



THE DIVISION 2

**El suplemento de ambientación
para “The Division” (RyF 3.0).**

ÍNDICE

Ambientación-----	3
Creación de Personajes y Reglas de juego-----	13
Reglas del juego-----	14
Armería y Equipo-----	16
Antagonistas-----	17
Anexos-----	19
Créditos-----	22

Ambientación

Cronología del Brote

23 de noviembre

Los billetes recubiertos con Variola Chimera, una cepa de viruela altamente contagiosa que ahora se llama "El veneno verde", circulan en la ciudad de Nueva York el Viernes Negro, el día después del Día de Acción de Gracias y el día de compras más grande del año. Multitudes abarrotadas que se mueven en patrones frenéticos y de gran alcance, propagan la infección rápidamente. Con un período de incubación de siete días, el virus mortal permanece sin ser detectado mientras los compradores, turistas y otros viajeros lo llevan fuera de la Zona Cero.

1-5 de diciembre

Los síntomas de la enfermedad comienzan a surgir y, en cuestión de días, una primera ola de contagio se extiende por la población de la ciudad. El aumento inicial de casos inunda rápidamente las instalaciones médicas locales. Como resultado, la división de Control de Enfermedades (DCD) del gobierno federal y otras autoridades federales intervienen rápidamente y declaran el estado de emergencia.

Pero la propagación es tan rápida que la contención es imposible. Se convoca a la Guardia Nacional y se cierra la ciudad de Nueva York. Las tropas y las autoridades locales bloquean las carreteras, suspenden el transporte público y prohíben los viajes entre ciudades. Se ordena a la población refugiarse en el lugar y permanecer en sus hogares. Todos los negocios cierran. Al día siguiente, los neoyorquinos se despiertan en una ciudad inquietantemente silenciosa.

6-10 de diciembre

El presidente de los EEUU, Lawrence Waller, ordena a las fuerzas militares de los EEUU que rodeen y aislen la ciudad de Nueva York, incluidas todas las vías fluviales mediante un bloqueo naval.

La Agencia de Respuesta a Emergencias Catastróficas (CERA) comienza las vacunaciones masivas utilizando las reservas existentes. El enfoque inicial está en aislar los principales vectores de contagio. Pero pronto los sanitarios están vacunando a la población en clínicas, lugares de trabajo, estacionamientos... dondequiera que CERA pueda llegar a las personas.

En esta extraña calma, la vida de la ciudad parece volver a la normalidad. Las tiendas reabren por períodos limitados, y las personas pueden volver a las calles entre las horas de toque de queda estrictamente aplicadas. CERA establece clínicas de campo en toda la ciudad, distribuyendo suministros, medicamentos antivirales y equipo de protección personal.

CERA también establece una instalación de tratamiento masivo para casos avanzados de viruela dentro de una sección central del centro de Manhattan, una "zona de enfermos" sellada dentro del distrito en cuarentena. Varios de los lugares más emblemáticos de Manhattan están en este vecindario: Carnegie Hall, Empire State Building, Plaza Hotel, Rockefeller Center, Radio City Music Hall y Trump Tower. El personal médico comienza a reunir y transportar en autobús a los ciudadanos infectados a este sector. Se inicia la construcción de un muro perimetral reforzado.

En cuestión de días, se aclaran dos tristes verdades. Primero, la vacuna contra la viruela existente no funciona contra la nueva cepa del virus. Y segundo, la relajación de las restricciones de movimiento ha permitido que la enfermedad se propague más rápido y más lejos. Surgen miles de casos nuevos, y la primera ola horrible de muertes se extiende por toda la ciudad.

11-14 de diciembre

La Organización Mundial de la Salud declara oficialmente el brote como una pandemia. El presidente invoca la ley marcial en todo el país.

En Nueva York, la comida y los suministros comienzan a agotarse. Los mercados negros y los contrabandistas comienzan a florecer. Aparecen los primeros signos de disturbios civiles: los saqueadores rompen los toques de queda y amenazan hospitales y tiendas. El miedo y la anarquía comienzan a extenderse como un nuevo contagio. Neoyorquinos en pánico, tratando de escapar de la ciudad, chocan con las tropas que hacen cumplir las líneas de cuarentena. Las calles se vuelven cada vez más anárquicas.

Muy superados en número y agitados por la violencia de las turbas, las Fuerzas de seguridad comienzan a retirarse de ciertos barrios caóticos. Las unidades policiales y militares supervivientes se consolidan para formar la Fuerza de Tarea Conjunta.

La JTF bloquea los cinco distritos y restringe los viajes entre ellos. Si bien esto facilita la gestión de la seguridad en toda la ciudad, también ejerce una enorme presión sobre los equipos que operan en el distrito más denso y más afectado: Manhattan.

La pandemia llega a Washington, DC y se propaga rápidamente. La espeluznante cobertura mediática del caos de la ciudad de Nueva York incita a los residentes de DC a reaccionar con pánico, y los disturbios civiles se extienden casi de la noche a la mañana. Los servicios públicos colapsan en setenta y dos horas.

15-17 de diciembre

Las autoridades federales designan nuevas zonas de contención en Manhattan para controlar la migración de multitudes en toda la isla. Los ingenieros militares comienzan a erigir barreras perimetrales improvisadas llamadas líneas divisorias en 14th Street y 58th Street. Estos dividen el municipio en tres secciones distintas: Inferior, Midtown y Superior.

La "zona de enfermos" sellada del centro de Midtown, donde CERA ha estado transportando y deteniendo a las víctimas de la viruela, se está volviendo cada vez más peligrosa. Turbas furiosas, intentos de fuga violentos y otras actividades ilegales están empeorando. A medida que los ingenios de la JTF sufren mayores pérdidas, comienzan a dejar bloques enteros sin patrullar.

En Washington, DC, la Policía del Capitolio de EE. UU. y la Policía Metropolitana bloquean todo el Distrito de Columbia.

Se llama a las tropas de la Guardia Nacional para brindar protección adicional a los trabajadores federales y funcionarios gubernamentales.

Más de 100.000 muertos en Manhattan por el virus.

18-20 de diciembre

El presidente Waller invoca la Directiva Presidencial de Seguridad Nacional 51 para garantizar la continuidad del gobierno federal frente a la creciente crisis. Abordando el Marine One, es evacuado de la Casa Blanca a Camp David en Maryland junto con su familia, gabinete y personal de alto nivel.

El presidente activa de inmediato la primera ola de agentes de la división Estratégica de la Patria en la ciudad de Nueva York.

Dos días después, un apagón continuo golpea la "zona enferma" sellada de Midtown. El sector, ahora una trampa mortal llena de montones de cadáveres infectados, incendios que arden sin control y pandillas depredadoras, pronto adquiere un nuevo nombre: La Zona Oscura. Por la noche, las calles se convierten en una sombría "tierra de nadie" de enfermedad, muerte y salvajismo.

En veinticuatro horas, la JTF y todo el personal médico se ven obligados a abandonar las instalaciones de tratamiento masivo de la Zona Oscura y emprender una rápida retirada hacia el sur. Regresan a la oficina de correos de James Farley en Midtown Manhattan, un edificio enorme que ocupa dos manzanas completas de la ciudad y sirve como una base de operaciones crítica tanto para CERA como para la JTF.

Rick Valassi, en su programa de radio pirata "Wouldn't You Know It", afirma que más de 5.000.000 en los Estados Unidos han muerto y más de diez veces en todo el mundo.

Finales de diciembre

La primera ola de agentes de the Division se despliega en la Zona Oscura para establecer un puesto de avanzada, buscando sofocar la violencia y restaurar el orden. Sus inquietantes informes sugieren un nivel de caos casi inimaginable, más primitivo que en cualquier otro lugar de la ciudad.

Durante los siguientes días, los hombres de la base de la JTF pierden gradualmente el contacto con todo el equipo de the division. Ninguno regresa. Mientras tanto, los alborotadores amenazan con invadir la oficina de correos de James Farley.

A medida que se acerca el Año Nuevo, la ciudad de Nueva York se encuentra en las garras de un desastre humanitario sin precedentes. Los recuentos preliminares sugieren que más de doscientos mil ciudadanos han sucumbido al contagio y la violencia. Muchos más han sido desplazados y permanecen en refugios o clínicas. Todos los servicios cívicos básicos han cerrado.

Una fuga masiva de Rikers Island, el complejo penitenciario de 400 acres del Departamento de Corrección de la Ciudad de Nueva York en el East River, libera a miles de criminales violentos y desesperados en el paisaje urbano enfermo. Muchos convictos se unen para formar una poderosa pandilla llamada " Rikers". Como señores de la guerra urbanos, comienzan a tomar brutalmente el control de los vecindarios.

5 de Enero

El presidente activa agentes de The Division en el Distrito de Columbia.

Siguiendo el modelo de la ciudad de Nueva York, todas las agencias militares y policiales en Washington, DC, se combinan bajo un solo comando llamado Fuerza de Tarea Conjunta.

Zona de cuarentena establecida en Theodore Roosevelt Island para pacientes infectados.

CERA establece un campo de refugiados en el Castillo Smithsonian en el National Mall.

6 de Enero

El Presidente activa una segunda ola de agentes de The Division en la ciudad de Nueva York. The Division comienza a expandir su presencia, manzana a manzana.

7 de enero

El presidente Waller muere de un paro cardíaco (aunque se rumorea que la causa real de su muerte fue el virus).

El vicepresidente Thomas Méndez presta juramento como presidente de los Estados Unidos.

10 de enero

El Coronel Antwon Ridgeway, jefe de la Guardia Nacional de Maryland, es ascendido al rango de general y nombrado comandante de campo de la Fuerza de Tarea Conjunta de la Región Sudeste.

Ridgeway comienza una represión despiadada contra la violencia de las turbas en la capital.

Finales de enero

La mayoría de las comunicaciones civiles en Washington, DC, se desconectan.

La escasez de gasolina desencadena disturbios al norte de Pennsylvania Avenue a medida que las feroces peleas de pandillas se extienden por los vecindarios del norte.

Principios de febrero

Al sufrir una cadena de mando rota, desertiones masivas y la muerte debido al virus y el desgaste debido a la lucha para mantener el orden, las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos se ven envueltas en una crisis.

El comercio internacional se paraliza, lo que exacerba las crisis alimentaria y de seguridad a medida que la pandemia se propaga por todo el mundo.

14 de febrero

Varias bandas criminales importantes en DC que han estado luchando por el territorio al norte de Pennsylvania Avenue se unen en una confederación conocida como las Hienas.

Finales de febrero

El general Ridgeway es arrestado, sometido a consejo de guerra y encarcelado.

Los miembros leales de la unidad JTF de Ridgeway lo sacan. Ridgeway forma los Hijos Verdaderos.

Se retiran a los operativos militares de sus despliegues en todo el mundo y se los instala silenciosamente en áreas de cuarentena dentro de los Estados Unidos.

Principios de marzo

El colapso y la retirada de las fuerzas de la JTF conducen al control de pandillas en gran parte de Washington DC.

Los sobrevivientes de la cuarentena forzada en Roosevelt Island forman los Marginados. Emeline Shaw, una portadora asintomática del virus se convierte en su líder.

Los Hijos Verdaderos toman el control del Capitolio de los Estados Unidos.

El Campus, un asentamiento de refugiados, es fundado en la Universidad George Washington.

A fines de marzo

Se funda el asentamiento de refugiados " El Teatro " en Fords Theatre.

Abril

Presidente Méndez muere de un aparente suicidio.

El Servicio Secreto está comprometido, no se puede confiar en ellos.

El presidente de la Cámara, Andrew Ellis, presta juramento como presidente.

Mayo

El presidente Ellis es capturado por las hienas después de que el Air Force One es derribado.

La red SHD deja de funcionar, lo que provoca una desventaja crucial a los agentes de The Division frente a sus enemigos.

Finales del de mayo

Los Hijos Verdaderos atacan El Castillo por primera vez, pero los habitantes del Castillo los rechazan, junto con algo de ayuda de la JTF.

Principios de junio

Los Hijos Verdaderos lanzan un ataque químico contra el asentamiento del Castillo Smithsonian que mata a la mayoría de los residentes de inmediato.

Finales de junio

Los agentes de The Division rescatan al presidente Ellis de un escondite de hienas y lo devuelven a la Casa Blanca.

La organización Colmillo Negro avanza en DC

1 de julio

Los agentes de The Division recuperan un maletín que se requiere para acceder a la ubicación de un posible antiviral de amplio espectro.

El presidente Ellis desaparece y Los Colmillos Negros invaden DC y se apodera de los antivirales de una instalación subterránea.

4 de julio

La segunda ola de agentes de The Division es activada en DC, se desconoce quien ha dado la orden.

6 de julio

La Base de Operaciones de la División en la ciudad de Nueva York, es atacada con armas biológicas matando a muchos agentes y analistas de The Division. Después de eso, agentes renegados dirigidos por Aaron Keener, desactivan las defensas automáticas y toman el control del Bajo Manhattan. Keener está respaldado por cuatro ex agentes de la Primera Ola devotos y altamente calificados Vivian Conley , Javier Kajika , James Dragov y Theo Parnell.

Agentes seleccionados de The División, que se encontraban en Washington DC, son llamados para respaldar a las fuerzas aliadas de New York. Ahora deben trabajar con Alani Kelso, con la Comandante de The División interina Faye Lau y con el aliado de The Division, Paul Rhodes para recuperar el control del Bajo Manhattan.

Washington D. C. está al borde del colapso. La anarquía y la inestabilidad han puesto en peligro nuestra sociedad. Y por si fuera poco, la situación está empeorando debido a los rumores de un golpe de estado en el Capitolio. Todos los agentes en activo de la División deben luchar por salvar la ciudad antes de que sea demasiado tarde.

Formas parte de la División, un grupo de agentes civiles de élite con una misión muy clara: ser la última línea defensiva. Washington D. C. está en peligro, así que ha llegado el momento de preparar las armas y utilizar tus habilidades para hacer frente a esta nueva amenaza.

Si Washington cae, América cae.

FACCIONES

Aliados

- **Ciudadanos de Washington:**

Aunque no se los puede considerar como una facción propiamente dicha se pueden encontrar civiles prácticamente en toda su extensión (excepto la Zona Oscura) muchas veces necesitaran ayuda, ya sea para cumplir alguna tarea específica, o para conseguir comida, agua o un botiquín.

- **Milicia Civil:**

La Milicia Civil es una facción amistosa compuesta por personas que viven en diferentes asentamientos en todo New York y DC. Se centran principalmente en la supervivencia, haciendo retroceder a las facciones hostiles y también intentando albergar a los necesitados. La milicia civil tiene acceso a una gran variedad de armas recuperadas, pero poco equipamiento. La mayoría tiene un entrenamiento de combate limitado

- **La JTF:**

Es un grupo especial de la Guardia Nacional de EEUU formada por policías, personal sanitario y bomberos que pueden prestar ayuda en nuestras misiones y, claro está, reclamar ayuda para cumplirlas. Se pueden encontrar a los componentes de esta facción por las calles de la ciudad enfrascados en continuos tiroteos con otras facciones.

Enemigos

- **Las Hienas:**

Una pandilla poco organizada de asaltantes oportunistas que se aprovechan de los campamentos de civiles en apuros a través de la violencia y la intimidación. Estos carroñeros hedonistas toman todo lo que pueden robar y destruyen todo lo demás para privar a sus enemigos de valiosos recursos. Las hienas están dirigidas por un consejo de los líderes de manada más fuertes. Las hienas son enemigos temerarios y agresivos que dan prioridad a la eliminación del enemigo por encima de su propia seguridad, cargando en una batalla y preocupándose solo por destruir a sus oponentes por completo. Sus armas consisten principalmente en armamento policial o civil robado, que consiste principalmente en pistolas, metralletas y escopetas. Su equipo secundario parece consistir principalmente en equipo policial y SWAT robado, granadas de humo, municiones de gas lacrimógeno, máscaras de gas.

Son considerados enemigos de bajo nivel.

- **Los Marginados:**

Sobrevivientes amargados de una cuarentena forzada empeñados en vengarse de quienes los encarcelaron brutalmente y de la sociedad que se mantuvo al margen y permitió que sucediera. Su carismática y sanguinaria líder cree que todos son cómplices e insta a sus seguidores a castigar a los culpables asesinando indiscriminadamente. Los marginados harían cualquier cosa para propagar la enfermedad y, lo que es tan importante para sus planes, un miedo paralizante a la enfermedad. En pocas palabras, el culto busca aterrorizar, infectar y matar a todos en el distrito. Están experimentando con técnicas de guerra biológica: contaminando pozos con el virus y desplegando agentes durmientes para infectar comunidades. Son conocidos por su naturaleza sádica y su devoción religiosa por su causa, lo que se refleja en el uso de bombas suicidas, cócteles molotov y lanzallamas. Son considerados enemigos de nivel medio.

- **Los Hijos Verdaderos:**

Un grupo fascista de señores de la guerra paramilitares empeñados en utilizar su experiencia en combate y su abrumadora potencia de fuego para dominar a sus enemigos y expandir su territorio. Inteligentes y organizados, los Hijos Verdaderos están dirigidos por un ex oficial de la JTF cuya crueldad y destreza en el combate lo convierten a él y a sus combatientes en una fuerza aterradora. Son una facción típica dirigida por señores de la guerra en una zona de conflicto o en un estado fallido. Su crueldad y destreza en el combate los convierten en una fuerza formidable en el campo. Tienen acceso a una amplia variedad de equipos de grado militar de todo el mundo, también tienen acceso a una amplia variedad de equipos secundarios avanzados, como chalecos balísticos, cascos, placas de blindaje suplementarias, gafas balísticas, aparatos y receptores de radio, etc.

Son considerados enemigos de alto nivel

- **Colmillos Negros:**

Una organización militar privada secreta que opera con una agenda desconocida, aunque parecen estar buscando el control del gobierno federal de los Estados Unidos. Tienen apoyo financiero ilimitado, inteligencia precisa y acceso a tecnología avanzada e incluso experimental. Ideológicamente, operan en base a su escalofriante visión de un nuevo orden mundial, y creen fervientemente en su papel como heraldos y guardianes militares de ese orden. Creer en la pureza de su visión permite que eliminen cualquier cosa que lo amenace: soldados estadounidenses, agentes de seguridad nacional (como The Division), funcionarios públicos, civiles, sin vacilación ni remordimiento. Hombres, mujeres, niños, ancianos... nadie es un espectador inocente según sus reglas de enfrentamiento. Son disciplinados y altamente organizados, y su equipo avanzado e incomparable los convierte en la mayor amenaza a la que se ha enfrentado The Division.

Son considerados enemigos de muy alto nivel

Otros

- **La Primera Ola:**

La primera ola de agentes de The Division fue enviada para salvar la ciudad, aunque han tenido muchas bajas, siguen luchando, apoyados por algunos agentes venidos de todo EEUU.

- **Los Cazadores:**

La identidad y los motivos de los Cazadores son un misterio, vistos solo mostrando una hostilidad extrema hacia los agentes de The Division.

Son uno de los enemigos más peligrosos que un agente de la División puede encontrar.

Con la habilidad de imitar a los agentes de The Division, estos Cazadores tienen mayor movilidad y utilizan tecnología SHD. Los cazadores pueden identificarse claramente por sus máscaras balísticas junto con los múltiples relojes inteligentes de color naranja y rojo brillante que usan como trofeos de los agentes que han ejecutado, así como equipo y armamento de grado militar.

- **Subterráneos:**

Un pequeño y misterioso grupo de hostiles, formado por habitantes de las alcantarillas que viven debajo de Washington DC. No se sabe nada de su historia o sus intenciones, aunque parecen ser carroñeros que suben a la superficie para recolectar suministros. Son hostiles con cualquiera que encuentren.

Se encuentran en el sistema de alcantarillado de DC y también salen a las calles por la noche.

Visualmente, los clandestinos son identificables por su ropa completamente negra, las cadenas que llevan alrededor de la cabeza, las tuberías y los tubos en la espalda y las linternas de color amarillo brillante.

Base de operaciones

La Casa Blanca:

La Casa Blanca es un punto de referencia y es la base de operaciones de los agentes de la División en Washington DC.

Después de que la capital fuera evacuada, la JTF dejó atrás un pequeño batallón para proteger la Casa Blanca y mantener el punto de apoyo en la capital. Después de que otros agentes de The Division llegaran por todo el país, la JTF y otros agentes de The Division con sede en Washington pueden expandir su presencia en toda la ciudad y ayudar a los asentamientos civiles.

Paraíso:

Paraíso es un asentamiento civil formado por miembros de la JTF y voluntarios civiles que sirve como la nueva Base de Operaciones en el Bajo Manhattan en la ciudad de Nueva York, fundada por Paul Rhodes. En el interior, hay una casa de campo sostenible y un sistema de agua limpia para mantener a sus residentes alimentados y saludables.

Paraíso está abierto para todas las personas que buscan refugio en el área de la ciudad de Nueva York, pero está cerrado para los agentes de la División y los miembros de la JTF debido a eventos recientes. La mayoría de la gente en Paraíso creía que con The Division solo vendrían la muerte y el caos, en lugar de la salvación. Sobrevivientes y residentes de la ciudad, así como miembros de la policía de Nueva York y otras ramas de emergencia, conforman el personal de Paraíso.

Asentamientos Civiles

Desde el principio de la epidemia, varios grupos de civiles unieron sus fuerzas, conocimiento y recursos para tener más opciones de supervivencia. Para ello establecieron numerosos asentamientos, mejoraron sus defensas y se prepararon para capear el temporal. Por desgracia la inmensa mayoría no estaban preparados para lo que se les venía encima y casi todos fueron destruidos, conquistados o abandonados. Solo quedan tres asentamientos civiles de gran tamaño en New York: "La Catedral", "La Fortaleza" y "La Colmena".

El Campus:

El Campus es un importante asentamiento civil ubicado en Downtown West. El Campus se estableció originalmente como un campo de refugiados CERA. Después del duro invierno, los suministros comenzaron a agotarse y se tomaron medidas para lograr una subsistencia a largo plazo. Se levantaron defensas, se iniciaron programas agrícolas y los residentes eligieron a Henry Hayes como su líder. Henry es fuerte, tanto en cuerpo como en espíritu, y dirige el Campus en tiempos difíciles, a menudo creyendo que superarlos requiere trabajo manual y duro.

Este asentamiento está bien protegido por la milicia civil y trabaja para la supervivencia y la autosuficiencia.

En sus primeros días, el asentamiento era un lugar ajetreado pero sin alegría, con cada momento de vigilia dedicado a las tareas básicas de supervivencia: conseguir alimentos y agua, y mantener el refugio y la seguridad. Hayes también nombró comités para manejar asuntos sanitarios y médicos. La vida del asentamiento se convirtió en una rutina de tareas similar a la de una colmena. El dicho rector de Hayes era: "El que no trabaja, tampoco comerá".

Ese espíritu pronto infundió todos los aspectos de la existencia. Había trabajo, había sueño. . . y muy poco además. La supervivencia se convirtió en el imperativo general, y cualquier cosa que restara valor al trabajo

hacia ese objetivo, incluso la más mínima frivolidad, era inaceptable. Un tono de severidad puritana comenzó a flotar sobre el asentamiento.

El Castillo:

El Castillo fue establecido por Mike Snow, un ex sargento de los Hijos Verdaderos, después de que se disgustara con el liderazgo de Ridgeway y rechazara las atrocidades cometidas contra los civiles. Snow abrió las puertas del Castillo a cualquier persona afectada por la crisis.

Después del brote inicial de viruela en diciembre, CERA estableció uno de sus primeros campos de refugiados en el Castillo Smithsonian en el National Mall. Este campamento albergó a forasteros varados en el sur de Washington, DC después de las primeras evacuaciones. Con el tiempo, el Castillo se transformó en el primer "asentamiento" con recursos comunales, servicios médicos y una defensa organizada con la ayuda de la formidable estructura del edificio. A pesar de los fuertes disturbios y saqueos justo al norte a lo largo de Pennsylvania Avenue, el Castillo siguió siendo un refugio seguro para los refugiados y los ciudadanos locales que buscaban escapar del caos de las calles.

El Teatro

El Teatro es un asentamiento civil ubicado en Downtown. Se fundó en función de la naturaleza del lugar, que está cerca de la sede de la Oficina Federal de Investigaciones y con una fuerte presencia de la JTF allí. Es un frente de milicias civiles organizado y bien protegido, allí pueden encontrar a su líder Odessa Sawyer, que alienta al asentamiento a seguir las reglas, nunca ceder a la indulgencia, supuestamente cooperar y/o ayudar a la JTF y The Division y mantener el juramento que aún promete seguir incluso después de su retiro de The Division. Este asentamiento está ubicado en los tejados de varios edificios, sobre todo el Teatro Ford. A medida que crece el asentamiento, se expande más hacia otros tejados.

El último gran asentamiento de sobrevivientes en el área metropolitana de Washington, DC se estableció en Ford's Theatre en 10th Street, a solo media cuadra del imponente edificio de la sede del FBI. Hogar del infame balcón donde fue asesinado Abraham Lincoln, el histórico teatro se convirtió en un santuario poco probable para los civiles desplazados que buscaban refugio.

Ford comenzó a llenarse en marzo, cuando los habitantes del vecindario buscaron refugio de los ataques cada vez más salvajes de la facción Hiena en las calles al norte de Pennsylvania Avenue. Un aspecto único de la organización del asentamiento es que su fundadora y líder actual es una ex agente de la División, Odessa Sawyer. Un operativo de campo herido en la activación de la Primera Ola de la División en enero. Sawyer ha dirigido el trabajo de fortificación y otras medidas tomadas para proteger a los residentes de la violencia callejera que asola el Teatro.

Casas Seguras

Son un pequeño santuario para civiles, miembros de la JTF y agentes de the division por igual para descansar y recargar energías, munición y suministros lejos de los peligros de la ciudad de Nueva York.

Las casas de seguridad normales son lugares establecidos y atendidos por la JTF para brindar apoyo localizado al personal en el campo, así como refugio básico/temporal para algunos civiles. Las casas seguras sirven como base de operaciones inicial para cada distrito.

Puestos de Control y Fortalezas

Todas las facciones de New York afianzan sus territorios con puestos de control, además cada facción tiene al menos una fortaleza que sirve de Base de operaciones y cuartel General.

CREACION DE PERSONAJES

VENTAJAS

Artes Marciales

Conoces los golpes, llaves y movimientos de un arte marcial. Las tiradas de pelea tendrán 1d6+2 de daño (los ataques de pelea causan 1d6) y puedes explotar el dado tanto en tiradas de pelea como en acciones especiales de cuerpo a cuerpo.

DESVENTAJAS

Inútil Marcial

Eres tan inútil golpeando, que solo aciertas de casualidad. -1 a pelea, las tiradas de pelea tendrán 1d3 de daño y no puedes explotar el dado tanto en tiradas de pelea como en acciones especiales de cuerpo a cuerpo.

PECULIARIDADES

Honorable

En un combate cuerpo a cuerpo, siempre vas de cara y dejas que el adversario se recupere cuando se cae al suelo o que recupere su arma si la ha perdido. Si el oponente no te respeta de igual manera, dejas de comportarte de manera honorable.

REGLAS DEL JUEGO

ACCIONES ESPECIALES DE CUERPO A CUERPO

APRESAR

La maniobra básica de apresar consiste básicamente en sujetar al objetivo, que puede ser el oponente o un objeto concreto que porte. Esta maniobra busca en principio sujetar al objetivo, pero no tiene ningún otro efecto. Si el atacante tiene éxito al usarla (Tirada de Físico+Pelea contra la Defensa del rival), agarra lo que quería y no lo suelta hasta que el atacante lo desee, realice una maniobra que les obligue separarse o el atacado consiga zafarse. Un personaje que está siendo apresado puede también usar maniobras contra su apresador, pero únicamente las siguientes: derribar, luxar, morder, proyectar y zafarse.

APLASTAR/ESTRANGULAR

Algunas de las presas más brutales tan solo buscan aplastar por pura fuerza bruta al oponente (por ejemplo el abrazo de oso). Mientras que el objetivo no se zafe, el apresador puede causar daño de forma automática en cada asalto. El daño es 1d6 (No explota el dado).

DERRIBAR

El atacante intenta usar su propio peso o inercia para derribar a su contrario. Se requiere una tirada enfrentada entre el Físico del atacante (a criterio del Director de Juego puede utilizar su habilidad de Pelea) y la Destreza del defensor (el DJ puede determinar que el defensor utilice Pelea en esta tirada, dependiendo de la situación). Si el atacante tiene éxito, el atacado recibe 1d6 (No explota el dado) de daño y cae al suelo.

DESARMAR

El atacante no quiere causar daño al atacado, sino quitarle un objeto que porta en la mano. Para ello se requiere una tirada enfrentada del Físico del atacante (a criterio del Director de Juego puede utilizar Pelea) contra la Destreza del defensor (a criterio del Director de Juego puede utilizar Físico). Si tiene éxito y la diferencia entre las dos tiradas está entre 1 y 4 puntos, el objeto cae al suelo; con más de 5 puntos de diferencia, el objeto es arrebatado y pasa a manos del atacante.

INMOVILIZAR

Lo que se desea con esta presa es retener al objetivo y evitar que pueda moverse. Una vez apresado el objetivo, requiere una tirada enfrentada del Físico del atacante contra la Físico del objetivo (el Director de Juego puede permitir al personaje defensor hacer esta tirada con su habilidad de Contorsionismo). Si el atacante tiene éxito, el objetivo está inmovilizado y solo puede intentar maniobras de zafarse.

LUXAR

Esta maniobra busca retorcer un miembro en ángulo para provocar tanto dolor en la víctima que no pueda moverse. Requiere de una segunda tirada de ataque contra la Defensa del objetivo. Si el ataque tiene éxito, se consigue la luxación; si el ataque falla, la víctima se libera inmediatamente. La maniobra solo causa 1d6 (No explota el dado) pero la víctima quedará incapacitada y no podrá realizar ninguna acción que no sea un intento de zafarse. Además, para poder intentar la maniobra de zafarse, deberá primero superar una tirada de Voluntad con Dificultad 6 a la que se añadirá el daño provocado. Si falla, el dolor será tan grande que no podrá intentar la maniobra de zafarse.

MORDER

Como su nombre indica, con esta maniobra se intenta clavar los dientes en el adversario para causarle daño. A menudo usada contra zonas blandas (orejas, cuello, etc.), esta maniobra requiere de un ataque contra la Defensa del adversario. Si tiene éxito, causa 1d6 (No explota el dado) de daño.

PROYECTAR

El personaje usa su propia fuerza o la inercia del adversario para lanzarlo lejos. Requiere de una tirada enfrentada con el Físico del atacante (a criterio del Director de Juego se puede utilizar la habilidad de Pelea) contra la Destreza del oponente (a criterio del DJ puede utilizar Pelea en esta tirada). Si se tiene éxito, el objetivo es arrojado hasta medio metro por 2 puntos de Físico del atacante. Se hace 1d6 de daño si golpea contra el suelo, pero puede ser mayor si golpea contra superficies peligrosas.

ZAFARSE

Esta maniobra busca liberarse de una presa. Requiere de una tirada enfrentada con el Físico del personaje que intenta zafarse (a criterio del Director de Juego puede utilizar Destreza, la habilidad de Contorsionismo o Pelea) contra El Físico del apresador (a criterio del DJ puede utilizar la habilidad de Pelea). Si el personaje que intenta zafarse tiene éxito, se suelta y no se le considera apresado.

ARMERIA Y EQUIPO

TECNOLOGIA SHD

Enjambre: El Enjambre está compuesto de mini drones que se sacrifican por los Agentes.

Los mini drones se abalanzan sobre los objetivos enemigos que entren en su zona de acción (hasta 3 enemigos en un radio de 5 metros) distrayéndoles y siendo especialmente efectivo contra armaduras, durante 3 asaltos.

Los enemigos sufren una penalización del -1 en habilidades de percepción y a la iniciativa y cada ataque con éxito reduce la absorción de armadura en 1 punto.

Mini Drones Iniciativa 4, Ataque 6, Defensa 10.

Lanza químicos: Se trata de un lanzagranadas M320 que lanza cápsulas de compuestos químicos con. Estas cápsulas explotan al impactar un ataque y dispersan un contenedor lleno de espuma. Se trata de una sustancia pegajosa y densa que se expande con rapidez. Cualquiera que entre en contacto con ella quedará atrapado 2 asaltos. No obstante, la espuma se puede romper una vez que se ha endurecido.

La espuma endurecida tiene 10 PVC.

Libélula: La libélula es un dispositivo arrojadizo con una unidad de propulsión que toma como objetivo hasta 5 enemigos en un radio de 10 metros y los ciega. Los enemigos sufren una penalización del -3 en habilidades de percepción y a la iniciativa durante 2 asaltos.

ANTAGONISTAS

Los personajes se enfrentarán a todo tipo de peligros, pero sin duda lo más peligroso son las otras personas: otros agentes, policías, terroristas, mercenarios, etc. A continuación se dan unas reglas simples para crear antagonistas, además de unos cuantos de ejemplo.

A la hora de crear antagonistas u otra gente que puedan encontrarse los personajes no es necesario crear otro personaje completo con sus atributos, habilidades, etc. De todas maneras, por si esto fuera necesario (por ejemplo, para crear un compañero recurrente de los personajes), se añaden los puntos con los que crearlos, cuando es posible.

Solo son necesarios los siguientes atributos:

Iniciativa

Ataque (primer valor A. a Distancia, segundo Cuerpo a Cuerpo)

Defensa

Voluntad

Absorción

Puntos de Vida

Equipo (armas, armaduras, equipo, ventajas)

Civiles

Vagabundo: 20 en atributos, 8 en habilidades, 1 arma Iniciativa 5, Ataque 5/5, Defensa 10, Voluntad 13, Absorción 0, Puntos de Vida 12, Equipo: cuchillo o revólver.

Civil: 22 en atributos, 6 en habilidades, 1 equipo Iniciativa 4, Ataque 5/4, Defensa 10, Voluntad 14, Absorción 0, Puntos de Vida 12, Equipo: PDA.

Líder Civil: 25 en atributos, 15 en habilidades, 1 arma, 1 equipo Iniciativa 4, Ataque 5/4, Defensa 10, Voluntad 15, Absorción 0, Puntos de Vida 12, Equipo: PDA, taser o pistola automática

Delincuentes

Hienas: 22 en atributos, 10 en habilidades, 2 armas Iniciativa 6, Ataque 7/6, Defensa 11, Voluntad 13, Absorción 0, Puntos de Vida 15, Equipo: cuchillo, revólver o pistola automática

Marginados: 26 en atributos, 20 en habilidades, 3 armas, 1 equipo, 1 ventaja Iniciativa 8, Ataque 10/7, Defensa 14, Voluntad 13, Absorción 0, Puntos de Vida 18, Equipo: cuchillo, pistola automática y una de las siguientes: rifle de asalto, escopeta o ametralladora, munición explosiva o gafas de visión nocturna, perro callejero

Hijos Verdaderos: 30 en atributos, 25 en habilidades, 3 armas, 1 armadura, 1 equipo, 2 ventajas Iniciativa 9, Ataque 10/8, Defensa 14, Voluntad 16, Absorción 2, Puntos de Vida 18, Equipo: machete, pistola automática, rifle de asalto, chaleco antibalas, 1 granada de cualquier tipo.

Agentes de la ley

Agente de JTF: 26 en atributos, 20 en habilidades, 2 armas, 1 armadura, 1 equipo Iniciativa 7, Ataque 10/7, Defensa 14, Voluntad 13, Absorción 3, Puntos de Vida 18, Equipo: arma de conmovión, pistola automática o rifle de asalto, chaleco antibalas, casco.

Agente Federal: 30 en atributos, 25 en habilidades, 2 armas, 1 armadura, 3 equipo, 1 ventaja Iniciativa 10, Ataque 11/9, Defensa 15, Voluntad 15, Absorción 2, Puntos de Vida 21, Equipo: táser o táser EM, pistola automática, chaleco antibalas, PDA, ganzúa.

Antidisturbios: 30 en atributos, 20 en habilidades, 2 armas, 1 armadura, 2 equipo Iniciativa 6, Ataque 10/10, Defensa 16, Voluntad 13, Absorción 7, Puntos de Vida 24, Equipo: arma de conmovión, escopeta, armadura de combate, escudo, casco.

Mercenarios

Tropa Colmillos Negros: 35 en atributos, 50 en habilidades, 3 armas, 1 armadura, 3 equipo, 2 ventajas Iniciativa 13, Ataque 11/9, Defensa 16, Voluntad 17, Absorción 4, Puntos de Vida 18, Equipo: pistola automática, rifle de asalto, 2 granadas de cualquier tipo, kevlar, videograbador, PDA.

Mandos Colmillos Negros: 35 en atributos, 70 en habilidades, 3 armas, 1 armadura, 3 equipo, 2 ventajas Iniciativa 11, Ataque 11/9, Defensa 16, Voluntad 17, Absorción 4, Puntos de Vida 18, Equipo: pistola automática, rifle de asalto con silenciador, 2 granadas de cualquier tipo, kevlar, filtros nasales, PDA.

Agentes The Division

Agente experimentado: 35 en atributos, 80 en habilidades, 3 armas, 1 armadura, 5 equipo, 4 ventajas Iniciativa 12, Ataque 13/11, Defensa 17, Voluntad 17, Absorción 4, Puntos de Vida 18, Equipo: táser EM, pistola automática, rifle de asalto con silenciador, 2 granadas de cualquier tipo, kevlar, filtros nasales, PDA.

Autómatas

Torreta de vigilancia:

Iniciativa 8, Ataque 12/-, Defensa 15, Voluntad n/a, Absorción 2, Puntos de Vida 20, Equipo: ametralladora o Fusil de Francotirador.

Dron:

Iniciativa 9, Ataque 11/-, Defensa 15, Voluntad n/a, Absorción 2, Puntos de Vida 20, Equipo: ametralladora o Fusil de Francotirador.

Sabueso de Guerra:

Iniciativa 8, Ataque 13/-, Defensa 16, Voluntad n/a, Absorción 4, Puntos de Vida 30, Equipo: ametralladora, Fusil de Francotirador.

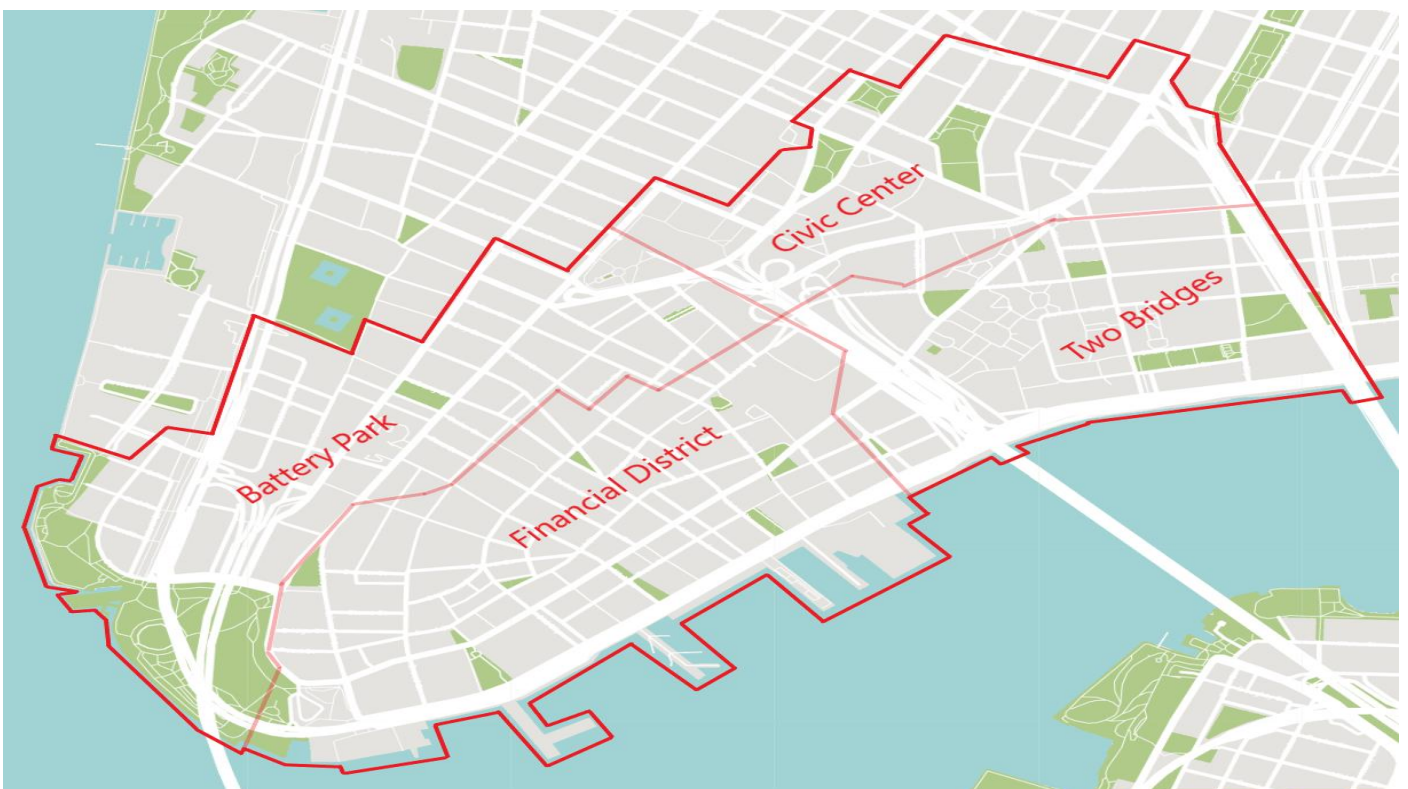
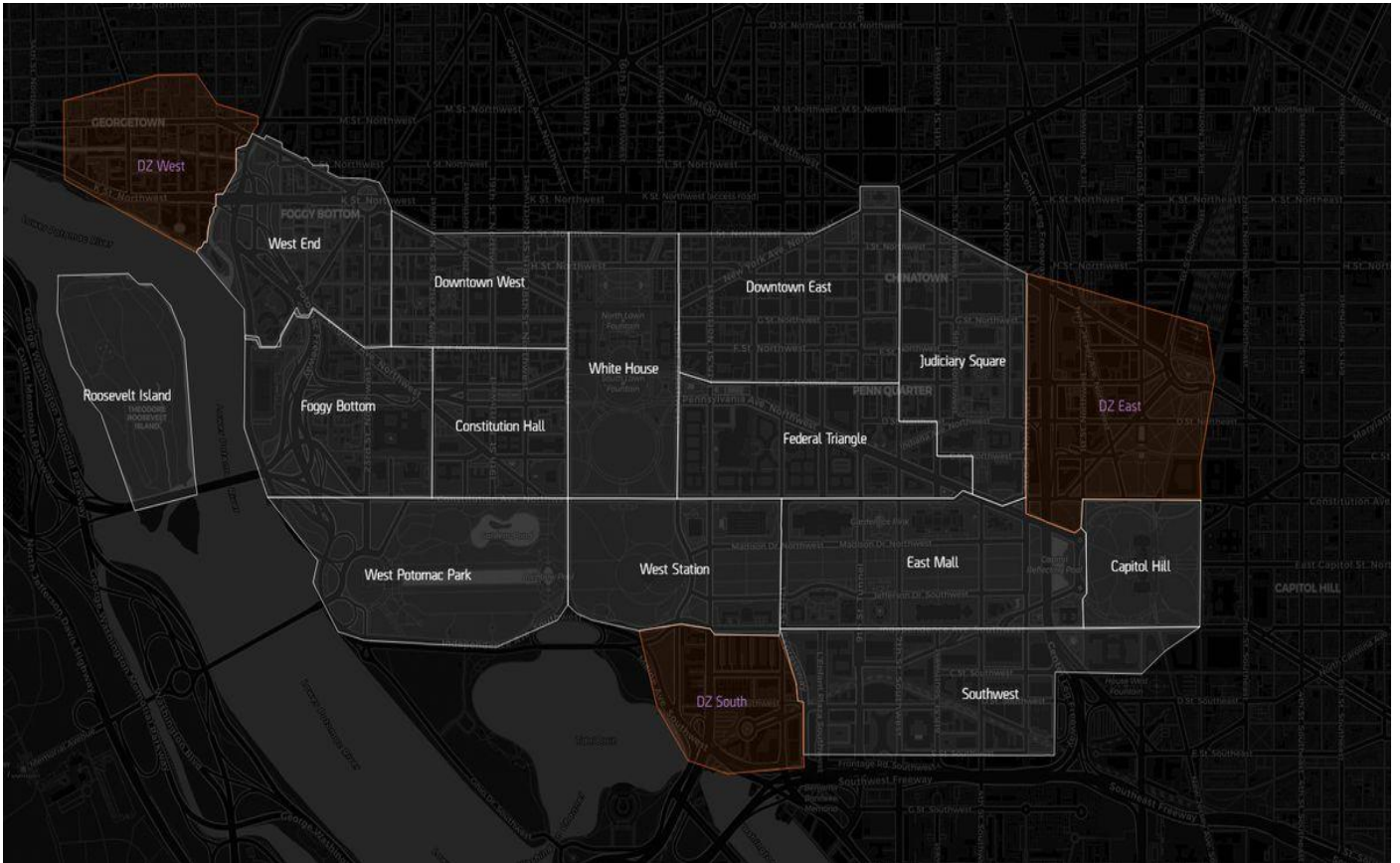
Sabueso Bombardero:

Iniciativa 7, Ataque 11/-, Defensa 16, Voluntad n/a, Absorción 4, Puntos de Vida 35, Equipo: lanzagranadas.

ANEXOS

MAPA DE WASHINGTON Y DEL SUR DE MANHATTAN

El resto de las zonas de Washington y de Manhattan son inaccesibles, bien por estar totalmente arrasadas por fuego, agentes químicos para parar la epidemia o vigilados por sistemas avanzados automáticos de defensa.



PERSONAJES PRINCIPALES

Alani Kelso:

Es una agente de SHD, siendo estas unas de las primeras en responder al llamado de emergencia tras la caída de la Red SHD en Washington DC. Junto con Manny Ortega, es uno de los personajes que coordinan los esfuerzos de The Division para retomar Washington, DC y, a veces, ayuda a los agentes en el campo.

Andrew Ellis:

Andrew Ellis fue anteriormente el actual presidente de los Estados Unidos. Asumió el cargo en un búnker no revelado, sucedió a Thomas Méndez, después de que este último se suicidara. Estaba a bordo del Air Force One regresando a Washington, DC, cuando fue derribado mientras descendía para aterrizar en Andrews AFB y figuraba como KIA.

Cuando The Division fue a la sede del banco para recuperar lo que las Hienas robaron del Air Force One, se descubrió que Ellis estaba vivo y retenido como rehén. Posteriormente fue rescatado y devuelto a la Casa Blanca.

Antwon Ridgeway:

El Coronel Antwon Ridgeway es un coronel de la Guardia Nacional de Maryland y el autoproclamado "General" y líder de la facción de los "Hijos Verdaderos" en Washington DC.

Bardon Schaeffer:

Bardon Schaeffer es el líder de los Colmillos Negros durante la invasión en Washington, DC. Se las arregló para que dos agentes del Servicio Secreto estadounidense asesinaran al presidente Méndez y disfrazaran el asesinato como un suicidio, prometiéndoles un salvoconducto para salir de la ciudad.

Charles Bliss:

El teniente coronel Charles Bliss, ex oficial del 1er Destacamento Operacional de Fuerzas Especiales ("Fuerza Delta") del Ejército de EE. UU., se retiró del ejército para trabajar en el sector de la seguridad privada. Fundó su propia compañía de mercenarios llamada Last Man Battalion y contrató a algunos de los mejores soldados del mundo. Después de que la JTF abandonara su compañía en la zona de cuarentena, Bliss tomó el asunto en sus propias manos y comenzó a tomar Nueva York para la LMB, prometiéndoles recuperar la ciudad de los "degenerados, mentirosos y ladrones".

Emeline Shaw:

Emeline Shaw fue la fundadora y líder del culto de los Marginados. Ella era una portadora asintomática del virus que está empeñada en destruir a quienes la traicionaron y expandir el virus para que destruya todo.

Faye Lau:

Faye Lau es una agente de The Division activada después del Viernes Negro como parte de la segunda ola de agentes encargados de salvar lo que queda de la ciudad de Nueva York. Cuando resultó herida en acción después de la explosión del helicóptero que mató al comandante original de la Segunda Ola, Louis Chang, tuvo que asumir el papel de Chang.

Gordon Amherst:

Gordon Amherst es el virólogo y adjunto de Cooper Unión responsable de haber diseñado el virus Veneno Verde. Digitalizó el código genético principal de la Viruela para varios experimentos de recombinación y explotó la tecnología de impresión 3D para fabricar la cepa.

Henry Hayes:

Henry Hayes es el líder electo adusto y trabajador del “Campus”. Si bien sobresale en mantener el campamento en funcionamiento y seguro, es mucho menos efectivo en mantener felices y contentos a sus colonos. Hayes crea una atmósfera de sacrificio estoico en la que el ocio o la realización personal se ven con recelo o incluso con hostilidad. El resultado es que el nihilismo feroz y liberador de la facción de los marginados se está volviendo más atractivo para algunos de los residentes del “Campus”.

Jessica Kandel:

La Dra. Jessica Kandel es una viróloga brillante que trabaja con JTF. Ella se encarga de intentar desarrollar una vacuna para la cepa Veneno Verde del virus de la viruela.

Joe Ferro:

Joe Ferro fue un ex experto en sistemas de saneamiento de Manhattan. Cuando la JTF no pudo contener el Veneno Verde, su visión se oscureció en una crueldad bárbara y paranoica y tomó el asunto en sus propias manos para acabar con el virus y fundó y radicalizó a los Cleaners, convirtiéndose en su líder carismático.

Larae Barret:

Larae Barrett era una brillante criminal incondicional y líder de la pandilla Rikers. Después del incidente del Black Friday, aprovechó el caos para organizar una fuga de la cárcel de Rikers Island (donde estuvo encarcelada por doble asesinato) y cruzó el río hacia el distrito de Manhattan. Experta en el contrabando y los tratos en el mercado negro, Barrett logró suministrar a su pandilla Rikers alimentos, chalecos antibalas y armamento avanzado.

Manny Ortega:

Manny Ortega era especialista en comunicaciones e inteligencia de señales de la Guardia Nacional. Perdió a un tío por una pandilla de mientras los dos estaban juntos, y esto alimentó el deseo de justicia de Manny. Rápidamente se convirtió en parte del contingente incondicional de la JTF estacionada en la Casa Blanca, y se convirtió en la voz en el auricular de los agentes sobrevivientes de The Division. Él asigna las misiones que deben completar los agentes y está a cargo de coordinar las operaciones de SHD en todo Washington, DC.

Mike Snow:

Mike Snow era un sargento de los Hijos Verdaderos. Después de no estar de acuerdo con las intenciones de los Hijos Verdaderos de poner en peligro la vida de los civiles, desertó de ellos y abrió el “Castillo” como un asentamiento para los refugiados de toda la ciudad.

Odessa Sawyer:

Es la responsable del “Teatro”. Sawyer, ex agente de The Division, nació y se crió en Washington, DC, por lo que tiene un gran sentido de la conciencia local. Es una operativa y comandante de campo fuerte y capaz que usa una pierna ortopédica después de que un francotirador Hiena le disparó en la pierna en combate durante la activación de The Division en DC y fue salvada por la agente Alani Kelso a principios de marzo.

Paul Rhodes:

Paul Rhodes es un ex miembro del Last Man Battalion (LMB) y un ingeniero que actualmente trabaja con la JTF. Está a cargo del Ala Técnica y trabaja para mantener intacta la energía, las líneas de suministro y la red de comunicaciones de Manhattan.

Roy Benítez:

El Capitán Roy Benítez se desempeña como líder de la JTF en la ciudad de Nueva York. Benítez, ex oficial de policía de la ciudad de Nueva York, está al mando de la seguridad de la JTF y dirige las operaciones para recuperar las calles de las facciones hostiles que siguen activas en la ciudad.

Créditos

Autor: David Martin “Mandalore”.

Agradecimientos: GaRLiCes, Morkai5, Dodag83 y demás creadores de “Hecate”, Trukulo y Theck.

Licencia

Licencia CC BY-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es> ES

The Division (Mandalore); para el sistema de RyF 3.0 (16 3d6) cuarta Edición Junio 2015

Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

Adaptar — remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier finalidad, incluso comercial.

Esta licencia está aceptada para Obras Culturales Libres.

El licenciador no puede revocar estas libertades mientras cumpla con los términos de la licencia.

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento — Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.

CompartirIgual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, deberá difundir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que legalmente restrinjan realizar aquello que la licencia permite.

Avisos:

No tiene que cumplir con la licencia para aquellos elementos del material en el dominio público o cuando su utilización esté permitida por la aplicación de una excepción o un límite.

No se dan garantías. La licencia puede no ofrecer todos los permisos necesarios para la utilización prevista. Por ejemplo, otros derechos como los de publicidad, privacidad, o los derechos morales pueden limitar el uso del material.

Este juego está basado en RyF 3.0 y sus versiones posteriores, con licencia Creative Commons bysa – Compartir bajo la misma licencia 2.5 España.

Enlaces:

Rápido y Fácil por Trukulo y Theck: <http://www.rapidoysfacil.es/>

“The Division” (RyF 3.0): <http://www.rapidoysfacil.es/proyectos/the-division/>