Este Aprimoramento deve ser acompanhado por uma explicação no Background.

Influência: Este é um Aprimoramento muito versátil, pois possibilita ao personagem a manipulação e controle sobre uma região e a sociedade que vive nela. O tipo de vínculo que o personagem possui pode colocá-lo em algum cargo importante dentro da organização, um contato principal ou mesmo como membro principal dos círculos internos. Esse tipo de comando pode ser estabelecido sobre diversas áreas, que irão causar uma

influência sobre uma determinada parcela da população. Entre as possíveis formas de Influência estão:

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juízes. Pode fazer multas e pequenas acusações se “perderem na papelada”, cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

Igreja: controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e, dependendo da época e local onde se estiver jogando: Templários, Inquisição e ordens militares religiosas.

Indústrias: seu Personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia (ou cibernéticos, se a Campanha permitir).

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como Jornais, rádio, televisão, revistas, Internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

Polícia: inclui delegados, investigadores, escrivães, algumas forças especiais (SWAT, FBI, drogas e homicídios, DENARC, GARRA). Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais “interessantes”.

Submundo: o que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa como a Máfia, a Cosa Nostra, a Triáde, a Yakusa ou os traficantes colombianos.

1 ponto: um bairro, sindicato ou estação local.

2 pontos: alguns bairros, uma cidade pequena.

3 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

4 pontos: algumas metrópoles, um estado.

5 pontos: dois ou três estados, um pequeno país.

Inocência

1 ponto: o Personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue facilmente arrumar álbis, provar que “comprou aquela bolsa na feira local” ou que outra pessoa arrombou a porta.

2 pontos: funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve passar em um Teste Normal de Lábia). Ele ainda torna Difíceis todos os Teste de Interrogatório.

Mutações Progressivas (Evolução): Antes de tudo para se comprar este Aprimoramento um pc deve estar infectado a um certo tempo (depois de uma Aventura com um novo nível, pelo menos). O Mestre pode ou não permitir a compra deste ou então uzá-lo como sistema de controle “só terá novos poderes aquele que possuir este Aprimoramento”.

O vírus em seu corpo encontra-se em evolução constante, garças a seu DNA, gerando mais e mais mutações, todas elas em seu benefício.

1 ponto: 1 ponto de evolução a cada nível.

2 pontos: 2 pontos de evolução a cada nível.

3 pontos: 3 pontos de evolução a cada nível.

Noção Exata do Tempo

1 ponto: seu relógio biológico é extremamente regular, sendo este sincronizado com a passagem de tempo dos relógios. O personagem é capaz de adivinhar o horário sem nem ao menos precisar consultar um relógio, ver a posição do sol ou valer-se de qualquer outro método para isso. Permite calcular com exatidão quase precisa o tempo que se passou desde o momento que ele ficou inconsciente, saber há quanto tempo está viajando e até memorizar o timer de uma bomba (podendo recordar o tempo restante para ela explodir).

Olhar da Verdade

2 pontos: você sabe dizer se alguém está dizendo a verdade, apenas olhando em seus olhos. Para tal faça um Teste de FdV contra FdV do alvo. Não funciona contra anjos, demônios ou qualquer outra criatura sobrenatural.

Patrono

2 pontos: um patrono é alguém ou uma organização para qual o Personagem trabalha. Pode ser um governador, uma ordem militar religiosa, um clube de caça, um grupo terrorista etc. O seu patrono fornece, dentro de certo limites, todo o tipo de equipamento, armamento e financiamento que o personagem precisar, mas em troca ele deve realizar todas as missões, cumprir ordens e obter todos os resultados que lhe forem solicitados.

Pontos Heróicos: Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro). Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heróicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heróico por nível.

2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heróicos por nível.

3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heróicos por nível.

4 pontos: Herói. 4 Pontos Heróicos por nível.

Recursos e Dinheiro É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em

dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em dólares. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: renda de até US\$ 2.000 mensais.

2 pontos: renda de até US\$ 4.000 mensais.

3 pontos: renda de até US\$ 8.000 mensais.

4 pontos: renda de até US\$ 16.000 mensais.

5 pontos: renda de até US\$ 32.000 mensais.

Reputação: Existe uma diferença fundamental entre Fama e Reputação: um personagem com Fama É freqüentemente reconhecido pela população, pois é um elemento de destaque momentâneo na mídia ou nos núcleos sociais. Entretanto um personagem com Reputação já teve sua época de fama, mas acabou conservando-a até o presente e as pessoas podem vir a se recordar de seu período de glória no passado. É quase como ser uma própria lenda.

2 Ponto: Seu nome já foi famoso. Você teve seu auge. Hoje, porém, já são poucos que o conhecem. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 20% dela conhecê-lo.

3 pontos: Seu nome foi sinônimo de terror ou revolução. Sua participação junto à humanidade pode estar(ou vir a ser) citada em livros de história. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 50% dela conhecê-lo.

4 pontos: Seu nome é um ícone central da sociedade. Seus atos foram responsáveis, em algum aspecto, pelo estado atual da sociedade mundana em grande parte do mundo. O personagem conquistou uma fama internacional devido à sua participação decisiva junto à história (um cientista que descobriu a cura para uma doença, um filósofo que formulou uma teoria, um profeta cujos predizes estavam corretos, um grande rockstar, etc) e até os seres sobrenaturais podem reconhecer seu nome. Biografias são escritas sobre você, convites para entrevistas e festas chegam às toneladas e seu nome é usada sempre precedido dos adjetivos “Mestre” e “Grande”. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 90% dela conhecê-lo.

Resistência à Dor

3 pontos: o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem mantém-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só irá desmaiar (morrer) quando chegarem a -5 (à exceção de golpe localizados na cabeça, desferidos para atordoá-lo).

Sábio

1 ponto: existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo. Durante o Jogo, o Mestre pode aju-

dar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Saúde de Ferro

1 ponto: seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heróicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

Sedutor 1 ponto: seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Senso de Direção

1 ponto: seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais. Ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

Senso Numérico

1 ponto: o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

Sentidos Aguçados

1 ponto para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Sono Leve

1 ponto: seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

2 pontos: sono reparador, você consegue dormir bem em qualquer lugar, isso permite que você durma menos para reaver as forças, lhe bastando quatro horas ao invés de oito.

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados). Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a "sorte". da sessão).

3 pontos: você tem o direito de declarar que um rolamento teve acerto crítico, uma vez por seção de

jogo. Essa decisão deve ser tomada antes de rolar os dados.

Talento Matemático

1 ponto: o personagem tem extrema facilidade em lidar com números, conseguindo fazer cálculos complexos instantaneamente. Pode medir distâncias, contar o número de pessoas em uma multidão, dizer o valor exato de uma maleta cheia de notas de 100, e fazer muitos outros cálculos, que exigiriam um longo processo matemático, com um raciocínio rápido e preciso.

Talento

1 ponto por Arte: todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

Temperamento Calmo

2 pontos: o Personagem é uma pessoa com grande conhecimento e controle sobre suas emoções, sendo capaz de medir suas alterações de comportamento. Isso impede que ele fica agitado ou bravo facilmente, bem como se manter tranqüilo frente à um inimigo e não demonstrar medo (embora esteja realmente apavorado). Dobre todos o valor de um Teste quando a situação estiver relacionada à dissimulação ou auto-controle (como FdV, CAR, Lábia, Intimidação e outros).

Vírus Injetado: O personagem pode ser uma cobaia fúgitiva, ou um cientista usando o vírus em si mesmo, ou uma pessoa com os contatos certos, ou alguém mais importante da Umbrella. Tudo deve ser bem explicado em background com os aprimoramentos certos mais a opinião do Mestre. Este Aprimoramento deve ser o primeiro a ser comprado (Por razões óbvias). Ao comprar o T-Vírus o jogador pode decidir mais tarde comprar um vírus seguinte em adição aos poderes concedidos pelo anterior.

No fim em números este aprimoramento reflete em:

1 ponto; (T-Vírus): 3 mutações.

2 pontos; (G-Vírus): 5 mutações.

3 pontos; (NE-Vírus): 7 mutações.

4 pontos; (T-Verônica Vírus): 9 mutações.

Vontade de Ferro

2 pontos: o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (FdV).

Voz de Comando

4 pontos: o personagem é dotado de uma inigualável capacidade de comando, sendo capaz de emitir ordens e conseguir que as pessoas as cumpram cegamente. Basta que o Personagem exclame em voz alta a ordem e poderá conduzir um grupo a desempenhar, literalmente, qualquer tarefa. Este dom, no entanto, permite que os

subordinados relutem quando não concordarem com a ordem (como atacar um exército visivelmente superior ou cometer qualquer ato que pareça suicídio). Um personagem com Voz de Comando faz um Teste de Liderança (sem precisar disputar contra a WILL dos demais) e o Mestre define se este será Fácil, Normal ou Difícil (levanto em conta o grau de insatisfação dos subordinados em cumprir aquela ordem). Se obter um sucesso, TODOS vão seguir o mandato (mesmo sabendo que provavelmente morrerão ao fazê-lo). Se falhar, certamente haverá revoltas e desacato das ordens (o que pode levar à muitos perigos contra a vida do personagem).

Aprimoramentos Negativos

Alergia

-1 ponto: o Personagem é alérgico a alguma coisa (poeira, pêlo de animais, certos perfumes). Ao entrar em contato com essa substância, começa a espirar sem parar, o que prejudica suas ações físicas (o Mestre pode impor penalidades conforme o tipo de ação que ele pretende realizar).

-2 pontos: os efeitos são bem mais graves. Uma rápida exposição, pode gerar irritação nos olhos, e quanto mais tempo durar, maiores serão os males, tais como: irritação na pele, vômitos, parada respiratória, sendo que uma exposição prolongada pode levar à morte.

Alcoólatra

-1 ponto: o personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de FdV caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

Amnésia

-1 ponto: o Personagem esquece facilmente as coisas, desde fatos recentes até sua própria identidade. Para se recordar de fatos passados, faça um Teste de INT (Fácil para fatos dos últimos dias, Normal para ocorrências das últimas semanas, e Difícil sobre meses ou anos atrás).

Andrógino

-1 ponto: o Personagem tem a aparência física trocada, seu corpo tem os traços do sexo oposto, o que faz com que ele seja facilmente confundido com uma mulher (se o personagem for um homem) ou com um homem (se for uma mulher). Terá um corpo truculento, se for mulher, e um corpo frágil se for homem.

Aparência Trocada

-1 ponto: o Personagem é incrivelmente idêntico a uma outra pessoa. Ambos são fisicamente iguais, mas possuem personalidades e comportamento muito diferentes. Mesmo para os amigos mais próximos, é quase impossível distinguir quem é quem apenas baseando-se na aparência. Isso pode trazer muitos problemas para o Personagem, pois geralmente o seu “gêmeo” costuma meter-se em encrencas e você acaba sendo considerado o culpado.

Assassino Serial: Por algum motivo que só seu Personagem conhece, ele mata pessoas. Pode fazer isso de forma cuidadosa e fria, ou em grandes ataques de sanguinolência. **-2 pontos:** já matou algumas pessoas, e tem algum tipo de marca registrada, ligada ao tipo de vítima (apenas crianças, ruivas, estrangeiros, pessoas religiosas), ou método de execução. Isso o colocou o personagem na lista de caça das autoridades, e dos caçadores de recompensas. **-3 pontos:** igual ao anterior, mas ele já fez várias vítimas, e tomou gosto pelo sangue. Tanto que quando está próximo a uma possível vítima, deve fazer um Teste de FdV para resistir à oportunidade.

Azarado

-1 ponto: em dado momento durante a seção de jogo, o Mestre declara que seu personagem teve uma falha crítica em um Teste. De preferência, isso vai ocorrer na pior situação possível (arma quebrar diante do inimigo, esquecer os materiais para o ritual, saltar sobre o penhasco, etc).

Canibal

-3 pontos: por alguma razão, o Personagem aprecia uma iguaria mundana: a carne humana. Ele já matou várias vezes para satisfazer seu paladar, o que faz com que ele tenha que ocultar seus crimes das autoridades. O antropófago em questão deve fazer um Teste de FdV para resistir à oportunidade de matar para fazer um lanchinho.

Cleptomaniaco

-2 pontos: seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente— o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

Código de Honra

-1 ponto cada: o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob qualquer circunstância, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda)

Compulsão

-1 ponto: o personagem sente uma necessidade incontrolável de fazer uma certa tarefa. Se trata de algum tique nervoso, que o personagem repete compulsivamente sem que ele próprio perceba (limpar a arma,

lavar as mãos, piscar o olho, pronunciar ao final de cada frase a palavra “né”, chamar a todos por tio/tia, etc).

Complexo de Culpa

-1 ponto: você se sente terrivelmente culpado por alguma coisa que fez no passado e julga-se responsável por todas as conseqüências disto. Às vezes, o motivo do acontecimento realmente foi culpa sua, em outros casos não, mas igualmente o Personagem se atribui como um responsável direto. Em todas as situações que lembrem o motivo que ocasionou seu complexo, deve fazer um Teste de FdV. Em caso de falha, o personagem ficará extremamente deprimido e todos os seus Testes se tonam Difíceis.

Complexo de Inferioridade

-1 ponto: o Personagem se sente inferior aos outros, não importa o quão forte ou hábil ele seja, até mesmo a pessoa mais fraca parece ser superior a ele. Isso o impede de se confrontar com qualquer um, ele já sabe que não pode vencer ninguém mesmo. Para entrar em um desafio ou realizar qualquer tipo de ação heróica, é preciso ser bem sucedido em um Teste Difícil de FdV. Mesmo que ele vença, o personagem ainda se julgará inferior, atribuindo a derrota do adversário à sorte.

Coração Mole

-1 ponto: o seu Personagem é muito sentimental e não é capaz de ver ninguém sofrer. Ele acredita que todos, sem distinção, merecem a clemência, o perdão e uma segunda chance. Por isso, ele NUNCA recusa nenhum pedido de ajuda e jamais irá matar ou ferir gravemente seu oponente durante uma batalha, preferindo deixá-lo inconsciente ou até mesmo perder a luta. O sofrimento é algo que ninguém merece.

Covarde

-1 ponto: o personagem tem um senso de sobrevivência muito aguçado, muito além da compreensão de seus companheiros. Isso o leva a tomar atitudes extremas para se manter vivo, tais como fugir ou se esconder ao menor sinal de perigo. Portanto, o Personagem nunca irá envolver-se em situações que ofereçam um grande risco. Mesmo que queira, só será capaz de deixar sua segurança de lado se for bem sucedido em um Teste de FdV.

Crédulo

-1 ponto: o personagem é uma pessoa extremamente crédulo e ingênuo, inocente ao ponto de acreditar em qualquer coisa que digam a ele. Para ele, todas as pessoas são boas e confiáveis, e só querem o seu bem. Isso faz com que seja facilmente enganado, traído e iludido. Quando alguém quiser contar uma mentira para o Personagem crédulo, nem precisa fazer Teste de Lábua.

Curioso

-1 ponto: sua curiosidade é muito maior que o seu juízo, toda vez que algo lhe chamar a atenção, o Personagem ficará compelido a investigá-lo o mais depressa possível. Deve realizar um Teste de FdV para

não abandonar tudo o que estiver fazendo e seguir essa pista misteriosa.

Deficiente Físico

-1 ponto: você possui uma deficiência pequena, como ser cego de um olho, não ter uma mão ou até ser quase surdo. Todos os Testes Fáceis de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Normais, e os Normais considerados Difíceis.

-2 pontos: sua deficiência é um pouco mais grave, podendo ser completamente cego, não ter um braço, ser surdo ou não sentir cheiros. Todos os Testes de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Difíceis. **-3 pontos:** sua deficiência é grave e prejudica muito sua vida. Você pode ser um paraplégico, ser surdo-mudo ou não ter ambos os braços. Você não pode realizar certas proezas relacionadas à sua deficiência, como andar, escutar ou falar.

Dificuldade de Fala

-1 ponto: o personagem é gago, tem a língua preza, ou qualquer outro problemas de dicção que dificulta o entendimento do que ele fala pelas outras pessoas.

Distração

-1 ponto: o personagem não consegue se concentrar em nada, vivendo no mundo das nuvens. Todos os Testes de FdV para se concentrar são Difíceis. Um personagem com Distração não pode comprar o Aprimoramento Concentração.

Dupla Penalidade

-3 pontos: o Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando o mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio a alguma coisa. São personalidades totalmente diferentes, com suas próprias lembranças e consciência. A mudança de uma personalidade para outra não é controlada pelo jogador e sim pelo Mestre.

Esquizofrênico

-2 pontos: o personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por “eles”, ser o único que sabe a verdade, Ter delírios de grandeza, achar que é uma figura histórica reencarnada. Costuma ter idéias absurdas, e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (pois para ele são).

Família ou Mentor Desonrado

-1 ponto: seus descendentes ou seu mestre cometeram crimes terríveis no passado, e hoje você paga por isso, sendo discriminado e condenado como culpado também. Embora não haja realmente culpa sua, o Personagem ainda carrega essa má fama consigo por ter sido aprendiz de um mentor desonrado ou fazer parte de uma família que todos desprezam, recebendo um tratamento frio e desconfiado mesmo de quem antes o achava uma boa pessoa (“um Corson nas minhas terras! Saia já daqui rapaz, pois senão irei processá-lo”, “então seu mestre era o velho Angus, não? Desculpe, mas não confio em nada que venha daquele traidor”, “casar minha filha com um McAssen? Jamais!”).

Fanático

-2 pontos: sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança pessoal.

Fanfarronice

-1 Ponto: O personagem é um trovador. Sempre está contando vantagem de si mesmo. Conta histórias absurdas sobre coisas que fez (ou que os outros fizeram, dizendo que foi ele mesmo), se julga superior aos outros e não gosta que lhe olhem atravessado. Quer se demonstrar o maior e isso geralmente incomoda os outros (não é um Megalomaníaco, mas às vezes pode agir como tal).

Fobia

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de FdV. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difíceis e os Difíceis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de FdV. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Fúria

-2 pontos: se o Personagem receber uma quantidade elevada de dano físico em um único ataque (mais de 5 pontos de dano), ele deve fazer um Teste de FdV para não entrar em um estado de fúria cega. Nesse estado, o Personagem perde a noção dos seus atos, atacando inconscientemente TODOS que estiverem em seu caminho, sejam aliados ou inimigos. Ele ganha bônus de +30 % nos ataques e +3 no dano (além de receber as vantagens equivalentes ao Aprimoramento Resistência à Dor), e irá se manter assim durante 3d6 rodadas.

Galante

-1 ponto: seu personagem é um sedutor nato (ou ao menos tenta ser um). Possui um fraco pelo sexo oposto, nunca deixando passar a chance de conquistar um novo “troféu”. Faça um Teste de FdV para resistir à oportunidade de tentar conquistar um(a) amante.

Ganância

-1 ponto: a fraqueza dos homens. O personagem possui inveja de tudo que os outros possuem e ele não. Sua cobiça sempre o leva a querer mais e mais. Nenhuma riqueza é suficiente para ele. Para obter tudo o que

deseja, o Personagem não mede conseqüências e realizará qualquer ato para satisfazer sua ganância (desde roubar até fazer pactos com criminosos).

Gula

-1 ponto: o apetite do personagem é algo fora dos padrões normais, ele come o dobro ou o triplo do que uma pessoa comum. Além disso, o Personagem sempre encontra tempo para um lanchinho nas ocasiões mais inusitadas.

Hábitos Detestáveis

-1 ponto: você possui alguns atos involuntários que chocam e enjoam as pessoas, tais como: cuspir o tempo todo, coçar as partes íntimas, não tomar banho com regularidade, entre outros.

Hipocondria

-1 ponto: o personagem acredita fervorosamente que está doente, ou que irá pegar uma doença em breve. Mesmo estando completamente saudável, ele crê que a morte está espreitando-o, prestes a avançar e lançar alguma de suas pestilências sobre ele. O Mestre deve exigir um teste de FdV toda a vez que algum tipo de contágio de uma doença for perceptível (como andar na chuva, aproximar-se de leprosos, estar perto de uma pessoa que espirra, etc.) para que o personagem não enlouqueça imaginando que está doente. Se falhar, ele se descontrolará e irá querer combater a doença a qualquer custo (tomando todos os remédios que encontrar pela frente, indo a vários médicos e, talvez até, procurar um demônio para fazer um pacto).

Inimigo

-1 ponto cada: o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras.

Infestado: Devido a um acidente o personagem foi infectado por um dos vírus e agora começou a despertar os seus sintomas em diferentes estágios: feridas estranhas que não podem ser curadas pelas ervas ou sprays, gula, canibalismo e no fim uma fúria ocasionada por desdobramentos mentais. Em combinação com DNA positivo teremos uma mutação muito instável.

-1 ponto: O personagem sabe que está infectado. Ele está desesperado a procura da cura. Pode ter apenas um mês de vida, ou uma semana, ou um dia, ou então apenas 12 horas. ELE NÃO SABE QUANTO TEMPO DE VIDA TEM. Também começa com um Pv. a menos.

-2 pontos: Os sintomas tornam-se aparentes, a fome por carne viva foi despertada. (Necessitando de testes de FdV constantes, para não atacar alguém para saciar sua fome). Seu tempo de vida está cada vez menor, talvez nem aja mais cura para o pc.

-3 pontos: Boa notícia você foi infectado por um vírus que está causando mutações benignas a seu corpo. Em contra partida o mesmo está destruindo sua sanidade e saúde física, acarretando deformações físicas profundas.

Intolerância

-1 ponto: existe algo que você não tolera, seja uma situação (ver alguém batendo numa mulher, reprimir-lhe apontando o dedo indicador, garotos pixando as paredes, fumantes), um animal, ou alguma coisa. Quando o Personagem encontra-se na circunstância que causa sua intolerância, ele imediatamente deixará tudo o que está fazendo de lado e irá tomar satisfações com o responsável. Pode chegar a agredi-lo caso tenha motivo para isso (o Mestre pode exigir um Teste de FdV para verificar se o personagem perdeu totalmente a calma com ele).

Má Fama Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma “má pessoa” ou um elemento perigoso, estando sempre sob suspeita e descrença.

-1 ponto: alguns bairros, uma cidade pequena.

-2 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

-3 pontos: algumas metrópoles, um estado ou região.

Mania

-1 ponto: o personagem tem algum tipo de mania, é um hábito, um modus operandi. Pode ser colecionar alguma coisa, agir de determinada maneira, ou ir a certos lugares. Ele se sente compelido a realizar essa mania com frequência (pelo menos uma vez por semana). O Mestre pode usar isto como uma maneira de atrair ou emboscar o personagem (por exemplo, se um Personagem tem a mania de todo o domingo ir ao parque, os inimigos dele saberão onde encontrá-lo quando quiserem lhe armar uma armadilha).

Mania de Perseguição

-1 ponto: o Personagem é extremamente paranóico, acreditando fervorosamente que “eles” estão atrás dele, que está sempre sendo vigiado ou perseguido onde quer que ele vá. O Personagem sempre irá desconfiar de todos, por mais amigos que sejam.

-2 pontos: igual ao anterior, mas nesse caso ele realmente está sendo perseguido por alguém (embora não tenha certeza absoluta disso). Pode ser algum assassino, caçador ou uma outra entidade que está no seu encalço e ele teme se encontrar com ela.

Maníaco Depressivo

-2 pontos: o personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e viceversa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

Marca do Predador

-1 ponto: os animais reconhecem o personagem como uma ameaça, fugindo quando o sentem sua aproximação. Em alguns casos, os animais podem ser mais agressivos e tentar atacá-lo para se protegerem, ou a suas proles.

Mau Humor

-1 ponto: o personagem parece sempre acordar com o pé esquerdo, o que faz com que ele sempre esteja irritado, zangado, nervoso e de mau humor. Quando alguém fala com o personagem, ele só responde grosserias. Todos os Teste de CAR se tornam mais Difíceis.

Megalomaniaco

-1 ponto: você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importam o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto-elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade. Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de FdV para não se enfurecer toda a vez que sua “divindade” for posta à prova.

Mentiroso Compulsivo

-2 pontos: dizem que o pior mentiroso é aquele que acredita nas próprias mentiras. E o personagem é um deles. Ele mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz, e pensa estar enganando a todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

Pacifista

Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no Background do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-1 ponto: o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrota-los.

-2 pontos: o personagem só irá lutar se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.

-3 pontos: o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma irá atacar.

Perda Terrível

-1 ponto: o personagem perdeu alguém que amava muito, como seus pais, um cônjuge, um filho ou mesmo toda a família. Ele presenciou sua morte, ou foi o primeiro a encontrar seus corpos. Isso despedaçou sua sanidade, deixando seqüelas profundas até hoje. Quando a pessoa perdida e mencionada, o personagem deve fazer um Teste de FdV para não ficar catatônico por 3d6 rodadas.

Perversão Sexual O personagem sofre de sérios distúrbios mentais, que o levam a fazer sexo de maneira não-convencional.

-1 ponto: fantasias inofensivas, como filmar ou fotografar o ato, vestir roupas do sexo oposto ou fazer amor em locais públicos.

-2 pontos: sadomasoquismo, sexo com animais.

-3 pontos: as perversões mais grotescas e bizarras, consideradas crimonosas pelo FBI. Incluem estupro

seguido ou não de morte, sexo com crianças, sexo com cadáveres, tortura e tudo o que a sua imaginação doentia permitir.

Pesadelos

-1 ponto: o sono do Personagem é freqüentemente afetado por pesadelos indescritíveis. Situações de horror total consomem os sonhos do personagem e começam agora a incomodá-lo quando está acordado também. Sempre que ele se depara com algo que o recorde de um de seus pesadelos, o Personagem deve fazer um Teste de FdV para não entrar em pânico, desmaiar ou sofrer algum tipo de tormento que o deixa incapaz de agir por 3d6 rodadas.

Sono Pesado

-1 ponto: o personagem dorme como uma pedra, ficando completamente fora de prontidão. Sempre perde o horário, dificilmente será acordado por ruídos (mesmo os mais altos) e facilmente dorme se estiver cansado. Testes de PER para verificar se o personagem desperta serão sempre Difíceis.

Suspeito

-1 ponto: tudo o que acontece as pessoas acham que o responsável foi você. Se uma loja foi roubada, um assassinato cometido, sempre há alguns vizinhos que acham seu comportamento estranho.

-2 pontos: o personagem realmente inspira medo nas pessoas. Elas não confiam em você. Sempre que a polícia vê você próximo à cena de um crime, pára para interrogá-lo. Já acordou várias vezes à noite com a polícia à sua porta. E o pior, as evidências apontam para você. Basta que haja uma mínima ligação com o caso e todos tentam acusá-lo de ser o culpado.

Supersticioso

-1 ponto: acredita em todo tipo de superstição. Carrega trevos- de-quatro-folhas, pés-de-coelho e outros talismãs. Caso passe por baixo de escadas, quebre um espelho ou coisa parecida, o Personagem deverá fazer um Teste de INT e, em caso de falha, receberá o Aprimoramento Azarado por 3d10 dias. Em caso de falha crítica, o Aprimoramento será permanente (a não ser que haja muita terapia).

Sarcasmo

-1 ponto o personagem é extremamente sarcástico (irônico), não perdendo a oportunidade de zombar ou fazer observações maldosas a respeito dos outros o tempo todo. Se o jogador não interpretar esta desvantagem, o Mestre pode usá-la para colocar o personagem em enrascadas, como fazê-lo ser sarcástico ao conversar com um agente da CIA de pavio-curto.

Traumatizado

-2 pontos: este personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança, nem a

maioria dos adultos, está preparada para enfrentar (foi testemunha de um crime hediondo, ou foi molestada sexualmente). Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o Personagem o obrigam a fazer um Teste de FdV. Se falhar, todos os seus Testes se tornam Difíceis pelos próximos 3d6 turnos.

Timidez

-1 ponto: o Personagem é extremamente tímido, receando falar e até se aproximar das outras pessoas. Raramente irá emitir suas opiniões (a não ser que seja questionado), sempre hesita ao máximo falar diante de desconhecidos e tem sérias dificuldades para relacionar-se com o sexo oposto. Para um personagem com Timidez, todos os Testes de CAR são considerados Difíceis.

Teimosia

-1 ponto: você é teimoso como uma mula. Não importa o que os outros digam, o personagem acredita ferreamente que ele, e somente ele, está certo. Nunca irá concordar com ninguém, pois crê que sempre estão errados. Isso pode levar o Personagem a enfrentar problemas, principalmente em situações que um grupo deve tomar uma decisão em conjunto. O Personagem vai tentar de todas as maneiras possíveis convencer os outros que o seu ponto de vista é o correto, chegando, inclusive, a usar de métodos menos ortodoxos (agredir os companheiros, assassinar os reféns, atrair a atenção do inimigo, etc).

Viciado em Drogas

-1 ponto: o personagem é dependente ou viciado por algum tipo de substância química (cocaína, heroína, anfetaminas, LSD, soníferos, éter, etc), o que faz com que ele deseje consumir freqüentemente algum tipo de droga. Sempre o Personagem permanecer mais de 6 horas privado do vício, ele deve fazer um Teste Difícil de FdV para resistir à vontade de consumi-lo novamente. Para um personagem sobre os efeitos das drogas, todos os Testes são considerados Difíceis.

Viciado em Jogos

-1 ponto: seu personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Para resistir à chance de apostar faça um Teste Difícil de FdV.

Visão Monocromática

-1 ponto: seu personagem enxerga apenas em preto, branco e tons de cinza.

Vontade Fraca

-1 ponto: o Personagem é extremamente suscetível à desistência e passividade. Sempre que uma tarefa parecer muito difícil, ele logo a abandonará (ou nem tentará realizá-la). Também é facilmente manipulado e controlado pelos outros. Acrescente uma penalidade de, pelo menos, -25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (FdV).

As Perícias

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícias que ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

Pontos de perícia

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as perícias. Isso vai depender do tipo de Campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua inteligência.

* Cada ponto de inteligência significa 5 pontos de Perícia.

* Cada ano de idade natural significa 10 pontos de perícia.

* Cada ano de idade não-natural significa 5 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia por SÉCULO de vida, não importando sua idade ou INT (a não ser que seja algum tipo de Campanha diferente).

Subgrupos

Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos.

Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia **Idiomas**: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de **Perícias instintivas**, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de **Perícias altamente técnicas**. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de **habilidades muito aparentadas**.

Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Pe-

rícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área. Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma.

Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia ó mas NÃO pode acrescentar pontos - Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: É obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Você é MESMO bom?

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro des se valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% -- mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

até 15% Curioso.	Ouviu sobre isso em algum lugar.
15 a 20% Novato.	Está começando a aprender.
21 a 30% Praticante.	Usa esta Perícia diariamente.
31 a 50% Profissional.	Trabalha e depende desta Perícia.
51 a 60% Especialista.	
60%+	Um dos melhores na área.

Lista de Perícias

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

Grupo*

Subgrupos

Observação: o símbolo * só aparecerá em casos nos quais a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Animais* : Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

Armadilhas (PER)

Armas Brancas* (DEX): Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas de Fogo* (DEX) Alguns subgrupos possíveis: Revólveres, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça, Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas e Armas Experimentais.

IMPORTANTE: esta Perícia exige que o Personagem tenha determinados Aprimoramentos sem os quais fica impossibilitado de ter estes conhecimentos.

Artes* : Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

Artífice* (DEX)

Avaliação de Objetos* (PER): Alguns subgrupos possíveis: Antiguidades, Gemas, Metais Valiosos (Ourives), Obras de Arte.

Camuflagem (PER)

Ciências* (INT) Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito ou Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Heráldica, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

Condução* (AGI): Alguns subgrupos de Condução: Automóvel, Ônibus, Caminhão, Empilhadeira, Guindaste, Carroagem, Motocicleta.

Alguns subgrupos de Pilotagem: Carro de Corrida, Motocicleta de Corrida, Helicóptero, Avião Comercial, Avião Militar, Ônibus Espacial, Lancha, Iate, Veleiro, Navio Cargueiro, Ultraleve e Asa Delta.

Disfarce (INT)

Eletrônica (0)

Engenharia (0)* : Alguns subgrupos possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval e Química.

Escutar (PER)

Esquiva (AGI)

Esportes* : Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Artes Marciais (AGI), Basquete (DEX), Boxe (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON), Pará-queda (AGI), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

Etiqueta (CAR)*: Alguns subgrupos possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

Explosivos (0)

Falsificação* (INT): Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Escultura, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

Furtar (DEX)

Furtividade (AGI)

Idiomas/ Línguas (0)*: Alguns subgrupos possíveis: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos lingüistas.

Braille (0), Código Morse (0), Criptografia (0), Linguagem de Sinais (0), Leitura Labial (0)

Informática* (0): Alguns subgrupos possíveis: Computação, Internet (0), Hacker (0), Manutenção(0), Programação (0)

Jogos* : Alguns subgrupos possíveis: Cartas (PER), Tabuleiro (INT), Vídeo games (DEX), RPG (INT).

Manipulação* : Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnose (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábria (CAR), Liderança (CAR), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

Manuseio de Fechaduras (0)

Mecânica (DEX)

Medicina* Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT)
Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

Mineração* (0): Alguns subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

Negociação* : Alguns subgrupos possíveis: Barganha (CAR), Burocracia (INT), Contabilidade (INT), Marketing (INT).

Pesquisa ou Investigação (PER)

Procura (PER)

Rastreo (PER): Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Sobrevivência (PER)* : Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Equipamentos

Dinheiro

De modo geral, um Personagem tem disponível uma quantidade de dinheiro igual à sua renda mensal. Sim, claro que ele precisa pagar contas, mas esse é o dinheiro de que ele dispõe para gastar em uma emergência (contas de água, luz e telefone podem esperar; o suborno para o homem corrupto da CIA que aponta a arma para sua cabeça, não). O Personagem pode ser rico (possuir o Aprimoramento “Recursos e Dinheiro”), pode ter Contatos que lhe arrumem dinheiro ou pode ter crédito.

Não fornecemos preços de equipamentos neste livro porque existem produtos demais disponíveis no mercado, com preços variáveis de acordo com épocas e locais diferentes. Você mesmo pode consultar catálogos de preços para saber quanto as coisas custam, de acordo com a cidade (e até mesmo o período histórico) onde estiver jogando sua Campanha. Utilize as cotações das moedas estrangeiras e os preços do mercado caso seja uma Aventura passada em outro país.

Armas

Armas ajudam, mas nem sempre resolvem tudo no universo de TREVAS. Creia, você vai ficar muito desapontado quando descobrir que tiros nada valem contra a criatura que se aproxima de seus Personagens nos túneis de esgotos.

Cuidado com o período em que se passa sua Campanha. Armas de fogo não existiam na Idade Antiga, nem na Idade Média, e mesmo antes da Segunda Guerra Mundial, “revólver” era aquelas armas toscas vistas em filmes de banguê-banguê, ou aquelas pistolas de pirata dos filmes. Armas laser, por outro lado, só poderão ser aceitas se a Campanha se passar em um futuro onde o Mestre PERMITA tais armas, ou em uma Campanha presente de heróis.

Anos 40 a 60 - primeiras submetralhadoras.

Guerra Fria - Praticamente qualquer coisa que atire pode ser encontrada com relativa facilidade.

Armaduras

Armaduras dependem do período histórico em que se passa sua Aventura. Podem variar desde a velha cota-de-malha medieval até a sofisticada bolha-de-alumínio protetora do século XXVI. Pode ser uma armadura física (um colete à prova de balas) ou energética (campos de força). Em Campanhas realistas, porém, as únicas acessíveis aos mortais comuns são as armaduras físicas.

Kevlar é um tecido que costumamos chamar de “colete à prova de balas”, mas que na verdade é composto de camadas de uma espécie de plástico rígido

moldado em camadas e dispostos de maneira a formar um colete. É pouco maleável, porém pode ser confeccionado em várias camadas, de acordo com o IP desejado.

Armaduras físicas e balísticas **NÃO** protegem seu Personagem de quedas, luzes, gases, fogo, frio, eletricidade e outros.

Pertences

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, Aprimoramentos e Perícias (mas principalmente de bom-senso). Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre.

Entre alguns objetos e equipamentos de uso comum que os Personagens podem carregar consigo, podemos citar:

Época Moderna

Podemos classificar os objetos em comuns, raros e especiais. Os comuns são aqueles que qualquer pessoa pode ter em suas posses e não requerem maiores explicações. São eles: relógio de pulso, caneta, celular, agenda, carteira, comprimidos de remédios comuns e itens assemelhados.

Os itens raros são objetos que podem facilmente ser obtidos, mas que não se costuma carregar no dia-a-dia. Dessa forma, o Jogador

deve dar uma explicação simples de porque seu Personagem carrega tal item ou, pelo menos, avisar com antecedência que seu Personagem o carrega. Entram nessa categoria disquete, isqueiro (se não é fumante), faca, caderno de anotações, laptop, palmtop, canivete, remédios específicos, máquina fotográfica, corda, estojo de primeiros socorros, jóias de valor, gravador portátil, spray de defesa pessoal, ferramentas em geral.

Já os itens específicos exigem uma boa explicação em Background de como e porque o Personagem os possui. Aqui se encaixam armas de fogo, drogas proibidas, coletes à prova de bala, rastreadores, óculos de visão noturna, localizadores, chave-mestras, partes de corpos humanos (sangue, ossos ou outras partes).

As coisas que o Personagem tem em casa também podem ser classificadas em comuns e incomuns. Móveis, eletrodomésticos e aparelhos eletrônicos (computador comum, rádio, TV, videocassete...) são comuns. Computadores potentes, instrumentos de laboratório, prancheta de desenho, aparelhos de ginástica, coleção de armas e outras coisas precisam de explicação.

Armas Brancas

Estes são os valores de jogo de algumas armas brancas. Muitas delas eram de uso comum na Idade Média, mas outras são populares ainda nos dias de hoje.

Arma	dano	Iniciativa	Alcance
Faca	1d3	-3	15/30
Faca de Combate	1d3+1	-2	
Faca de sobrevivência	1d3+2	-3	
Cutelo	1d6	-4	
Espada Curta	1d6	-4	
Rapier	1d6+2	-3	
Sabre	1d6+2	-6	
Espada Longa	1d10	-5	
Espada Bastarda* (1 mão)*	1d10	-6	
(2 mãos)*	2d6	-9	
Katana** (1mão)**	1d10+1	-4	
(2 mãos)**	2d6	-5	
Machado de Lenhador	1d6+1	-8	
Machado de Bombeiro	1d6+2	-6	
Cassetete	1d6	-3	
Porrete	1d3+1	-3	
Martelo	1d6	-4	
Marreta	1d10	-8	
Arco Curto*	1d6	-10/-1	40/100
Arco Longo*	1d6+2	-9/-1	80/200
Besta Leve(BowGun)*	1d6	-15/-1	40/60

As armas brancas, armaduras e escudos, de origem européia, oriental ou árabe, podem ser encontradas no **GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS**. As armas de fogo (todas com suas respectivas figuras e estatísticas) podem ser encontradas no **GUIA DE ARMAS**.

*Ver em **Tipos munição**, as possíveis flechas, setas e pontas destas armas.

IP Específico

Nas armaduras apresentadas, o IP refere-se apenas à danos cinéticos (resultado de golpes) e balísticos (resultado de projéteis). Existem outros tipos de vestimentas apropriadas à outras situações. Estas vestimentas providenciam IP contra determinados tipos de ataques. Neste caso, diz-se que estas roupas possuem IP específico.

Exemplos de roupas especiais incluem roupas contra fogo, eletricidade, frio, máscaras de gás entre outras, protegendo apenas a parte do corpo que cobrem. Dessa forma, um colete à prova de balas com IP balístico 7, tem IP cinético 4 (veja tabela ao lado) mas **NÃO** reduz um ponto de dano sequer de uma queda de escada, por exemplo.

Armaduras*

Tipo	IP	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa Comum	0	0 / 0
Corselete de Tecido	1	-1 / 0

Corselete de Couro	1	-1 / 0
Armadura de Couro Reforçado	1	-1 / -2
Armadura de Escamas	2	-1 / -2
Cota de Malha	3	-4 / -3

*todas as armaduras tem IP cinético.

Coletes e Proteções

Tipo	IP cinético	IP balístico	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa normal	0	0	0 / 0
Jaqueta de couro	1	0	0 / -1
Jaqueta da S.T.A.R.S	2	1	0 / -1
Kevlar (cada 2 camadas)	+1/2	+1	
Colete S.T. A.R.S	3	5	0 / -1
Kevlar 10 camadas	3	5	-2 / -3
Kevlar 14 camadas	4	7	-2 / -4
Kevlar 18 camadas	5	9	-3 / -5
Armadura de Kevlar	5	8	-3 / -4
Roupa de bombeiro	IP 10 contra fogo		
Roupa de amianto	IP 36 contra fogo		
Máscara improvisada	IP 10 contra gases		
Máscara contra gases	IP 30 contra gases		
Roupa de Borracha	IP 8 contra eletricidade		
Proteção contra ácidos	IP 6 contra ácido		
Roupa Térmica	IP 30 contra frio		
Roupa de Mergulhador	IP15 contra vácuo e 8 vs frio		
Roupa de Astronauta	IP 36 contra vácuo		
Porta de Madeira	IP 2 a 5		
Parede de Tijolos	IP 8		
Vidro à Prova de balas; IP balístico	12 a 18		
Parede de Concreto	IP 15 a 24		
Carro Blindado IP balístico	10 a 20		
Porta de Aço	IP 25		

ARMAS DE FOGO

Aqui será apresentado as armas da série RE ou similares encontradas. E em situações extremas inventadas.

A seguir, apresentamos algumas das armas preferidas do **Clube de Caça**. Muitas delas foram adaptadas do Clube para o cenário de RE, algumas são facilmente encontradas ou simples de manusear e outras ainda foram escolhidas pelo seu alto poder de fogo. Para outras opções de armas, consulte o **GUIA DE ARMAS**, que contém mais de trezentos tipos de armas de fogo, incluindo armas realmente pesadas como metralhadoras e armas anti-tanque (para dar um “turbo” no arsenal de jogo).

AVISO: As armas definidas como protótipos podem ser únicas e com um acesso muito restrito devido a baixa produção.

As granadas podem ser de arremesso explodindo depois do tempo em que o pino é retirado. Ou sendo munição de lançadores explodindo quando sofre rem impacto.

Pistolas:

Beretta : Arma padrão da equipe S.T.A.R.S. fornecida pela Umbrella entre outros equipamentos.
Munição: 9mm

Pente: 15
Alcance: 50m
Dano: 1d6
ROF: 1

Browning HP-35: Pistola padrão da Polícia de Raccon. Arma utilizada em exércitos. É considerada por muitos a melhor arma de 9mm semi-automática já feita.

Munição: 9mm
Pente: 13
Alcance: 50m
Dano: 1d6
ROF: Semi-automática

Desert Eagle: Arma de grosso calibre semelhante a *Magnun 357*. Usada pelo exército dos EUA.

Munição: .357 magnum
Pente: 7
Alcance: 55 m
Dano: 2d6+2
ROF: Semi-automático

P-08 Luger 10.2: A P-08 foi uma das pistolas, semi-automáticas, mais antigas já inventadas. Foi utilizada durante as I e II Guerras Mundiais pelos alemães.

Munição: 9mm
Pente: 8
Alcance: 45 m
Dano: 1d6
ROF: Semi-automática

Calico M950: Possui um alimentador helicoidal de grande capacidade, único no mundo. Tem a desvantagem de ser pesada devido ao excesso de munição, mas sua precisão não é comprometida pelo peso.

Munição: 9mm P
Pente: 100
Alcance: 45m
Dano: 1d6+2
ROF: 2

Revolveres

Colt Python 6.6: Arma de grande qualidade. Muito utilizada pela defesa civil.

Munição: .357 magnum
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 40m
Dano: 1d6+1
ROF: 1

Colt Python S. S. A: Muito utilizada em shows de tiro ao alvo, é a preferida dos cowboys.

Munição: .357 magnum
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 40m
Dano: 1d6+1
ROF: 1 ou uma ótima destreza.

Rossi modelo 851-853: Arma brasileira de excelente qualidade, e mundialmente conhecida. Um dos modelos para civis mais poderosos e eficientes.

Munição: .38 especial

Pente: 6 (tambor)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+2
ROF: 1

Escopetas

Winchester Pistol Grip: O design desta arma é realmente diferente. Empunhadura e cabo em plástico ABS de alta resistência. Preço extremamente acessível.

Munição: calibre 12 ou 20
Pente: 5
Alcance: 60m
Dano: 2d6+2
ROF: 1

M 500 ATP8s: Mossberg M500 é uma típica escopeta “pump” para o uso da polícia e defesa do lar.

Munição: calibre 12
Pente: 5
Alcance: 60m
Dano: 3d6
ROF: 1

Rifles de Caça e Militares

M21: A versão “sniper” do rifle de assalto M14. Possui um pente de grande capacidade.

Munição: 7.62 mm
Pente: 20
Alcance: 500 m
Dano: 2d10+4
ROF: 1

PSG1: Rifle “sniper” do exército alemão. É muito pesado para sua função, mas o tamanho do pente compensa o esforço.

Munição: 7.62 mm
Pente: 20
Alcance: 650 m
Dano: 2d10+4
ROF: 1

Rossi 62 AS: Rifle de origem brasileira com recarga rápida. Tem um desenho esbelto e alta capacidade de armazenamento de munição.

Munição: vários tipos de 22
Pente: 14 a 20
Alcance: 500 m
Dano: 2d6+2
ROF: 1

AK-47: O modelo original deste rifle foi construído depois da Segunda Guerra Mundial, mas tem sido usado até hoje. Alguns exércitos usam versões mais modernas, como o AK-74 e AKM.

Munição: 7.62mm
Pente: 30
Alcance: 300m
Dano: 1d10
ROF: 5

M16a1 / AR-15: O M16 é uma versão antiga, que foi usada na guerra do Vietnã. Uma versão semi-automáti-

ca chamada de AR-15 é utilizada pelos civis e por organizações paramilitares.

Munição: 5.56

Pente: 20 ou 30

Alcance: 500m

Dano: 2d6

ROF: 5 ou semi-automático

Submetrelhadoras

Beretta M12: Submetrelhadora usada pela policia e pelo exército italianos.

Munição: 5.56

Pente: 20 ou 30

Alcance: 500m

Dano: 2d6

ROF: 5 ou semi-automático

Ingram M10 - 9mm: Esta arma foi desenvolvida para uso em guerrilhas e atividades clandestinas. É muito utilizada por traficantes sul-americanos.

Munição: 9mm

Pente: 32

Alcance: 150m

Dano: 1d6+1

ROF: 10

Taurus MT 12AD: Submetrelhadora padrão das policias civil, militar e federal do Brasil. Empunhadura em resina temoplástica. Possui alavanca de segurança e sistema de proteção contra quedas.

Munição: 9mm P

Pente: 40

Alcance: 180m

Dano: 1d6+2

ROF: 3

Armas Pesadas

L1A1 Grenade Dischanger: Este lança granada do exército britânico pode disparar a uma distancia de até 100 metros praticamente qualquer tipo de granada.

Munição: granadas

Pente: 1 (recarregar a cada disparo)

Alcance: 100m

Dano: #

ROF: 1

MM1 Multiple Granade Laucher: O MM1 tem um sistema de carga que faz com que ele seja tão fácil de usar quanto uma pistola. Lança granadas com até 101mm de diâmetro.

Munição: granadas

Pente: 12 (fita)

Alcance: 350m

Dano: #

ROF: 1

Umbrella AT-U2: Desenvolvido pela divisão de armamentos da empresa Umbrella, este lançador de mísseis tem potência suficiente para destruir um tanque.

Munição: mísseis

Pente: 2 mísseis

Alcance: 3000m

Dano: 5d10+25 (1m de raio)

ROF: 1

Protótipos

Vindicator Minigun: Uma metralhadora criada para uso em helicópteros. Passou a ser utilizada por soldados. É a metralhadora do filme Predador.

Munição: 7.62mm

Pente: 50 (fita)

Alcance: 1.200m

Dano: 5d6

ROF: 5 ou 10

Spark shot: Esta arma de tamanho de um rifle antigo, tem como munição farpas de alumínio eletromagnetizadas que ao atingirem seu algo o eletrocutam. Sua criação tem como objetivo revolucionar o mercado de armas de fogo.

Munição: Caixa de farpas eletromagnéticas.

Pente: 120

Alcance: 300m

Dano: 3d6+3

ROF: 3

Mini Tower: Esta arma exclusiva dos agentes da Umbrella (Hunks ou mercenários) é muito versátil e perigosa. Ela é praticamente um lançador pessoal de mini mísseis. Dado o fato de seus projéteis serem perseguidores de calor e movimento, corrigindo assim a mira do atirador. E ainda seus projéteis tem um segundo impacto explosivo com uma área pequena mas suficiente para causar um grande estrago em grupos.

Munição: mini- mísseis

Pente: 25 mini-mísseis

Alcance: 300m

Dano: 4d6+10 (1m de raio)

ROF: 1

Linear Laucher: Esta bazuca desenvolvida por cientistas da Umbrella tem um munição muito especial. A munição é líquida e é armazenada em cartuchos de pontas plásticas que rompem-se, quando sofrem impacto com uma outra superfície, após o disparo. Liberando um gás, que tem como objetivo destruir B.O.W.s, mas o uso contra alvos humanos não é descartado. Ela somente é encontrada em grandes laboratórios da empresa (como o da Antártida).

Munição: mísseis plásticos anti-B.O.W.s

Pente: 20 mísseis

Alcance: 3500m

Dano: 5d10+25 (1m de raio) * 2 em B.O.W.s

ROF: 1

Flame Tower: Lança-chamas desenvolvido pela Umbrella. Fácil de transportar e usar. Sua munição é napalm líquido que fica armazenado em um cilindro que pode ser chamado de pente. Tem a grande facilidade de transporte por não ser pesado como os modelos normais de sua categoria, que usam um cilindro enorme nas costas do usuário.

Munição: Napalm em cilindros especiais.

Pente: Cilindro de Napalm.

Alcance: Labareda de 500m

Dano: 4d6 * 2 em plantas.
ROF: Após o 1º disparo a labareda pode ser mantida.

Tipos de munição:

Balas;

Dum-Dum: +2 nos danos.

Explosiva: explode em contato com o alvo +1d6 de dano.

Setas / Flechas especiais: Esta sub-categoria de munição é para bestas e arcos.

Ponta explosiva: Feita de um potente explosivo que ao atingir seu alvo causa uma poderosa explosão. Pode substituir a ponta de setas ou flechas. Porém devido ao peso a mira é comprometida.

Dano: 4d6

Pulso: 2 / 0,5

Explosivo “remoto”: O foi desenvolvido para que o explosivo plástico pude-se ser anexado sem comprometer a mira. É uma espécie de casulo que envolve a seta de maneira bem distribuída. Porém a explosão ocorre entre 10 à 5 segundos depois do impacto.

Dano: 1d6/1d6+2 (seta/ flecha) +3d6 pela explosão

Pulso: 2 / 2

Seta trishot: Esta seta tem um corpo especial. Ao ser disparada de uma besta, seu corpo após 1 metro libera duas outras mini setas adjacentes a seta central. Transformando-se em três mini setas que podem acertar até três alvos diferentes a partir de um ângulo de 15° da seta central. Porém o usuário de tal munição deve calcular o ângulo dos alvos adjacentes.

Dano por seta: 1d6

Granadas:

Granada de Fumaça: Gera uma cortina de fumaça até um raio de 6m. Muito utilizada para distrair o inimigo ou cobrir a fuga de tropas.

Dano: -

Efeito/Pulso: cortina de fumaça em um raio de 6m.

Tempo de espera: 4s

Arremesso: 30m

M3: Granada usada em vários exércitos inclusive o brasileiro. Ela pode ser usada tanto ofensivamente quanto defensivamente.

Dano: 4d6

Efeito/Pulso: pulso 2 / 1

Tempo de espera: 4s

Arremesso: 30m

Umbrella G-fire: Granada desenvolvida pela Umbrella para ser utilizada em lançadores de granadas. A granada G-fire (fogo) tem napalm em seu interior. Pode ser encontrada para uso manual.

Dano: 3d6

Efeito/Pulso: Queima o alvo causando +1d6 de dano por rodada. pulso 1 / 1

Tempo de espera: 4s

Arremesso: 30m

Umbrella G-Explosive AT: Munição antitanque de impacto concentrado. Também pode ser encontrada para uso manual.

Dano: 4d6

Efeito/Pulso: 1 / 0,5

Tempo de espera: 4s

Arremesso: 30m

Umbrella G-Explosive AP: Munição anti-pessoal de baixa penetração em blindagens. Também pode ser encontrada para uso manual.

Dano: 4d6

Efeito/Pulso: 2 / 1

Tempo de espera: 4s

Arremesso: 30m

Umbrella G-Acid: Munição ácida que corrói qualquer superfície, que não seja vidro ou de composição antiácido. Ela é usada para “abrir caminho”. Também pode ser encontrada para uso manual.

Dano: 5d6

Efeito: Corrói o alvo causando 2d6 por rodada.

Pulso: 1 / 0,5

Tempo de espera: 4s

Arremesso: 30m

Umbrella G-Freezer: Esta munição nitrogenada ainda está em desenvolvimento, sendo apenas encontrada para lançadores de granadas. Ela já demonstrou, em testes de campo, que pode ser muito eficaz para esfriar os ânimos dos inimigos, principalmente dos B.O.W.s.

Dano: 6d6

Efeito/Pulso: Congela rapidamente a superfície em que entra em contato tornando a quebradiça. (Teste de Com crítico para não congelar). 1 / 3

G anti-B.O.W.s: Desenvolvida em segredo esta munição química tem como finalidade eliminar B.O.W.s. Mas seu uso contra alvos humanos não é descartado. Ela é envolvida em recipientes de ponta plástica que rompem-se após o impacto. É apenas encontrada para lançadores de granadas.

Dano: 5d6+6

Efeito/Pulso: Cria uma cortina de fumaça esverdeada que começa degenerar os B.O.W.s. 4 / 2

Armas Adulteradas (Custom) :

Determinados Personagens possuem, ou poderão possuir, perícias, ou anotações, que os permitirão “evoluir” as armas.

Com a Perícia Armeiro, mais um subgrupo (Pistolas, Escopetas...), o personagem será capaz de adulterar uma arma, lembrando que SEMPRE será necessário ter as peças, ferramentas adequadas e conhecimento (manuais dizendo como se faz...).

As adulterações podem variar entre os seguintes atributos de uma arma:

Tipo de munição (aumentando a variedade ou diminuindo-a), Alcance, Aumento do Dano, Pente (número máximo de munição) e ROF.

Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como uma medida abstrata de heroísmo; eles não são exatamente Pontos de Vida extras, mas funcionam como tal. Eles são uma espécie de “aura heróica” ou “sorte” que protege o corpo físico do aventureiro de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos) como pular de um prédio para outro, tentar desviar de flechas ou setas, enfrentar diversos capangas ou outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

Por que Pontos Heróicos?

O Sistema Daemon foi desenvolvido para ambientes REALISTAS. Ou seja: vocês que estão acostumados a lidar com esses universos, sabem que os humanos são seres frágeis e o dano é extremamente mortal (como na vida real), o que é extremamente prático para um RPG de horror ou investigação.

Porém, isso impedia os Mestres de jogarem Campanhas de Ação e Aventura. Como fazer cavaleiros templários enfrentarem grupos de mortos-vivos, se apenas uma ou duas espadadas dos mortos-vivos fariam com que os cavaleiros se juntassem a eles?

Um sistema realista de dano não permite que Personagens saltem do telhado de tavernas, simplesmente porque ele quebraria todos os ossos do corpo fazendo isso...

Para resolver esse problema, criamos os Pontos Heróicos, que são Pontos “extras” que o Jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer. Dessa forma, um cavaleiro com 30 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito inimigos de uma vez só, sem correr o risco de ser transformado em purê. Cabe ao Mestre dosar a quantidade de Pontos Heróicos em sua Campanha, limitando o número máximo de PH por nível.

Como Funcionam?

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um Personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, quando é arrastado em velocidade, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um aventureiro).

O uso de Pontos Heróicos não é considerado ação, nem tampouco existem limites no número de vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o Jogador pode declarar o uso de Pontos Heróicos de modo a evitar danos físicos ao Personagem. Eles NÃO podem ser usados em condições de não-heroísmo (por exemplo, se o seu Personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele). As situações que não permitem o uso de Pontos Heróicos incluem envenenamento, ataque surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender.

Roger Garcia é um policial da tropa de choque treinado no uso do escudo. Sua missão é proteger o Juiz Andreas durante o retirada de Raccon totalmente dominada pelos mortos vivos.

Durante a tentativa de fuga um monstro dispara sobre eles um líquido estranho, rapidamente Roger usa seu escudo para proteger o juiz mais um encontro para tirá-lo completamente da linha de fogo. O líquido era um ácido poderoso que em instantes corroeu o escudo e começava a corroer seu braço causando 6pts de dano e uma queimadura horrível. Ou teria sido se Roger não tive-se Pontos Heróicos.

O Jogador de Roger declara que: neste momento ele usa 6 pontos heróicos. Então o ácido apenas destrói o escudo que é rapidamente jogado ao chão.

Sempre é permitido usar menos Pontos Heróicos do que um determinado dano, embora não pareça algo lógico. O que não for “anulado” pelo uso dos Pontos Heróicos será contado como dano normal.

Quando usar e quando não usar:

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma Campanha. Existem Mestres que gostam de Campanhas de Ação e Mestres que gostam de Campanhas de Suspense. No caso de CLUBE DE CAÇA, TEMPLÁRIOS ou TORMENTA, por serem ambientes de aventura, aconselhamos o uso dos Pontos Heróicos.

O uso de Pontos Heróicos diminui o fator “medo”, pois os Personagens tornam-se muito mais resistentes aos ataques e, por consequência, mais valentes. Cabe ao Mestre e aos Jogadores escolherem que tipo de Campanha preferem jogar.

Isso é uma característica da Campanha. Significa que, uma vez que o Mestre decidir pelo uso (ou pelo não uso) de Pontos Heróicos, assim devem ser criados e mantidos todos os Personagens, heróis ou vilões.

Lembrem-se sempre que, se os Personagens possuem Pontos Heróicos, os NPCs importantes TAMBÉM os possuirão. Pontos Heróicos não tem nenhuma relação com o fato do Personagem ser bom ou mau. Os vilões também realizam feitos extraordinários nesse tipo de Campanha, tendo, portanto, os mesmos “direitos” dos heróis no que toca a Pontos Heróicos.

A quantidade de Pontos Heróicos deve ser compatível com a Experiência do Personagem ou NPC em questão para evitar distorções.

Recuperando Pontos Heróicos:

Um Personagem recupera 1 Ponto Heróico por dia. Essa recuperação é independente da recuperação de Pontos de Vida (também um ponto por dia). Além disso, existem medicamentos que conferem Pontos Heróicos temporários aos Personagens ou os recuperam mais rapidamente.

Alguns vírus podem dar essa vantagem. Só que SOMENTE com a aprovação do Mestre.

A Cura

As Ervas Medicinais

Estas ervas de DNA alterado, tiveram suas capacidades curativas ampliadas e aceleradas. São componentes importantes para o medicamento genérico Fisrt Aid Spray Umbrella.

Além de suas propriedades curativas ampliadas, elas agora tem grande capacidade de adaptação, pois podem viver desde um clima seco e árido a uma região onde o clima chegue a próximo de 10C° à 5C° . Desde que sejam plantadas em um solo fértil.

Estas ervas foram criadas em laboratório nos anos setenta usando enxertos e processos biogenéticos. Elas possuem uma herança genética de plantas tropicais, subtropicais e equatoriais, dos continentes americano, africano, europeu e asiático. Elas possuem ainda três tipos de coloração e cada uma com uma função específica, que são:

Erva Verde: muito utilizada para curar ferimentos e hematomas, desde que ela seja utilizada corretamente e aplicada em cataplasma. Pode ser combinada com outras ervas verdes, azuis e vermelha aumentando assim sua capacidade de cura. Caso seja ministrada juntamente com um kit de primeiros socorros as chances de uma recuperação serão espantosas. Recupera: 1d6 +1 Pvs. Para cada Erva Verde usada em adição a primeira some apenas 1d6 como limite de três ervas.

Erva Azul: usada como base em soros anti-venenos, remédios contra qualquer gripe, dores estomacais (podemos dizer que o boldo torna se ineficaz se comparado com esta erva), reação alérgica, em chás medicinais e entre outros empregos mais difíceis como base para um coquetel ante AIDS. Inútil contra os Víros B.O.Ws.

Erva Vermelha: sem uso aparente, pode ser até venenosa, mas depois de muitos estudos fora descoberto que ao ser combinada na medida certa com uma erva verde, pode resultar em um cataplasma muito poderoso, pois a erva parece funcionar em adição a Erva Verde, como uma junção de três Ervas Verdes. Em testes fora descoberto que uma combinação além da medida estipulada pode gerar mais males do que benefício. Cura 3d6+3 Pvs.



As outras combinações possíveis são:

Erva Verde + Erva Azul: junta a características de ambas as ervas. É recomendado que APENAS duas Ervas Verdes sejam juntas a uma Erva Azul, além dessa dose pode-se acontecer intoxicação.

Erva Verde + Erva Azul + Erva Vermelha: a super combinação entre uma erva de cada cura ferimentos e envenenamentos com uma capacidade espantosa perdendo apenas para o F. Aid Spray em relação a cura de ferimentos e ao Serum como soro ante-envenamento. Cura 4d6+3 Pvs. Inútil contra os Víros B.O.Ws.

Kit de Primeiros Socorros: é um kit normal (com um teste da Perícia Primeiro Socorros cura-se apenas 1d6, porem um acerto crítico cura o dobro). É bem barato.

Sprey de Primeiros Socorros (F. Aid Sprey): Caro, mas suas possibilidades de uso o tornam bem recomendado para serviços de alto risco, como resgates e alívio de dor. Este produto é o carro chefe da Umbrella ele sendo muito versátil caiu logo nas graças do mundo.

Ele consegue repor tecidos perdidos e ajuda na recolocação de membros perdidos após uma cirurgia, este medicamento pôr ter base natural não possui contra indicações, pode-se com ele até estancar sangramentos de hemofílicos. Não precisa de teste basta aplicar sobre o ferimento. É claro que um paramédico pode utilizar outros meios em conjunto aumentando a possibilidade de recuperação de seu paciente. Cura 4d6+4.

Serum: um soro ante envenenamentos de grande potência uma espécie de elixir de saúde. Fora testado com veneno de baiacu e conseguiu elimina-lo. Tem um preço relativamente caro mais que o spray. Inútil contra os Víros B.O.Ws.

Soro anti Vírus B.O.W: Tem uma única função: Evitar a morte de um infectado neutralizando a ação dos vírus. Pode regredir uma mutação em estado inicial, isto é com menos de 6hrs. Mas caso o infectado esteja em estado de infecção muito avançado a administração será inútil ou letal para o infectado.

Os Personagens

Nome: Chris Redfield Idade: 25 anos Altura: 1,80m
Peso: 80Kg Equipe: Ex. integrante de equipe Alpha da S.T.A.R.S

História: Após ser expulso da força aérea por desacatar ordens, Chris conheceu Barry e ambos se tornaram grandes amigos. Chris foi indicado, por Barry, para integrar o S.T.A.R.S no Alpha Team em Raccoon City, por ser um perito em armas e saber pilotar helicópteros. Seu conhecimento o deixou na posição de escolher entre ser piloto ou servir de apoio para outros integrantes.

Após o incidente da mansão Chris começa a investigar por conta a empresa Umbrella, três meses depois, suas investigações o levam até a Europa. Ao ficar investigando a empresa na Europa, ele recebe uma mensagem de que sua irmã fora capturada pela Umbrella e levada para uma base no extremo sul da América do Sul. Chegando em tal base, ele percebe que a mesma fora atacada e infestada por monstros criados pelo vírus, mas a maior revelação foi deparar-se com seu antigo chefe, Wesker, que supostamente havia morrido no incidente da mansão. Depois de certas explicações e muita investigação Chris descobre o paradeiro final de sua irmã ela havia fugido da ilha de avião e rumado para a Antártida. Chris rumo para o continente gelado, lá ele descobre que a família Ashford seria a responsável por tudo, e que a herdeira da família tinha um palmo de conquista mundial. Após um terrível combate Chris sai vitorioso, durante a fuga da base que explodia. Chris revela, a sua irmã, que o pesadelo ainda continuava.

For: 16 Con: 14 Agi:14 Des:14 Int:14 Fdv: 13 Per: 14 Car: 13 Pvs: 27 PtsH: 44 IP: Nível: 11

Perícias: Escopetas 54, Pistolas 54, Revolveres 54, Lança Mísseis 44, Artífice (Armas de Fogo 34), Faca 54/44, Combate Desarmado 54/64, Camuflagem 34, Condução (Carros 44, Esquiva 34, Jatos Militares 44, Helicópteros 44), Ciências (Direito 34, Herbalismo 34), Computação 10, Escutar 34, Esportes (Alpinismo 44, Corrida 34, Páraquedismo 44) Furtividade 44, Manipulação(Intimidação 33, Interrogatório 34), Pesquisa 34, Primeiros Socorros 34, Procura 34, Rastreo 34, Sobrevivência (Deserto 43, Floresta 43).

Aprimoramentos: Soldado da Foça Aérea (Piloto) 3, Status 1, Recursos 1, Sono Leve 1, Pontos Heróicos +1 Sortudo 2, Talento 1(Alpinismo). Inimigo -2 (Umbrella e Wesker), Obsessão -1 (Desmascarar a Umbrella), Código de honra -1 (Servir e Proteger).

Nome: Jill Valentine Idade: 23 anos Altura: 1,64m
Peso: 50Kg Equipe: Ex. integrante da equipe Alpha da S.T.A.R.S

História: Uma ex-ladra que redimiou-se e entrou para polícia. Policial experiente e dedicada, Jill já resgatou muitos membros da S.T.A.R.S. que estavam

correndo perigo. Jill é muito habilidosa nos combates, ela pode manusear qualquer tipo de arma com grande habilidade, mesmo que nunca tenha utilizado uma arma similar antes. Ela também é ótima para arrombar de trancas e está sempre disposta a ajudar. Reconhecida por sua inteligência e conhecimento em dispositivos eletrônicos, Jill foi encaminhada para Raccoon City para integrar a equipe Alpha da S.T.A.R.S. Ela é uma pessoa que gosta muito de crianças e que valoriza muito as suas amizades. O seu maior mau se baseia na sua curiosidade extrema que a deixa em algumas situações de perigo. Ela também tem muita facilidade em encarar situações difíceis e inimagináveis.

Depois do incidente da mansão ela começou a investigar as escondidas junto com os outros sobreviventes as articulações da Umbrella. Três meses depois ela e os outros descobrem uma base na Europa que trabalha com o projeto do vírus. Jill prepara-se para viajar logo após a partida de Chris para a Europa, mas um terrível acidente em um laboratório da Umbrella libera novamente o vírus mortal, desta vez por toda a cidade de Raccoon. Ela tenta uma fuga desesperada da cidade dos mortos, e depara-se com uma criatura monstruosa, que berrava S.T.A.R.S e matava cada integrante vivo que encontrava, ou quem entra-se no caminho para proteger um S.T.A.R.S .

Neste meio tempo ela encontra também o grupo de mercenários de resgate da Umbrella e cria uma forte amizade com Carlos, um mercenário brasileiro, que esta disposto a ajudar resgatar cada sobrevivente da cidade. Ambos enfrentam muitas dificuldades para saírem vivos, antes da explosão de Raccoon. Por sorte Barry aparece para ajudar e os lava até um lugar seguro.

No dia seguinte, Jill procura Chris em um esconderijo e não o encontra, mas com a certeza de que seu amigo esteja vivo, ela parte em sua procura para assim acabarem com as falcaturas da Umbrella.

For: 11 Con: 15 Agi: 15 Des: 15 Int: 15 Fdv: 14 Per: 14 Car: 13 Pvs: 24 PtsH: 36 IP: Nível: 9

Perícias: Pistolas55, Revolver 55, Briga 35/75, Tonfa 35/55, Faca 30/30, Submetrelhadoras 45, Lança granadas 45, Escopetas 50, Moto 45, Armadilhas 24, Direito34, Escutar 29, Falsificação 44, Interrogatório 44, Intimidação 43, Impressionar 23, Manha 43, Pesquisa 44, Lábria 33, Empatia 33, Manuseio de Fechaduras / Arrombamento 30, Procura 44, Herbalismo 34, Corrida 50, Esquiva 50, Primeiros Socorros 34, Artífice (Pistolas)30, Artífice (Munição)45, Computação 10, Piano35. **Aprimoramentos:** Kit Investigador de Polícia 3, Status 2, Sortuda 2, Pontos Heróicos + 1, (pequena cidade), Recursos 1, Sedutora 1, Inimigo - 1(Umbrella), Código de honra -1 (Servir e Proteger).

Nome: Barry Burton Idade: 38 anos Altura: 1,82m
Peso: 89Kg Equipe: Ex. integrante da equipe Alpha da S.T.A.R.S

História: Ex-membro da S.W.A.T., Barry possui um vasto conhecimento em armas. Com seus dezesseis anos de experiência tornou-se o responsável pelo abastecimento de armas da S.T.A.R.S.

Após o ocorrido da mansão, onde ele fora chantagiado por Wesker que dizia para obedecer-lo os as filhas dele iriam sofrer as conseqüências. Barry decide ajudar seus companheiros da melhor forma possível, só assim ele acha que poderá expiar seus crimes.

Pai e marido exemplar Barry faz o que pode para zelar de seus familiares tanto que quase que prevenindo a invasão de mortos, ele já havia mandado sua família para o Canadá. Depois ele ajudou no resgate de sobreviventes resgatando Jill e um amigo quase que no último instante. Depois disso ele retorna ao Canadá e mais uma vez se despede de sua mulher e suas duas filhas, Maria e Poly, que são seu maior tesouro. Em sua última missão Barry vai ao auxílio de Leon que desapareceu quando investigava um navio da Umbrella que transportava um novo monstro. Encontrando-o ambos lutam para sobreviver e salvar a única sobrevivente do incidente chamada Lucia.

For: 17 Con: 14 Agi: 14 Des: 14 Int: 14 Fdv: 13 Per: 13
Car: 12 Pvs: 28 PtsH: 44 IP: Nível: 11

Perícias: Pistolas 35, Revolver 75, Submetrelhadoras 65, Rifles 34, Lança-chamas 35, Lança granadas 55, Escopetas 35, Caratê 44/74, Faca 45/45, Direito 34, Condução (Carros 45, Helicópteros 45), Interrogatório 34, Intimidação 33, Pesquisa 44, Procura 34, Arrombamento 30, Acrobacia 44, Rastreo 44, Esquiva 64, Furtividade 40, Tática Militar 64, Primeiros socorros 54, Herbalismo 34, Computação 20, Artífice (Ferramentas de arrombamento) 35, Subterfúgio 54.

Aprimoramentos: Agente da S.W.A.T 4, Sortudo 2, Recursos 2, Contatos 1, Status 1 (polícia), Inimigo -1 e Obsessão -1 (Amor por suas duas filhas)

Nome: Rebecca Chambers Idade: 18 anos Equipe: Ex. integrante da equipe Bravo da S.T.A.R.S.

História: Recém recrutada para a unidade S.T.A.R.S., e apesar de sua pouca idade, ela tem um grande conhecimento em enfermagem e herbalismo. Ela atuava no cargo de Primeiros Socorros do Bravo Team. Mas quando necessário ela demonstra suas perícias com armas e as usa para sua defesa, ou a de outros.

Uma grande amiga, ela tenta fazer de tudo para não magoar as pessoas e assim ajudar seus amigos na maioria das vezes. Ela tem uma grande facilidade de conseguir a confiança das pessoas a sua volta.

Em seu primeiro dia de trabalho Rebecca, saiu em missão com a equipe Bravo que, devido a queda de seu helicóptero, tiveram de prosseguir a pé, as buscas na floresta nas proximidades das montanhas de Raccon. Ela e a equipe descobrem um veículo militar com uns documentos relatando o transporte de um assassino, que provavelmente havia matado seus carcereiros e refugiado-se na floresta. Ela e os outros se dividem para tentarem capturar o fugitivo.

Rebecca encontra Billy, o fugitivo, e juntos passam por muitos percalços, ela é salva por ele várias vezes, só que ela também o salva muitas vezes também, depois ela ouvir a história de Billy e derrotarem Spencer ela o deixa fugir acreditando em sua inocência.

E nessa mesma noite ela dirigiu-se a uma mansão suspeita, encontrada por Enrico, lá ela presenciou horrores iguais ao complexo anterior, que ela e Billy haviam explorado. Nas horas que transcorreram Rebecca vê seus companheiros serem mortos.

Rebecca ao buscar em uma sala um medicamento, é surpreendida pelo barulho da porta a suas costas, que estava sendo aberta e em um gesto rápido ela despeja sobre Chris Redfield um spray de pimenta inteiro. Resolvido tudo, alia-se a Chris para poderem sair daquela mansão demoníaca. Rebecca quase morre, ao ser baleada no peito, por Wesker, mas felizmente por estar de coleite ela não vem a falecer.

Depois de tudo vendo que ninguém na cidade acredita nos sobreviventes do horror daquela noite Rebecca sai de Raccon em busca de Billy, para poderem dar um basta nos planos da Umbrella. Ela entra em um grupo terrorista anti-Umbrella e sempre que pode ajuda os outros sobreviventes.

For: 10 Con: 14 Agi: 14 Des: 15 Int: 14 Fdv: 13 Per: 14
Car: 14 Pvs: 20 PtsH: 8 IP: Nível: 8

Perícias: Anatomia 34, Biologia 34, Fisiologia 34, Química 34, Primeiros Socorros 44, Herbalismo 34*, Empatia 34, Condução 34, Etiqueta 34, Pistola 35, Revolver 25, Escopeta 25, Lança Granadas 25, Procura 33, Briga 24/54, Pesquisa 33, Intimidação 22, Direito 24, Piano 25, Alpinismo 24, Computação 20, Corrida 33, Esquiva 34.

Aprimoramentos: Kit Para médico militar 4, Sábua 1*, Arma de fogo 1, Inimigo -1, Código da medicina -1, Código da polícia -1

Nome: Kenneth J. Sullivan Idade: 45 anos Equipe: Bravo da S.T.A.R.S

História: Sendo um espião muito talentoso, embora um pouco calado Kenneth se alistou na S.T.A.R.S.. Ele é um expert em Química e seus conhecimentos são muito úteis, motivo pelo qual Wesker o recrutou. Morre no incidente da mansão.

Nome: Enrico Marini Idade: 41 anos Equipe: Bravo da S.T.A.R.S..

História: É o líder da equipe Bravo e o segundo no comando da S.T.A.R.S. Enrico é muito dedicado ao trabalho e é o responsável nas operações quando Wesker está ausente. Morre no incidente da mansão.

Nome: Richard Aiken Idade: 23 anos Equipe: Bravo da S.T.A.R.S

História: Sendo um importante membro da S.T.A.R.S., Richard é um expert em comunicação. Ele faz parte da equipe Bravo e trabalha também na equipe Alpha. Diferente do que muitos poderiam imaginar, Richard é um cara muito positivo e conquista a amizade dos novos integrantes (Jill, Rebecca e Chris). Morre no incidente da mansão.

Nome: Forest Speyer Idade:28 anos Equipe: Bravo da S.T.A.R.S Bravo Team

História: É o especialista em veículos do Bravo Team. Forest é muito observador, além de ser um atirador de elite. Ele é um profissional completo e sua dedicação no trabalho lhe rendeu o respeito de seus companheiros. Ele e Chris se tornaram grandes amigos em pouco tempo. Morre no incidente da mansão.

Nome: Edward Dewey Idade: ?? Equipe: Bravo da S.T.A.R.S

História: O piloto do helicóptero, que morreu na queda do helicóptero do Bravo Team.

Nome: Brad Vickers Idade: 35 anos Equipe: Alpha da S.T.A.R.S..

História: Perito em computadores e encarregado do setor de informações, Brad é um dos mais competentes integrantes do Alpha Team. Seus amigos o chamam de “coração de galinha” por ele ser muito medroso. Ele detesta usar armas de fogo, por isso assumiu o cargo de piloto de helicóptero.

Seu primeiro ato quando percebeu o ataque na floresta foi de fugir deixando seus companheiros para trás, ele voltou a se comunicar com os sobreviventes do ataque da floresta. Recebeu a informação que eles estavam tentando sobreviver em uma mansão nas proximidades do ponto de pouso, onde existia muitos monstros.

Por causa de má comunicação Brad ficou sem saber a localização exata da mansão, depois de muito esperar ele vê ao longe um sinal luminoso e recebe pelo rádio o pedido de resgate de Chris e os outros.

Chegando no heliporto da mansão em questão, Brad vê seus companheiros lutando contra um monstro de aparência humana, a criatura recebia vários tiros certos e nem os sentia, percebendo que a situação era crítica, Brad liga o piloto automático para poder mandar um lança mísseis para seus amigos. E assim o problema é resolvido.

Durante o ataque ocorrido a cidade de Raccon, Brad fugia desesperado, ele estava assustado com algo gigantesco que viu e que ainda o perseguia, como uma sombra. Morre diante de Jill durante os acontecimentos da Cidade dos Mortos.

Nome: Albert Wesker Idade: 38 anos Altura:1,82m Peso: 84kg Equipe: Ex integrante da equipe Alpha da S.T.A.R.S ..

História: Misterioso e prepotente, Wesker assumiu a liderança da equipe Alpha. Apesar de sua arrogância, ele considerava Barry seu braço direito, pois este é um dos poucos que sabem que Wesker foi um dos fundadores da unidade S.T.A.R.S.

Durante o incidente da mansão Wesker fora o responsável por tudo, e que chantageava Barry, para que este o ajuda-se com seus planos, caso o contrário ele dava um jeito nas filhas queridas de Barry. Wesker pretendia testar uma nova arma biológica o T-vírus e sua cria o Tyrant, antes disso ele atira em Rebecca pois

esta sabia demais e guia os outros para poderem lutar contra o monstro Tyrant.

Wesker se deixa ferir mortalmente pelo monstro, para assim poder escapar e ao mesmo tempo servir de cobaia para as capacidades regenerativas de um outro vírus criado por seu aliado Willan, o G-vírus.

Wesker presencia as escondidas o primeiro embate de Chris e seus amigos contra o Tyrant, tendo os dois resultados a níveis satisfatórios ele aciona o sistema de auto destruição da mansão enquanto escapa.

Meses depois durante os eventos da Cidade dos Mortos Wesker, impossibilitado de ir a cidade temendo ser reconhecido, envia um agente para que este pegue mais amostras do G-vírus.

Obtendo sucesso Wesker prepara sua nova investida contra o quartel general da Umbrella para pegar amostras do poderoso vírus T-Veronica e tratar assuntos pessoais com a família Ashford.

Lá ele reencontra Chris e demonstra suas novas e poderosas capacidades de combate, tanto que ele consegue se aproximar de Chris, sem se preocupar de estar sob a mira de uma arma e pegá-lo pelo pescoço e levanta-lo com apenas uma mão.

Deixando Chris de lado Wesker segue em busca de Aléxia e quando consegue encontrá-la na base antártica acabam duelando, ambos com força e resistência descomunal, devido ao vírus que injetaram no próprio corpo, Wesker injetou o G-Vírus e Alexia injetou o T-Veronica.

Wesker perde a batalha, mas não a guerra, continuando na base ele encontra amostras do vírus T-Veronica e um espécime que estava nos braços de Clarie. Antes de partir ele diz a garota que um dia ela reencontraria o garoto, que estava morto, e ainda a adverte que irá acionar o sistema de auto destruição daquela base, dando também a localização de aviões para a fuga de Clarie e seu irmão.

Depois de tudo, com três vírus sobre seu poder, Wesker prepara sua nova investida contra a Umbrella, atacar uma base francesa e pegar amostras do vírus NE-T, o vírus que criou Nemesis.

For:18(21) Con:14() Agi:14(21)* Des:14 Int:14 Fdv:13 Per:13(17)* Car:12 Pvs:27 PtsH:44 IP: Nível: 16

Perícias: Pistolas 90, Revolver 75, Rifles 65, Submetrelhadoras 65, Lança-chamas 65, Lança granadas 65, Escopetas 65, Caratê 90/120, Faca 90/90, Direito 44, Carros 45, Helicópteros 45, Interrogatório 64, Intimidação 63, Pesquisa 94, Procura 64, Arrombamento 50, Acrobacia 74, Rastreo 74, Esquiva 100, Furtividade 80, Tática Militar 94, Primeiros socorros 54, Herbalismo 64, Computação 40, Química 40, Física 40, Matemática 40, Biologia 40, Zoologia 35 Subterfúgio 54.

Aprimoramentos: Agente da S.W.A.T 4, Vírus Injetado (G-vírus) 2, Sortudo 3, Contatos 1, Temperamento Calmo 2, DNA Positivo 1, Patrono (BioJet) 2, Inimigo (antigos companheiros e a Umbrella) -2 e Obsessão -1 (Conseguir todos os vírus).

Mutações: Ressurreição nível 6*, Aumento de Atributo (força)1, Aumento de Atributo (Agilidade)1, Regeneração 2. **Deformidade:** Olhos de lagarto.

Nome: Leon S. Kennedy Idade:25 anos Equipe: Ex. integrante do Departamento de Polícia de Raccoon.

História: É um energético, impulsivo e competente policial esperava viver uma nova vida como novo contratado do Departamento de Polícia de Raccoon City. Amigável, ele não depende muito das pessoas para fazer as coisas, mas sim às ajuda. Ele é uma pessoa exigente e gosta de que colaborem com suas idéias.

Em seu primeiro dia de trabalho no departamento de polícia de Raccoon City, Leon encontra a cidade aparentemente deserta e silenciosa. O silêncio da noite é quebrado somente por um som de passos nas sombras, é o som de que alguma coisa próxima...

Neste momento ele se depara com o que sobrou da população de Raccoon, zumbis. Lutando por sua vida ele encontra Clarie, e juntos mesmo sabendo dos riscos, decidem procurar sobreviventes e sair da cidade.

Na procura por sobreviventes Leon encontra Sherry Birkin, filha do cientista responsável pelo desastre da cidade, e Ada Wong, uma mulher tão misteriosa quanto charmosa, que foi para Raccoon a procura de seu namorado, com o desenrolar dos acontecimentos eles se apaixonam.

Para a tristeza de Leon, Ada morre em seus braços dando-lhe um beijo. Mas durante um terrível combate uma mulher lhe arremessa um lança mísseis, ela poderia ser Ada?

Após da fuga da cidade, Leon pede a Clarie ir em busca de seu irmão dizendo, que ele e a menina ficariam bem. Dias depois ele é contactado por um homem do governo que queria a criança, Leon não a entrega, mas em um momento qualquer ela é seqüestrada.

Depois Leon descobre sobre um navio da Umbrella que transportava uma nova arma biológica. Durante a investigação Leon perde contato com seus amigos, mas é salvo por Barry que fora em seu socorro.

Depois de um tempo e muita investigação ele descobre o provável paradeiro de Sherry que estava em uma base da Umbrella em Paris, França. Lá ele é infectado por um vírus. Agora além de ter de salvar Sherry ele terá de lutar por sua vida e enfrentar fantasmas do passado.

For:14 Con:13 Agi:15 Des:16 Int:14 Fdv:12 Per:13 Car:11 Pvs:21 PtsH:28 IP: Nível: 7

Perícias: Pistolas 66, Escopetas 56, Submetralhadoras 46, Faca 36/56, Caratê 35/85, Carros 45, Armadilhas 23, Direito 34, Escutar 23, Falsificação 44, Interrogatório 44, Intimidação 42, Manha 41, Pesquisa 43, Procura 53, Corrida 43, Esquiva 45, Primeiros Socorros 44, Computação 10, Salto 43, Herbalismo 34, Armeiro (Pistolas 36, Escopetas 36), Lança Mísseis 26, Lanças Chamas 36.

Aprimoramentos: Kit Investigador de policia 3, Recursos1, Saúde de ferro 2, Pontos heróicos 2, DNA positivo, Inimigo-1, Azarado -1, Infectado -1.

Nome: Claire Redfield Idade: 23 anos Equipe: Desconhecida

História: A desembaraçada porém imprudente irmã mais nova de Chris. Claire é uma mulher extrovertida e autoconfiante e muda facilmente de humor quando é necessário usar a força. Além disso, ela adora crianças e se preocupa muito com seu irmão mais velho.

Ela foi para Raccoon City visitar seu irmão, o qual não dava notícias há meses, desde seu recrutamento na unidade S.T.A.R.S. Quando chega a Raccoon ela se depara com a cidade morta, e com zumbis atacando, por pouco em uma fuga desesperada ela não é atingida por Leon.

Após devidas apresentações eles se dirigem a delegacia de Raccoon para refugiarem-se, mas lá eles encontram apenas mortos e poucos sobreviventes. Um deles é Sherry Birkin uma menina muito especial. Clarie teve de lutar muito para ter a confiança da menina e salvá-la de uma infecção do vírus do mortos.

Após sobreviverem a terrível noite Leon pede para Clarie, alegando que iriam ficar bem, que siga em busca de seu irmão. Então Clarie parte para a Europa a procura de seu irmão Chris, o qual ela descobriu que estava na Europa investigando a Umbrella, mas ela acaba sendo capturada e levada para uma ilha controlada pela empresa em questão.

Lá Clarie se depara novamente com o pesadelo já tomou conta de Raccoon, toda a ilha após um ataque ficou infestada de mortos-vivos. Durante sua tentativa de sobreviver Clarie encontra um jovem chamado Steve, no qual ela acaba se apaixonando, e Alfred Ashford um dos responsáveis por tudo, eles se confrontam várias vezes como se fosse uma caçada. Quando ela e Steve conseguem sair da ilha usando um avião cargueiro, eles tem o mesmo, controlado por Alfred que os leva até uma base da Umbrella na Antártida. Lá eles se confrontam e Alfred.

Ele sai muito ferido e como último recurso Alfred liberta sua irmã, Aléxia. A irmã de Alfred captura Clarie e Steve e os coloca em uma prisão especial, nela eles tem seu momento mais crítico.

Controlado por Aléxia, Steve passa por uma mutação que o transforma em um monstro gigantesco, e sob o controle dela, ele ergue um enorme machado e sai a caça de Clarie, que foge desesperada. Sem saída, sem armas, Clarie viu-se nas portas da morte e com um grito desesperado ela clamou pela consciência de Steve.

Neste momento ele para, mas só porque Aléxia entra na sala e começa a esmagar Clarie com um tentáculo enorme. Não satisfeita Aléxia ordena para Steve decapitar Clarie, que fechado seus olhos e em último instante grita por Steve, Clarie nem vê o machado girar em sua direção e cortar fora o tentáculo que a prendia, isso só fez com que Aléxia, com toda a sua raiva e força mata-se o monstro-Steve.

Clarie vê seu monstruoso amigo tombar ao chão e regredir a sua forma humana, como em um triste milagre pois Steve morria em seus braços revelando seu amor por ela. Clarie chora e então, ela ouve a voz conhecida seu irmão mais velho que acaba de encontrá-la, ele pede a ela que espere ele encontrar a sala de controle de celas para libertá-la.

Sendo liberta de sua prisão ela se depara com um homem misterioso e com a face queimada. Ele diz seu nome, Wesker, que já fora companheiro de seu irmão, e a alerta sobre a destruição da base e a posição de seu irmão e aviões para uma possível fuga. Quando ela vai de encontro a seu irmão Wesker diz que, ela e o garoto irão se encontrar novamente, isso a deixa sem entender nada. Clarie encontra Chris e ambos são surpreendidos por Aléxia, seguindo ordens de seu irmão, Clarie foge para o hangar de aviões, enquanto ele fica para lutar. Depois de muito esperar ela decide ligar o jato inglês de decolagem vertical e vê seu irmão pular no bico do jato. Então des fogem, Clarie indaga Chris se aquilo seria o fim do pesadelo. E ouve a resposta de que ainda faltava muito.

For: 11 Con: 14 Agi: 16 Des: 14 Int: 14 Fdv: 13 Per: 13 Car: 13 Pvs: 22 PtsH: 32 IP: Nível: 8
Perícias: Pistolas 54, Bowgun/Besta34, Lança-Grana-das 54, Submetrelhadoras 54, Faca 54/44, Briga 56/74, Explosivos15, Corrida 44, Esquiva 44, Computação 10, Herbalismo 34, Primeiros Socorros 34, Camuflagem 33, Moto 46, Jato Militar 46, Avião de Carga 46, Manuseio de Fechaduras 10, Escutar 33, Paraquedismo 46, Furtividade 46, Lábia 33, Intimidação 33, Rastreo 33, Deserto 43, Floresta 43.
Aprimoramentos: Soldado da força aérea 3, Sortuda 2, Pontos Heróicos +1, Recursos 1, Inimigo(Umbrella) -1, Obsessão (amor pelo irmão Chris) -1.

Nome: Ben Bertolucci Idade: ?? Profissão: Repórter

História: Considerando um repórter ou-sado, Ben descobriu que o chefe do departamento de polícia da cidade, estava acobertando a Umbrella e seu desenvolvimento de armas biológicas.

Ao conseguir as provas para seu furo jornalístico, vê que a cidade estava sendo atacada. Ele foi perseguido por alguma coisa e, temendo ser morto, se trancou em uma das celas da delegacia. Morre durante os acontecimentos da cidade dos mortos.

Nome: Brian Irons Idade: ?? Equipe: Departamento de Polícia de Raccoon

História: Determinado e arrogante, Brian Irons subiu rapidamente de cargo, tornando-se o chefe do departamento de polícia da cidade. Ele é o principal suspeito de encobrir os acontecimentos relacionados à Umbrella, pois Chris descobriu que a mesma financiaria a candidatura de Brian à prefeitura de Raccoon City, se ele colaborasse. Morre durante os acontecimentos da cidade dos mortos.

Nome: Hunk Idade: ?? Equipe: Agente da Umbrella

História: Hunk ou Senhor Morte, como é chamado pelo piloto do helicóptero de resgate, é mandado para o laboratório subterrâneo na cidade de Raccoon City, para resgatar o G-Vírus que William não queria entregar nem mesmo para a Umbrella.

Acaba sendo mais uma vez o único sobrevivente da sua equipe. Pois a morte não pode morrer.

For: 15 Con: 17 Agi: 15 Des: 15 Int: 15 Fdv: 13 Per: 14 Car: 13 Pvs: 32 PtsH: 60 IP: 6 Nível: 15

Perícias: Pistolas 130, Escopatas 120, Submetrelhadoras 120, Corrida 70, Esquiva 70, Procura 60, Liderança 45, Intimidação 70, Interrogatório 60, Impressionar 50, Rastreo 55, Tática Militar 75, Primeiros Socorros 55, Herbalismo 55, Computação 20, Furtividade 45, Arrombamento 40, entre outras.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, Pontos Heróicos 4, Sortudo 3, Patrono 2(Umbrella).

Nome: William Birkin Idade: ?? Equipe: Cientista da Umbrella

História: Ele trabalhava para Umbrella e graças a ela, desenvolveu o poderoso G-Vírus. William não pretendia entregar o vírus, mas a Umbrella enviou seu esquadrão Hunk, e William acabou sendo ferido mortalmente. Antes de morrer, ele injetou o G-Vírus em si mesmo, tornando-se um monstro para se vingar dos que o condenaram.

O vírus faz seu corpo evoluir constantemente, perdendo assim seus traços humanos... Morre durante os acontecimentos da cidade dos mortos.

Nome: Ada Wong Idade: ?? Equipe: Agente da Umbrella

História: Sendo descendente de chineses e americanos, Ada é uma mulher muito inteligente e discreta. Atrás de sua aparência de simples civil, ela o mite sua profissão de espã profissional.

Após meses sem notícias de seu namorado John, que trabalhava para a Umbrella, ela veio para Raccoon City procurá-lo. Mas também procura pelo repórter Ben, o qual possui informações sobre John, e relatos comprometedores sobre a Umbrella e um suposto super vírus.

É ferida seriamente durante os acontecimentos da noite dos mortos chegando a morrer, supostamente, entre os braços de Leon, policial que tentava protegê-la.

Após recobrar os sentidos ela oculta pelas sombras arremessa um lança-foguetes para que Leon pude-se livrar-se de um monstro.

Sua fuga da base subterrânea da Umbrella ainda é um mistério, tanto quanto sua sobrevivência e para quem ela realmente trabalha. Provavelmente é aliada de Wesker.

Ada nutre uma pequena paixã o por Leon.

For: 11 Con: 16 Agi: 15 Des: 15 Int: 15 Fdv: 14 Per: 14 Car: 14 Pvs: 25 PtsH: 40 IP: Nível: 10

Perícias: Pistolas 120, Corrida 60, Esquiva 40, Briga 30/60, Pesquisa 50, Procura 60, Interrogatório 45, Lábia 60, Manha 55, Sedução 60, Primeiros Socorros 70, Herbalismo 45, Escutar 40, Computação 30, Atuação 50, Disfarce 45, Empatia 45, Impressionar 40.

Aprimoramentos: Patrono 2, Sortuda 3, Sedutora 1, Arma de fogo 1, Identidade Secreta 1. Pontos Heróicos 4

Nome: Annette Birkin Idade: ?? Equipe: Cientista da Umbrella

História: Uma cientista extremamente dedicada, mas se considera um fracasso como mãe.

Annette ajudou seu marido, William, a desenvolver o GVírus, deixando de cuidar de sua filha Sherry. Ela sabia que seu marido não imaginou que Raccoon City seria condenada a morte e desde então procura sua filha desesperadamente. Morre durante os acontecimentos da cidade dos mortos.

Nome: Sherry Birkin Idade: 12 Equipe: Estudante de Raccoon City

História: Filha de William e Annette Birkin, Sherry é uma jovem muito esperta apesar de ter doze anos de idade.

Ela é uma jovem emotiva e não confia em estranhos, mas ao ver que toda cidade está sendo atacada por zumbis, Sherry pensa que foi esquecida por seus pais e por isso saiu à procura deles.

Sem saber que seu pai é um dos monstro, e que foi causador em parte da tragédia da cidade, ela o procurava desesperadamente para ir embora de Raccoon.

Sherry encontra Clarie e juntas tentam sobreviver e encontrar seus parentes, mas por pouco ela não morre infectada, se não fosse os esforços de Clarie e Leon.

Com seus pais mortos, ela tem apenas a sua amiga que prometeu cuidar dela, mas por causa de Leon, ela fica sem Clarie, que vai em busca de seu irmão, Sherry entende pois naquela noite ela fez de tudo para encontrar seus pais.

Os dias passavam e Clarie não dava sinal, deixando a menina preocupada e deprimida durante um momento que estava sozinha ela é abordada por um suposto agente do governo e desaparece sem deixar rastro. Deixando Leon muito preocupado...

Nome: Dário Rosso Idade: ?? Equipe: nenhuma

História: É um vendedor que perdeu toda a família no caos que se formou na cidade. E em pânico, ele não quer mais ir embora sem encontrar sua filha, pois acredita que ela ainda esteja viva.

Morre durante os acontecimentos da cidade dos mortos.

Nome: Murphy Seeker Idade: ?? Equipe: U.B.C.S. (Mercenário).

História: Murphy é um dos poucos americanos integrados à U.B.C.S. Ele foi infectado pelo vírus, e pode se transformar em zumbi e atacar seus amigos a qualquer momento.

Desesperado, ele implora para seus companheiros para ser morto. Morre durante os acontecimentos da cidade dos mortos.

Nome: Tyrell Patrick Equipe: U.B.C.S. (Mercenário)

História: É um dos soldados mais inteligentes da U.B.C.S., Tyrell sabe que algo está errado com esta missão, devido a inúmeras armadilhas espalhadas em pontos estratégicos da cidade (pontos estes vinculados à Umbrella).

Ele começa a desconfiar de traição de um dos integrantes da U.B.C.S. Morre durante os acontecimentos da cidade dos mortos.

Nome: Carlos Oliveira Idade: 21 anos Equipe: U.B.C.S. (Mercenário)

História: Membro do time U.B.C.S., Carlos é despachado para Raccoon City com a missão de acabar com o vírus e resgatar possíveis sobreviventes.

Apesar de trabalhar para a Umbrella, ele não concorda em “limpar” a sujeira deixada pela corporação. Ainda por cima, começa a ter afeição por Jill e arrisca a própria vida para salva-la várias vezes.

Depois de tudo, Carlos pretende mudar de vida e passar a lutar por uma causa que de fato valha a pena. Lutar ao lado de Jill e Barry contra a Umbrella.

For: 16 Con: 14 Agi: 14 Des: 15 Int: 14 Fdv: 13 Per: 14 Car: 13 Pvs: 28 PtsH: 52 IP: Nível: 13

Perícias: Pistolas 80, Rifles 90, Submetrelhadoras 70, Corrida 60, Esquiva 50, Procura 60, Liderança 30, Intimidação 50, Interrogatório 40, Impressionar 40, Rastreo 45, Tática Militar 45, Primeiros Socorros 55, Herbalismo 45, Computação 20, Furtividade 45, Arrombamento 40, Helicópteros 35, Esplosivos 30, entre outras.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, Pontos Heróicos 4, Sortudo 2, Recursos 2, Inimigo (Umbrella) -1

Nome: Mikhail Vector Idade: 45 anos Equipe: U.B.C.S. (Mercenário).

História: Mikhail é outro membro da U.B.C.S. que veio da Rússia como a maioria dos outros mercenários.

Serriamente ferido durante o incidente em Raccoon City, ele passa a maior parte do tempo em completo delírio. Apesar de trabalhar para a Umbrella, ele valoriza muito a amizade e a vida de seus companheiros de missão. Morre de forma heróica para dar tempo para a fuga de Jill e os outros, que eram perseguidos por Nemesis.

Nome: Nicholai Genovaef Idade: 35 anos Equipe: U.B.C.S. (Mercenário)

História: Encarregado da U.B.C.S., o sargento Nicholai é uma pessoa desconfiada e misteriosa.

Com uma visão totalmente preconceituosa sobre as mulheres, ele subestima as habilidades de Jill, hesitando em permitir que ela ajude os poucos homens de seu grupo que ainda estão vivos.

Morre durante os acontecimentos da cidade dos mortos.

For: 16 Con: 15 Agi: 14 Des: 14 Int: 16 Fdv: 14 Per: 15 Car: 13 Pvs: 22 PtsH: 27 IP: Nível: ?

Perícias: Pistolas 90, Rifles 90, Submetrelhadoras 90, Corrida 60, Esquiva 60, Procura 60, Liderança 50, Intimidação 50, Interrogatório 60, Impressionar 50, Rastreo 55, Tática Militar 65, Primeiros Socorros 55, Herbalismo 65, Computação 30, Furtividade 50, Arrombamento 50, Helicópteros 55, Esplosivos 50, entre outras.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, Pontos Heróicos 4, Sortudo 2, Recursos 2, entre outros.

Nome: Steve Burnside Idade: 17 Equipe: nenhuma

História: Apesar de ser jovem e frequentemente despreocupado, Steve é no fundo uma criança bondosa. Ele tem muitos sentimentos sobre a família dele, e os restos de sua motivação embrulharam-se num mistério.

Steve foi capturado junto ao seu pai e ambos foram mantidos numa prisão da Umbrella em uma ilha isolada.

Durante uma invasão a ilha, por uma organização desconhecida, ele consegue escapar da prisão. Steve a procura de seu pai acaba quase matando e quase sendo morto por Clarie, resolvido o mal entendido ambos procuram uma saída da ilha dos mortos.

Em um certo momento Steve salva Clarie de um monstro e se depara com uma situação traumática seu pai transformado em zumbi ataca Clarie que impossibilitada de se defender apenas ordenava para ele atirar. Ele hesita.

No ultimo instante ele despeja toda a munição de suas pistolas no corpo de seu pai.

Muito abatido ele é consolado por Clarie, reanimado ele procura de todas as formas tira-los da ilha.

Steve então conhece Alfred, o senhor daquela ilha e um dos cabeças da Withe Umbrella, responsável pela prisão dele e de seu pai.

Para saírem daquela ilha maldita Clarie, Steve e Alfred fazem um jogo pela sobrevivência do mais forte.

Depois de muito procurarem eles encontram com um hangar e um Boing nele eles escapam. Mas o avião é então controlado por Alfred que os leva para uma base da Umbrella na Antártida.

Chegando em tal local eles descobrem que a base fora contaminada. Steve e Clarie tentam parar Alfred e sair de lá.

Durante tudo Steve começa a ter uma grande afeição por Clarie, mas não chegou a demonstrar que estava apaixonado por ela.

Depois de vencerem Alfred e um monstro que expelia um pólen venenoso, ambos são capturados por Aléxia, irmã gêmea de Alfred.

Aléxia induz em Steve uma mutação, e este por já estar portando o vírus T-Veronica, transforma-se em um monstro que pega um enorme machado e assim começa a atacar Clarie, que só não morre pois Aléxia intervem e depois de torturar Clarie, ela ordena a Steve que decapta-se a cabeça de Clarie.

Mas por causa de seu amor e pelo apelo de Clarie, Steve sai do controle de Aléxia e corta o tentáculo que aprisionava sua amada.

Este foi seu último gesto, pois Aléxia o golpeia de forma a feri-lo letalmente. Steve, antes de falecer regride a forma humana e assim ele declara a Clarie seu amor. Os últimos sons que ele ouve são seu nome e os soluços do choro de Clarie.

Tempos depois ele acorda diante de um homem de óculos escuros e um enorme curativo no rosto.

For: 14 (17) Con: 14 Agi: 14 Des: 14 Int: 14 Fdv: 12 Per: 13 Car: 13 Pvs: 22 PtsH: 27 IP: Nível: ?

Perícias: Pistolas 45, Submetrelhadoras 35, Metrelhadoras 25, Corrida 45, Salto 55, Esquiva 40, Herbalismo 30, Primeiros Socorros 25, Computadores 20, Aviões em geral (não vale para jatos supersônicos) 30* Impressionar 30, Procura 40, Investigação 35 entre outras.

Aprimoramentos: Amor Verdadero (Clarie)1, Talento (pilotagem em geral) 1, Arma de fogo 2, Ambidestria 2, DNA Positivo1, Vírus Injetado (vírus T-Verônica) Inimigo (Umbrella) -1, Perda Terrível (o pai) -1, Coração Mole -1, Curioso -1.

Poderes: Ressuscitar nível 2, Forma guerreira, Aumento de For 1, Agi 1, Salto, entre outros.

Nome: Alexia Ashford Idade: 20 Equipe: Umbrella

História: O primeiro dos gêmeos nascido pela experiência de Alexander. Com 10 anos, ela se tornou uma pesquisadora da Umbrella, em relação aos vírus.

Injetou uma dose do vírus T-Verônica e foi congelada durante vários anos para aumentar a força do vírus e evitar possíveis anomalias.

Ela é amada/odiada por seu irmão Alfred.

Depois de libertada Alexia começou a dar início ao seu plano de espalhar seu vírus pelo resto do mundo e transforma-lo em um enorme formigueiro.

Nome: Alfred Ashford Idade: 20 Equipe: Umbrella

História: O irmão gêmeo de Aléxia, é um dos herdeiros da Umbrella, que vivia na ilha situada próxima ao continente sul-americano, junto com sua irmã.

Durante o caos instaurado na ilha começou a caçar os sobreviventes e culpados pela proliferação do vírus.

Durante estes eventos ele descobre o que ocorreu com sua mãe antes de seu nascimento e o que aconteceu com sua irmã a 10 anos atrás.

Ele não havia conseguido compreender o desaparecimento da irmã até o dia da invasão. Com o paradeiro descoberto ele parte para a Antártida levando dois intrusos para que recebam o seu devido castigo.

Mentalmente muito desequilibrado.

For: 15 Con: 17 Agi: 15 Des: 16 Int: 15 Fdv: 14 Per: 15 Car: 14 Pvs: 25 PtsH: 40 IP: Nível: ?

Perícias: Rifles 90, Corrida 60, Esquiva 60, Procura 60, Liderança 40, Intimidação 50, Interrogatório 60, Impressionar 50, Tortura 55, Rastreamento 55, Tática Militar 65, Primeiros Socorros 55, Herbalismo 65, Computação 50, Furtividade 50, Arrombamento 50, Jatos Militares 65, Esplosivos 50, entre outras

Aprimoramentos: Arma de fogo 3, Pontos Heróicos 4, Reputação 2, Patronomo 2 (Umbrella que pertence à sua família) entre outros aprimoramentos positivos.

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -3 (grupos anti-Umbrella), Assassino Serial -3, Dupla Personalidade -3 (Pensa ser a própria Aléxia, veste-se de acordo. Poucos sabem que ela era ele, quando viam uma mulher bonita na sacada da mansão, os que sabem são executados por ele.), Esquizofrênico -2 (acredita em dominar o mundo em nome de sua empresa e de sua irmã), Paranóico -2.

Nome: Billy Cohen Idade ? Equipe: Ex fuzileiro da Marinha Estado Unidense.

História: Foi condenado à morte por ter cometido 23 assassinatos, estava sendo levado para execução em um comboio, quando os carros foram atacados por monstros e mataram todos, menos Billy que por sorte não morre.

O ataque foi reportado as autoridades locais. Mas não houve tempo de relatar quem eram os atacantes, logo as autoridades julgaram que era uma tentativa de resgate de criminoso.

Uma integrante, Rebecca, da equipe Bravo foi destacada para investigar o ocorrido e possivelmente prender o fugitivo.

É encontrado por Rebecca e ambos desvendam os mistérios envolvendo os monstros que estavam atacando nos arredores da cidade de Raccoon.

Depois de muito investigarem e ganhando a confiança da policial ele é libertado por ela, para que ele desse continuidade as investigações envolvendo a Umbrella.

Se ele soube-se que o casarão para onde a garota ia, era a base de todo os problemas daquela noite, com certeza não teria hesitado em ir em seu auxílio, mesmo sabendo que poderia ser preso pelos outros membros da equipe Bravo.

Provavelmente ele esta em uma equipe terrorista anti-Umbrella. Sabe tocar piano e tem sede de justiça.

Esta oficialmente morto.

For: 16 Con: 14 Agi: 15 Des: 15 Int: 15 Fdv: 13 Per: 14
Car: 13 Pvs: 31 PtsH: 60 IP: Nível: 14

Perícias: Pistolas 80, Submetrelhadoras 60, Rifles 45, Escopatas 70, Revolver 60, Corrida 50, Esquiva 50, Faca 45/55, Procura 40, Liderança 35, Intimidação 55, Interrogatório 40, Impressionar 50, Rastreo 5, Tática Militar 55, Primeiros Socorros 50, Herbalismo 25, Computação 10, Furtividade 45, Arrombamento 20, entre outras.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, Pontos Heróicos 4, Sortudo 3, Patrono 2(Umbrella).

OS B.O.W.S

OS B.O.W.: (BIO-ORGANIC-WEAPON)

Os B.O.W., BIO-ORGANIC-WEAPON, (Armas Bio-Orgânicas), são seres vivos que ou sofreram mutação ou foram criados por um dos vírus.

Muitos dos B.O.W.s podem ser considerados como sendo o soldado perfeito, porém mesmo assim não são inteiramente confiáveis.

Nome: Tyrant Descrição: Arma biológica perfeita criada pela Umbrella, com resistência e força descomunal é capaz de destruir qualquer pessoa com apenas um ataque certeiro, realmente muito assustador e destruidor, que não tem nenhum objetivo além de matar.

Esta descrito aqui a capacidade de cada espécime já criado, de um Tyrant protótipo ao modelo mais recente.

For: 20-35 Con: 19-30 Agi: 15-23 Des: 5-12 Int: 09-15 FdV: 14-20 Per: 13-22 Car: 3
Pvs:45-90 IP:6-13 N.º de At:1-2
Soco: 30%/20% dano 1d3+for, Garra: 45%/35% dano 1d10 +for, Salto:40%, Corrida:45%, Intimidação40%.
Poderes: Garra, Tamanho, Ressurreição, Regeneração.

Nome: William Birkin Descrição: Ele trabalhava para Umbrella e graças a ela, desenvolveu o poderoso G Vírus.

William não pretendia entregar o vírus, mas a Umbrella enviou seu esquadrão Hunk, e Willian acabou sendo ferido mortalmente. Antes de morrer, ele injetou o G-Vírus em si mesmo, tornando-se um monstro para se vingar dos que o condenaram.

O vírus faz seu corpo evoluir constantemente, perdendo assim seus traços humanos e cada vez mais se tornando uma besta assassina.

Primeira forma:

For: 22 Con: 26 Agi: 8 Des: 10 Int: 12 FdV: 16 Per: 13 Car: 8 Pvs: 35-45 IP: 4-6 N.º de At: 2 Cano: 35/20; Dano: 1d6+FR . Cria filhotes a partir desta forma.
Poderes: Alteração: FR+6 e Con+6, INT-3, Índice de Proteção +3 (após cada mutação)

Segunda forma:

Garra 45/25 dano de 1d10+For Pvs: aumento variável

Na 3ª forma em diante:

+6 em Agi e total de 4 braços e tendo n.º de at4. Garras 50/30 Dano de: 2d6+ For Salto 60%

Filhotes: G – Embrião, criatura que ao entrar em um organismo e encontrar um DNA compatível irá iniciar uma mutação que transformará seu hospedeiro em um monstro (que é desconhecido até hoje).

Na maioria das vezes ele é rejeitado pelo organismo hospedeiro, o que é mais fatal. Ele após iniciar a mutação não para de crescer e então para sair do corpo de sua vítima ele a destrói por inteiro.

Possuindo um ciclo evolutivo muito rápido o g-embrião ao crescer torna-se uma criatura retorcida com base ao corpo do hospedeiro e começa a se reproduzir criando mais gembriões para continuarem seu ciclo de vida.

Adulto:

For: 25 Con: 30 Agi: 8 Des: 6 Int: 8 FdV: 14 Per: 12 Car: 3-5 Pvs: 35-45 IP: 4-6 N.º de At: 1 Garra: 35/20; Dano: 1d6+FR IP 3
Poderes possíveis: Garra, Tamanho

Embrião:

For: 9 Con: 6 Agi: 12 Des: 3 Int: 4 FdV: 13 Per: 10 Car:3 Pvs: 2 IP: 0 N.º de At:1 Mordida: 30; Dano: 1d3 Quando mordem sua vítima eles tendem a tentar forçar entrada em seu organismo causando 1d3 de dano enquanto não forem retirados.

Nome: Mr. X Descrição: Não obtendo resposta do esquadrão Hunk, a Umbrella enviou sua arma biológica experimental T-00, chamada formalmente de Mr. X(Sr.X), com a finalidade de obter uma amostra do G-Vírus.

Mr. X é a evolução do projeto Tyrant, o que o torna uma verdadeira máquina de matar que não sente dor ou piedade. Seu estágio de evolução biológica o faz mudar totalmente quando todo seu organismo sofre sérios danos, deixando-o com uma força descomunal e grande velocidade.

For: 20-30 Con: 30-40 Agi: 10-15 Des: 9-13 Int: 10-17 Per: 15-20 FdV:18-23 Car: 6-12 Pvs: 35-45 IP:4 Nº de At: 1-2 Soco 40/20 1d3+for rastreio70 Arrombamento 120, Salto 100, Rastrio 50
Poderes: Ressurreição

Nome: Nemesis

Descrição: É a criação máxima da Umbrella. Ele é um zumbi inteligente de 2,5 metros de altura feito para realizar queima de arquivo.

Sua missão é caçar e infectar todos os sobreviventes da S.T.A.R.S. (os únicos que podem deter a corporação Umbrella).

Nemesis é a mais mortal arma biológica criada até então, pois sua inteligência permite desviar-se de ataques, usar armas de uma faca à um lança mísseis e perseguir suas vítimas.

Com a sua nova remessa de vírus chamada de NE-T, a morte dos seres infectados é quase que imediata se o vírus for usado em grande porte.

For: 22-32 Con: 30-43 Agi: 16-21 Des: 14-20 Int: 17-22 FdV: 16-24 Car: 8-16 Pvs: 40-55 IP: 4-10 N.º de At:1 IP: 5 Soco: 1d3+for Tentáculos: 2d6+Fr+Virus Armas de fogo (todas): 60% Rastreo 45, Esquiva 40, Saltos 60 Fúria +3 em atributos físicos e pvs e +10% em perícias de At.
Quando ataca com seu tentáculo, ha 20% de chance de infectar alguém com o NE-T-Virus.

Nome: Alexia Ashford

Primeira Mutação Descrição: Após sofrer a primeira mutação, sua força e resistência foram ampliadas, mas seu corpo começou a sofrer deformações, nessa primeira mutação Alexia consegue liberar rajadas de fogo contra o oponente, tornando-se um inimigo muito perigoso. Mas sua habilidade mais assustadora é a capacidade de reconhecer um infectado por qualquer vírus e incitar a vítima a uma mutação forçada para obtê-la como seu escravo.

Durante os eventos da base da Antártida Aléxia passou por varias mutações, começando sutilmente pela sua pele e assim ganhando a capacidade de criar tentáculos, depois tornou-se uma espécie de formiga-rainha que liberava filhotes que tinham longos tentáculos.

Percebendo que seria derrotada naquela forma ela decide abandonar o abdomen de reprodução e com asas ela passou a atacar seu inimigo pelo ar usando suas chamas.

For:19-25 Con:20-26 Agi:17-22 Des:13-18 Int:15-26 Per: 14-20 Fdv: 16-28 Car: 15-18 ip:6-12 Pvs: 33-88 N.º de at:1-3

Nome: Cães ma39 k666- Cerberos: Os cães foram as terceiras cobaias do projeto B.O.W , eles foram alterados geneticamente para a obtenção de um vigia perfeito.

A intenção inicial era de criar um ser vivo mas o surgimento de um ser mutante “morto vivo” não espantou os cientistas responsáveis pelo projeto.

Costumam ser territoriais, ou foram programados para serem, e assim atacam qualquer ser que entre a seus domínios. Andam sozinhos ou em bandos de no máximo 6 indivíduos.

Con: 12-20,For 10-19,Des 3-9,Agi 9-14,Int: 7,FdV 8,Car 4,Per 12-24. Ataques: 1Mordida: 35/0; Dano: 1d6 Pvs: 10-15 Poderes: Infectar (somente com a morte da vítima).



Nome:
Linkers

São criaturas nojentas e perigosas. A criatura é reconhecida por

não ter pedaços de pele e ter garras como navalhas.

Entretanto, sua característica mais nojenta é ter uma língua como lança, capaz de perfurar um humano num instante. Eles são rápidos e podem pular muito alto.

Todas essas características são usadas como ataque, portanto você já deve ter percebido como os Linkers são fortes e ágeis.

Estão divididos em dois tipos: os rosados são mais fracos, enquanto que os roxos/pretos são bem mais fortes!

No entanto os Linkers possuem um defeito particular, eles não possuem visão e olfato, guiando-se apenas por uma excelente audição/radar.

O número de criaturas, assim como onde eles estão, continuam desconhecidos, mas já foram vistos três deles ao mesmo tempo, uma pequena sociedade, pode-se dizer. Todo cuidado é pouco!

Con: 19- 29 For: 19-30 Des: 6-10 Agi: 17-28, Int: 6-10 WILL 10-18,CAR 3-6,PER 9-20 IP:3-10 Pvs:20-35 N.º de Ats: 1 ou 2 Ataques: 2 (garras) ou 1(língua) Garras: 40/20; Dano: 2d6+For Língua:30%; Dano: 2d6 Poderes: garra 3, língua, sentido aguçado audição e radar.

Nome: Hunter (MA121) são criaturas ágeis, espertas e cruéis. Eles pulam, correm e fogem de ataques. Todo cuidado é pouco com esse bicho, pois um movimento errado e você pode até mesmo perder sua cabeça.

Os Hunters não morrem facilmente, portanto use a melhor arma que tiver e muita mira. Eles estão divididos em três categorias:

Beta: corpos humanos em estágio de mutação avançada que desenvolvem garras afiadas, pele grossa(uma armadura natural) e visão noturna quando saltam contra um alvo eles sempre visam sua cabeça;

Gama: tem todas as características de um beta só que melhores sua pele começa a ter escamas mais parecidas com as de um lagarto e desenvolve também membranas entre os dedos e a capacidade respirar debaixo d'água o que os torna excelentes nadadores;

Omega: atualmente a versão mais feroz que foi possível criar, este espécime ao tentar decapitar sua vítima é muito sutil, ele simplesmente não pula contra ela procura se aproximar e então desfere seu golpe fatal, mas caso a vítima escape, ela não terá muito tempo de vida pois este espécime desenvolveu uma peçonha similar a de uma naja.

Os Hunters tendem a ser solitários ou fazem uma comunidade de 4 indivíduos. Temos recursos para implantes biônicos, o que permite um controle da criatura para colocá-la em missões de queima de arquivo ou simplesmente a de vigiar um ponto.

Con: 21-27 For: 20-27 Des: 8-15 Agi: 19-29 Int: 9-18 Per: 10-22 FdV: 12-19 Car: 2-9 IP: 4 - 8 Pvs: 18-28 N.º de Ats: 2 Garras: 50/30 1d10+for Corrida 45, Salto 120, Rastreo 55, Intimidação 45. Poderes possíveis: todos os sentidos aguçados, vortal, visão noturna,

Nome: Drain Deimos/ Brain Sucker parecem-se muito com os lickers, por conseguirem andar nas paredes, e locomover sobre as “quatro patas”, por serem cegos e por possuírem um sonar, mas as semelhanças acabam aí.

Eles são insetos que possuem uma carapaça de queratina que protege seu corpo, deixando apenas o seu abdômen desprotegido. E possuem três pares de patas que terminam em uma garra cada um, o que é uma vantagem usada em sua locomoção em paredes e quando eles tentam abraçar alguém.

Devido a sua locomoção desajeitada sobre as patas traseiras eles tornam-se fáceis de abater, porém eles tem um recurso de combate bem perigoso: conseguem disparar uma espécie de suco gástrico contra as suas vítimas e tendem a não ficar parado esperando por um ataque e só tentam o abraço, para morderem com suas quelíceras, se pegarem suas vítimas pelas costas ou distraídas.

Estão sempre em duplas ou ficam em um grupo de no máximo 4 indivíduos. Não são inimigos muito poderosos como os linkers ou hunters, mas cuidado com seu ácido.

For: 13-21 Con: 19-26 Agi: 10-20 Des: 6-15 Int: 7-13
FdV: 7-14 Per: 8-15 Car: 3-6
IP: 6-10 Pvs: 14-26 Nº de Ats: 1
Abraço; baforada salto garras carapaça fraqueza:
abdômen desprotegido(sem IP)

Nome: Minhocas, alteradas por exposição aos vírus, elas atacam em grupos. Não são inimigos perigosos não há necessidade de mata-los, você corre mais risco ao tentar mata-los.

Sua única forma de ataque é tentar morder a vítima para sugar seu sangue elas logo soltam sua vítima mas um ataque de umas 10 pode ser letal.

Grave Digger/ Minhoca mãe: é bastante forte e feroz ela pode atacar para proteger seu território, ou filhotes, ou ainda por estar com fome.

Um combate direto com ela é muito perigoso pois sua capacidade de locomoção sob a terra a garante um elemento surpresa, apesar do barulho que faz.

Sua mordida de vários dentes pode ser letal, fora uma tentativa de golpes com seu enorme corpo seus ataques. Procure atirar e fique correndo para não ser atingido e use armas de grosso calibre.

For: 18-30 Con: 23-33 Agi: 12 Des: - Int: 7-12 Per: 15-21
FdV: 12-16 Car: 3-5
Pvs: 33-45 Ip: 5-9 Nº de Ats: 1
Poderes: Tamanho, Dentes, Sentido aguçados.

Nome: Babuínos/Chimeras; O babuíno, é a espécie de macaco, que foi utilizada antes de iniciados os testes em seres humanos.

Eles foram alterados por um dos vírus, seu corpo aparenta estar em estado decomposição, mas isso está indicando as alterações pelo vírus.

Tornaram-se mais ágeis, fortes, resistentes, inteligentes e ferozes. Conseguem pendurar-se no teto

ou paredes, seus ataques são quase letais e geralmente andam em bandos.

As Chimeras são babuínos evoluídos, sem vestígios do que foram a um dia, desenvolvem uma garra em forma de foice no lugar de uma de suas mãos, ela é usada para ataques repentinos quando eles estão de tocaia ou para degolar suas vítimas. Eles estão melhores que em seu primeiro estágio. Ambos são territoriais um Chimera tentará sempre eliminar qualquer outro ser, que não seja um deles, que esteja em seu território, a menos que tenham implantes cibernéticos que os impeçam de o fazer.

For: 18-25 Con: 20-26 Agi: 17-22 Des: 9-13 Int: 11-18
Per: 13-20 Fdv: 11-19 Car: 3-13 ip: 4-10 Pvs: 18-28
Nº de at: 1-2
Salto; garras escalar corrida rastreio

Nome: Plantas Ivys; São carnívoras e mesmo estando fixas em um ponto, elas são excelentes defensoras, atacam qualquer um que chegue perto de sua área de alcance com tentáculos ou polem. Há versões mais perigosas que podem locomover-se, estas mesmas tem uma leve lembrança de um corpo humanoíode e podem estar em duplas com uma variante de ácido em vez de pólen venenoso e chegando a ter o mesmo venenoso.

For: 18-22 Con: 20-26 Agi: 6-12 Des: 3-13 Int: 6-15
Per: 10-19 Fdv: 7-13 Car: 3-6 IP: 4-10 Pvs: 21-38 Nº de at: 1-3

Plant42(Chefe de RE1) Essa planta é muito perigosa. Ela além de golpear com os seus vários tentáculos, solta ácido por todos os lados e ainda pode agarrar para esmagar sua vítima ou arremessa-la contra um canto ou com suas ventosas sugar o sangue de uma vítima presa. Distância e rapidez são necessários para enfrenta-la.

For: 19-25 Con: 20-30 Agi: 7-12 Des: 5-10 Int: 11-16
Per: 13-18 Fdv: 11-18 Car: - ip: 6-12 Pvs: 28-44
Nº de at: 1-5 Poderes: bafo braços extras tamanho

Nome: Cobras set: alteradas geneticamente estes espécimes tiveram sua peçonha evoluída (isto nos permitiu desenvolver o Serum, um super soro contra venenos de cobras)

Yawn (Cobra Gigante) Esta serpente gigante é sem dúvida nenhuma uma obra prima, caso a vítima sobreviva a sua mordida a sua potente peçonha, que não pode ser curada com a aplicação da erva azul ou soros comuns, fará o seu serviço. Uma máquina de matar e vigilância, graças a implantes biônicos. Ela apesar de enorme não é uma serpente constritora mas pode usar seu tamanho para encurralar sua vítima, procure ficar bem longe, para não correr o risco de ser envolto por ela. Seu veneno só pode ser curado com o Serum. E lembre-se: todo cuidado é pouco!

For: 20-27 Con: 23-33 Agi: 9-18 Des: - Int: 12 Per: 14-19
FdV: 13-21 Car: 3-6 ip: 4 - 9 Pvs: 28-34 Nº de at: 1
Poderes: tamanho sentidos aguçados veneno dentes

Nome: Aranhas; criaturas infectadas que a cada mudança de “pele” ganham mais tamanho. Tendo a

existência de várias espécies é difícil catalogar suas mutações.

Mas estes exemplos podem expor a capacidade de mutação do vírus: umas podem ter uma picada muito forte que pode, ou não, injetar um poderoso veneno, ou sua teia ganha uma resistência fenomenal e em outros casos podem expelir sua peçonha até uma certa distância.

Costumam andar em casais, e defender sua área com uma voracidade impressionante, principalmente se a fêmea estiver com filhotes.

Devido a freqüente mudança de pele fica inviável colocar implantes cibernéticos em tais criaturas.

For: 15-22 Con: 16-23 Agi: 9-19 Des: 3-6 Int: 5-9 Per: 13-18 Fdv: 10-17 Car: 3 ip: 3-5 Pvs: 14-23 N°de at:1 Poderes: tamanho baforada veneno

Giant Spider (Aranha Negra): A primeira aranha infectada seu estágio de evolução chegou em um ponto final, deve-se tomar todo cuidado possível.

Ela é muito ágil, rápida e forte podendo atacar de várias maneiras mas sua principal tática é expelir seu veneno - ácido, este em uma quantidade impressionante, que pode matar rapidamente, se acertado várias vezes.

Seus outros recursos de combate é de usar suas patas ou pinças e até sua teia, mas um combate corpo a corpo ela sempre o irá evitar.

Recomenda-se o uso da melhor arma, que dispuser, contra ela.

For: 20-27 Con: 23-33 Agi: 12-27 Des: 5-12 Int: 7-12 Per: 15-21 Fdv: 12-19 Car: 3-6 ip: 4-7 Pvs: 29-37 N°de at:1 Poderes: tamanho, baforada veneno

Nome: Albinoid é o fruto de experimentos com genes de salamandras e o T-Vírus, desenvolveu a capacidade de emitir descargas elétricas, o que tornou muito sua maior arma contra jaulas.

Ele teve de ser contido em uma cela experimental de Tg01 uma liga experimental imune a detetor de metais.

Mesmo pequenos podem fazer grandes estragos, portanto a melhor tática contra eles é correr. Grande: este possui uma descarga elétrica mais forte, podendo deixar um humano inconsciente ou até matar.

For: 5-15 Con: 10-23 Agi: 9-18 Des: - Int: 3-9 Per: 11-19 Fdv: 8-11 Car: 3-6 ip: 4-9 Pvs: 4-26 N°de at:1

Nome: Bandersnatch desenvolvido na ilha Rockford esta criatura teve toda sua composição óssea e muscular alterada. Ele é lento e possui apenas um enorme braço, não precisando de mais, que utiliza como uma poderosa arma. Além de arma seu poderoso braço é capaz de esticar-se em até 20m, dando-lhe uma capacidade de locomoção incrível, por ao atingir uma superfície distante, a criatura “puxa-se” contra ela e com essa assombrosa característica ele percorre essa distancia em um piscar de olhos. O recurso de utilizar de usar seu braço elástico é também uma excelente arma, seus ataques visam sempre a cabeça de seu inimigo, para assim quebrar seu pescoço. São solitários ou estão em trios.

For:17-23 Con:20-28 Agi:12-22Des:5-12Int:5-12 Per:6-13Fdv:5-11Car:3-6 ip:5-9 Pvs:20-28 N°de at:1

Garra: 40/30 Salto 80(usando o braço) Escalar 80(idem)

Poderes possíveis

Nome: Zumbis foram a quarta cobaia, eles são as vítimas dos vírus mais comuns. Foram criados em laboratório com administração direta dos vírus ou surgiram através de uma contaminação em massa. Não estão verdadeiramente mortos, suas sinapses mentais ainda estão ativas, mas devido a deterioração constante de suas outras células eles passam ter o aspecto de mortos. Isto é apenas um estágio de mutação e nesse momento é quando os cientistas podem agir e alterar os corpos a sua vontade(o que adianta o serviço) ou esperar o resultado final(o que é muito lento). Ainda são capazes de usar armas de corte contusão ou improvisadas desde que já estejam em mãos antes de sua morte. Nunca usarão armas de fogo, bem só se for para dar porrada. Eles podem usar as mais diversas artimanhas, como: ataque em grupo em diversos pontos ou fingir-se de mortos ou até fazer uma emboscada. Uma pessoa infectada ao desfalecer perderá muitos traços humanos que possui-a. Em termos de jogo o novo zumbi terá +4 em for, com e per e ganhando devido IP mortuário. Perdendo o mesmo valor em Int., des, agi, car e fdv.

Con: 12-20 For: 13-22 Des: 5-9 Agi: 6-13 Int: 5-9 FdV: 3-10 CAR: 3-6 PER: 8-15 IP: 2-7 Pvs: 8-20 N.º de Ats: 1 Mordida: 30 Dano: 1d3+1 a 2d6+3 Arma: -10% no valor original da perícia Dano: o da arma Poder Adicional: Infectar (somente com a morte da vítima)

Nome: Nosferatu este zumbi turbinado tem seus braços amarrados em uma camisa de força, ele é muito violento e desenvolveu um tentáculo que o permite golpear coisas com uma violência incrível, esse mesmo tentáculo pode expelir uma forte gás venenoso que não pode ser curado com a aplicação do Serum ou ervas azuis. A melhor forma de combatê-lo é pelas costas, pois ele é lento para se virar.

Con: 18-25 For: 19-28 Des: 5 Agi: 3-9 Int: 6-12 FdV: 6-10, CAR 3-6, PER 8-15 IP: 5-10 Pvs: 20-35 N.º de Ats: 1 Tentáculo: 40; Dano: 1d6+for Poder Extra: Tentáculo veneno, fica sempre expelindo-o no ar formando uma nuvem em um raio

Outros monstros: São diversas criaturas que foram de certa forma infectadas por um dos vírus. Estas criaturas vão de insetos a outros animais como peixes e até aves. Em se tratando de criaturas que podem morrer por um simples pisão até aquelas que necessitam de uma boa facada ou simplesmente utilizar algo que as afugentam, como fogo para morcegos.

Geralmente estas criaturas não causam muito estrago sozinhas, mas em grupo elas podem ser mortais, a melhor maneira é evitar um combate desnecessário. Isso se tais criaturas não seguir o que é impossível.

A descoberta dos Virus

Tudo começou com dois cientistas; Edward Ashford e Lord Spencer. Ambos desenvolveram pesquisas biológicas, e acabaram desenvolvendo um vírus que foi chamado de Vírus-Mãe (Mother-Virus). Diante da descoberta eles fundaram uma empresa, a **Umbrella Chemical Inc.**, como meio de camuflar suas pesquisas. Os estudos do Vírus-Mãe, que tinham propósitos militares acabou gerando o Vírus -T, o primeiro vírus que serviria para a “construção” de armas biológicas.

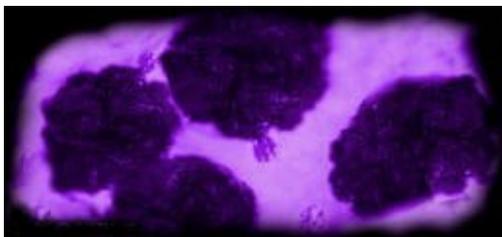


Edward acaba morrendo no meio das pesquisas do Vírus-T, passando, assim, seus estudos para o seu filho Alexander Ashford, que era formado em Engenharia Biogenética, porém ele não tem muito êxito em suas pesquisas, isso causou um desagrado de sua família que preocupava-se demais com sua fama e a glória.

Com a descoberta do T-vírus, a empresa ganhava espaço no meio de pesquisas e foi ficando cada vez mais forte.

Começaram a difundir várias pesquisas sobre o T-Vírus. Como na base de Arkley onde um grupo de cientistas desenvolveram uma poderosa arma, o Tyrant.

E na base dos esgotos da cidade Raccoon, onde um cientista chamado Willan Birkin desenvolveu um novo vírus, o Vírus-G.



Com medo de perder a empresa para Spencer e o prestígio da família Ashford, Alexander começou a intensificar suas pesquisas escondido de Spencer. Ele desenvolveu a super-inteligência. Isolou o gene responsável pela inteligência e inseri-o em um óvulo não fer-

tilizado. Deste óvulo humano dois gêmeos; Alfred e Aléxia.

Aléxia nasceu como o pai esperava, com uma inteligência extraordinária. Tinha era sua inteligência que ela aos 10 anos já era formada e trabalhava como pesquisadora chefe para a Umbrella. Como diz o jornal da época; “Uma garota de apenas 10 anos se formou como a primeira de turma em uma universidade de prestígio. E começa a trabalhar para a companhia internacional, Umbrella Inc.”

Surge o vírus T-Veronica, Aléxia deu esse nome para o vírus em homenagem aos ancestrais da família Ashford, a família de Ve-ronica. Ela elaborou o vírus baseada em um vírus de um gene de uma formiga-rainha, queria com isso injetar o vírus em seu próprio corpo e com isso ela iria adquirir uma incalculável força e tornaria-se a rainha dos humanos como a formiga-rainha é para seu formigueiro, assim como ela mesmo explica; “Depois de descobrir vestígio de um vírus antigo nos genes de uma formiga-rainha, tenho concentrado à pesquisa nas formigas. O ecossistema das formigas parece ideal para mim. Existe uma rainha em cada formigueiro, e o soldado e as formigas-trabalhadoras são escravos da rainha. Eles dedicam suas vidas à rainha. A morte da formiga-rainha significa uma maldição para todo o formigueiro. Entretanto, o soldado e as formigas-operárias podem facilmente serem substituídos contando que a rainha esteja viva. É exatamente a minha relação com os povos ignorantes. Tive sucesso criando um vírus ideal, através do implante do gene da rainha mãe no Mother-Virus que o Spencer descobriu. Usei o meu pai inútil como objeto de teste. Porém, como eu já esperava, o vírus causou uma rápida mudança em suas células, destruindo completamente as células do cérebro e a carne do corpo. E ainda um tipo especial de gás foi criado pelo corpo dele, e a erva azul é ineficaz. Por causa disto eu criei um antídoto para em caso de emergência, e o armazenei dentro do armazém de armas químicas no piso B2. Nomeei este vírus(que ainda tem potencial inimaginável) de T-Veronica. Quando eu descobrir como utilizar todo o potencial deste maravilhoso vírus, minha grande pesquisa estará completa.”

Poderes das Armas Biológicas/B.O.W.s

Quando uma pessoa injeta um dos vírus em seu organismo seu corpo tende a passar por mutações benignas de acordo com seu organismo, muitos dos casos apresentam certas anomalias, dependendo da potência e quantidade do vírus injetado.

No geral todos tornam-se B.O.W.s (Bio Organic Weapon) em português: Arma Biológica.

Aumento de atributos: custo 1 Pt para cada aumento em um atributo concede +3 Pts em um atributo.

Carisma não pode ser comprada se o indivíduo tiver deformações.

Ataques Extras: O personagem é capaz de realizar mais ataques corporais que o normal por rodada. Devendo alternar seus ataques com outros poderes ou estar armado.

Lembrando que quem esta usando armas de fogo não recebem esta vantagem.

Nível	Custo	N.º de Ataques
1	2	2 (nível máximo para armados)
2	4	3
3	6	4

Baforada: O infectado desenvolve um tipo de ataque por bafo, seja uma rajada de acido ou pólen ou qualquer outro que o jogador/mestre quiser. Para usar este poder o jogador deve gastar pontos de acordo com a tabela a seguir. Ressaltando que cada valor da tabela deve ser comprado separadamente.

Nível	Dano e ou Efeito	Alcance	Disparos por rodada	Efeito em área
0	1	25cm	-	-
1	1d3+1	50cm	1	-
2	1d6+1	1m	2	1m2
3	teste fácil contra veneno	3m	3	2m 2
4	1d10+2	6m	4	4m2
4	teste normal	12m	5	8m 2
5	2d6+3	24m	6	16m2
6	teste difícil	48m	--	

Chifres, ou Cauda, ou Dentes e Doca: O personagem

desenvolve uma destas partes para poder usar em combate.

Ficando a cargo de escolha de suas formas para o jogador, mas em termo de jogo o resultado será o mesmo. Isso irá gerar deformações aparentes que não valerão em pontos para novos poderes.

Nível	Dano por ataque
1	1d6
2	1d10
3	2d6
4	2d10

De Saltos a Voar: Com este poder o personagem pode saltar grandes distancias sem precisar de impulso. Em níveis mais altos a criatura, pode , desenvolver asas que a permitirão desde a planar até a voar em velocidade impressionante.

As asas poderão ter vários formatos, desde asas de morcego, ou as clássicas asas de “demônios” que saem pelas costas e até as de insetos que podem ou não possuir uma carapaça protetora quando não estão sendo usada.

Aquele que possui asas, ou as tem em sua forma guerreira ou como deformações que não valem pontos.

Nível	Custo	Distancia Percorrida
1	2	Salto de 8m
2	3	Salto de 16m
3	4	Salto de 32m
4	5	Voar a 20m/s
5	6	Voar a 40m/s
6	7	Voar a 80m/s
7	8	Voar a 160m/s

Forma Guerreira: Devido ao vírus TVerônica o Jogador DEVE comprar para o seu Personagem este poder.

Concede ao Personagem a incrível capacidade de assumir uma aparência de um monstro onde seus poderes aparentam ser mais fortes que na forma humana. Em números aumente um nível em **UM**, um poder que já possua. Ex.:

Aumento de Força 1 = + 3 Pts em Força. Em Forma Guerreira some +3 no mesmo Atributo;

Garras nível 1=> sobe um nível

A Forma Guerreira pode ultrapassar o limites de um poder, como o Ataques Extras.

Custo: 2 pts

Garras: o personagem possui garras afiadíssimas, capazes até de cortar metal como se fosse papel. Elas podem ter diversos formatos, dependendo apenas de imaginação, mas em critério de jogo serão tratadas assim:

Custo de 1pt para serem retrateis ou camufláveis

Nível	Dano por ataque
1	1d6+for
2	1d10+for
3	2d6+for
4	2d10+for
5	3d6+for

Língua ou Tentáculo chicote: depois de uma mutação o personagem desenvolve uma língua ou tentáculo que é capaz de atacar seus inimigos ou ser usada para ajudar em locomoção:

Nível	Força	Alcance	Dano
1	1d	1m	1
2	2d	2m	1d6
3	3d	4m	2d6
4	4d	8m	3d6

Pele Resistente: devido a mutação sua pele ficou um pouco mais espessa que o normal, ela lhe concede uma boa proteção natural só que aparenta anomalias, escamas e/ou coisas do tipo.

Para pele normal +1 Pt.

Nível	IP
1	2
2	3
3	4
4	5
5	Continua

Regeneração: Seu corpo possui agora uma enorme capacidade cura de ferimentos.

Nível	Regenera:
2	1pv a cada 3 horas
3	1pv a cada 90 minutos
4	1pv a cada 45 minutos
5	1pv a cada 22 minutos
6	1pv a cada 11 minutos
7	1pv a cada rodada

Reposição de parte perdida: Caso o personagem tenha uma perda de uma mão ou de uma parte enorme de seu corpo com este poder ele pode, na medida de tempo certo mais alimentação adequada, repor a parte perdida. Desde que sobre o cérebro ou coluna vertebral. Cada parte deve ser comprada separadamente.

Nível	Repõe em centímetros	Depois de:
3	22	8 dias
4	44	4 dias
5	88	1 dias
6	176	12hrs
7	-	6hrs
8	Apenas NPCs	

Ressuscitar : Garante ao infectado a capacidade de ressuscitar com suas forças ampliadas. Seu corpo deve estar sem partes amputadas para evitar anomalias. Caso esteja com uma parte amputada ele ressuscita com a localidade cicatrizada. Caso o jogador queira que o membro amputado seja substituído rapidamente, o novo membro será uma deformação sem ganhar pontos ou vantagens. Ex.: Um PC ficou sem uma mão e dado o devido tempo, o mesmo que ele levou para ressuscitar, ela cresce como mão de lagarto.

Nível:	Renasce com:	Aumento em um atributo de:	Depois de:
2	1/8 pvs	+3	60 min.
4	1/4 pvs	+4	30 min.
6	1/3 pvs	+5	15 min.
8	1/2 pvs	+7	10 min.
10	Todos os Pvs	+8	5 min.

Vorpal: Esta é a terrível capacidade, de em apenas um ataque, um infectado ser capaz de arrancar a cabeça de sua vítima. Caso ela falhe em um teste de Con Normal.

Nível 3: Para decapitar sua vítima faça um teste difícil, tire um crítico e mais de 1/2 da energia de sua vítima.

Nível 5: Para decapitar sua vítima faça um teste difícil, tire um crítico e mais de 1/3 da energia de sua vítima.

Nível 7: Para decapitar sua vítima faça um teste normal, tire um crítico e mais de 1/2 da energia de sua vítima.

Nível 9: Para decapitar sua vítima faça um teste normal, tire um crítico e mais de 1/3 da energia de sua vítima.

Controle de Mental dos B.O.W.s.: Esta nova, e terrível habilidade, pode garantir a um infectado pelo vírus T-Verônica a capacidade de controlar outros infectados, tornando-os mais organizados e assim perigosos.

Até agora foram obtidos apenas exemplares, do que podemos chamar de, fêmeas que parecem ser uma formiga rainha que controla todo o seu formigueiro.

Inicialmente elas apenas controlam as criaturas de seu tipo, mas como o vírus T-Verônica é o mais próximo do vírus Mãe, elas começam a controlar outros infectados.

Este é sem dúvida o poder mais perigoso que registramos, mas igualmente a um formigueiro basta apenas, mesmo assim uma tarefa difícil, destruir a rainha que as criaturas perdem a sua organização.

Devemos ressaltar que mesmo desunidas as criaturas ainda SÃO perigosas e letais.

Nível 1: Sentir Infectados : Com este poder o espécime sente a presença de um semelhante, que pode estar em "Estado Larval", com o vírus não ativo um teste de Per

Difícil, ou sem gerar deformações aparentes ou até completamente tomado por um dos vírus, o que torna a tarefa fácil. O alcance do poder tem um mínimo de um raio de 10km, podendo ser aumentado coma compra continua deste.

Nível 1: *Hipnosis*: Pode hipnotizar uma vítima, mediante a um contato olho a olho. A vítima obedecerá apenas comandos exatos como, “Mate ela” ,“Siga-me” um Teste de Resistência (Will vs. Will do hipnotizador).

Nível 1: *Bússola Natural*: Com este poder o B.O.W. sabe em que direção esta o norte.

Nível 1: *Senso de Perigo*: O B.O.W com este poder estará sempre alerta para, prováveis perigos a sua segurança dentro de uma área de 500m. Pode ser comprado varias vezes.

Nível 2: *Atração*: O B.O.W pode criar uma atração de um indivíduo infectado, por um dos Vírus, ao personagem que usa este dom . Podendo ser simples zumbis até um perigoso Tyrant.

Nível 2: *Aversão*: Semelhante a Atração só que causa temor, medo e pânico. Mais usado contra seres vivos comuns ou para “marcar território”.

Nível 3: *Adoração*: Com este poder um B.O.W inferior pode-se tornar completamente fiel ao seu mestre, como ele fosse uma formiga operária para sua formiga rainha. Apenas um por turno pode ser afetado.

Nível 3: *Paralisar*: Com um olhar o B.O.W pode imobilizar sua vítima, de maneira semelhante a de uma cobra que domina a sua vítima por uma cena deixando-a completamente indefesa .

Funciona apenas uma vez por vítima. Ela fica incapaz de se defender e qualquer ataque feito a ela terá acerto automático.

Ainda é necessário que o B.O.W mantenha contato olho a olho.

Nível 4: *Controle de Multidões*: Permite ao B.O.W controlar mais de uma vítima ao mesmo tempo. Com esta capacidade ele pode influenciar até 10 indivíduos. Inclusive um Tyrant.

Nível 5: *Imunidade a Dominação*: O B.O.W torna-se imune a qualquer dominação mental por outro B.O.W. Porém nada impede que ele seja dominado através de implantes biônicos.

Nível 6: *Controle da Realeza*: O B.O.W torna-se importante demais para um enorme grupo de infectados sendo a representação máxima de uma formiga rainha perante seu formigueiro.

Seus dons mentais atingem em uma escala multiplicada em 10 para homens e 100 para mulheres que o possuem tal poder.

Todos os dominados são extremamentes dependentes do indivíduo mestre, se ele morrer sua colônia falece em dias a não ser que apareça novo líder.

Ou então se a criatura tiver inteligência suficiente para sobreviver sozinha ela poderá o fazer com testes diários de Int para evitar suicídio.

Porém eles recebem bônus de 20% em suas perícias combativas para poderem defender seu mestre. Desnecessário dizer que um Hanter fica ainda mais letal!

Poder normalmente de NPCs.

AS DEFORMIDADES

De uma maneira geral as deformidades são transtornos físicos e ou mentais que ocorrem em um B.O.W.. Mas também podem ser uma fraqueza onde se bem explorada pelo inimigo pode acarretar a destruição total de um B.O.W.

Estes transtornos ocorrem com frequencia. Nunca um indivíduo ficou livre de uma anomalia causada pelos vírus.

As mais brandas são mudança na cor do cabelo, perda total dos pelos do corpo. Já as mais fortes podem ser atrofiação de um membro, gigantismo, aparência hedionda.

Em termos de jogo uma Deformidade garante um novo ponto de Poder B.O.W.

Cabe ao Mestre definir os valores das deformidades. Variando de 0 (Penalidade escolhida APENAS pelo Mestre, que PODE apelar) à -3, nunca permitindo que um personagem possua muitas Deformidades, que lhe garantam pontos que possam desequilibrar o jogo.

Como fonte de Deformidades sugiro que o Mestre e Jogadores utilizem os seguintes Livros ou Nets-books:

Aprimoramentos: A coletanea de todos os Aprimoramentos criados pela editora Daemon para seus rpgs.

Deformidades: Net-book que retrata como a magia pode corromper o mago que a utiliza. Tem exemplos interessantes de Deformações como peles de lagarto.

Guia de Armas Medievais: Catalago com muitas armas brancas e armaduras, indo desde facas a katanas. Apenas a parte de venenos:

Demonios A Divina Comédia: Os poderes demoniacos e as fraquezas dos demonios podem aumentar o leque de poderes e deformidades.

Vampiros Mitológicos: Muitas das fraquezas vampíricas e suas capacidades também podem garantir novas idéias tanto de Deformidades e poderes.

Supers e Anime RPG: Livros novos e baratos , apenas R\$ 15,00 podem conter material interessante para serem usados em campanha.

O Mundo de Bio Hazard/Resident Evil

NOTA: O Mundo Bio Hazard (BH) ou Resident Evil (RE), possui poucas informações sobre como é o cenário mundial da trama de BH que se passa no segundo semestre de 1998.

Portanto venho pedir a compreensão do leitor pois muito o que foi escrito sobre a Umbrella entre outras organizações mundiais são meras especulações minhas.

As organizações do Cenário:

A Umbrella Chemical Inc. (*A Guarda-Chuva*)

Mega corporação inglesa, fundada por Lorde Spencer, do ramo farmacêutico. Esta empresa destaca-se por causa seus trabalhos desde 1967.

Ele criou muitos medicamentos importantes entre eles o F Aid Spray, um medicamento surpreendente e ainda por cima ele é um genérico, isto é, como não possui uma marca para venda ele tem o preço bem reduzido, mas mesmo assim ele ainda é muito caro. Suas capacidades compensam o seu elevado preço.

Outro caro forte da empresa é o Serum um super soro contra envenenamentos. Infelizmente ainda é ineficaz contra intoxicação por veneno de baiaçú.

A Umbrella, mais a fortuna da família Spencer e Ashford começam a fazer obras beneficentes para muitas cidades onde exista uma filial da empresa.

Apesar da boa repercussão da empresa começa a ocorrer atentados terroristas contra a Umbrella. Os assionistas decidem criar uma força de apoio para a segurança de seus edifícios e da cidade onde ela está instalada.

A empresa possui um exército de mercenários apoiados pela ONU para serem usados em situações críticas.

Ela também arma as suas tropas com armas e equipamentos de ponta. E se um não satisfaz ela faz pesquisas na área e cria a arma ou equipamento que precisa.

A Umbrella trabalha também nos seguintes ramos, informática, alimentos e complementos alimentares.

Mas poucos sabem que para cada ato honesto da empresa a sua 'contra-parte' a Withe Umbrella faz experimentos ediondos para o desenvolvimento de armas biológicas de destruição em massa.

A Bio-Jet

Esta empresa tem um destaque internacional de nível próximo ao da Umbrella.

Possui muitos produtos de boa qualidade e de boa aceitação mundial. Mas suas áreas de atuações oficiais são mais limitadas que a rival.

Porém como a Umbrella ela sabe que o mercado de armas é muito gratificante, principalmente o de armas químicas e os meios de cura para tais.

Tem-se uma remota suspeita que esta empresa financie grupos de espionagem e de terrorismo empresarial, assim como as outras do ramo.

Porém a sua verdadeira face é tão horrível quanto a da Withe Umbrella. Ela também tem experimentos não oficiais e financia atentados e roubos contra outras mega corporações.

A Umbrella suspeita que ela era o contato de Willam Birkin quando este planejava fugir com o vírus-G. Suas suspeitas podem se confirmar se Wesker for capturado e interrogado.

O Green -Peace

Este notável grupo ambientalista, não governamental, acusa a Bio-Jet e sobretudo a Umbrella de fazer experimentos com espécimes raros de animais e plantas. E também de maus tratos com cobaias criar soros que aumentam a engorda de animais assim diminuindo a vida destes. Que o vírus Ebola surgiu graças a financiamentos de desmatamentos na África. Entre outras ações de impacto ambiental mundial.

Mas o grupo desconhece dos experimentos secretos que ambas mega -empresas fazem que, poderiam servir de uma ótima arma para uma reformulação em ambas ou um controle cerrado sobre os projetos delas, ou até mesmo o fechamento de ambas

Os Grupos Terroristas- Anti Umbrella

Além dos inimigos empresariais da Umbrella, ela tem de lidar com grupos terroristas que tem o conhecimento de suas ações criminosas.

Os grupos terroristas tradicionais nunca se declararam como autores dos atentados que envolvem a Umbrella, mas os novos chamam-se sempre de Grupo Anti-Umbrella.

Mas estes tornam-se não só perigosos para a empresa. Pois eles podem ser até úteis como verdadeiros "bodes-espiatórios", graças ao prestígio da empresa ela pode fabricar matérias que incriminem grupos terroristas acobertando assim seus atos.

Um caso notável é a matéria do roubo em um laboratório da cidade Raccoon e tentativa de assassinato do cientista chefe Willan Birkin, que resultou nos acontecimentos da Cidades dos Mortos.

Tendo os seus próprios agentes com roupas especiais, que não possuía um logotipo de empresa alguma e dos disparos inesperados, mostrados em vídeos, estes sem som, para o mundo de que tudo ocorreu devido a pessoas que se julgam acima de lei e da ordem.

A Umbrella afirmou que uma ilha particular de um dos sócios majoritários foi atacada e todos da ilha foram mortos ou infectados pela praga de Raccoon.

O pior segundo eles é que uma base da empresa na Antártida também fora alvo de um atentado a bomba.

Em nota oficial a empresa discursou que as perdas em todos os últimos eventos envolvendo seus laboratórios e associados são sem sombra de dúvida uma perda para a humanidade que só tem a ganhar com suas obras.

E quando o porta-voz da empresa foi perguntado sobre a infecção de Raccoon ele disse emocionado:

"A empresa perdeu anos de pesquisas, perdeu também pessoas importantes e queridas, perdeu também dois laboratórios de ponta que pesquisavam a cura ou vacina para a Aids e o câncer, mas sobre tudo ela perdeu uma cidade que amava e o ecossistema que ali existia.

Encontrar a cura de ambas as doenças estará mais difícil, agora que, muitos experimentos e notas importantes foram perdidas"

Depois de uma pausa seguida de um silêncio constrangedor o porta-voz continuou:

"Senhoras e senhores, nós perdemos não só as possíveis curas de doenças que matam tanta pessoas pelo mundo afora.

Nós perde-mos entes queridos -ele mostra uma foto com uma mulher e três crianças e chorando prosegue- nossos irmãos, pais, maridos, ... -engasgando, soluçando demonstrando desespero e falando pausadamente ele prosegue tentando em vão se recompor- mulheres e ... filhos."

E então com um misto de angustia e revolta ele diz: "Nó perde-mos nossa inocência!"

Uma alusão a morte de inocentes e crianças. Substituído por outro porta voz que emenda friamente que aquilo não aconteceu apenas com o seu colega mas com muitas famílias e atos como ocorreram em Raccoon podem se repetir por todo o mundo.

Com esta alegação a Umbrella pede a Organizações das Nações Unidas (ONU) deixe ela agir em conjunto contra os grupos terroristas que ameaçam a segurança não só da empresa mas do mundo todo.

Este projeto está em andamento na ONU, pois os fatos são explícitos e o terrorismo é uma ameaça a paz mundial.

Porém mesmo com a mídia a seu favor a Umbrella reconhece que ela não pode-se dar ao luxo de esperar um aval da ONU ou qualquer outro país para combater os "terroristas", pois umas certas organizações ou são suas rivais no ramo de armas e medicamentos ou são seus ex-funcionários que revoltados com os projetos da mesma criaram grupos anti-Umbrella para evitar que ela conquiste o mundo com suas armanhas ou pior com os seus vírus.

O grupo que pode representar maior perigo para a Umbrella é o formado por antigos integrantes da S.T.A.R.S da cidade de Raccoon. Estes possuem muitas provas de suas ações criminosas.

Mas este não é o único grupo que representa perigo, pois o paradeiro desconhecido de um de seus cientistas/ajente, o Albert Wesker, que já fez investidas onde sua identidade fora reconhecida por certos empresários da empresa, é mais assustadora, pelo simples fato que ele faz o estilo de ataque mais organizados, onde a obtenção de amostras e dados sobre os vírus podem de alguma maneira incriminar facilmente a empresa, que se preocupa com uma "nova cidade de Raccoon"

Isto abalaria a frágil confiança sobre a empresa, de modo mais perigoso que simples declarações com supostas provas sobre as verdadeiras ações de empresa, disto seus advogados podem cuidar. Mas de outra epidemia, tendo como epicentro um outro laboratório da empresa, isso não.

Linha do tempo de BH/RE

1953: Nascimento de Kenneth J. Sullivan membro da equipe bravo explorador (S.T.A.R.S.). Falecido dia 23 de julho de 1998 na mansão de Spencer. Devorado por um zumbi.

1957: Nascimento de Enrico Marini. Capitão da equipe bravo (S.T.A.R.S.). Ferido durante a infiltração na mansão de Spencer. Morto dia 23 de julho de 1998 por uma única ferida de tiro. **Assassinato desconhecido;** possivelmente Barry Burton sob as ordens de Albert Wesker.

1960: Nascimento de Barry Burton. Ex membro da S.W.A.T.; atualmente é parte da equipe alpha (S.T.A.R.S.). Trabalhando por debaixo de ameaças à família dele feitas por Albert Wesker. Piloto de helicóptero competente.

1961: Michael Warren, um engenheiro, se muda para cidade de Raccoon e começa o trabalho no sistema de cabo de carros da cidade. Ele se torna eventualmente o prefeito de cidade.

1963: Nascimento de Brad Vickers. Parte da equipe alpha (S.T.A.R.S.). Conhecido como "coração de galinha" ele pilota o helicóptero (e abandona a equipe) durante o desembarque frustrado da equipe na mansão de Spencer.

1967: 10 de novembro de 1967 O Vírus progenitor administrado para Jessica e Lisa Trevor, esposa e filha do famoso arquiteto, George Trevor. Seqüestrado e mantido na mansão de Spencer, Jessica eventualmente morreu, a Lisa vive. O Diário de Trevor: A tia de George Trevor fica doente e é enviada para um hospital local. Jessica e Lisa Trevor pretendem visita-la.

13 de novembro de 1967 Os documentos confidenciais de Trevor: O arquiteto George Trevor chega a mansão de Spencer que ele projetou no período de cinco anos para o Lorde Ozwell E. Spencer. Spencer conta para Trevor que a família de Trevor partiu para visitar uma tia que estava recentemente doente. Ambos os cavalheiros festejam na sala de jantar antes de ver a coleção de arte da mansão. Trevor menciona a casa "numerosos segredos". As cartas de Lisa Trevor: Assunto de tortura, parte bio-experimental, Jessica Trevor escreve um final, nota emocional para a filha dela, planejar um plano de fuga é temer o pior para eles. **14 de novembro de 1967 Os documentos confidenciais de Trevor**: Trevor vê a coleção de pinturas e pergaminhos europeus de Lorde Spencer. Spencer conta para Trevor que ele está

contemplando a aparência da residência de uma pequena sacada. Ele também deseja começar um "companhia de medicamento industrial internacional". O nome dessa companhia seria "Umbrella". As Cartas de Lisa Trevor: Lisa Trevor sente-se atordoada pelo tiro que levou a quatro dias atrás. Ela quer escapar da mansão, mas a mãe dela não retornou. **15 de novembro de 1967 As Cartas de Lisa Trevor:** A Lisa acha a sua mãe e elas comem juntas. Lisa está contente até que descobre que a sua mãe é uma "fraude" e "diferente-mente por dentro". Ela acha a face da mãe, então a retira e a prende a si mesmo. **18 de novembro de 1967 As Cartas de Lisa Trevor:** Lisa menciona que há um caixão debaixo da casa onde os restos de sua mãe estão enterrados. A outra parte da carta é muito pequena. incompreensível. Os documentos confidenciais de Trevor: Trevor nota no seu diário que a esposa e as crianças não retornaram da visita a Tia Emma. Aqui não há nenhum telefone, assim ele não pode conferir o paradeiro deles. Trevor vai ao segundo andar. Grandes corvos estão empoleirados aqui; Trevor sente-se estranho, como se ele estivesse sendo assistido. Ele olha para o pátio mais baixo com uma escada de mão que conduz a um buraco isto não estava no seu desinger. **20 de novembro de 1967 Os documentos confidenciais de Trevor:** Trevor nota que a espingarda dada pelo Lode Spencer foi trocada por uma quebrada. Trevor está abalado pelo desaparecimento da família dele, e o seu chefe o quer voltando ao trabalho. **21 de novembro de 1967 Os documentos confidenciais de Trevor:** Trevor é acompanhado para dentro de uma câmara de recepção inclusa onde um homem com um casaco de pesquisador branco conta para Trevor que a família dele está morta. Trevor sente um dor na parte de trás do pescoço; ele cai ao chão. **24 de novembro de 1967 Os documentos confidenciais de Trevor:** Trevor é mantido no quarto, o homem com o casaco branco o traz sua comida, ele está revoltado. Só ele e Spencer sabem os terríveis segredos da mansão. Ele menciona as entidades sobre-naturais que vagam pelo solo da mansão. Trevor dese-ja saber se Spencer está testando a mansão com "mecanismos secretos" nele. Uma estranha de criatura vem se multiplicando em Trevor. O diário de Trevor também nota-se estas ocorrências. **26 de novembro de 1967: O diário de Trevor:** George Trevor perde o seu isqueiro favorito, o único que Jessica lhe deu. **29 de novembro**

de 1967 Os documentos confidenciais de Trevor

: Trevor começa a perder a cabeça. Ele tropeça em um quarto com uma planta gigantesca que cresce. Ele descreve isto como "absurdamente gigantesco". Trevor escapa da mansão e se movimenta por um laboratório, para um sistema de cavernas. Ele menciona grande salto no sapato. Ele espera que a esposa dele escapou por esta rota. As entradas no diário de Trevor são ex-tremamente raras. Ele não teve comida ou água há dias. Ele se sente atordoado. O diário de Trevor : Trevor continua vagando atordoado, escrevendo sobre um copo grande em forma de tubo molhado, cavernas tímidas. **31 de novembro de 1967 Os documentos confidenciais de Trevor** : Trevor está na escuridão. Ele sobe por um túnel secreto que termina em uma câmara úmida. Algo monstruoso é aparentemente visto nas sombras. Como a sua última ação, ele ilumina o quarto. Perto dele está uma lápide esculpida com o seu nome. Trevor rabisca um adeus final à esposa dele.

Algum dia em 1967 : É visto que Lorde Ozwell Spencer e Alexander Ashford completaram a experiência conhecida como o T-vírus. O esquadrão de táticas e salvamento (ou S.T.A.R.S.) é formado na cidade de Nova York como uma filial especial da força policial. Suas tropas especialmente treinadas enfrentam ataques terroristas, que acontecem contra suas filiais e seus aliados.

1969: Nascimento de Forest Speyer, equipe bravo (S.T.A.R.S.), um vigia e especialista de veículo. Falecido dia 23 de julho de 1998 em uma sacada dentro da mansão de Spencer. Devorado por uma entidade desconhecida.

1970: Nascimento estimado de Alfred Ashford e Alexia Ashford, gêmeos em uma longa linha de Ashfords. O pai Alexander (junto com Lorde Spencer) criou o T-vírus. Os gêmeos então, o experimentaram em Alexander, enquanto o mesmo virava o "Nosferatu". Depois da invenção do vírus T-Verônica, Alexia entra em uma câmara criogênica estatal para transformar e fortalecer os poderes dela.

1971: Nascimento de Joseph Frost, membro da equipe bravo (S.T.A.R.S.) é especialista em veículos de locomoção, unindo-se assim com a equipe Alpha por ordens de Albert Wesker. Falecido em 23 de julho de 1998 nos chãos da mansão de Spencer. Devorado por cães de caça zumbis.

1972: O ano da instalação dos S.T.A.R.S na cidade de Raccoon.

1973: Nascimento de Chris Redfield, membro da equipe alpha (S.T.A.R.S.). Ex-membro da

força aérea, Chris foi recrutado por Barry Burton (S.T.A.R.S.)

1975 : Nascimento de Richard Aiken, especialista em comunicações e membro da equipe bravo (S.T.A.R.S.). Mordido até a morte em 23 de julho de 1998 nos chãos da mansão de Spencer.

1978: Wesker's Report II : Albert Wesker chega aos laboratórios de Arklay, ignorando o presidente da Umbrella e permanecendo indiferente ao outro pessoal. Ele começa a pesquisa no vírus Ebola, e tenta criar uma Arma Bio Orgânica (entidades B.O.W.). Primeiro Wesker, teve seu encontro com a "mulher", uma criatura que constantemente foi usada desde então em múltiplos experimentos virais, a primeira injeção dela foi no dia 10 de novembro de 1967.

1980: Nascimento de Rebecca Chambers, médica membra da equipe bravo e pianista de meio período. Um dia antes da equipe alpha chegar a floresta de Raccoon, ela investiga um misterioso trem. Albert Wesker a atira no tórax, mas ela sobrevive e escapa da mansão junto com Chris, Jill e Barry. O estado dela é atualmente ativo.

1981: Nascimento de Steve Burnside. Uma criança imatura mas generosa, ele está na ilha remota de Rockfort com o pai. Eles estão como prisioneiros da Umbrella, Inc.

27 de julho de 1981 Wesker Report II : Aos dez anos de idade, foi dada a permissão para que Alexia Ashford tomasse a parte do laboratório remoto Antártico de pesquisas. A reputação da família dela é legendaria (o pai dela, Alexander Ashford descobriu o vírus T primeiro), o outro filho de Alexander, Alfred, é inútil. Wesker jura começar a pesquisa nos trabalhadores mais velhos do laboratório, mas Dr. William Birkin, tem inveja de Alexia e não é mentalmente capaz de ajudar Wesker. Uma máquina mortal imprecisa, chamada de zumbi, é criada. Porém sua razão de infecção não está perfeita. A "mulher" ainda vive, e Wesker está surpreso em ver o que ela se tornou.

1983: 30 de janeiro de 1983: O diário de Alfred : Alfred Ashford, dentro da base secreta da Umbrella na Antártica, mantém um diário onde ele menciona uma passagem escondida, acessível só usando três broches familiares. Ele não pode recobrar o broche do pai dele.

17 de fevereiro de 1983 :O diário de Alfred: Alfred consegue afiançar os broches e entrar no quarto lacrado. Ele faz uma chocante descoberta — seu DNA foi feito de um ante-

passado familiar e uma mãe substituta; Alfred e Alexia são experiências. Bravo e com ciúme de que o pai dele escolheu Alexia (ela exibe inteligência com o seu gênio, o que Alfred não faz), Alfred está determinado a vingar o seu nascimento estragado.

3 de março de 1983: O diário de Alfred: Alfred e Alexia começam a experimentos usando o vírus T-Verônica em um “corpo humano” usando no corpo de seu próprio pai. Alfred tem preocupações de que o mordomo da família descobrirá sobre esta experiência macabra.

22 de abril de 1983 : O diário de Alfred: Alexander Ashford é transformado em um mutante assustador sendo este vem a ser conhecido como “Nosferatu”, e ele é aprisionado dentro de um quarto de porão secreto. Alexia, enquanto isso, continua experimentando nela mesma, ela informa a Alfred que precisa ser congelada durante 15 anos antes do vírus T-Verônica consumi-la o ao Alfred completamente, que agora só, se degenera.

31 de dezembro de 1983 Wesker Report II : Wesker ouviu que Alexia morreu depois de injetar o vírus T-Verônica em si mesma. Ele não pode confiar em Alfred para ajudar com a pesquisa. Wesker começa a desejar saber por que Ozwell Spencer localizou o laboratório aqui, especialmente como Wesker acredita em outras espécies (como animal e vegetal) que poderiam ser afetados pelo vírus. Ele vê que a idéia de colocar uma base na Antártica não era uma coisa doida afinal de contas. O “fracasso” no laboratório (a mulher infectada em 1967) foi esquecido. As verdadeiras intenções de Wesker – o que ele planejou na Umbrella por outra companhia ainda são secretas.

1986: Nascimento de Sherry Birkin, filha dos cientistas da Umbrella, Doutor William Birkin e Annette Birkin. Sherry usa um pequeno pingente em seu pescoço que leva o G-vírus. As forças de Albert Wesker podem estar segurando-a pelo seu testamento.

1987 Residentes da cidade de Raccoon elegeram Michael Warren (o engenheiro que abriu caminho para o sistema de cabos para carros da cidade) o prefeito da cidade de Raccoon. Warren ocupa este cargo até que a cidade é destruída; ele morre na explosão nuclear.

1988: Wesker’s Report II : Wesker não pode acreditar que Birkin está trazendo uma vida ao mundo, tornando-se pai, quando ele trabalha em tal um lugar hediondo, especialmente quando o trabalho começou no Tyrant, um soldado geneticamente superior. Porém, muito poucos “assuntos de teste” poderiam so-

breviver com o T-vírus dentro deles; a maioria volta como Zumbis. Só 10 pessoas nos Estados Unidos podem ter o DNA correto. Foi ouvido que a Umbrella da França começou o projeto Nemesis recentemente, a pedidos de Wesker destinam amostras, percebendo então que um tremendo soldado pode ser criado agora. O parasita de Nemesis tem uma probabilidade de vida curta fora do corpo do anfitrião, assim Wesker resolve plantar o parasita de Nemesis na “mulher”. Os resultados são surpreendentes - ela devora o parasita e vive. Wesker troca completamente a sua pesquisa e começa a trabalhar no “fracasso”. **1992:** Depois de cinco anos como prefeito da cidade de Raccoon, Michael Warren começa a confiar pesadamente algumas doações “caridosas” a Umbrella. O dinheiro ajuda construir um hospital, uma empresa de trabalho de utilidade pública, um edifício municipal, e as ajudas “mantem a paz pública”. **1993:** O recente chefe designado para a polícia de Raccoon City, Brian Irons, começa a levar subornos da Umbrella, Inc. para ignorar o desaparecimento de habitantes, as áreas “experimentais” da cidade, e outras atrocidades. Chefe Irons se torna mais irregular.

1995: 31 Julho de 1995 Wesker’s Report II : Wesker retorna aos laboratórios de Arklay depois de uma ausência de quatro anos. Birkin encabeça a experiência do G-vírus que Wesker começou. O G-vírus transforma seu anfitrião continuamente, criando assim uma criatura que se ressuscita dos mortos. Spencer passa cada vez menos tempo na facilidade de Raccoon. Um novo pesquisador chamado John chega, e a experiência na “mulher” começa a virar violentamente - ela rasga as faces dos pesquisadores descuidados e os usa atrás em sua nuca. Ela é destruída, mas Wesker quer as maravilhas que Spencer tem guardado para a Umbrella.

1996: Enquanto o prefeito Warren e o chefe de polícia Irons encobrem qualquer protesto, a Umbrella, Inc. é autorizada a construir os laboratórios de Arklay perto da velha mansão de Spencer, longe do distrito empresarial principal, mas ainda dentro dos limites da cidade de Raccoon.

1997: Barry Burton deixa o seu trabalho como sargento da equipe da S.W.A.T. para se tornar um membro em tempo integral dos S.T.A.R.S. Burton recruta Chris Redfield, e ambos andam para cidade de Raccoon para se juntar ao grupo dos S.T.A.R.S. por lá. Ada Wong, uma espiã que se infiltra na organização Umbrella para adquirir mais informação sobre os seus experimentos

virais, consegue ficar íntima de um pesquisador da Umbrella, chamado John. O departamento de polícia da cidade de Raccoon, movimenta-se para a galeria de arte de Raccoon. As obras de arte permanecem no edifício durante a movimentação, mas muitas pinturas e estátuas chegarão em breve. Elas pertencem ao chefe Irons.

1998: 25 de Abril de 1998 Diario do Gerente: Um tecnico é contratado para gerenciar os Laboratorios de Arkley e a "suposta" fabrica. O laboratorio é ao lado da mansão, disfarçada de fabrica.

10 de Maio de 1998 Diario do Vigia: O vigia olha para uma nova espécime, o que pode ser um Chimera. A besta desmembra e tira os ossos da carne antes de comer. Diario da Secretaria: O chefe pede por uma nova pintura, uma mulher pelada, enforcada.

11 de Maio de 1998 Diario do Vigia: O laboratorio foi fechado. Colocamos umas roupas estranhas. Diario do Prisioneiro: Ele reclama que a cela cheira a morte.

15 de Maio de 1998 Diario do Vigia: Um guarda armado nao deixa o vigia fazer um telefonema.

16 de Maio de 1998 Diario do Vigia: Um cientista é morto ao tentar escapar do laboratorio. De noite, um pedaço de carne viva cai do braço do vigia. Diario do Prisioneiro: Bob diz que ele era o assistente de Alfred Ashford, mas ficou impressionado com o pequeno erro.

17 de Maio de 1998 : O T-Virus acidentalmente satura no laboratorio de Arkley, criando a Planta 42. Um cientista zangado inunda os andares inferiores, liberando os tubarões infectados.

19 de Maio de 1998 Diario do Vigia: O metamorfose do T-Virus está quase completa. O vigia ataca e come o guarda.

20 de Maio de 1998: Uma mulher é achada num banco perto do Rio Marble. O corpo apresenta lesões provocadas por animais.

21 de Maio de 1998 Relatorio da Planta 42 : Cientista Henry Sarton escreve sobre a planta mutante que ataca e mata varias pessoas. Varios cientistas foram sua vitima.

27 de Maio de 1998: O jornal de Raccoon City fala sobre os assassinatos na floresta.

7 de Junho de 1998 Diario do Gerente: Pessoas não estão se adaptando bem ao virus.

8 de Junho de 1998 Nota de um Pesquisador: John conta para sua amada como sair de Arkley. Senhas e etc.

16 de junho de 1998: O "Raccoon Weekly" divulgou uma história sobre um estranho "cachorro" criaturas que vagam as montanhas de Arklay perto da mansão de Spencer. Eles dizem as pessoas para que tentem fotografar ou capturar um espécime.

9 de julho de 1998 The Raccoon Times: "Mistério nas montanhas de Arklay" há relatórios de que autoridades locais fecharam as estradas na área da selva; eles chamaram os S.T.A.R.S. para ajudar a investigarem. Os monstros grotescos ainda estão na área, e mais famílias desapareceram.

16 de julho de 1998 Diario do Gerente: Os corpos na facilidade ainda estão sendo retirados em recipientes exteriores e não queimaram por instruções. O sistema de disposição da planta não pode contender com a "demanda". Os trabalhadores se sentem um pouco estranhos, eles estão levando medicamentos, mas isso não está ajudando.

22 de julho de 1998 White Umbrella: Uma organização clandestina dá rígidas ordens aproximadamente no "dia-X". Os membros da S.T.A.R.S. serão levados a um laboratório para batalhar com as experiências mutantes. Nota de suicídio: Um pesquisador, escrevendo à esposa dele, detalhes de uma contaminação viral nos laboratórios de Arklay. Ele mata o colega dele com uma pistola e então se alimenta dele.

23 de julho de 1998: A televisão de Raccoon City mostra uma história de aproximadamente 10 famílias perdidas nas montanhas de Arklay. Foram achados restos humanos na área. Um veículo da polícia militar é descoberto dentro das montanhas de Arklay. Rebecca Chambers reporta que há corpos do exército da polícia militar, mais um corpo não identificado, é descoberto perto do veículo. Equipes alpha e bravo (S.T.A.R.S.) são mandados para procurar qualquer sobrevivente. As equipes se reúnem na noite de 23 de julho. Equipe bravo faz uma busca nas áreas arborizadas.

24 de julho de 1998: O mal está em nós!

Idéias Para Aventuras

Por mais que muitos veteranos ou novatos tenham idéias para começar uma aventura. As vezes está parte que qualquer livro pode ser simplesmente ignorada. Porém para os momentos em que falta inspeção isto aqui pode servir como um simples conselheiro, pois no final a idéia aqui apresentada PODE ser mudada de acordo com o mestre.

Bio Hazard 0/Um novo começo: A campanha começa no início da saga onde os jogadores podem ser qualquer um dos S.T.A.R.S, menos o Wesker, ou mesmo criar seus próprios agentes e eles terão de sobreviver.

Cientista em fuga: Os jogadores podem serem investigadores particulares que são procurados por um suposto cientis que fugiu de um laboratório e este os paga para arranjar mais provas que incriminem uma certa empresa. **Cientista em fuga 2:** Desta vez os jogadores podem ser funcionários da Umbrella que tentam capturar um certo cientista que pretende fugir com seus experimentos.

A cidade dos mortos: Durante o inferno em Raccoon os jogadores interpretando pessoas mais comuns tentam sobreviver no caos instaurado na cidade.

A cidade dos mortos 2: Na hora errada e no local errado: Aqui um turista ou qualquer outro novato na cidade se vê cercado de morte e destruição. Divesos motivos podem fazelo ficar e procurar abrigo e depois tentar fugir.

Equipe de resgate: O jogadores fazem parte de grupos voluntários ou mercenários de resgate de sobreviventes e não infectados de Raccoon. Eles sabem que existem muito o que se fazer antes do dia da Detonação.

Cada um por si: Aqui só a sobrevivencia interessa o grupo ou a cada indivíduo-o. Aqui a ganância fala mais alto, muitos saques estão sendo feitos a comércios da cidade e depois a fuga. Mas a desunião será a única saída?

Nemesis: Bem se os jogadores em uma missão anterior sobreviveram a mansão ou outro laboratório da Umbrella. Eles terão de sobreviver a uma ameaça que só quer matalos a qualquer custo.

Matar, Pilhar e Destruir (M.P.D.): Equipe de extermínio da Umbrella. Ou mesmo pessoas que sempre quiseram praticar crimes e aproveitam a destruição gerada pelos mortos vivos para caçarem animais mais exóticos que um rinoceronte branco, até que eles se deparam com algo incontrolável.

Willan Birkin Vive!: Para pesadelo de muitos em especial da Umbrella Willan Birkin não morreu. Depois da explosão do trem uma parte sua foi arremessada muito longe. Ela continha células nervosas suficiente para recomeçar a reconstrução de seu corpo, que graças a overdose de G-vírus mais alimneto encontrado no deserto ele se recompôs por inteiro. Com força, aparência e intelecção todos restuarados e ampliados. Mas Birkin pode estar aminésico em um hospital psiquiátrico de uma cidade próxima de Raccoon. Ou pior com a capacidade de seu corpo de se reconstruir ele agora virou um ser de multiplas identidades ou até formas. Estando atrás de vitória ou de Sherry apenas.

Invasão a ilha Rockfort: Comandados por Wesker um grupo de mercenários invade a ilha onde Clarie esta presa e liberam um novo vírus. Agora eles lutam por suas vidas e podem fazer alianças desesperadas.

Invasão a ilha Rockfort2: Desta vez um grupo liderado por Chris irá invadir a ilha para resgatar não só a irmã de Chris mas muitos inocentes que estão presos na ilha maldita!

Nova Raccoon: Monstros ou fugitivos da ilha Rockfort aportam em uma cidade costeira do Brasil espalhando o vírus dos mortos pela cidade. **Nova Raccoon2: Veio do Céu:** Depois de ser arremessado para fora do boing em que estava a lutar com uma garota, este super Tyrant começa a matar a população de uma cidade Argentina e graças a caixa que o explodiu com ele, este monstro infecta as suas vítimas criando assim uma nova Raccoon.

O herói amaldiçoado: Com Leon no grupo os jogadores invadem uma base francesa da Umbrella em busca da cura Leon e possível paradeiro de Sherry Birkin. O amargurado Leon pode ser o salvador da pátria em certos momentos com seus poderes especiais mas isso cada vez mais, poderá gerar desentendimentos entre o grupo e o mutante que eles querem ajudar. Sem contar que ele pode afugentar a menina dificultando o resgate de mesma. Leon e o grupo irão confrontar-se com fantasmas do passado do ex-ploicial.

Super soldados: Mercenários ou cobaias fugitivas da Umbrella ou até da Bio-jet começam a aparecer em certa ocasiões demonstrando poderes fora do comum. Surge uma nova ameaça.