

# Resident Evil para Opera



Feito por Daniel Luís Pires Martins

(e-mail: [ewshut@fcmail.com](mailto:ewshut@fcmail.com), página: <http://fly.to/daniel.luis>)

©**Resident Evil** é um título da CAPCOM – ROMSTAR do Brasil, este documento não tem valor comercial.

Este RPG e muitos outros estão disponíveis  
para download ou consulta  
no site do **OPERA**:



**[www.rpgopera.tk](http://www.rpgopera.tk)**

Para entrar em contato com o autor, envie um e-mail para:

**[ewshut@fcmail.com](mailto:ewshut@fcmail.com)**

As regras genéricas de RPG OPERA são de autoria de  
Leonardo Antônio de Andrade ([leoandrade@yahoo.com](mailto:leoandrade@yahoo.com))  
e Rogério de Mello Godoy ([robserverador@yahoo.com.br](mailto:robserverador@yahoo.com.br)).

A versão shareware destas regras também está disponível gratuitamente no site do OPERA ([www.rpgopera.tk](http://www.rpgopera.tk))

Esta obra tem sua distribuição gratuita,  
as obras, personagens ou marcas aqui citadas têm apenas a função de divulgação.

# Capítulo I

## A História

Não me perguntem como sei de tudo. Sou um repórter, e por enquanto isso basta. É o máximo que posso dizer sobre mim.

Manter informações pessoais em segredo foi minha primeira lição quando ainda era uma droga de estagiário no “The Watcher”, perdido numa cidadezinha do Texas. De qualquer modo, é melhor nem se preocupar com a minha identidade: o que pretendo contar deve manter você ocupado por muuuito tempo.

Como costumava dizer meu editor: “O importante é a informação, e não de onde ela veio”.

Se este fosse um país correto, uma verdadeira “terra da liberdade” como tanto espalham os entusiastas, provavelmente você teria ouvido falar do que aconteceu em Raccoon City. Mas infelizmente as coisas não funcionam como todos querem, não é mesmo? Talvez até tenha visto uma nota ou outra numa edição diária do The Sun... mas diabos, que em sã consciência prestaria atenção naquilo?

O caso é que, em julho deste ano, várias pessoas começaram a desaparecer de maneira misteriosa. Eu ainda não estava na cidade nessa época. Cheguei um tanto mais tarde, um pouco antes de começar o verdadeiro pesadelo. Mas isso não vem ao caso. Não agora.

Raccoon City é uma cidade relativamente desenvolvida, mas ainda conserva o ar interiorano das cidades típicas dos romances de terror. É como a Castle Rock de Stephen King (o que não deixa de ser morbidamente irônico, no final das contas). Bem, em um lugar como esses, pelo menos setenta por cento das pessoas se conhecem e se vêem uma ou duas vezes por dia, no caminho da mercearia, na loja de ferragens... você entende.

Notícias voam em lugares assim. Se Billy Bob leva Peggy Sue para passear e volta um pouco mais “feliz” do que deveria, todos ficam sabendo. Se Tom Walton resolve fazer uma visita à casa de má reputação no final da rua 13, ou se Valerie Perdue recebe alguma herança misteriosa... todos, mas TODOS MESMO na cidade ouvem falar.

Não preciso explicar o que acontece quando alguém DESAPARECE durante dois ou três dias, certo?

Mesmo antes que a polícia local tomasse alguma providência, todos já sabiam que havia alguma coisa errada em Raccoon City. As hipóteses iam desde um “*serial killer* californiano” até a “vingança de um espírito indígena”. Todas muito longe da verdade.

Alguns corpos mutilados foram encontrados na floresta situada nos limites da cidade. Isso não chegou a ser amplamente divulgado nos jornais do resto do país, com exceção de uma ou outra nota de rodapé. Pelo que eu pude saber depois, em minhas entrevistas, a polícia tinha poucas hipóteses sobre a identidade do assassino ou o motivo. Os poucos dados de que dispunham, entretanto, já eram suficientes para perceber que aquela não era uma tarefa normal.

Para poupar seus operativos (leia-se policiais comuns e menos qualificados) e ao mesmo tempo oferecer um combate mais efetivo à ameaça que pairava sobre a cidade, foi acionado o S.T.A.R.S. Team – uma subdivisão da própria polícia de Raccoon, composta por oficiais experientes e especialmente treinados para operações especiais. Uma espécie de SWAT local.

Todos depositavam suas esperanças no BRAVO Team, a equipe destacada para o caso. Eles partiram bem armados em um dos helicópteros especiais do S.T.A.R.S. Ninguém quis

falar muito a respeito quando estive entrevistando os oficiais na delegacia. Nem revelaram quantos eram os integrantes. Acredito que fossem quatro ou cinco.

Nenhum deles retornou.

## O Mal Residente

Encurralado, o chefe de polícia não teve alternativa além de enviar outra equipe do S.T.A.R.S. na tentativa de resgatá-los: o ALPHA Team.

Até onde pude apurar muito mais tarde – um mês depois do pesadelo haver aparentemente terminado -, o ALPHA Team era composto por Chris Redfield, Jill Valentine, Barry Burton e Albert Wesker, o comandante da equipe.

Assim que chegaram à floresta, o grupo foi emboscado por estranhas criaturas. Brad, o piloto, alçou vôo e abandonou-os à própria sorte. O que ninguém sabia era sobre a existência de uma enorme mansão no meio da floresta. Todos se abrigaram ali, fugindo das criaturas.

A partir daqui as coisas ficam nebulosas. Como já mencionei, a polícia pouco colaborou em minha tentativa de elucidar os fatos. O estado em que as supostas provas foram deixadas também não ajudou. Mesmo assim pude deduzir boa parte do acontecido, embora a maioria dos fatos seja apenas conjectura ou dedução lógica.

O que o ALPHA Team encontrou na mansão abandonada ia um pouco além das hipóteses levantadas pelo povo da cidade (não rapazes, nada de “*serial killer* californiano” desta vez). Por incrível que possa parecer (e acredite, ainda me espanto tendo visto tudo mais tarde, com meus próprios olhos), a mansão estava infestada de zumbis.

É isso aí. Zumbis.

Provavelmente você deve estar rindo, achando que estou louco, certo? Bem, talvez você não saiba, mas zumbis

não são apenas “pessoas que voltam da morte por intervenção mística” (como dizem algumas culturas) ou “monstros fictícios de segunda categoria” (como dizem alguns críticos de cinema). Claro que ESTES zumbis não existem.

Estou falando de zumbis DE VERDADE. Tão reais quanto uma nota de um dólar ou um Big Mac (Ok, um Big Mac não parece tão real assim depois que a gente sente o gosto...).

Não é novidade que nosso governo – e até mesmo algumas empresas privadas – está envolvido em experimentos bioquímicos secretos. Não, nada tão nobre quanto a cura da AIDS ou do câncer. Estamos falando de armamento biológico. Soa interessante? Pois bem, os tais zumbis são nada mais nada menos que frutos dessas experiências.

Naturalmente, uma empresa responsável por esse tipo de pesquisa costuma se instalar em algum lugar isolado, uma cidade perdida no nada, onde nenhum departamento sanitário ou organização ecológica nem pensaria em meter o nariz. Um lugar com mão-de-obra barata e pessoas insignificantes, normais... e dispensáveis. Parece familiar?

A mansão “misteriosamente abandonada” era, na verdade, um laboratório para a criação e teste de armas biológicas. Experiências com engenharia genética, animais condicionados, vírus letais, clones... o tipo de coisa de “cidadãos comuns” não acreditam existir em nosso bom e velho “país das maravilhas”.

Não é preciso ser gênio para adivinhar o que aconteceu na mansão naquele mês de julho. Um vírus ainda em fase de testes, um funcionário descuidado e... abracadabra! Zumbis instantâneos. Posso afirmar sem sombra de dúvida que todos os envolvidos no projeto foram transformados em zumbis (com exceção, é lógico, dos grandes figurões e manda-chuvas; estes nem chegam perto dos laboratórios e outros lugares de risco).

Sem ninguém para alimentá-los ou supervisionar as jaulas, os animais em cativeiro – também contaminados e horrivelmente desfigurados – escaparam, infestando as redondezas. Daí os assassinatos.

Os acontecimentos não foram mais trágicos graças à intervenção de dois membros do ALPHA Team, Chris Redfield e Jill Valentine. Tive uma conversa rápida com eles depois de todo o ocorrido, quando foram recebidos na delegacia como heróis.

O laboratório pertencia à Umbrella Corp. Seus experimentos iam muito além de criação de zumbis retardados em busca de carne humana: o objetivo principal era a criação de uma criatura superpoderosa, a arma biológica definitiva, através do T-Vírus. Surpreendentemente, Albert Wesker se encarregou de continuar o projeto após a morte de todos os cientistas envolvidos (daí seu pronto interesse em organizar uma missão à mansão). Ele mesmo havia participado do desenvolvimento da criatura desde o início. Tyrant (como era chamado o monstro) foi libertado quando Chris descobriu o plano louco de Wesker.

Jill e Chris quase não conseguiram escapar com vida. Sua salvação deu-se com a volta de Brad com seu helicóptero. Somente um lança-foguetes foi capaz de exterminar a criatura. Você consegue imaginar o poder de uma coisa dessas?

Jill e Chris se mostravam desconsolados. A explosão da mansão, graças ao dispositivo de autodestruição automática, destruiu quaisquer provas de envolvimento da Umbrella Corp. As poucas evidências que os dois possuíam consigo foram solenemente ignoradas pelo departamento de polícia.

Quando vi os dois pela última vez rumavam para o aeroporto. O motivo: seguir para o escritório central da Umbrella, na Europa, e acertar as contas pessoalmente....

Quanto a mim, passei mais algum tempo na cidade. Tempo suficiente, por assim dizer. Consegui furar o bloqueio que isolava a mansão destruída e recolher algumas pistas que indicavam a participação da Umbrella, de uma forma ou de outra. Aprenda uma coisa: nenhum dispositivo de autodestruição é 100% eficiente. Nunca confie nessas porcarias. Sempre sobra um relatório perdido, um crachá não totalmente queimado, um frasco trazendo no rótulo o revelador logotipo da empresa...

Mais ou menos três meses depois do acontecido a vida na cidade retornava ao normal. As pessoas voltavam a cuidar de suas vidas. Um horizonte brilhante era vislumbrado no glorioso futuro de Raccoon City.

Até que as mortes recomeçaram.

## A Escapada

Eram cinco, seis desaparecimentos por dia. Os corpos não eram encontrados – apenas vestígios de luta, sangue e às vezes partes amputadas. Ninguém entendia nada. A polícia, o povo... estavam todos perdidos. Aos poucos, entretanto, as coisas ficavam mais claras. Aos poucos os mortos começaram a voltar à vida... e as ruas estavam infestadas de zumbis.

Alguns conseguiram reunir uns poucos pertences e escapar de Raccoon City, fugindo para recomeçar a vida em outro lugar. Mas a maioria... bem, a maioria não tinha como fugir, ou NÃO QUERIA deixar a cidade – ou simplesmente acreditava que tudo podia melhorar de uma hora para outra.

As reações aos ataques dos zumbis eram das mais variadas. Vi uma senhora ajoelhada no meio da rua, implorando a Deus o perdão de seus pecados (ao que parece, Deus estava no banho naquele instante, uma vez que a mulher foi atacada por três zumbis pouco depois). Também presenciei um garoto de no máximo dezesseis anos com

uma 765 roubada, atirando nos zumbis como se fosse um herói de segunda categoria dos filmes de George Romero.

Foi tudo muito rápido. Em menos de três dias as ruas estavam tomadas. A delegacia, que servia como última linha de defesa e era a esperança dos que restavam, caiu pouco depois. Carros desgovernados explodiam na rua (muitas vezes quando a infecção resolvia se manifestar no motorista). Restos de cadáveres devorados pelos zumbis espalhavam pelas calçadas, esperando um funeral que jamais teriam.

Acredite, não foi dos momentos mais fáceis da minha vida.

Passei por um período de choque, trancado no quarto de hotel, com medo da própria sombra. Olhando pela janela, via apenas vultos das criaturas andando, ao som de carne crua sendo rasgada quando algum deles resolvia parar para uma refeição (e aqueles bichos tinham uma fome dos diabos). E gritos. Gritos vindos de todos os lugares. Gritos de velhos, crianças... mesmo agora ainda posso ouvi-los, como vozes perdidas em um estádio de futebol vazio.

Não demorei muito para perceber que ficar escondido não adiantaria muita coisa. Era só questão de tempo até que as criaturas invadissem o lugar para me devorar, como se eu fosse um peru no dia de ação de graças. Então fiz o que qualquer pessoa sensata faria: respirei fundo, peguei a arma do segurança do hotel (que havia morrido vítima de um ataque cardíaco logo que tudo começou), entrei na loja Kodak mais próxima, roubei uma máquina fotográfica e passei a tirar fotos. Dúzias de fotos.

Provavelmente essa não era a resposta que você esperava. Parece insano, mas não é. Se Dante Alighieri ou Alice tivessem uma máquina fotográfica consigo, o que diabos você acha que os dois fariam antes de sair do Purgatório e do País das Maravilhas? Se eu tinha que

passar por tudo aquilo, que fosse pelo menos com uma prova nas mãos! Além disso, há pelo menos seis páginas sobrando no meu “Álbum de Fotografias das Férias de Verão”. Lembre-se de uma coisa, companheiro: cercado de zumbis ou não, um repórter é sempre um repórter.

Com um saldo de dez zumbis enviados para o inferno, dois filmes de doze poses para revelar, duas escoriações leves e um carro zero quilômetro, segui pela estrada e me afastei o mais rápido possível de Raccoon City. Parei dez quilômetros depois, ao lado da placa que anunciava a distância restante para uma cidade que já não existia mais. Sentei-me no acostamento e ri como um louco por mais de dez minutos. Talvez fosse por ter escapado com vida, ou pelo simples fato de me sentir num maldito filme B. O fato é que eu só conseguia rir, rir, rir...

Depois enfiei a cabeça entre as pernas e vomitei o pouco que tinha no estômago.

Voltei para o carro e acelerei feito piloto de Fórmula 1. Não sei de onde veio, mas um sentimento de urgência tomou conta de mim, como aquele pânico infantil quando é preciso sair da cama para apagar a luz do quarto. Ia tão rápido que quase não percebi um jipe vindo na minha direção. Não fosse o grito estridente da buzina do outro carro, talvez eu não estivesse aqui contando esta história. O fato é que parei o carro somente quando já estava em New York.

Foi bom ver gente normal de novo (embora eu esteja falando de NY). Pude colocar meus nervos no lugar, me acalmar e retornar minha vida comum.

Ou quase isso.

## Residente 2

O caso da Umbrella havia me intrigado. Revelei as fotos em meu próprio laboratório (imagine uma imigrante

chinesa em uma lojinha qualquer revelando aquilo. Deus, se eu fosse mais sacana...). Todas tinham qualidade apenas razoável para quem não podia contar com *flash*, fotômetro ou com a pose dos modelos. Mas o que fazer com aquilo? Sejamos sinceros: mesmo com todas aquelas fotos e a história que eu tinha, ninguém em sã consciência iria acreditar se me contassem. Me faltavam provas. E foi quando uma idéia me veio à mente.

Espremendo meus informantes e navegando setenta horas na Internet, acabei por descobrir uma subsidiária da Umbrella Corp em New Jersey. Repetindo a mesma fórmula, consegui nome e endereço do diretor da empresa. Antes que as perguntas comecem a saltar de sua boca, esqueça. Não interessa como consegui as informações, ou quem era o figurão. É melhor que certas coisas permaneçam em segredo, certo?

Passei uma semana seguindo o tal diretor e pensando em como obter as informações que eu precisava. Quando soube que o cara tinha mulher e dois filhos, tudo ficou mais fácil: um pouco de conversa, uma .45 e seis fotos comprometedoras de um encontro com uma prostituta (armada por este que vos fala) forma suficientes. O rapaz me levou direto aos escritórios da empresa e me contou tudo sobre Raccoon City.

A grande surpresa: mesmo após o desastre ocorrido na mansão, a Umbrella NÃO desistiu de suas pesquisas na cidade. Contando com uma providencial cobertura do chefe de polícia local – e também da empresa de manutenção de esgotos, a corporação estabeleceu-se em um enorme laboratório subterrâneo. Considerando o pouco tempo de diferença entre o incidente na floresta e “A Volta dos Mortos-Vivos ao Vivo”, é quase certo afirmar que o complexo subterrâneo já existia quando tudo começou. Foi neste lugar que as experiências iniciadas anteriormente se aprofundaram.

A Umbrella já havia descartado o uso do T-Vírus quando um jovem e promissor cientista chamado William Birkin desenvolveu uma nova variante, muito mais eficiente, letal e com um poder de contaminação ainda maior: o G-Vírus. Com tempo, estudo e desenvolvimento cuidadoso, aquela nova arma biológica podia corresponder às expectativas frustradas pelo fracasso com o T-Vírus.

Entretando, ao que parece, a Umbrella tem uma infeliz tendência para o azar (apenas um meio educado de dizer “incompetência”). O tal William Birkin ficou muito orgulhoso de seu trabalho, tão orgulhoso que resolveu mudar de idéia e fugir com as amostras do vírus, atrás de uma proposta melhor. Mas nosso inocente cientista não sabia que, graças a seus informantes (você sabe, caras pagos para dar com a língua nos dentes), a diretoria da Umbrella já sabia de seus planos muito antes que fossem postos em prática.

Assim, na noite que William se preparava para partir com sua coleção de bichinhos-microscópicos-altamente-transmissíveis-capazes-de-infestar-uma-cidade-em-menos-de-48-horas, um destacamento armado já havia sido enviado para impedi-lo.

Birkin foi encurralado e fuzilado. Desesperado, à beira da morte, abriu uma cápsula de amostra e infectou a si próprio com sua criação.

Os efeitos do G-Vírus foram devastadores. William se transformou em uma criatura enorme, ainda mais perigosa que Tyrant – e estraçalhou os agentes enviados para matá-lo. Agora a nova criatura estava solta em Raccoon City. E, como antes, a tragédia não foi pior apenas por intervenção de duas pessoas: Leon Kennedy e Claire Redfield.

Leon era um policial recentemente recrutado pela polícia de Raccoon City. Creio que ele chegou não muito depois que eu saí (fico pensando se não

era ele o rapaz no jipe, com o qual quase bati durante a fuga). Claire era irmã de Chris Redfield, um dos membros do ALPHA Team original (quem disse que heroísmo não é genético).

Ambos conseguiram descobrir o que havia acontecido e exterminaram a criatura na qual William Birkin havia se transformado. Pelo menos duas outras pessoas sobreviveram: a pequena Sherry, filha de Birkin, e Ada Wong, namorada de um dos cientistas mortos durante o desastre na mansão. Mais uma vez, ao final do pesadelo, o laboratório explodiu, liquidando todas as evidências contra a Umbrella. Bem, quase todas; lembra o que eu disse sobre dispositivos de autodestruição?

Claire e Chris estão sendo procurados. Se minha intuição ainda funciona, acredito que Claire vai tentar encontrar seu irmão antes de dar o assunto por encerrado. E tenho quase certeza de que Leon não vai deixá-la partir sozinha.

Os cientistas estão tão obcecados que ordenaram inclusive a captura de Sherry Birkin. Ao que parece, há uma teoria sobre contaminação com o G-Vírus relacionada com o DNA do cientista morto – e eles querem testar a teoria com a garotinha.

Quanto a mim... bem, minha situação não é das melhores. Tenho uma história fantástica nas mãos e não tenho como publicá-la. Nenhum jornal sério da América aceitaria uma matéria que envolve zumbis, cientistas loucos e enormes monstros genéticos (tablóides não fazem meu gênero. Ainda tenho uma ponta de auto-estima). Além disso, como você deve saber, não se mexe com uma corporação imensa como a Umbrella sem levar o troco. Provavelmente um destacamento de agentes como aqueles que interceptaram Birkin invadirá minha casa cedo ou tarde. Talvez eles me matem.

Ou talvez não. Pelo menos se eu tiver cinco minutos para explicar que, mesmo que eu morra, a informação que tenho comigo permanece. É fácil espalhar uma notícia quando você tem envelopes, um punhado de selos e uma porção de amigos curiosos.

Bem, acredito que você já deve ter entendido. E se bem me lembro, amigo, você era bem perceptivo nos velhos tempos...

O que mais posso dizer? Boa sorte!

Provavelmente você vai precisar.

Ass.: N.G.

# Capítulo 2

## Umbrella System 8.5

Relatório de Pesquisa: 0679 - P

Desde a última Sexta-feira nossa equipe vem analisando as amostras resultantes do experimento D, chamado oficialmente de Projeto Prometeus. Dada a incapacidade de recuperação das amostras armazenadas em RC, nossa equipe resolveu partir de outro ponto; usar as anotações e relatórios preliminares do que viria a ser o T-Vírus. Acreditamos que, mais do que localizar os erros da equipe anterior como fez o falecido Dr. William Birkin, podemos chegar a um produto final ainda superior ao G-Vírus (vide relatório anexo sobre os benefícios do Projeto Prometeus).

Nossa amostra preliminar foi aplicada em uma de nossa cobaias. Esta foi observada durante 48 horas divididas em nove Intervalos-Padrão:

IP1 - A cobaia B mostra leve agitação, mas sem alteração significativa no EEG. Atividades motoras e reflexos inalterados.

IP2 - Agitação crescente. Aumento na taxa de adrenalina em 17,4%.

IP3 - Uma contração involuntária na musculatura dorsal, similar ao tétano, impede a cobaia de caminhar nas quatro patas; ela adota postura bípede, caminhando com os membros anteriores próximos ao chão. Adrenalina a 56,3%.

IP4 - Multiplicação anormal de células nos tecidos ungueais. As garras atingem 12 cm. Adrenalina a 76,9%; a cobaia se torna hostil à presença da equipe.

IP5 - Adrenalina a 137%. Obedecendo aos Procedimentos de Segurança Padrão (Regulamento 12-GN), introduzimos a cobaia C (não inoculada) no viveiro.

IP6 - Cobaia C encontrada morta, em 23 pedaços. De acordo com a análise, seu período de vida no viveiro não chegou a cinco minutos.

IP7 - A cobaia apresenta os primeiros sinais de cansaço e acentuada queda de pelos.

IP8 - A cobaia B entra no que chamamos de "decomposição em vida" e começa a degenerar rapidamente.

IP9 - Cessa a atividade EEG na cobaia B.

Considerando o estado preliminar em que se encontra o vírus, podemos encarar o resultado obtido até agora como extremamente satisfatório. A experiência com a cobaia B mostrou algumas deficiências do vírus Prometeus (como a rápida degeneração e aumento exagerado no nível de adrenalina), que poderemos corrigir com mais alguns meses de estudo. Nos falta, entretanto, inserir o fator de contágio - vital para o desenvolvimento do projeto em termos práticos.

A execução final do vírus Prometeus é, portanto, uma questão de tempo.

Estamos muito otimistas

Dr. Joseph VanDyke

# Capítulo 3

## Personagens

Eis como montar alguns personagens de Resident Evil:

### Chris Redfield (301 PC)

Atributos (276 PC): Físico 8, Destreza 9, Inteligência 6, Vontade 11, Percepção 6, Mente 6. Características (4 PC): prontidão(3), reflexos rápidos, bom senso, honestidade (grave), voto (gravíssimo): servir e proteger, devoção (gravíssima): ajudar a população. Habilidades (21 PC): pistola(2), pistola Magnum(2), rifle(2), metralhadora Uzi(2), briga(2), sacar rápido: pistola(2), natação(2).

### Jill Valentine (289 PC)

Atributos (264 PC): Físico 6, Destreza 9, Inteligência 7, Vontade 10, Percepção 6, Mente 6. Características (9 PC): reflexos rápidos, prontidão(3), impulsividade (leve), devoção (gravíssima): ajudar seus colegas. Habilidades (16 PC): pistolas(2), condução(2): automóveis, medicina(1), operação de computadores(2), arrombamento(2), acrobacia(2).

### Leon Kennedy (277 PC)

Atributos (258 PC): Físico 7, Destreza 8, Inteligência 6, Vontade 10, Percepção 6, Mente 6. Característica (-8 PC): prontidão(2), reflexos rápidos, bom senso, honestidade (leve), voto (grave): servir e proteger, voto (gravíssimo): ajudar a população, hábito detestável (leve): sem jeito com as mulheres, vício (leve): não se conforma com a morte de Ada, vício (grave): dizer “game over” após encerrar algo, vício (grave): ser azarado. Habilidades (27 PC): pistola(2), pistola Magnum(2), espingarda(2), metralhadora Uzi(2), condução(2): automóveis, faca(2), briga(2), sacar rápido(2): pistola, natação(2).

### Claire Redfield (280 PC)

Atributos (252 PC): Físico 6, Destreza 9, Inteligência 7, Vontade 8, Percepção 6, Mente 6. Características (12 PC): prontidão(2), sensualidade(2), dependente(-3): Sherry, vício (leve): gosta de usar roupas justas, reputação(1): integrante de um grupo de motoqueiros. Habilidades (16 PC): pistola(2), condução(2): motocicletas, medicina(1), operação de computadores(2), acrobacia(2), arrombamento(2).

### Ada Wong (255 PC)

Atributos (234 PC): Físico 5, Destreza 9, Inteligência 7, Vontade 6, Percepção 6, Mente 6. Característica (2 PC): prontidão(2), sensualidade(4), impulsividade (leve), excesso de confiança (leve), hábito detestável (gravíssimo): prefere agir sozinha, hábito detestável (gravíssimo): ser arrogante, hábito detestável (gravíssimo): ser indiferente às pessoas. Habilidades (19 PC): pistola(2), condução(2): automóveis, natação(2), medicina(1), operação de computadores(2), sedução(2), correr(2).

### Sherry Birkin (178 PC)

Atributos (192 PC): Físico 3, Destreza 6, Inteligência 5, Vontade 6, Percepção 6, Mente 6. Característica (-16 PC): prontidão(1), carisma(1), impulsividade (leve), teimosia (leve), vício (leve): curiosidade, idade (11 anos). Habilidades (2 PC): operação de computadores(1), natação(1).

Fora os personagens tradicionais, também existem os outros tipos de personagens, conseqüências da infecção com o vírus. Para criar personagens mortos vivos, foram criadas características especiais para este mundo, a seguir:

### **Idade Imutável (19 PC)**

Como as criaturas que foram revividas estão mortas, elas não passam pelo processo de envelhecimento normal a todos os seres humanos, não podendo morrer de decomposição do órgãos e outros tecidos.

### **Infectado Pelo G-Vírus (-6 PC)**

Somente se torna um zumbi quem for infectado em vida pelo G-Vírus, pois este antígeno é a causa da formação dos zumbis. Todo zumbi deve ter esta característica, mesmo que tenha recebido vacina após a zumbificação. Quem estiver inoculado com a vacina, não pode se infectar pelo vírus. Caso o personagem comece com esta característica mas não tenha capacidade de inoculação (como os *lickers*), esta característica passa a valer (-3 PC). Jogue um dado após a infecção para ver se a pessoa infectada irá virar um licker ou um zumbi (jogue um D6; caso o resultado seja até 4, vira um *licker*; caso seja 5 ou 6, vira um zumbi).

### **Vacinado Contra G-Vírus (6 PC)**

Um personagem pode começar já inoculado contra esta peste. Caso seja um ser ainda vivo, não se tornará um zumbi; caso já seja um zumbi, perde a capacidade de inocular outros seres.

### **Infectado Pelo T-Vírus (-6 PC)**

O T-Vírus é uma variedade aplicada inicialmente em cães, gerando os cães-zumbis, mas que também pode invadir os seres humanos, gerando os *tyrants*. Caso um humano seja infectado, ela passa a ser um *licker* ou um *tyrant* (jogue um D6; caso o resultado seja até 4, vira um *licker*; caso seja 5 ou 6, vira um *tyrant*). Caso o personagem comece como um *licker*, essa característica passa a ser (-3 PC).

### **Vacinado Contra T-Vírus (6 PC)**

Idem ao caso de *Vacinado Contra G-Vírus*.

### **Invulnerabilidade de Zumbi (45 PC)**

Um zumbi pode ser ferido por armas normais, mas não morre em consequência delas (pois já está morto, é claro...). Caso o zumbi seja abatido, ele fica em estado de torpor, mas somente a decapitação da cabeça ou carbonização total dará cabo de um zumbi. No caso de fogo, mesmo a carbonização total deve ser seguida de um teste físico para ver se o zumbi está agüentando os efeitos do fogo, acumulando (-1) de penalidade a cada 3 rounds em contato com fogo na totalidade do corpo. Ao contrário de vampiros, eles não tem problema luz solar, estacas, garras de seres mitológicos, armas mágicas, etc... Também explodir o zumbi em mil pedacinhos dá cabo deles (se não desse, esses seres seriam invencíveis!).

### **Não Respirar (5 PC)**

Um zumbi não precisa de respiração, pois já está morto. Portanto, afogamento, estrangulamento ou sufocamento não irão matar um zumbi.

### **Fome de Carne (-16 PC)**

O zumbi precisa desesperadamente se alimentar de carne viva, a todo o momento. A cada 4 horas que o zumbi não se alimenta, ele perde 1 ponto de vida, até entrar em torpor (-10 pontos de vida).

Com isso, temos os seguintes tipos de personagem:

### **Zumbis (271 PC)**

Atributos (198 PC): Físico 9, Destreza 6, Inteligência 3, Vontade 3, Percepção 6, Mente 6. Características (72 PC): idade imutável, infectado pelo G-vírus, invulnerabilidade de zumbi, não respirar, fome de carne, feio(5), estigma social (gravíssimo): mortos vivos, mandíbulas pequenas, regeneração(13): 7 Seg. Habilidades (1 PC): Mandíbulas(1).

### **Cães-Zumbis (269 PC)**

Atributos (192 PC): Físico 7, Destreza 7, Inteligência 3, Vontade 3, Percepção 6, Mente 6. Características (74 PC): idade imutável, infectado pelo T-vírus, invulnerabilidade de zumbi, não respirar, fome de carne, feio(5), estigma social (gravíssimo): mortos vivos, mandíbulas médias, regeneração(13): 7 Seg. Habilidades (3 PC): Mandíbulas(2).

### **Lickers (342 PC)**

Atributos (258 PC): Físico 11, Destreza 13, Inteligência 3, Vontade 3, Percepção 7, Mente 6. Características (77 PC): idade imutável, infectado pelo G-vírus (ou pelo T-Vírus, mas sem infectar outros), invulnerabilidade de zumbi, não respirar, fome de carne, feio(6), estigma social (gravíssimo): mortos vivos, garras pequenas, língua média, regeneração(13): 7 Seg. Habilidades (7 PC): Mandíbulas(1), Língua\*(3).  
\*inicial: +1G, +0A., D2.

### **Tyrant (327 PC)**

Atributos (252 PC): Físico 11, Destreza 13, Inteligência 3, Vontade 3, Percepção 6, Mente 6. Características (69 PC): idade imutável, infectado pelo T-Vírus, invulnerabilidade de zumbi, não respirar, fome de carne, feio(7), estigma social (gravíssimo): mortos vivos, garras grandes (somente no braço esquerdo), regeneração(13): 7 Seg. Habilidades (6 PC): garras(3).

### **William Birkin (357 PC)**

Ele foi o primeiro homem a se infectar com o G-Vírus. Sua primeira aparição foi como um zumbi com um enorme olho no lado direito do peito e um braço portando um cano de ferro. Ele sofre constantes mutações. Ataques contra William não possuem nenhum efeito extra além do dano normal e provável amputação. William gera braços

extras na segunda mutação, embora esses sejam incapazes de atacar.

Caso os pontos de vida de William não cheguem a (-40), ele ressuscitará numa nova mutação. Em sua quinta mutação, ele perde a capacidade de regeneração, podendo injetar um embrião na boca de sua vítima após a segunda mutação (o alvo evita que William tenha sucesso fazendo um teste de esquiava bem sucedido). Caso o jogador perca, deve-se fazer um teste Físico.

Em caso de falha crítica do jogador, o embrião irá se desenvolver dentro da vítima e irá explodir dentro de meia hora em um *tyrant*; nesse caso, faça um novo personagem... Caso ocorra uma falha normal, o embrião será expelido e a vítima se transforma em um zumbi dentro de 4 horas. Para saber no que o jogador irá se transformar, jogue um D6; caso o resultado seja até 4, vira um *licker*; caso seja 5 ou 6, vira uma criatura como William, mas sem regeneração e transmissão. Sucesso normal faz com que a vítima não gere o embrião, mas fique doente e morra 9 horas depois, virando um zumbi.

Apenas um sucesso decisivo no Físico ou imunização contra o G-Vírus podem salvar a vítima. Parentes de William (como Sherry) ignoram caso o teste Físico não tenha falha crítica, pois o vírus não altera DNA semelhante ao de William.

Atributos (276 PC): Físico 18, Destreza 7, Inteligência 5, Vontade 3, Percepção 7, Mente 6. Características (71 PC): idade imutável, infectado pelo G-Vírus (infecta após segunda mutação), invulnerabilidade de zumbi, não respirar, fome de carne, feio(10), estigma social (gravíssimo): morto vivo, garras grandes (somente no braço direito, mas valendo integralmente), regeneração(14): 1 round. Habilidades (10 PC): garras(4).