

*Desde que **Zombie: All Flesh Must Be Eaten** apareció en el mercado, son muchos los que se han interesado por ambientar sus campañas en la serie de juegos de Campcom **Resident Evil**. Este artículo traslada el fascinante mundo de los videojuegos al universo de **Zombie**.*

*Hemos tomado los juegos como principal referencia, al nacer esta saga en el medio electrónico. Pero a la hora de realizar la adaptación nos hemos topado con un serio problema de continuidad. En muchas ocasiones, la información del juego es contradictoria, y no digamos ya cuando tomamos otras referencias, como los cómics o la película. Hemos tratado de normalizar y otorgar cierta coherencia a este universo. Y ante esas incongruencias hemos optado por el sentido común y por lo que más se adaptase al sistema de **Zombie**. Si sois conocedores de la saga y encontráis algo con lo que no estáis de acuerdo, os animamos a cambiarlo. Por lo demás, esperamos que os guste. ¡Buena cacería!*

## LA HISTORIA...

Julio de 1998. Un incidente en una mansión situada en las afueras de **Raccoon City** desencadena una serie de horribles sucesos. Desapariciones, asesinatos, prácticas caníbales y horribles monstruos aterrizan a los ciudadanos. Para investigar y resolver el problema, las autoridades deciden enviar al lugar a una unidad **S.T.A.R.S.** (Special Tactics And Rescue Squad, o Escuadra de Tácticas Especiales y Rescate), un grupo militar de élite. Se destinó al equipo Bravo a la susodicha misión. Pero cuando no se recibió informe alguno en la central, se destinó a **Raccoon City** a un nuevo equipo, el Alfa. Fue entonces cuando se hizo un terrible descubrimiento. El helicóptero del equipo Bravo se había estrellado, y todo el personal había desaparecido. El equipo Alfa fue perseguido y atacado por unas extrañas criaturas, resultando eliminado casi por completo. Los supervivientes se refugiaron en una mansión, propiedad de la **Corporación Umbrella**, una importante compañía que daba trabajo a la mayoría de habitantes de la ciudad. Una vez dentro, descubrieron a varios miembros del equipo Bravo devorados por lo que parecían ser... muertos vivos. Los agentes de **S.T.A.R.S.** averiguaron que **Umbrella** había realizado investigaciones ilegales en la mansión, trabajando en la creación de armas biológicas. Los experimentos usaban el llamado **Virus T**, un espantoso descubrimiento de la corporación, capaz de devolver la vida a los muertos y causar diversas mutaciones en los seres vivos. Debido a la clandestinidad de sus actos, la mansión se hallaba plagada de trampas y sistemas de seguridad. Cuando los supervivientes de la unidad intentaron escapar, el capitán del equipo, **Albert Wesker**, les traicionó. **Wesker** trabajaba en secreto para **Umbrella**, y liberó un **Tyrant**, una de las más terribles bio-armas desarrolladas por **Umbrella**, para eliminarlos, aunque finalmente los agentes de **S.T.A.R.S.** consiguieron derrotarle y hacer saltar por los aires la mansión. Los únicos supervivientes fueron el propio **Wesker**, **Claire Redfield**, **Jill Valentine** y **Brad Vickers**.

# RESIDENT EVIL

POR JOSE LUIS VIRUETE

En Septiembre del mismo año, tuvo lugar otra epidemia de Virus T, con consecuencias aún más funestas que la anterior. El virus fue liberado en la propia Racoon City y, en cuestión de días, la ciudad entera se vio sometida al ataque de cientos de zombies. Un joven policía en su primer día de trabajo, **Leon S. Kennedy**, y **Claire Redfield**, la hermana de Chris Redfield, llegaron a Racoon City y descubrieron el accidente. El responsable de todo era **William Birkin**, un científico que liberó el Virus T y se inyectó el nuevo **Virus G**, capaz de crear el arma biológica definitiva. Birkin prefirió inyectarse el virus antes de entregarlo a los agentes de Umbrella. Leon y Claire descubrieron que la corporación consiguió, gracias a generosos sobornos al departamento de policía, instalar un enorme laboratorio subterráneo bajo la ciudad.

Mientras sucedía todo esto, Jill Valentine, que se había convertido en una espina en el costado de Umbrella a pesar de haber dejado S.T.A.R.S., luchaba para escapar del infierno que era Racoon City. Pronto descubrió que otra de las bio-armas de Umbrella, llamada **Némesis**, creada por la división europea de Umbrella, había sido programada para eliminar a los agentes de la unidad. En su huida no sólo se enfrentó con el propio Némesis, sino también con el **U.B.C.S.** (Umbrella Biohazard Counter-measure Service, o Servicio de Contramedidas Biológicas de Umbrella). Con todo, consiguió escapar de la ciudad antes de que el ejército de los EE.UU. lanzara un misil nuclear que la destruyera por completo.

En diciembre de 1998, tras los incidentes en Racoon City, Claire Redfield decidió localizar a su hermano, desaparecido durante meses mientras investigaba por su cuenta. Se infiltró en uno de los principales laboratorios de Umbrella en Europa, concretamente en el de París, esperando encontrar información sobre él. Pero antes de averiguar nada, la descubrieron y la enviaron a una prisión situada en una de las islas de la compañía, en el Atlántico Sur. Sin embargo, la prisión sufrió un ataque dirigido de **Albert Wesker** y, por accidente, Claire fue liberada. En su huida llegó hasta una mansión en la isla y conoció al propietario de Umbrella, **Alfred Ashford**. Huyendo del ataque, los dos se dirigieron a un laboratorio de Umbrella en el Antártico, donde se encontraba el resto de la familia Ashford. El laboratorio era uno de los lugares favoritos de su familia, donde se habían realizado unas terribles investigaciones hace quince años. Uno de los sujetos del experimento era su hermana, **Alexia**, criogenizada desde entonces. El otro... su propio padre, Alexander, convertido en una horrible criatura por la acción del Virus T, y aislado en el laboratorio durante el mismo periodo de tiempo.



Claire tuvo que enfrentarse al Nosferatu, el monstruo en el que se había convertido Alexander Ashford. En el combate, también Alexander fue herido de gravedad. Con sus últimas fuerzas, sacó a su hermana de su estado de criogenización...

Mientras tanto, Chris Redfield era ahora el que buscaba a su hermana. Llegó a la prisión, donde ella había dejado encerrado a Albert Wesker. Éste trabajaba en secreto para una compañía rival de Umbrella, y atacó la isla en un intento por hacerse con una muestra del virus T-Verónica para sus nuevos jefes. Enterado gracias a él del paradero de su hermana, llegó a la base en el Antártico. Por fin pudo reunirse con ella, pero tuvieron que vérselas con Alexia Ashford, ansiosa por vengar a Alfred. Ésta estaba infectada por el Virus T-Verónica y mutó rápidamente hasta un nuevo y extraño ser, de rasgos insectoides. Los hermanos consiguieron acabar con ella, y el laboratorio explotó por los aires gracias al dispositivo de autodestrucción, algo habitual en Umbrella ante este tipo de contingencias. Después de todo esto, Chris Redfield jura dedicar su vida a revelar y acabar con la Conspiración Umbrella.

## ACTUALMENTE...

El gobierno no se ha hecho responsable del lanzamiento del misil que destruyó Racoon City, y que ha servido de cortina de humo, creando rumores sobre un supuesto ataque terrorista que la población norteamericana estaba más que dispuesta a creer. La situación política está en un momento de máxima tensión. La paranoia nuclear ha vuelto a extenderse por todo el país, y en Oriente Medio son muchos los que se están armando ante una posible respuesta de los americanos. Ante tal escalada armamentística, Rusia también está rearmando su arsenal. Las relaciones entre el gobierno y Umbrella se encuentran también en su peor momento aunque, paradójicamente, Umbrella ha salido ganando. La venta de armas biológicas y químicas a todos los países temerosos de sufrir un ataque se han disparado en estos momentos de convulsión política mundial, y han animado a la corporación a seguir investigando para satisfacer a sus clientes. La destrucción de sus laboratorios ha sido un contratiempo, si bien les ha proporcionado valiosísimos datos sobre el comportamiento y resultado de todos sus proyectos. Algunas de sus armas biológicas ya están en fase de producción masiva, y son muchos los gobiernos y grupos terroristas que se han interesado por ellas.



# UMBRELLA CORPORATION

Umbrella es una gigantesca corporación cuyos tentáculos se extienden hasta, prácticamente, todos los ámbitos comerciales del mundo occidental. Es la compañía más importante del mundo, y no tiene rival en los campos de la asistencia sanitaria, la investigación médica, la producción farmacéutica y la informática. Se calcula que 9 de cada 10 hogares poseen productos de Umbrella, y éstos se encuentran disponibles en 89 países de todo el mundo. También controla diversos medios de comunicación (televisión, radio, internet, y prensa escrita). De una forma u otra, la influencia de Umbrella está presente en todos los temas políticos clave, afectando sus decisiones a la economía mundial.

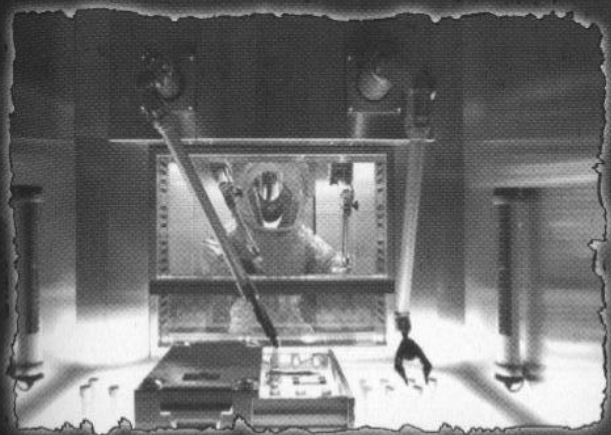
Umbrella ofrece trabajo a decenas de miles de personas en todo el mundo. Su fuerte política corporativa hace que muchos se refieran a la compañía como prácticamente una secta. En todo caso, las condiciones y facilidades que Umbrella ofrece en un principio a sus trabajadores hace que éstos sientan una fuerte adhesión hacia ella. Además, esta megacorporación dispone de una reputada fundación benéfica en todo el mundo: ha colaborado en la construcción de hospitales, ha iniciado campañas de prevención de enfermedades, y ha ayudado a paliar los efectos de diversos desastres, procurando a los ciudadanos y fuerzas de rescate todas las medicinas y suministros que han sido necesarios tras terremotos, tifones y huracanes. La imagen pública de Umbrella en todo el mundo era, hasta el incidente de Raccoon City, prácticamente inmejorable, y aunque a la mayoría no le agrada ver tanto poder en manos de un solo conglomerado empresarial, sus buenas acciones le han hecho merecedor de la confianza de la mayor parte de la población mundial.

Sin embargo, los propietarios de la compañía tienen unos intereses bastante más oscuros. A mediados de los años 60, en plena Guerra Fría y con el conflicto de Vietnam en su apogeo, Umbrella comenzó a trabajar en colaboración con el gobierno de los Estados Unidos en la investigación de armas químicas y el avance de la manipulación genética, colaboración que se prolongó durante más de 20 años, alcanzando algunos resultados sorprendentes que nunca fueron revelados al público. Tras la caída del telón de acero y el fin de la Guerra Fría, Umbrella siguió adelante en



solitario con sus investigaciones, vendiendo sus productos a otras naciones interesadas. Umbrella no sólo tiene una gran influencia en el gobierno norteamericano, con el que sigue trabajando, sino en toda la OTAN, vendiendo a un mismo tiempo armas a países tercermundistas y de Oriente Medio. La increíble inyección de capital que lleva años recibiendo por sus investigaciones en el campo de la guerra química, tanto por parte del propio gobierno norteamericano como de esas otras naciones, ha propulsado su crecimiento hasta límites insospechados. Sus principales beneficios proceden, por tanto, de la investigación genética, las armas químicas, y el desarrollo de armamento. Umbrella se introdujo muy sabiamente en el mercado informático comprando varias compañías jóvenes que después desarrollaron los productos más importantes en el campo. Hoy por hoy, controla el 90% del mercado médico e informático. El reciente aumento del presupuesto de defensa del gobierno norteamericano ha propiciado que éste se acerque de nuevo a la corporación con la intención de volver a trabajar juntos.

El modus operandi estándar en la investigaciones de Umbrella suele comprender la creación de laboratorios ocultos en las afueras de diferentes ciudades, o en ocasiones, bajo la propia ciudad. No son raras las fábricas o laboratorios de productos «convencionales» que albergan niveles de alta seguridad donde se llevan a cabo los experimentos. Tampoco es raro que algunos de los miembros menos «destacados» (vagabundos, drogadictos, dementes) de las comunidades cercanas sean secuestrados para servir de cobayas humanas en las investigaciones. En ocasiones, incluso los propios agentes de la compañía son «reclutados» para estos experimentos. Los empleados que trabajan en estas investigaciones y que expresan después deseos de abandonar la corporación sufren una gran presión por parte de la compañía. En algunas ocasiones, se les da un tratamiento expeditivo, aunque en otras se les ha ofrecido un retiro y la posibilidad de seguir colaborando con la empresa desde fuera. Uno de los principales científicos que investigaba las armas biológicas y que demostraba serios indicios de trastornos mentales consiguió escapar vivo. Su paradero y actividades actuales son desconocidos.



## EL U.B.C.S.

El Umbrella Biohazard Counter-measure Service (o Servicio de Contramedidas Biológicas de Umbrella) es un cuerpo especial creado por la propia Umbrella para hacer frente a las adversidades que puedan resultar de la experimentación con el Virus-T. Se trata de una unidad de hombres y mujeres altamente entrenados que entran en acción para contener los efectos del virus, recuperar muestras del mismo, eliminar cualquier «efecto secundario» que haya podido provocar en el medio o en los ciudadanos, y «ayudar» a los afectados. El U.B.C.S. también se encarga en ocasiones de la evacuación de ciudades y pueblos, y de la asistencia a los heridos, cuando el tiempo de reacción es crítico y no se puede esperar a la llegada de otros efectivos o, en muchos casos, cuando la propia corporación quiere mantenerlo todo bajo control. Otra de sus funciones «no reconocida» es la de espionaje y contraespionaje, así como los asaltos tácticos a ciertas instalaciones de empresas rivales.

Un grupo de U.B.C.S. es una de las opciones que el Zombie Master tiene a su disposición a la hora de crear su campaña de RE. Los PJs de este servicio estarían al servicio de Umbrella, embarcándose en diversas misiones; muchas de ellas de dudosa legalidad y moralidad. Los enfrentamientos con los supuestos «buenos» de la historia, el equipo S.T.A.R.S., pueden dar lugar a emocionantes situaciones. Sería interesante que alguno de los jugadores comience a indagar más de lo necesario. Los agentes de la U.B.C.S. suelen tener las habilidades indicadas en el PNJ que se ofrece a continuación, y los hay con diversas especialidades (que pueden usar el ZM o los jugadores) para hacer frente al mayor número posible de contingencias. Para los PJs y PNJs que formen parte de la rama de investigación de Umbrella, usa la ficha del Científico del libro básico de *Zombie* (pág. 71).

### AGENTE DEL U.B.C.S.

Fuerza: 2    Constitución: 2    Destreza: 3    Inteligencia: 3

Percepción: 2    Voluntad: 2

PV: 26    Velocidad: 23    Esencia: 14

**Ventajas:** Contactos (Umbrella), Conocimiento de la situación

**Habilidades:** Arma de fuego (Fusil de Asalto) 2, Arma de Fuego (Pistola) 2, Ciencias (Biología) 2, Conducir 2, Demolición 2, Informática 2, Pelear 1, Primeros auxilios 2, Sigilo 2, Vigilancia Electrónica 1

**Equipo:** Herramientas para recoger muestras, traje anticontaminación, pistola, fusil de asalto, linterna, maletín de primeros auxilios (opcional).



No es éste el único contingente que tiene Umbrella. La compañía mantiene una serie de unidades paramilitares que constituyen su propio ejército privado. Las principales actividades de este ejército son la lucha contra el terrorismo corporativo y los secuestros de empleados de la empresa. En ocasiones emplean algunas de las islas propiedad de la corporación como campo de entrenamiento (utiliza los arquetipos de Agente de policía o Soldado que aparecen en las págs. 68 y 79 de *Zombie*).

También tienen contratados a generales retirados (por diversas razones) y experimentados mercenarios, con el fin de entrenar a sus soldados, dirigir o supervisar las diferentes operaciones, etc... Por último, Umbrella mantiene un cierto número de equipos de fuerzas especiales, altamente entrenados para realizar las misiones más peligrosas de la corporación, como recuperar y transportar armas biológicas y virus letales. Van fuertemente armados y preparados para el combate.



## EL VIRUS T

El Virus T es el fruto de años de investigación de Umbrella en el campo de la guerra bacteriológica. Para su desarrollo, los científicos de la corporación tomaron como base el llamado Virus Madre, desarrollado a finales de los años 60, y lo mutaron lo suficiente como para considerarlo un virus totalmente diferente. Hasta hace poco, sus efectos pertenecían sólo al mundo de las películas de terror. Hoy son una tangible realidad.

El Virus T actúa potenciando la carga eléctrica residual que permanece en un cadáver. Al morir, el cuerpo sigue conservando durante un tiempo un pulso eléctrico que estimula la reproducción celular. Esta carga permanece activa durante unos meses, y es la causante de que las uñas o el pelo sigan creciendo después de la muerte. El Virus T aumenta y alimenta esta carga, reanimando el cuerpo sin devolverle la vida. La carga otorga al cadáver unas funciones motrices muy básicas. El cerebro recupera una capacidad muy limitada. Por lo tanto, el cadáver se rige por su instinto más primario, el de alimentarse. Se ha convertido en lo que normalmente se conoce como «zombie».

El virus es muy volátil, y para contraerlo debido a una exposición al gas, éste debe ser liberado en grandes cantidades y en un entorno muy cerrado. Una vez contagia un cuerpo, muta rápidamente y se adapta para su transmisión mediante los fluidos corporales, método mucho más eficaz y que provoca que, en una situación no controlada, los zombies sean capaces de propagar la enfermedad a un gran ritmo. Aunque el virus no tiene el efecto anteriormente descrito hasta que el cuerpo anfitrión no fallece, una vez llega al flujo sanguíneo del nuevo anfitrión, el propio virus muta y ataca al organismo, corrompiendo su estructura celular y provocando el fallecimiento y posterior «resurrección» del huésped en un día o dos.

En un principio, la investigación que creó este terrible virus estaba encaminada a la medicina, con el objetivo de curar enfermedades y aumentar la esperanza de vida del paciente. Sin embargo, tras descubrir su verdadero efecto, pasó a manos de sus divisiones de investigación química y armamento biológico.

El virus fue desarrollado basándose en el patrón genético de los seres humanos. Su facilidad para la mutación y para crear nuevas cepas quedó patente cuando otras especies fueron expuestas a sus efectos. Mientras que la mayoría de mamíferos reaccionan de una manera similar a los humanos, en seres como insectos o reptiles causa todo tipo de extrañas mutaciones. La mayor parte de las veces hace crecer al animal hasta un tamaño desproporcionado, aunque limitando su esperanza de vida. En otras, el resultado de la infección y las posteriores mutaciones es tan radical que sólo puede ser considerado como una especie distinta. Algunas de estas especies serían los Cazadores o los Lickers. Umbrella sólo ha comenzado a experimentar con las inmensas posibilidades del virus, y aunque todavía no ha podido determinar exactamente sus efectos en otros seres vivos, por lo poco visto hasta ahora los horrores que pueden llegar a crear son indescriptibles.

Para el contagio del virus, utiliza la Propagación del amor de la página 168 del manual básico de *Zombie* (Chequeo Complicado de Constitución con modificadores según la gravedad de la herida).



## EL VIRUS T VERONICA

Se descubrió mezclando el Virus Madre con los genes de una hormiga reina. Si no se realiza un proceso de criogenización, esta variedad convierte a su víctima en el ser que Alexia Ashford, su creadora, llamó Nosferatu. El sujeto del experimento fue su propio padre. El infectado sufre un rápido deterioro físico y mental, convirtiéndose en una bestia incontrolable. La criatura tiene la capacidad de emitir veneno por sus tentáculos. También puede dar lugar a otras mutaciones: en el caso del Nosferatu, desarrolló unos brazos, totalmente funcionales, en su espalda.

A pesar de todo, los nocivos efectos del virus pueden ser controlados mediante la criogenización; de este modo, sirve al fin para el que fue originalmente diseñado: aumentar la inteligencia y los sentidos. Alexia Ashford se inyectó una muestra de virus y fue puesta en animación suspendida reduciendo al mínimo sus constantes vitales, aunque, obviamente, seguía viva a la espera de ser despertada. Permaneció en ese estado durante quince años, lo que hizo posible que las defensas del cuerpo tuvieran tiempo para adaptarse al virus. De este modo, volvió a mutar para no ser eliminado, actuando de una manera no perjudicial para el organismo. Alexia conservó su inteligencia, y su fuerza y potencial cerebral aumentaron de manera espectacular, adquiriendo en el proceso ciertas capacidades mentales, como la piroquinesia o la telepatía. La idea de Ashford era dominar el mundo por medio de su prole, con la que mantendría contacto telepático. A todas luces, Alexia sería la reina del hormiguero. La única muestra conocida de Virus T-Verónica era la que se inyectó Alexia Ashford, y quedó destruida en la explosión del laboratorio.

## EL VIRUS G

Intrigado por los efectos mutágenos del Virus T, William Birkin comenzó a investigar para llevar sus capacidades sobrenaturales aún más lejos. Para ello tomó como referencia el genoma del Tyrant, y desarrolló un virus que, en teoría, sería capaz de mutar a una criatura hasta convertirla en una réplica de ese organismo. Un equipo de S.T.A.R.S. averiguó su paradero, y asaltó su laboratorio para llevarse las muestras. Birkin se negó a entregarlas, y fue abatido a disparos. Aún vivo, consiguió esconderse de los agentes e inyectarse una de las muestras. Éste le dio nueva vida y el desgraciado científico comenzó a mostrar los demás efectos del virus casi inmediatamente para, a continuación, acabar con casi todo el grupo de S.T.A.R.S.

El Virus G consigue crear todo tipo de mutaciones; sus efectos son imprevisibles, y aún está siendo investigado por Umbrella. La inestabilidad de las criaturas afectadas por este virus, que siguen mutando tiempo después de haber sido infectadas, lo hace extremadamente peligroso. Sin embargo, su propagación es algo más complicada que la del Virus T, ya que (si no es inyectado) necesita de la asimilación por parte del nuevo huésped de un tejido infectado. Esta asimilación sólo suele ser completa en el caso de los huéspedes que pertenecen a la misma línea sanguínea que el portador original, y que comienzan a reproducir esas características monstruosas una vez infectados. En caso contrario, el cuerpo puede



# S.T.A.R.S.

Raccoon Police Department  
"Special Tactics And Rescue Service"

rechazar el tejido y expulsarlo. El tejido expulsado habrá adquirido información genética de su fallida víctima, y crecerá hasta convertirse en un clon perversamente deformado de ésta. Este ser es conocido habitualmente con el nombre de Bebé G.

El Bebé G tiene varias etapas evolutivas, tardando unas tres horas en pasar de unas a otras. Esto es provocado por el ADN humano, que tiene un elemento normalizador y ralentiza el proceso "estabilizándolo" temporalmente en estas etapas. No obstante, si se reducen sus puntos de vida a 0, el shock al sistema provoca que el virus tenga vía libre para seguir haciendo su trabajo, reanimando el cuerpo y acelerando el cambio a la siguiente etapa en tan sólo una hora. Umbrella está investigando la manera de poder estabilizar definitivamente al mutante en sus diferentes etapas, obteniendo así nuevas armas biológicas.

## TABLA DE MUTACIONES (OPCIONAL)

Si lo deseas, puedes determinar al azar el efecto de los virus de Umbrella en la víctima. Por lo general, se desarrollarán dos nuevas mutaciones a lo largo de un número de horas igual a la Constitución del personaje (3 por defecto), aunque puedes tirar, si lo consideras conveniente, para añadir un efecto dramático al juego. Reduce la Esencia en 1D10 puntos por cada mutación. Cuando la Esencia llega a la mitad, los Atributos mentales (Percepción, Inteligencia y Voluntad) del sujeto se reducen también en un 50%, debido a los daños producidos por el virus en el organismo del sujeto, tanto físicos como mentales. Si la Esencia llega a 0, el personaje pierde la razón y ataca a todo lo que se mueva.

- 1: Aumento de tamaño - La Fuerza sube a Fuerte como un toro (*Zombie*, Pág.151) o Fuerza monstruosa, en caso de tener una Fuerza superior a 4.
- 2: Aparición de Garras (*Zombie*, Pág. 151).
- 3: Aparición de Dientes (*Zombie*, Pág. 152).
- 4: Desarrollo de Sentir Vida (*Zombie*, Pág. 153).
- 5: Desarrollo de capacidad de Salivazo (*Zombie*, Pág. 158).
- 6: Aparición de Cuernos, pinchos y colmillos (*Enter the Zombie*, pag 52).
- 7: Desarrollo de Látigo de tripas (*Enter the Zombie*, pag 55).
- 8: Desarrollo de capacidad de uso de Veneno. Potencia 2 (*Zombie*, Pág. 106.) Se transmite con las uñas o con los colmillos.
- 9: Desarrollo de Extremidad adicional.
- 10: Pérdida adicional de Esencia (1D10).

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

La unidad S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Services, o Servicio de Rescate Y Tácticas Especiales) es creada en Nueva York en 1968, como fuerza de asalto especializada en la lucha contra sectas y grupos terroristas. Bajo la dirección de ex miembros de la C.I.A., S.T.A.R.S. se plantea como unidad militar en lugar de unidad policial, como los S.W.A.T. La unidad demostró su eficacia en varios casos sucedidos a principios de la década de los 70, y en 1975 se crea la de Raccoon City. Pronto se destinan unidades a otras zonas problemáticas.

Se sospecha que la creación de S.T.A.R.S. se debió en parte a las presiones de grandes empresas neoyorquinas que, después de diversos actos terroristas realizados con armas robadas previamente en una empresa armamentística local, estaban alarmadas ante la posibilidad de nuevos atentados. Las grandes empresas pagan un impuesto especial para financiar el cuerpo, pero nunca se ha tenido noticia de posibles manipulaciones o favoritismos por parte de éste. Las relaciones entre las unidades S.T.A.R.S. y los departamentos de policía de cada ciudad son, cuando menos, tirantes, aunque en ocasiones han trabajado juntos por un bien común.

Una unidad de S.T.A.R.S. suele estar compuesta por diversos agentes muy especializados (pilotos, médicos, expertos en informática, etc), siendo el agente de mayor graduación el que dirige las operaciones. Muchos de los agentes de S.T.A.R.S. tenían otras profesiones antes de entrar a formar parte del grupo. Esto da a la unidad una gran variedad de especialidades cubiertas, con la intención de tener previsto el mayor número de posibles eventualidades. En todo caso, el entrenamiento básico de la unidad es el mismo para todos, lo que vamos a representar mediante una ventaja.

### Entrenamiento básico de S.T.A.R.S. (Ventaja de 3 puntos)

Arma de Fuego (Subfusil) 1  
Ciencias (Forense) 1  
Documentación/Investigación 1  
Pelear 1  
Humanidades (Derecho) 2  
Sigilo 1

S.T.A.R.S. ha estado involucrado en los últimos incidentes relacionados con los virus de Umbrella. En un principio, la compañía no consideraba a estos equipos una amenaza, pero debido a la supervivencia de Chris Redfield y otros agentes de la unidad, ha pasado a estar en su punto de mira. Umbrella ignora la cantidad de información que posee S.T.A.R.S., aunque se rumorea que podría tener varios topes para sabotear algunas misiones, o eliminar información y pruebas incriminatorias.

Si necesitas crear rápidamente un agente, utiliza los arquetipos de Agente de policía o Soldado del libro básico de *Zombie*. Por supuesto, los médicos y científicos tendrán que cambiar las habilidades. Utiliza también el equipo estándar del Agente de policía más un rifle de asalto. Los equipos tienen acceso a armas pesadas, tales como lanzallamas o lanzacohetes, pero deben ser solicitadas.



## EQUIPO

### AEROSOL DE PRIMEROS AUXILIOS

Uno de los productos más populares de Umbrella. Este aerosol utiliza los propios impulsos eléctricos del cuerpo para aumentar la reconstrucción de las células y el tejido dañado. Detiene rápidamente las hemorragias y acelera el proceso de cicatrización. Fue uno de los primeros resultados de la investigación que llevó a la creación del Virus T. El aerosol permite doblar el número de puntos de vida recuperados por una tirada de primeros auxilios (recuerda que se puede hacer una tirada por herida, ver *Zombie*, pág. 113). También añade un +2 a la tirada.

El aerosol es utilizado principalmente por las fuerzas de seguridad, ejércitos y ciertos equipos médicos.

**Precio:** 250\$ **Disp:** I

### ANTIDOTO DEL VIRUS T

Esta antitoxina está diseñada para contrarrestar los efectos del Virus T, si se inyecta hasta 30 minutos después de la infección. Lógicamente, si el Virus T es ultrasecreto, también lo es el antídoto, y sólo los agentes del U.B.C.S. y el personal de mayor importancia de Umbrella tienen acceso a la antitoxina.

### HIERBAS

Estas hierbas provienen de las montañas de Arklay, cercanas a Racoon City. Sus propiedades eran conocidas por los indios nativos de la zona, y la corporación está comenzando a estudiarlas para determinar sus propiedades curativas de cara a su división farmacéutica. La verde tonifica el cuerpo, la azul neutraliza las toxinas naturales, y aunque la variedad roja no tiene ningún efecto por sí sola, potencia a las otras hierbas, duplicando o triplicando su efectividad (según la cantidad utilizada). Tampoco está a la venta y sólo los indios nativos de esta zona conocen su composición exacta, aunque las investigaciones de Umbrella destinadas a la sintetización de los principios activos de estas hierbas están a punto de dar su fruto.

A efectos de juego, utilizar la hierba verde da un +1 a la tirada de primeros auxilios y un +1 a los puntos de vida recuperados (si se supera la tirada). Se aplica en forma de cataplasma.

La azul otorga un +2 a un nuevo Chequeo de Constitución contra la toxina en cuestión.

La hierba roja duplica o triplica estas bonificaciones.

### V JOLT

Otro producto de la división de botánica de Umbrella. El V-Jolt es un potente herbicida utilizado en todo el mundo. Resulta especialmente letal para las Plantas 42, una de las mutaciones provocadas por el Virus T. El daño a este tipo de plantas es de 1D8 puntos por Turno de exposición.

**Precio:** 100\$ **Disp:** C

### LANZAGRANADAS HK P

El Lanzagranadas HK-P (llamado incorrectamente en el juego Bazooka) utilizado por S.T.A.R.S. es de gran capacidad y muy fiable. Puede ser cargado con diferentes tipos de munición. Existen proyectiles explosivos, incendiarios y ácidos, para ser utilizados según resulte más conveniente. Es necesario emplear un turno completo para recargar el arma con el juego de cuatro proyectiles que utiliza.

Alcance	Cap	VC	Precio	Disp
30/50/100/200/350	4	1	1500\$	R

Además de los tipos de granada normales (ver *Zombie*, Pág. 137), presentamos otros dos nuevos.

**LAS GRANADAS INCENDIARIAS** tienen una función anti-personal y surten efecto durante 15 turnos, a no ser que se apague el fuego.

**Daño:** 1D6 (Explosión) / 1D6 + 1 (en quemaduras por turno)

**Radio de efecto:** Punto Cero 1, Efecto General 3, Alcance Máximo 5.

**LAS GRANADAS ÁCIDAS** se utilizan principalmente contra vehículos. Si el vehículo o persona dispone de blindaje, el ácido actúa directamente contra éste, restándose de su valor, que queda reducido en el área expuesta. En caso contrario, resta el daño de los Puntos de Vida. Si el ácido no se limpia, continúa teniendo efecto hasta corroer el área afectada.

**Daño:** 1D6 (Explosión) / 1D6 + 1

**Radio de efecto:** Punto Cero 1, Efecto General 3, Alcance Máximo 5.

### LANZACOHETES M CUARENTA Y CUATRO

S.T.A.R.S. tiene a su disposición, aunque rara vez lo utiliza, un modelo de lanzacohetes ligero diseñado para ser utilizado contra búnkers o pequeños vehículos. Cada helicóptero de S.T.A.R.S. lleva uno, como medida de emergencia. El jefe del equipo sólo dará orden de utilizarlo en casos muy extremos. Es necesario emplear un turno completo para recargar el arma.

Alcance	Cap	VC	Precio	Disp
70/125/155/250/340	4	20	8000 \$	R
	Punto Cero	Efecto General	Alcance Máximo	
<b>Daño</b>	1D10 x 18	1D10 x 16	1D10 x 14	
<b>Radio de efecto</b>	6	12	16	

(Las reglas referentes a las armas explosivas aparecen en la pág. 136 del manual de *Zombie*).

## NUEVOS ASPECTOS

### MANIPULACIÓN GENÉTICA Poder: +12

El zombie o criatura ha sido sometido a manipulación genética por parte de los científicos de Umbrella, puede que inyectándole algún virus, y otorgándole Fuerza 10; También hace a la criatura más difícil de destruir, otorgándole a una armadura natural que reduce a la mitad el daño recibido.

### VIRUS G Poder: -2

El Virus G es demasiado complejo para propagarse por medios convencionales. En su lugar, el organismo infectado desarrolla unos tentáculos especializados capaces de contagiarse a otras criaturas con un tejido infectado con el Virus T. Es necesario que el portador penetre con una parte de su cuerpo en el del receptor. Eso suele hacerse a través de la boca, aunque hay otras maneras. Si el receptor pertenece a la misma línea sanguínea que el portador (padres, hijos, hermanos, etc), el propio receptor comienza a mutar de la misma manera que él. Si no tienen relación, es posible que el anfitrión consiga expulsar el tejido (Chequeo Sencillo de Constitución) de una forma violenta. El trozo de carne infectado comenzará a crecer hasta convertirse en otro monstruo, el Bebe G, y el receptor estará a salvo de la infección. En caso contrario, el personaje pasará por los diversos estadios del «Mutante del Virus G». La víctima tarda en pasar por cada etapa un número de horas igual a su Constitución original, aunque esto puede verse acelerado si sus puntos de vida son reducidos a cero, en cuyo caso la evolución tiene lugar en sólo una hora.

Si lo deseas, durante las primeras etapas, puedes optar por darle un toque imprevisible y tirar en la tabla que proporcionamos en la descripción del Virus G. Dos tiradas en un número de horas igual a su Constitución original serán consideradas una etapa. A pesar de todo, el resultado final de la "evolución" siempre será la 5ª etapa del Mutante del Virus G.

### VENENO Poder: Variable

El zombie o criatura es capaz de inyectar veneno en sus víctimas por diversos métodos: mordisco, garras, etc. Otros monstruos son capaces de escupirlos. Para simular esto, en algunas de las criaturas hemos combinado los Aspectos de Veneno y Salivazo en el mismo monstruo. El alcance es siempre de 3 metros. El Poder del veneno es igual a la potencia de éste. Consulta el manual de *Zombie* (Pág. 107) para obtener más información.

### EXTREMIDADES ADICIONALES Poder: +8 por brazo.

El monstruo desarrolla uno o varios brazos adicionales, que puede utilizar con la misma Destreza que los normales, y que tienen la misma Fuerza. Cada pareja de brazos aumenta en uno los ataques que se pueden realizar por turno sin penalizaciones. Los brazos se manifiestan primero como unos bultos en la espalda o el tronco que van creciendo de una manera bastante dolorosa hasta estar totalmente formados. Como es habitual en los virus de Umbrella, el proceso es extremadamente rápido, y lleva menos de una hora. El cerebro también cambia y se adapta rápidamente a su uso.

## MONSTRUOS

A continuación os ofrecemos una guía de los monstruos de *Resident Evil*. Debido a la falta de espacio, no hemos podido incluir todos los que aparecen en los diferentes juegos, y por esta misma razón también nos hemos dejado en el tintero algunas de las variantes de las diferentes criaturas. Hemos optado por ofrecer esta guía usando el formato utilizado en el juego de rol, lo que nos ahorra espacio en explicaciones y nos da la medida de su poder.

La mayoría de los Aspectos están incluidos en el libro básico de *Zombie*, aunque hemos incluido alguno aparecido en *Enter the Zombie*.

### AGARRADOR

Fue: 7 Con: 2 Des: 1 Int: -2 Per: 2 Vol: 2

PM: 66 Esen: 12 Vel: 3

Habilidades: Pelear 2

Ataques: Garras 1D8 (4) x Fuerza antiblindaje, cortante

Punto Débil: Todos +0

Movimiento: Lento pero seguro +0

Fuerza: Fuerza monstruosa +10, Garras +8, Zarpa de acero +1

Sentidos: Como los vivos +1

Sustento: Ocasional +2, Toda la carne... +0

Inteligencia: Tonto de remate +0

Prop. del amor: n/a

Poder: +24

El Agarrador es una variante más pequeña y versátil del Tyrant. Tiene el aspecto de un ser humano horriblemente deforme, con un brazo desproporcionadamente grande, que utiliza en combate. Este brazo puede estirarse hasta 3 metros y atacar usando los Aspectos de Garras o Zarpa de acero. Para Umbrella, el Agarrador aún está en fase experimental.

### ALBINOIDE

Fue: 2 Con: 3 Des: 2 Int: 1 Per: 2 Vol: 2

PM: 24 Esen: 11 Vel: 6

Habilidades: Preparar 2

Ataques: Mordisco 1D4 x 2 (4) cortante, Carga eléctrica 1D6

Punto Débil: Todos 0

Movimiento: Como los vivos +3, Preparar +2

Fuerza: La de un muerto cualquiera 0

Sentidos: Como un halcón +2, Infravisión x2 (4)

Sustento: Ocasional + 2, Toda la carne... 0

Inteligencia: Astucia animal +4

Prop. del amor: n/a

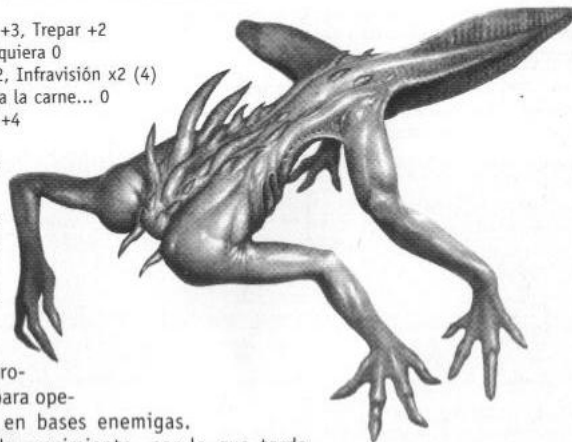
Especial: Descarga eléctrica +2

Poder: +17

Esta criatura es el fruto de inyectar el Virus T en unas salamandras manipuladas genéticamente para ser más resistentes.

Es una criatura veloz y versátil, especialmente apropiada para incursiones o para operaciones de infiltración en bases enemigas.

Tienen varios estadios de crecimiento, por lo que tarda muy poco (10 horas) en alcanzar su forma definitiva. Los Albinoides pueden lanzar descargas eléctricas de su «boca», con un alcance igual de 3 metros. El daño es 1D6. La descarga puede estropear ciertos aparatos electrónicos. En el agua, se dobla el daño producido por su descarga eléctrica.





## ARAÑA GIGANTE

Fue: 4 Con: 2 Des: 3 Int: 0 Per: 3 Vol: 1

PM: 30 Esen: 12 Vel: 27

Habilidades: Tregar 2

Ataques: Patas 1D4 (2) x Fuerza

Punto Débil: Todos 0

Movimiento: Muerto pero rápido +10, Tregar +2, Tregar muros +5

Fuerza: Como un toro +5

Sentidos: Como un halcón +2

Sustento: Ocasional +2, Dulces tripas -3

Inteligencia: Astucia animal +2

Prop. del amor: n/a

Especial: Salivazo +4, Veneno (Potencia 3, Alcance 3 metros) +3,

Nido (Crías de Araña) +4

Poder: +36

Otra de las mutaciones genéticas de Umbrella. Tras ser expuestos al Virus T, estos bichos mutan hasta alcanzar el tamaño de un caballo. Pueden escupir veneno hasta tres metros (ya que utilizan el Salivazo para arrojarlo). Cuando mueren, su abdomen explota y liberan cuatro arañas pequeñas. Éstas pueden ser exterminadas con un simple pisotón, aunque tienen +4 a la iniciativa por su rapidez. Utiliza la ficha de los Zánganos de *Vinieron del más allá* (Zombie, Pág. 185).

## CAZADORES

Fue: 4 Con: 3 Des: 3

Int: 1 Per: 3 Vol: 2

PM: 38 Esen: 16

Vel: 27

Habilidades: Pelea 2, Tregar 2

Ataques: Garras 1D6 x Fuerza, antiblindaje, cortante +8

Punto Débil: Todos +0

Movimiento: Muerto pero rápido +10

Fuerza: Fuerte como un toro +5, Garras +8

Sentidos: Como un halcón +2, Seguir rastros +3

Sustento: Ocasional +2

Inteligencia: Astucia animal +4

Prop. del amor: n/a

Poder: +43

El Cazador es una terrible criatura reptílea creada mediante la manipulación genética de los científicos de Umbrella. Los Cazadores están diseñados para la labor que su nombre indica: cazar. Son liberados para eliminar a humanos o animales infectados por el Virus T, y por lo tanto suelen ser utilizados en casos de peligro biológico. Son rápidos, y acostumbran a cazar en pequeños grupos de dos o tres. Se está comenzando a experimentar con otros tipos de Cazadores, y ya existen prototipos con veneno en sus garras (Cazador A, multicolor) y de mayor tamaño y fuerza (Cazador B, negro).



## CANCERBERO

Usa las características de los Perros zombies (Zombie, Pág. 169), aunque no contagian el Virus T a los seres humanos.



## CHUPACEREBROS

Fue: 4 Con: 2 Des: 1 Int: -2 Per: 1 Vol: 2

PM: 34 Esen: 9 Vel: 5

Habilidades: Pelear 2, Tregar 2

Ataques: Mordisco 1D4 x 2, cortante

Punto Débil: Todos +0

Movimiento: Lento pero seguro +0, Saltar +3

Fuerza: Fuerte como un toro +5

Sentidos: Como los vivos +1

Sustento: Ocasional +2, Cereebros +3

Inteligencia: Tonto de remate +0

Prop. del amor: n/a

Especial: Salivazo +4

Poder: +20

El Chupacerebros es un primo lejano de algún tipo de insecto, tras pasar por las manos de los científicos de la compañía y el Virus T, claro. Ataca saltando hacia la víctima para agarrarse a ella e intentar sorber su cerebro. Utiliza Chequeos Resistidos para ver si consigue hacer presa. Existe una variante que escupe veneno. Este monstruo es de reciente creación y su número es aún escaso. Umbrella no tiene clara su utilidad y es posible que deje de experimentar con ellos.

## CUERVO

Fue: 1 Con: 1 Des: 3 Int: 0 Per: 1 Vol: 1

PM: 5 Esen: 7 Vel: 15

Ataques: Pico 2 puntos, penetrante, Garras 3 puntos, cortante

Punto Débil: Todos

Movimiento: Vuelo +5

Fuerza: Flacucho -3

Sentidos: Como los vivos +1

Sustento: Diario, Ojos -3

Inteligencia: Astucia animal +2

Prop. del amor: n/a

Poder: +2

Se trata de un cuervo normal que vive durante un tiempo rodeado de zombies, y llega a confundir a los muertos con los vivos. Al no apreciar la diferencia, ataca a los vivos con la intención de comer sus ojos, igual que, por naturaleza, se los saca a los muertos. Atacan en bandadas de entre 7 y 15 ejemplares. Disparar a un cuervo tiene una penalización de -5 debido a su reducido tamaño.



## GUSANO GIGANTE

**Fue:** 7 **Con:** 3 **Des:** 3 **Int:** 1 **Per:** 3 **Vol:** 2

**PM:** 50 **Esen:** 19 **Vel:** 27

**Habilidades:** Engullir

**Ataques:** Mordisco 1D4 x Fuerza, cortante

**Punto Débil:** Todos 0

**Movimiento:** Muerto pero rápido +3, Cavar +3

**Fuerza:** Monstruosa +10

**Sentidos:** Como un halcón +2, Rastrear +3

**Sustento:** Semanal +2, Toda la carne... +2

**Inteligencia:** Astucia animal +2

**Prop. del amor:** n/a

**Especial:** Salivazo 1D4 (2) +2; Veneno, Potencia 5, daño: 1D10 (5) +5

*Nota: en este caso, el Salivazo no lleva el veneno; son Aspectos separados.*

**Poder:** +34

El Gusano Gigante fue creado a partir de una mezcla de las primeras versiones (rechazadas por la compañía) del Virus T. Esta gran lombriz es capaz de inyectar una dosis letal de veneno y de escupir una sustancia pegajosa a los ojos de sus víctimas, cegándolas temporalmente. Su método de ataque favorito es esconderse bajo tierra para aparecer de repente y engullir a su presa (el monstruo tarda 3 turnos en realizar el ataque). El personaje podrá hacer un Chequeo Sencillo de percepción para percatarse del lugar por el cual aparecerá el gusano. Si lo supera, podrá apartarse a tiempo. En caso contrario, cuando el monstruo emerja será atrapado por sus fauces. Tendrá que hacer un Chequeo Resistido de Constitución. Si pierde, comenzará a ser engullido por el gusano, que necesitará tres turnos para tragarlo por completo. Si no se ayuda a la víctima, los potentes jugos del gusano darán buena cuenta de ella en un par de horas.

## LICKER

**Fue:** 7 **Con:** 3 **Des:** 6 **Int:** 0 **Per:** 4 **Vol:** 3

**PM:** 50 **Esen:** 23 **Vel:** 6

**Habilidades:** Pelear 3, Tregar 2

**Ataques:** Garras 1D8 x Fuerza, antiblindaje, cortante, Lengua (1D4 + Fue -1) +2

**Punto Débil:** Todos +0

**Movimiento:** Muerto pero rápido +10, Tregar +2

**Fuerza:** Fuerza monstruosa +10, Garras +8

**Sentidos:** Como los vivos +1

**Sustento:** Ocasional +2, Toda la carne... +0

**Inteligencia:** Astucia animal +2

**Prop. del amor:** n/a

**Especial:** Regeneración +2

**Poder:** +42

El Licker es otro de los monstruos creados por Umbrella. La base del proyecto es el ADN humano, que es modificado para crear a estos seres. También hay quien dice que, con el tiempo, los zombies humanos evolucionan hasta convertirse en Lickers. En todo caso, cuentan con unas fuertes garras y una desmesurada lengua, con la que pueden atacar. Suelen tregar por los muros y desequilibrar a la víctima con su larga lengua, para después acabar con ella con sus garras. El Aspecto de la lengua es similar a la del Látigo de tripas (*Enter the Zombie*, Pág. 55).



## MUTANTE DEL VIRUS G, FASE I (BEBE G)

**Fue:** 2 **Con:** 5 **Des:** 1 **Int:** 1 **Per:** 3 **Vol:** 1

**PM:** 38 **Esen:** 10 **Vel:** 3

**Habilidades:** Pelear +2

**Ataques:** Normales

**Punto Débil:** Todos 0

**Movimiento:** Lento pero seguro 0

**Fuerza:** La de un muerto cualquiera 0

**Sentidos:** Como un halcón +2

**Sustento:** ¿Quién necesita comer? +8

**Inteligencia:** Uso de herramientas +1

**Prop. del amor:** Virus G -2

**Poder:** +11

Este monstruo representa el primer estadio de un ser infectado por el Virus T, bien por inyección, bien por contraerlo tras la invasión de un tejido infectado. El cuerpo se hincha y se deforma, y normalmente, uno de los brazos se desarrolla especialmente, y es utilizado para propagar el virus (ver Virus G), introduciendo larvas en el cuerpo de sus víctimas. Para ello, primero debe hacer una presa sobre la víctima (Chequeo resistido de Fuerza) y después penetrar con el brazo en su cuerpo para liberar el tejido (Chequeo Sencillo de Fuerza). Este monstruo mutará a su siguiente etapa en un tiempo igual a su Constitución original en horas. A no ser que se reduzcan sus Puntos de Muerte a 0, en cuyo caso el ser muta a su segundo estadio en una hora.



## MUTANTE DEL VIRUS G, FASE 2

**Fue:** 4 **Con:** 4 **Des:** 1 **Int:** 0 **Per:** 7 **Vol:** 2

**PM:** 57 **Esen:** 17 **Vel:** 3

**Habilidades:** Pelear +4, Difícil de matar +5

**Ataques:** Garras 1D6 x Fuerza cortante, antiblindaje

**Punto Débil:** Todos 0

**Movimiento:** Lento pero seguro 0

**Fuerza:** Fuerte como un toro +5, Resistente al daño +5, Ignífugo +1, Garras +8

**Sentidos:** Como nada que hayas visto en tu vida +10

**Sustento:** ¿Quién necesita comer? +8

**Inteligencia:** Astucia animal +2

**Prop. del amor:** Virus G -2

**Especial:** Extremidades adicionales (1) +8

**Poder:** +54

En esta segunda fase, el cuerpo pasa por un horrible y doloroso proceso. Los dedos se convierten en enormes y afiladas garras, y comienza a desarrollarse un tercer brazo. En algunas ocasiones, comienza a emerger una nueva y horrorosa cabeza, mientras los antiguos rasgos faciales del ser infectado desaparecen y el cuerpo se contrae de forma grotesca. Este monstruo mutará a su siguiente etapa en un tiempo igual a su Constitución original en horas. A no ser que se reduzcan sus Puntos de Muerte a 0, en cuyo caso el ser muta a su tercer estadio en una hora.





**MUTANTE DEL VIRUS G, FASE 3**

Fue: 7 Con: 5 Des: 1 Int: 0 Per: 7 Vol: 2

PM: 73 Esen: 23 Vel: 2

**Habilidades:** Pelear 5, Dificil de matar +5

**Ataques:** Garras 1D6 x Fuerza, antiblindaje, cortante

**Punto Débil:** Todos 0, Electricidad +3

**Movimiento:** Lento pero seguro 0, Embestida +3, Saltar +3

**Fuerza:** Fuerza monstruosa +10, Resistente al daño +5, Garras +8

**Sentidos:** Como nada que hayas visto en tu vida +10

**Sustento:** ¿Quién necesita comer? +10

**Inteligencia:** Astucia animal +2

**Prop. del amor:** Virus G -2

**Especial:** Extremidades adicionales (2) +16

**Poder:** +78



En esta tercera fase de la infección del Virus G, el mutante adquiere una inmensa fuerza y cuatro mortales apéndices, rematados todos con enormes garras que pueden cortar incluso el metal. Salvo su forma humanoide, nada nos podría indicar que anteriormente esta criatura fue un hombre. Sus alargadas manos pueden aplastar con facilidad a una persona adulta. Este monstruo mutará a su siguiente etapa en un tiempo igual a su Constitución original en horas. A no ser que se reduzcan sus Puntos de Muerte a 0, en cuyo caso el ser muta a su cuarto estadio en una hora.

**MUTANTE DEL VIRUS G, FASE IV**

Fue: 10 Con: 6 Des: 3 Int: 0 Per: 7 Vol: 2

PM: 79 Esen: 28 Vel: 27

**Habilidades:** Dificil de matar +5, Pelear +4

**Ataques:** Mordisco 1D4 x Fuerza (cortante), Garras 1D6 x Fuerza, antiblindaje, cortante

**Punto Débil:** Todos 0

**Movimiento:** Muerto pero rápido +12, Salto +3

**Fuerza:** Manipulación genética +12, Resistente al daño +5, Ignifugo +1, Garras +8

**Sentidos:** Como nada que hayas visto en tu vida +10

**Sustento:** ¿Quién necesita comer? +8

**Inteligencia:** Astucia animal +2

**Prop. del amor:** Virus G -2

**Poder:** +68



En esta cuarta fase de la mutación, la forma del portador cambia hasta convertirse en un ser cuadrúpedo, similar a un lobo de gran tamaño. Aunque carece de los apéndices adicionales de su anterior forma, goza de una gran velocidad y casi puede correr por superficies verticales. Sus poderosas piernas le permiten dar saltos de hasta 3 metros con facilidad, y su boca es capaz de morder a un hombre y descuartizarlo. Este monstruo mutará a su siguiente etapa en un tiempo igual a su Constitución original en horas. A no ser que se reduzcan sus Puntos de Muerte a 0, en cuyo caso el ser muta a su último estadio en una hora.

**MUTANTE DEL VIRUS G FASE FINAL**

Fue: 10 Con: 7 Des: 1 Int: -2 Per: 7 Vol: 0

PM: n/a Esen: 25 Vel: 2

**Habilidades:** Pelear 4, Dificil de Matar +5

**Ataques:** Zarcillos 1D6 x Fuerza, contundente

**Punto Débil:** Ninguno +10

**Movimiento:** Lento pero seguro 0

**Fuerza:** Manipulación genética +12, Resistente al daño +5, Ignifugo +1

**Sentidos:** Como nada que hayas visto en tu vida +10

**Sustento:** ¿Quién necesita comer? +8

**Inteligencia:** Tonto de remate 0

**Prop. del amor:** Virus G -2

**Especial:** Carne atrapadora +3, Extremidades adicionales (3) +24; Regeneración +5

**Poder:** +85



La última fase de la evolución de un ser infectado por el Virus T es una masa deforme de palpitante carne y cartílago. Es un monstruo horrible y estúpido que arrasará y acabará con todo lo que se encuentre sin preocuparse de nada. Se mueve lentamente, y su única forma de ataque proviene de los cinco tentáculos que manifiesta, de unos dos metros de largo, y que también le sirven para desplazarse. Por ello, no puede atacar y moverse al mismo tiempo. Para acabar con él debe recibir 100 puntos de daño causados por fuego o ácido, o 200 puntos de daño causados por algún tipo de arma explosiva (piensa en artillería pesada).

**NEMESIS**

Fue: 10 Con: 7 Des: 3 Int: 2 Per: 7 Vol: 2

PM: 89 Esen: 30 Vel: 27

**Habilidades:** Pelear 2

**Ataques:** Por arma o Puñetazos 1D4 x Fuerza

**Punto Débil:** Todos +0

**Movimiento:** Muerto pero rápido +10

**Fuerza:** Manipulación Genética +12; Resistente al daño +5

**Sentidos:** Como nada que hayas visto en tu vida, Sentir vida +20

**Sustento:** ¿Quién necesita comer? +8

**Inteligencia:** Resolver problemas +15 ; Uso de herramientas +3

**Prop. del amor:** n/a

**Especial:** Regeneración +2; Tentáculos (Látigo de tripas) +2

**Poder:** +79



El Némesis es el arma biológica más efectiva de las desarrolladas por la compañía. Es más inteligente que sus congéneres mutantes y puede utilizar armas. Tiene unos tentáculos por los que puede inyectar el Virus T. Suele ser programado en misiones de eliminación, y no se detiene ante nada para lograr su objetivo. Su prueba de fuego fue en Raccoon City, donde fue programado para acabar con todos los agentes de S.T.A.R.S. (de hecho, la única palabra que podía repetir era «Stars...»). Fue diseñado por la división europea de Umbrella, y se sospecha que suele tener como base de su creación a los agentes más destacados del U.B.C.S., a los que se inyecta el Virus G, aunque controlando su mutación con el objetivo de conservar parte de su inteligencia. Recuerda que debido a los aspectos que posee, el daño que recibe se divide por cuatro. Una vez destruido, el Virus G aprovecha el shock del sistema para convertir al huésped en el Mutante del Virus G en su fase final.

## NEPTUNO

**Fue:** 7 **Con:** 2 **Des:** 2 **Int:** 0 **Per:** 2 **Vol:** 1  
**PM:** 46 **Esen:** 14 **Vel:** 10  
**Habilidades:** Nadar 4  
**Ataques:** Mordisco 104 x Fuerza  
**Punto Débil:** Todos 0  
**Movimiento:** Como los vivos +3  
**Fuerza:** Fuerza monstruosa +10  
**Sentidos:** Como los vivos +1  
**Sustento:** Semanal, Toda la carne... +4  
**Inteligencia:** Astucia animal +2  
**Prop. del amor:** n/a  
**Poder:** +24

El Neptuno es un tiburón infectado con el Virus T. Es el intento de la compañía de crear un arma biológica para el mar. Ataca con gran ferocidad a todo lo que se mueve. No puede transmitir el Virus.

## NOSFERATU

**Fue:** 7 **Con:** 4 **Des:** 2 **Int:** 1 **Per:** 2 **Vol:** 2  
**PM:** 15 **Esen:** 18 **Vel:** 6  
**Habilidades:** Pelear 2  
**Ataques:** Normales  
**Punto Débil:** Corazón +7  
**Movimiento:** Como los vivos +3  
**Fuerza:** Fuerza monstruosa +10, Resistente al daño +5  
**Sentidos:** Como los vivos, Sentir vida +2  
**Sustento:** ¿Quién necesita comer? +8  
**Inteligencia:** Uso de herramientas +6  
**Prop. del amor:** N/a  
**Especial:** Salivazo +4, Veneno (Potencia 6, Alcance 3 metros) +6, Extremidades adicionales (2) +16  
**Poder:** +69

El Nosferatu es el último estadio de una infección no controlada de Virus T Verónica. El único ejemplar conocido murió en el Antártico, en un laboratorio de Umbrella. La acción del virus amplifica los sentidos del ser infectado. Los nervios ópticos y muchas de las terminaciones nerviosas del cuerpo quedan saturadas por la acción del virus y acaban siendo destruidas. El monstruo es, por lo tanto, ciego, pero sus otros sentidos le permiten desenvolverse perfectamente. Un Nosferatu desarrolla dos brazos adicionales, crece y aumenta su fuerza de manera desproporcionada. Estos brazos le otorgan un ataque extra por turno sin penalización. El corazón también aumenta de manera desproporcionada, y con el paso del tiempo, la caja torácica cede su espacio para que este músculo se desarrolle, hasta el punto de hacerse visible. Su veneno no puede ser curado por los antídotos convencionales. Para que el Virus T desarrolle todo su potencial es necesario que el cuerpo se habitúe lentamente, para lo que es necesario dejarlo congelado durante al menos 15 años. Aún no se conocen otras formas de maduración artificiales.

## SERPIENTE GIGANTE

Utiliza la ficha del Gusano gigante (ver anteriormente). Inyecta Veneno de Potencia 6.  
**Poder:** +47

## PLANTA CUARENTA Y DOS

**Fue:** 4 **Con:** 2 **Des:** 3 **Int:** -2 **Per:** 7 **Vol:** 1  
**PM:** 34 **Esen:** 15 **Vel:** n/a  
**Habilidades:** Latigazo 3  
**Ataques:** Latigazo con los zarcillos 106 x Fuerza  
**Punto Débil:** Fuego -5, Productos químicos (V-Jolt) -3  
**Movimiento:** n/a  
**Fuerza:** Fuerte como un toro +5  
**Sentidos:** Como nada que hayas visto en tu vida, Sentir vida +14  
**Sustento:** Diario, Toda la carne... 0  
**Inteligencia:** Tonto de remate 0  
**Prop. del amor:** n/a  
**Especial:** Latigazo +2 (como látigo de tripas)  
**Poder:** +16



La Planta 42 es una planta carnívora que entierra profundamente sus raíces en el suelo, y aunque es incapaz de desplazarse, sí puede realizar ataques con sus tallos. Es el resultado de un contagio por accidente con el Virus T. Existe una variante que escupe veneno por su «boca», daño 106, Poder +6.

## QUIMERA

**Fue:** 4 **Con:** 2 **Des:** 3 **Int:** 1 **Per:** 3 **Vol:** 2  
**PM:** 34 **Esen:** 15 **Vel:** 27  
**Habilidades:** Tregar 2, Pelear 3  
**Ataques:** Gran garra 108 x (Fuerza), cortante, antiblindaje  
**Punto Débil:** Todos 0  
**Movimiento:** Muerto pero rápido, +2, Tregar +2  
**Fuerza:** Fuerte como un toro +5, Garras +8  
**Sentidos:** Como un halcón +2  
**Sustento:** Ocasional +2, Toda la carne... +2  
**Inteligencia:** Astucia animal +4  
**Prop. del amor:** n/a  
**Especial:** Nido (Gusanos) +2  
**Poder:** +34

Las Quimeras fueron creadas tomando como base el ADN de los Cazadores y cruzándolo con el de otros animales. Hay quien mantiene que se usó ADN de primates, mientras que otros aseguran que la base pertenece al código genético de los insectos. Lucen una gran garra que utilizan para atacar, y con la que pueden abrir en canal a una persona. Les gusta atacar desde el techo. Cuando mueren, liberan un montón de gusanos, que resultan totalmente inofensivos.

## POLILLA GIGANTE

Usa los datos del cuervo, añadiendo Veneno de Potencia 3. Las polillas gigantes son muy inusuales, y son creadas cuando uno de estos insectos se contagia con el Virus T. Esto ocurrió por accidente, y Umbrella no tiene intención de utilizarlas, debido a su fragilidad y al peligro que entrañan al esparcir su veneno incontroladamente mientras vuelan.





## LA CAMPAÑA DE RESIDENT EVIL

### TYRANT

**Fue:** 10 **Con:** 4 **Des:** 4 **Int:** 1 **Per:** 7 **Vol:** 2

**PM:** n/a **Esen:** 28 **Vel:** 27

**Habilidades:** Pelear 4, Esquivar 3

**Ataques:** Garras 1D8 x Fuerza, cortante, antiblindaje

**Punto Débil:** Ninguno +10

**Movimiento:** Muerto pero rápido +10, Saltar +3, Embestida +3

**Fuerza:** Manipulación genética +12, Garras +8

**Sentidos:** Como nada que hayas visto en tu vida, Sentir vida +20

**Sustento:** ¿Quién necesita comer? +8

**Inteligencia:** Astucia animal +4

**Prop. del amor:** n/a

**Poder:** + 85



Esta bestia es uno de los mayores logros de Umbrella. Se trata de un ser manipulado genéticamente, modificado quirúrgicamente e inyectado con el Virus T para dotarle de una mayor fuerza y resistencia, convirtiéndolo en una suerte de monstruoso súper soldado. El Tyrant ha superado ya su fase experimental y está siendo fabricado y vendido al mejor postor. Es fácilmente programable con una serie de objetivos muy sencillos. Como habréis podido comprobar, es imposible que los jugadores puedan detenerlo, a no ser que usen explosivos o armamento pesado (varias granadas o uno o dos cohetes).

### ZOMBIES

Utiliza el zombie de El despertar de los muertos vivientes (*Zombie*, Pág. 168). Existe una variante de zombie (aparecida por primera vez en el *remake* del juego para la Gamecube) con mayor fuerza (Fuerte como un toro) y Rapidez (Como los vivos). Si el zombie es abatido por un tiro en la cabeza, pero el impacto no consume todos sus puntos de muerte, y los jugadores no se aseguran de destruir por completo su cerebro (a golpes, quemando el cadáver, etc), éste puede volver a la vida (a discreción del ZM) con los Aspectos aumentados que hemos comentado antes. El zombie adquiere un tono rojizo en algunas de sus zonas.



Lo primero que hay que decidir al preparar una campaña de RE es cómo va a ser el grupo de jugadores. La opción más sencilla es crear un grupo de agentes de S.T.A.R.S., como se puede ver en los juegos y la película. Esto da a los jugadores una excusa perfecta para entrometerse en los planes de Umbrella y realizar las distintas misiones. Si se va a ambientar la campaña tras los acontecimientos ocurridos en los juegos (ver Historia), es posible que los agentes de S.T.A.R.S. ya tengan datos sobre el Virus T, algunas de las armas biológicas, y los intereses ocultos de Umbrella, con lo cual parten con cierta ventaja con respecto a sus contrapartidas de los juegos, aunque al basarlo en estos, es evidente que la mayoría de jugadores ya conocerán algo el tema. Aprovecha esto y utiliza nuevos monstruos y giros argumentales con los que no cuenten. Por otro lado, ¿qué ha sido de Chris Redfield o los otros agentes? Si estableces que aún no se sabe nada de estos agentes, S.T.A.R.S., como organización, estará tan a ciegas como al principio, e incluso se podría utilizar la búsqueda de estos personajes como uno de los trasfondos del juego, o como una sencilla aventura. Dosifica la aparición de los monstruos y las armas biológicas: esto no es un videojuego y no se puede guardar la partida. Ten en cuenta que S.T.A.R.S. tiene ciertos recursos para hacer frente a las criaturas de Umbrella, pero no abusos de los monstruos. Un Tyrant o un par de Lickers pueden acabar con un grupo de jugadores. Utiliza su poder como guía.

Puedes tener en cuenta la situación mundial del juego para incorporar ciertos elementos a tus partidas. Si se montó lo que se montó con las torres gemelas, ¿qué no podría pasar si se detonase una cabeza nuclear en suelo americano? Piensa que, aunque el gobierno culpa a un ataque terrorista, siempre puede haber filtraciones, y muchos piensan que el ejecutivo ha tenido «algo que ver». Esto también nos da algunas posibilidades interesantes: descubrir tanto la conspiración Umbrella como la del propio gobierno. ¿Están tramando algo juntos? ¿O quizá el propio gobierno no es más que una marioneta en manos de la corporación? Si deseas jugar con un grupo de civiles (periodistas, científicos), es una opción interesante, a la que puedes unir las habituales invasiones de zombies en una ciudad como detonante de la investigación. Puede que entre los personajes haya alguien de S.T.A.R.S., o un militar retirado, o incluso militares en activo que estén comenzando a plantearse que algo huele a podrido en Washington D.C. Si decides jugar la campaña con militares, o agentes del servicio secreto, puede que directamente tengan que silenciar a alguien que sepa demasiado. Por otro lado, ¿hasta qué punto serían útiles sus pruebas, si el gobierno está metido en el ajo? Piensa en que la mayoría de teorías conspiratorias son vistas como los delirios de unos paranoicos, y que los que manejan los hilos tienen mucho poder y no dejarán que las pruebas de los personajes salgan a la luz.

La opción militar es, como vemos, otra que puedes tomar en cuenta. Jugar con un grupo de soldados te da la opción de iniciar una guerra total entre las diabólicas criaturas de Umbrella y el ejército (del país que sea). Quizá ha habido un escape masivo: el número de zombies aumenta exponencialmente (los zombies son especialmente peligrosos en las grandes ciudades) y los monstruos campan a sus anchas. O quizá ha sido un ataque terrorista, o sencillamente, Umbrella ha decidido revelar sus planes de dominación global. Recuerda que además posee su propio ejército privado. Puede que actúe en conjunto con otros países. Las aventuras podrían dar lugar a situaciones realmente dramáticas: desastres, zonas enteras devastadas, evacuaciones de miles de personas, masacres, ataques militares a zonas civiles infectadas, incursiones en zonas sumidas en la vorágine zombie, defensa de ciudades, etc. Con el tiempo, este tipo de escenario (donde también

pueden intervenir S.T.A.R.S.) sólo puede llevar a dos soluciones: o bien gana el ejército o bien ganan los monstruos, con lo cual pasaríamos a los escenarios apocalípticos como los que aparecen en el libro básico, con poquísimos humanos luchando para sobrevivir en un mundo devastado donde los zombies y las armas biológicas campan a sus anchas.

Jugar con «los malos» es una atractiva posibilidad: las unidades U.C.B.S. son la opción ideal. Los personajes pueden ser enviados para realizar diversas misiones: transporte de armas y muestras de un virus, ataques a objetivos civiles, defensa de las instalaciones de la compañía, pruebas de campo de los diversos productos de Umbrella, supervisión de las armas biológicas en combate, etc. Puedes usar la mayoría de las ideas que hemos planteado anteriormente, dándoles la vuelta y planteándolas desde el punto de vista de Umbrella. También se rumorea que hay una compañía rival que está poniendo en apuros a Umbrella; una compañía con grandes recursos, y que se rumorea está desarrollando sus propias armas biológicas. Puede que algún jugador (o todos) sea un agente infiltrado, o viceversa, y esté en esa otra compañía. La competencia estará más que interesada en hacerse con los archivos, diferentes tipos de virus, y criaturas de Umbrella, tanto como Umbrella estará deseosa de recuperarlos. El espionaje industrial es un gran invento.

Como puedes ver, nosotros hemos optado por no recrear el juego o la película, precisamente para intentar ofrecer otras posibilidades a los fans de RE. Haz tú lo mismo. Aunque te presentamos un buen bestiario de las fascinantes criaturas de este universo, no te cortes a la hora de crear tus propios monstruos. Umbrella está siempre investigando, y cada juego presentaba nuevas creaciones de la empresa. Recuerda que la división europea trabaja, hasta cierto punto, al margen de la americana. Incluso aunque juguéis con los agentes de la compañía, puedes sorprender a tus jugadores. Puedes inventar un nuevo virus, o añadir nuevas tramas y acontecimientos a tu campaña.

## IDEAS PARA AVENTURAS

- Un personaje importante (un trabajador de Umbrella que desea aportar ciertas pruebas, o un destacado científico) está en el punto de mira de la compañía o de una corporación rival. Este personaje se pone en contacto con las unidades S.T.A.R.S. solicitando ayuda. Primero, los personajes le tendrán que sacar como puedan (posiblemente con identidades falsas) del aislado laboratorio de alta seguridad donde trabaje. Tendrán que infiltrarse en la base y escapar rápidamente antes de que el resto del personal descubra lo que pasa. Después, tendrán que ponerle a salvo. Durante el viaje se suceden los incidentes. Una posibilidad es que se descubra que hay un traidor en el grupo que está saboteando todo el asunto: si un jugador y el ZM se compinchan, pueden poner en jaque a todo el grupo. ¿Qué sabe este personaje? Puede que no se trate de documentos, sino que él mismo sea portador de alguna variación del virus. ¿Y si, al final del viaje, este personaje comenzase a mutar violentamente y acabase enfrentado a los propios jugadores? ¿Serían capaces de contenerle sin destruirle?
- El cargamento de un transporte de Umbrella cae en manos de unos terroristas. Los servicios de inteligencia (bien del gobierno, bien de Umbrella, o incluso de ambos) creen saber dónde se esconden, pero el tiempo corre en contra de los jugadores, que tendrán que encontrarlos, separándose y cubriendo varias zonas de la ciudad. ¿Lograrán detectarlos antes de que entreguen la mercancía a unos compañeros y la saquen de la urbe? ¿O llegarán tarde y tendrán que detener a toda costa el envío? ¿Puede que los terroristas planeen usar el virus en la misma ciudad! Las consecuencias serían catastróficas. Una posibilidad muy interesante sería que equipos de Umbrella tuvieran que colaborar con la unidad S.T.A.R.S. de la zona. La tensión y los enfrentamientos entre los equipos pueden resultar en una subtrama que enriquezca en buena medida la aventura.





• Los personajes reciben identidades falsas para mudarse a trabajar a una planta química de Umbrella. Se trata de una planta enorme que ha hecho que aparezca un pequeño pueblecito a su alrededor, donde viven las familias de los trabajadores y algunos comercios para dar servicios; comercios propiedad de Umbrella, por supuesto. Estamos hablando, en efecto, de toda una «Ciudad-Umbrella». ¿Qué está pasando en ella? Puede que estén usando a los ciudadanos (al fin y al cabo, todos son empleados de la compañía) como conejillos de indias en algunos experimentos. ¿Están mutando sus habitantes? ¿Se oculta algo en esa planta? O quizá Umbrella esté probando diversos medios de control mental en un entorno controlado. Los PJs tendrán que ganarse la confianza de los lugareños, e intentar levantar las menos sospechas posibles. Sin embargo, siempre habrá quien curioseee demasiado. Puede que al final tengan que enfrentarse a todo un pueblo enfurecido que desee acabar con ellos, o al menos defender a aquellos que se hayan dado cuenta de la verdad y hayan combatido el control mental. O quizá todos sean incapaces de ver su error y tengan que salvar a los desagradecidos ciudadanos de sus propios vecinos, muchos de los cuales se hayan convertido en zombies... o en otras criaturas.

• Un complejo de Umbrella en un país centroamericano no ha sido identificado por los servicios de inteligencia del mismo como lugar de alto riesgo, donde se están desarrollando toda clase de experimentos de gran peligro biológico que además atentan contra los derechos humanos. Al no poder usarse armamento pesado, debido al riesgo de difundir el virus, y debido a su experiencia manejando este tipo de asuntos, el gobierno ha pedido ayuda a agentes de S.T.A.R.S., con el apoyo de las autoridades locales. Algunas de las compañías que financian S.T.A.R.S. tienen intereses en esos países y han dado el visto bueno. Lógicamente, los equipos de Umbrella no van a poner las cosas fáciles a los asaltantes, y en un momento dado, sabiendo pérdida la causa, pueden optar por liberar toda clase de horrores mutantes para luego acabar ellos mismos con las instalaciones. Mientras que la unidad S.T.A.R.S. tiene órdenes de capturar el mayor número posible de personal y pruebas (especialmente muestras y archivos), los equipos de Umbrella tienen órdenes de acabar tanto con estas pruebas como, si es necesario, con el personal del complejo.

• Umbrella encarga a una de sus unidades que libere en una ciudad una

cepa del Virus T (o de otro virus), y puede que algunas armas biológicas, para hacer un estudio sobre las posibles consecuencias. En el caso de jugar con S.T.A.R.S. o civiles, los personajes se verán solos, en una ciudad sitiada y bajo la ley marcial. Los civiles querrán escapar como puedan (todos los accesos estarán cortados, y el ejército disparará a todo lo que se mueva). Los agentes de S.T.A.R.S. querrán buscar a los escasos supervivientes que aún estén en la propia ciudad. Los militares lo plantearían como un asalto a la ciudad con la misión de eliminar los focos de zombies. En todos los casos, se encontrarían con la unidad de Umbrella, a la que tendrían que enfrentarse y, a ser posible, capturar. Sin embargo, se puede dar un nuevo giro si lo juegas con Umbrella. Primero, los personajes tendrán que determinar los recursos de la ciudad: número de policía y su capacidad de lucha (¿tienen unidad S.W.A.T. o S.T.A.R.S.?), habitantes, hospitales en la zona, etc... Una vez reunidos los datos, facilita a los personajes un mapa de la ciudad y deja que ellos decidan dónde y cómo liberar los virus y las criaturas, y que después se encarguen de monitorizar todo el proceso; Umbrella demanda la toma de muestras y un estudio de desarrollo del escenario. Por supuesto, S.T.A.R.S. o las autoridades meterán sus narices más de lo deseado, con lo cual tendrán que encargarse ellos mismos de esas molestias. También tendrán que ocuparse de los posibles supervivientes, especialmente de los infectados con el Virus.

• Umbrella está experimentando con enfermos terminales en uno de los hospitales que ha financiado. Debajo del hospital, o en unos niveles de alta seguridad, Umbrella está en las primeras fases de experimentación con un nuevo Virus T. Los personajes pueden ingresar para averiguar qué está pasando, o quizá sencillamente ingresen por casualidad.

• Aquel importantísimo científico de Umbrella que logró escapar y ocultarse (ver el capítulo de Umbrella) reaparece. Puede que los personajes civiles (periodistas, otros científicos) sigan su pista hasta descubrirlo. Los PJs tendrán que ir hasta su guarida y tratar con él, pues el conocimiento que posee sobre las armas biológicas y la propia compañía son impagables. ¿Y si ha seguido por su cuenta con sus experimentos en un refugio? ¿Quizá para la compañía rival? ¿Y qué opina Umbrella de todo esto? Si llegan noticias de que este personaje sigue vivo, enviarán rápidamente efectivos para eliminarlo.

