



Shima
no Henkō

Créditos

Autor: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol

Editado: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol

Cartografía: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol

Corrección: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol

Diseño gráfico y maquetación: Francisco Solier y Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol

Diseño de logo de Walküre: Diego Pérez Galindo

Diseño de logo CdB Engine: Manu Sáez

Dibujo de Portada: Imagen de Edouard Manet bajo Dominio Público.

Licencias de las Imágenes:

- Ilustración de portada y de las páginas 5, 15, 25 y 27 bajo Dominio Público (CC0).
- Ilustración de la página 13 de Justin Nichols y bajo licencia CC-By-SA.

PATRONES DE SHIMA NO HENKO

Comisarios del Dae:

Fco Javier Valverde y Michel Foisy.

Comandantes del Dae:

Abraham Montes Gallego, Manu Viciano.

Señores del 13:

Alfredo Prieto, Akerraren Adarrak, Josep Borrás, Miquel y Pablo “Hersho” Domínguez.

Capitanes del Dae:

Daniela Martínez (Drogo), Ignacio Rodríguez Chaves, Jerome Lefranc, Pedro Antonio Gil Jodar, Rolsolidario. es y Sergio Somalo San Rodrigo.

Investigadores del Dae:

Antonio Morena Bañuelos, David Fluhr, David Sanches Alonso, Eduardo, Fito García, Jubrapamal, Pablo “Crom”, Román Moreno Urdiales, Sergi Collado.

Agentes del Dae:

Abraham Ferro Sanz, Alberto Gómez, Albinusdwarf, Alvaro Gomez Cubeiro, Beñat, Carlos C, Carlos Daniel Muñoz, Caronte77, Daniel Carretero Lozano, Daniel Hernández, David de Diego, David Montilla, David Peñas Gamero, Emilio Buxo, Enol Martínez Pérez, Ezkardan, Fede Hinojal Martín, Fran Garrote, Francisco García Mata, Francisco Jesus Carrillo Contreras, Francis Jimenez Llopis, Francisco Miranda Marchal, Frida Höss, Gonzalo Dafonte García, Greatkithain, Hector Sevillano Pareja, Iker, Iñigo Garduño, Ismael, Javier García, JJMS, Jordi Aldeguer, Jose Antonio Aguayo Gutierrez, Jose Javier Fernandez, José María Criado Gómez, José María Sánchez Val, Jose Ramón Martínez Díaz, Juan Carlos Manchado Torres, Juan Carlos Sierra, Juan Cruz Balda Berrotarán, Juanfran, Justo Molina Ramírez, Kees Dedeu, Khanach, Ktla, Leopoldo Hernandez Simón, loadneo, Lobo, Luis Caurcel, Max Power, Mikel Iglesias Gonzalez, McAllus, Nitensan, Oscar Estevez, Pablo, Pablo Fernandez Dominguez, Pedro Sanchez, Rafa Carro, Rafael Alguacil Herrera, Rafael Pardo Macias, Riley, Rubén Hernández Gómez, Santiago, Scratch Attack TV, Senko, Sergio Rebollo “Tersoal”, soul_77, Tiberio, Torre Apocalipsis Z, Variable, Victor Alfonso Juárez Villares.



Shima no Henkō

Índice

INTRODUCCIÓN	6
PERSONAJES PREGENERADOS	6
RESUMEN DE LA TRAMA	6
AOGASHIMA	7
TEMPLO DE TODAISHO	7
SANTUARIO DE KONPIRA	7
POBLADO DE OTOMBU	8
CENTRO DE INVESTIGACIÓN GENÉTICA DE MARUYAMA	9
PRIMER ACTO	12
EXPERIMENTO FALLIDO	12
LA AUTÓPSIA	14
SEGUNDO ACTO	17
AMANECER DEMASIADO TRANQUILO	17
INCENDIO EN EL PUERTO	19
EXPLOSIÓN EN EL HELIPUERTO	20
CLONES DESAPARECIDOS Y GENTE MUTADA	21
REUNIENDO A LOS PERSONAJES	23
PRIMER ENCUENTRO CON UN CLON	24
INVESTIGANDO LA INFECCIÓN	25
LOS OTROS CLONES	26
¿DISEÑO O ACCIDENTE?	27
OTROS ENCUENTROS EN LA ISLA	27
TERCER ACTO	28
RESCATADOS	21
RECOMPENSAS	21
APÉNDICES	28
PERSONAJES PREGENERADOS	28
PNJS	32





Shima no Henkō

6

Introducción

7

Aogashima

12

Primer Acto

17

Segundo Acto

28

Tercer Acto

29

Apéndices



Introducción

Este suplemento es una pequeña aventura para Walküre que transcurre en **Aogashima, una isla volcánica al sur de Japón. La partida transcurre durante el año 2020, y en ella los jugadores interpretarán a científicos, burócratas y agentes de seguridad que participan en los experimentos de clonación que en el año 2021 darán lugar al primer clon humano: SHŌWA.**

Pero ellos no están en el laboratorio que tendrá éxito, no. Ellos están en otro laboratorio. Un laboratorio en una idílica isla volcánica en la que apenas hay unos doscientos habitantes. El Emperador ha tenido a bien multiplicar los esfuerzos de clonación por tres, para evitar que un espía tuviese acceso a todo, o que un sabotaje acabase con todo el proyecto; aún a costa de que eso suponga invertir más recursos en él.

SI VAS A JUGAR, NO CONTINÚES LEYENDO MÁS ALLÁ DE ESTE PUNTO PARA NO ESTROPEAR TU PROPIA DIVERSIÓN.

PERSONAJES PREGENERADOS

Este módulo proporciona 6 personajes pregenerados listos para copiar en una hoja de personaje y usar directamente en la aventura, aunque no es necesario usarlos todos, y de hecho se puede jugar incluso con otros personajes distintos que asuman los mismos papeles o papeles similares.

El módulo está orientado a jugarse de manera independiente debido a su elevada mortalidad. Es más, en diversos momentos el módulo recomienda directamente acabar con los jugadores, aunque también proporciona soluciones menos expeditivas y que dan a los jugadores una oportunidad de supervivencia.

De todas formas, es perfectamente viable usar otros personajes distintos a los pregenerados, e incluso usar a personajes externos a la trama, como un grupo de supervisores de la Unidad 731 (Shichisan ichi butai) enviados a comprobar que no hay sabotajes en el proyecto, o algo similar, aunque esto requerirá adaptar la trama pues está muy centrada en los cargos de los personajes pregenerados.

RESUMEN DE LA TRAMA

Todo empieza cuando uno de los jugadores sabotea el código genético que se va a intentar clonar.

El saboteador es un espía americano (que trabaja para ellos por dinero), y el objetivo del sabotaje es que los japoneses no consigan crear el primer clon humano. El sabotaje sale bien: los tres primeros intentos de clonación son infructuosos y el crecimiento acelerado al que se somete a las células madre usadas hace que se deformen los tejidos y las criaturas resultantes sean humanoides pero deformes. Y como ni los científicos nazis ni los japoneses que están detrás del proyecto pueden tolerar algo así, se termina las vidas de los resultados de los primeros experimentos.

Pero, sin que nadie lo sepa, algo sucede con los cadáveres. El sabotaje tiene unos efectos secundarios inesperados. Alguna clase de virus mutágeno se ha desarrollado en uno de los cadáveres de los experimentos y no tardará en empezar a expandirse, causando el caos en la pequeña isla de Aogashima.

El virus mutará a casi todas las personas con las que entre en contacto, causando en unas un crecimiento desmedido de pelo o incluso quitina por todo el cuerpo, haciendo en otros que los huesos les crezcan encondromas puntiagudos que rompan la piel, causando en otros hiperdesarrollos musculares y en definitiva convirtiendo en monstruos mutantes a casi todo el mundo que sea contaminado con el virus. No solo eso, sino que los afectados perderán la razón y se convertirán en criaturas violentas, expandiendo más el virus (que se transmite por por vía respiratoria).

Al principio todo será caos, pero los jugadores no tardarán en darse cuenta de que solo ellos son inmunes, por algún extraño motivo. A partir de ahí la partida se convertirá en una carrera contrareloj para encontrar un antídoto para lo que está sucediendo en la isla y hacerlo antes de que las autoridades decidan purificar la isla con fuego nuclear, escondiendo además lo sucedido en una prueba de un nuevo tipo de arma táctica.

Aogashima

La isla de Aogashima es una isla volcánica cubierta de vegetación selvática. Es hogar de 172 personas, principalmente militares y científicos, pero también hay 4 monjes sintoistas que cuidan tanto de un templo como de un santuario de considerable importancia. En Aogashima hay también un pequeño poblado, llamado Ōtombu, que existe única y exclusivamente para proporcionar un lugar en el que los oficiales y los científicos puedan divertirse y relajarse un poco.

Antes de la instalación en Aogashima del Centro de Investigación Genética de Maruyama, Ōtombu era simplemente unas cuantas casas donde habitaban los pescadores que se podían encontrar en la isla, tradicionalmente un lugar al que se auto-exiliaban algunas personas que querían desaparecer (por lo general por haber cometido algún crimen). Todo eso cambió cuando llegó el ejército e instaló su base: deportaron a todos los habitantes de la isla, salvo a los monjes, y los sustituyeron con ciudadanos leales al Emperador, para que hasta los que sirven cervezas a los oficiales sepan mantener la boca cerrada.

En la isla no hay vida animal peligrosa, ni hay apenas mamíferos, aunque sí abundan los pájaros, ya que diversas especies anidan en los bosques de la isla en diversos momentos del año, y hay una considerable cantidad de lagartos (cuya población aumenta y disminuye todos los años dependiendo de las poblaciones de aves de la misma). La isla es muy frondosa, y todo lo que no es carretera o construcción artificial es selva por la que cuesta mucho desplazarse.

La principal particularidad de la isla es su doble volcán. Y es que Aogashima es una isla volcánica cuya caldera está apagada, pero la isla tiene un segundo volcán (en el interior de la caldera apagada) que está encendido y aunque no está activo (la última erupción fue en 1780) no para de humear. Esta segunda caldera se ha aprovechado para instalar un sistema militar de energía geotérmica que es la que alimenta a la isla (aunque el centro de investigación genética tiene placas solares y una batería propia en caso de emergencia).

TEMPLO DE TODAISHO

Tanto el templo sintoista de Todaisho como el Santuario de Konpira son mantenidos por cuatro monjes que viven en el Templo. Éste es extremadamente pequeño. Un torii marca su entrada (como no podía ser de otra forma) y en su interior se respira una considerable paz y tranquilidad, pero contiene poco más que un par de lugares de rezo y la vivienda en la que viven los monjes.

Uno de los monjes es realmente un conocido terrorista que ha abandonado la vida de violencia y está escondido en la isla. Ya estaba cuando llegaron a instalar el centro de investigación y decidió que si se iba correría más riesgo que si se quedaba. El resto de monjes saben quién era, pero no les importa, pues ven claramente que ha cambiado e incluso estarían dispuestos a dar la vida por él.

El templo no tiene electricidad, aunque los monjes tienen una pequeña cocina que funciona con energía solar, y que es con diferencia el elemento más lujoso que tienen.

SANTUARIO DE KONPIRA

El santuario de Konpira está situado en la ladera del volcán y para subir a él hay que ascender 1.391 escalones. El lugar está marcado por poco más que un torii y un par de komainu guardando la entrada del santuario. Éste tiene poco más que un abrevadero de purificación y la sala principal propiamente dicha (*honden*). Es tan pequeño que la sala de ofrendas (*haiden*), que normalmente está en una habitación aparte o incluso en otro edificio, es en este caso parte de la misma sala principal y está separada por una simple cortina.

En el santuario no vive nadie, pero por el día siempre se puede encontrar a uno de los cuatro monjes en él. Sea meditando, sea limpiando (sea transformado en un monstruo esperando que pase un incauto por la zona).



POBLADO DE OTOMBU

Al pié de un monte que lleva el mismo nombre se haya el poblado de Ōtombu. Una de las carreteras que salen del túnel que lleva al puerto lleva a este poblado, que es poco más que un grupo de bares y tiendas. Cada edificio es un negocio distinto y además el lugar donde viven los trabajadores del mismo. Hay un bar, un restaurante, dos tiendas de material genérico, el ayuntamiento de Ōtombu y la pequeña escuela en la que estudian los 5 niños que habitan en el poblado. En el poblado propiamente dicho viven 22 personas, 17 de los cuales son adultos.

1 - BAR DE YUN

Éste bar puede parecer muy pequeño, pues la zona común del mismo apenas tiene 3x4 metros, incluyendo la barra. Pero la particularidad del Bar de Yun es que tiene muchos reservados pequeños que dan a la zona común en los que los habitantes de la isla se reúnen en intimidad a hablar, beber, jugar o lo que sea que quieren hacer. Este lugar es muy importante en la isla, pues es a la vez un lugar en el que socializar y un lugar en el que estar en intimidad, y esas son dos cosas que rara vez se hayan juntas tanto en la sociedad alemana como la japonesa. El bar está administrado por Yun y su esposa Aori, que viven encima del local junto con su hija.

2 - RESTAURANTE DE AOGASHIMA

Éste es el único negocio de Aogashima que no está regentado por un japonés, sino por un alemán (aunque el jefe de cocina sigue siendo un japonés). No es un restaurante japonés tradicional sino que tiene también mesas y una carta europea para los científicos no japoneses que hay en la isla. En el restaurante trabajan 5 personas, contando entre ellos a Wolfgang, el dueño, y viven todos en el piso de arriba, donde cada uno tiene una habitación independiente.

3 - COLMADO DE TATSUYA

Este colmado tiene toda clase de productos alimenticios, de higiene y en general productos de primera necesidad que puedan usarse en la isla. Está administrado por dos hermanos, los hijos del Tatsuya que da nombre al colmado, y que murió a los dos meses de abrirlo. Los hermanos viven con sus dos esposas y con el hijo de cada uno de ellos, uno de ellos es responsable y serio, mientras que el otro es un pendenciero al que le gusta el sake más de lo que a su esposa le gustaría.

4 - TIENDA DE REPUESTOS Y RECAMBIOS DE RYONOSUKE

Este es el negocio que se ha abierto más recientemente en la isla, y ha sido la necesidad de tener un sistema de repuestos que fuese independiente del laboratorio en la isla. El dueño de la tienda, Ryonosuke, no quería abrir aquí, sino que fue obligado por los agentes imperiales, y le encantaría poder deshacerse de la tienda, pero no sabe cómo. Vive con su mujer y sus dos hijos.

5 - AYUNTAMIENTO DE OTOMBU

En este edificio vive la autoridad local, y en él recibe a alguno de los habitantes de la isla cuando es necesario. En el edificio vive el alcalde (Midoru Ito) y dos burócratas que hacen las veces de sirvientes del alcalde (muy a su pesar, pues éste es un pomposo imbécil al que no soportan). Técnicamente su autoridad solo se extiende sobre los habitantes del poblado y los monjes, no sobre los habitantes del Centro de Investigación Genética de Maruyama.

6 - ESCUELA DE OTOMBU

Este pequeño edificio tiene una casa y la escuela propiamente dicha. En la escuela vive el único profesor que hay en la isla y que da clase a los 5 alumnos que hay en ésta, pero fácilmente podría albergar a más alumnos. De hecho, teóricamente los científicos iban a traer a sus hijos para que viviesen en la isla, pero ningún científico lo ha hecho. Algunos por no haber querido (porque no quieren educar a sus hijos aquí, porque no les parece un entorno seguro al saber la clase de experimentos que van a hacer, etc.), otros por no haber obtenido permiso aún (pero tampoco han recibido una denegación, y que esperan poder traerlos en un tiempo).



Shima no Henkō

Si quieres ser especialmente macabro éste es un lugar en el que serlo una vez empiecen las transformaciones. Ver a los niños transformados debería ser un shock mayor y solo recomendamos usarlo con grupos de jugadores que tienen “la piel muy dura”. Además, la escena se puede aprovechar para que a priori parezcan infantiles y que hasta que no estén al lado no vean su auténtica naturaleza.

CENTRO DE INVESTIGACIÓN GENÉTICA DE MARUYAMA

El Centro de Investigación Genética de Maruyama, también llamado Maruyama Genforschung Zentrum por los científicos alemanes que trabajan en estas instalaciones, es un enorme laboratorio en el que viven y trabajan un total de 146 personas (53 soldados, 19 burócratas y 74 científicos).

El centro ocupa parte del cráter del antiguo volcán de Maruyama, que está apagado, y en él podemos distinguir claramente 4 zonas distintas: El edificio donde viven tanto científicos como militares, el edificio de laboratorios, el helipuerto militar (donde está también el edificio de oficinas de la administración de la isla) y el pequeño volcán activo que contiene un edificio con baños termales así como una pequeña central geotérmica.

7 - VIVIENDAS

Este edificio no desentonaría en mitad de Tokio, pero en la isla sin duda llama la atención, pues es un edificio moderno de 5 alturas en medio de una selva tropical. Está completamente aislado del clima selvático con un sistema de aire acondicionado independiente y controlado por una sofisticada inteligencia artificial que hace que vivir dentro sea muy cómodo pese al selvático y caluroso exterior. En un principio dicho sistema funcionará bien durante la crisis que se avecina, aunque claro, si quieres siempre puedes hacer que algún accidente con algún infectado o transformado dañe algo y haya problemas con él.

En el quinto piso viven los jefes del proyecto. Esto es el Administrador Imperial Shiroji Ito, los doctores Akane Asamiya, Wilmer Heim, Yukio Otomo y Khain Whirths; y los jefes militares: Taii Mitsuo Abe, el Chūi Tomitori Hata y el Chūi Yukio Kurita. En el resto de pisos viven el resto de trabajadores del proyecto, disminuyendo en autoridad a medida que se disminuye en responsabilidad en el mismo, hasta la segunda planta, donde viven los que menos autoridad tienen en los proyectos que se desarrollan en Aogashima.

Esto quiere decir que en el cuarto y tercer piso hay más científicos (también algún soldado y algún burócrata, pero pocos comparativamente hablando), mientras que en segundo y primer piso hay más soldados y burócratas.

Los tamaños de las casas del quinto piso son más del doble que las casas de los demás pisos. El lujo de los jerarcas imperiales y los nazis debería ser algo que dejases caer de pasada, como algo casi imperceptible para ellos (todos los jugadores son altos cargos) pues es algo a lo que están acostumbrados, pero que está ahí.

8 - LABORATORIOS

El edificio que contiene los laboratorios tiene un diseño claramente distinto al de las viviendas. Si aquel parecía un edificio moderno que desentonaba en mitad de la jungla, los laboratorios han sido diseñados con más intención de integrarse en la misma. El edificio solo tiene una altura y en prácticamente todas partes tiene vegetación por encima. Está pintado además para que se disimule entre la vegetación si se observa el lugar vía satélite o por medio de aviones de reconocimiento. Solo si se pone un pie en la zona se percibe claramente que hay un edificio oculto entre la vegetación.

Por dentro el lugar es, si cabe, más moderno que las viviendas. Todo está diseñado con las últimas tecnologías disponibles para alemanes y japoneses, y todo tiene una apariencia claramente aséptica y funcional. En el edificio de laboratorios se puede encontrar desde laboratorios propiamente dichos con todo tipo de equipamiento avanzado a salas de reuniones, pasando por salas de informática donde poderosos procesadores hacen cálculos relacionados con el ADN, una enfermería completamente equipada, y como no, una morgue-laboratorio diseñada para practicar autopsias a los experimentos si estos salen mal.

En los laboratorios trabajan 74 personas divididas en tres turnos, en el turno de mañana trabajan 30 científicos y hay 20 más en los otros dos turnos. Así pues a efectos prácticos siempre hay científicos despiertos en los laboratorios (cosa que ha contribuido a acelerar la infección entre ellos y que hará notable la ausencia de gente cuando al estar infectados no aparezcan). Los 4 jefes científicos no tienen un horario fijo, pero normalmente están en el turno de mañana y parte del de tarde, aunque hay días en los que se quedan a alguno de los turnos de noche, y es algo que depende más de los experimentos que estén haciendo que de su voluntad.

AOGASHIMA



9 - HELIPUERTO MILITAR Y OFICINAS

En esta localización podemos encontrar una larga explanada asfaltada que hace las veces de helipuerto (y tiene una H enorme pintada en blanco) junto al que hay un hangar y tres edificios de dos plantas. Uno de los edificios es usado por los burócratas imperiales (en él tiene su despacho Shiroji Ito), y es conocido como las “oficinas”. Los otros son de uso militar: en el primero, conocido como “el edificio de oficiales”, están las oficinas de los oficiales así como el bar de oficiales y el comedor de los soldados. En el otro (conocido como “el polvorín”) hay una sala de operaciones, un pequeño polvorín y unas salas de recreo para los soldados. En el hangar se guarda un helicóptero Fokker NH90 (pag. 28) para tener un transporte en caso de emergencia y como método defensivo, pues es un helicóptero de combate de gran capacidad.

Tanto en el hangar como en el polvorín hay un guarda permanente en la puerta.

Todos los edificios de esta zona son construcciones militares prefabricadas y han sido diseñadas para ser transportadas enteras si es necesario.

10 - BAÑOS TERMALES

Ésta es, junto con el templo y el santuario, la única localización original de la isla que se mantiene, aunque en un principio era parte del minúsculo negocio turístico que había en la isla ahora es mantenida por los ayudantes del alcalde de Ōtombu y es usado por los habitantes del poblado al igual que los del Centro de Investigación Genética de Maruyama. Son unos pequeños baños termales divididos en tres piscinas que tienen distintas temperaturas de manera puramente natural.

Cualquier persona que pase una hora relajándose en los baños podrá hacer una tirada de *Voluntad* de **dificultad 9, si la superan disminuirán su Estrés en su Grado de Éxito +3**. Claro que, si una vez haya empezado todo a algún jugador se le ocurre pasar aquí una hora o más debería tener alguna clase de encuentro, nada demasiado potente, pero sí algo que le haga sudar...

11 - VOLCÁN ACTIVO

Una de las particularidades de la isla de Aogashima y en concreto del Volcán Maruyama es que se trata de una doble caldera, o mejor dicho, de una gran caldera apagada dentro de la que hay una pequeña caldera aún encendida (y, dicho sea de paso,

con un potencial destructivo considerable). Un par de científicos tienen cierto interés sismológico, y son los únicos que se acercan al volcán activo. Debido a su interés han recibido el encargo de mantener los sensores sismográficos instalados en la zona en correcto funcionamiento.

En la caldera hay un pequeño edificio prefabricado que contiene un sistema de energía geotérmica que es mantenido asimismo por varios de los soldados. Es un sistema militar portátil que podría ser desinstalado y movido si fuese necesario, y está diseñado para dar energía a un campamento militar, por lo que cubre las necesidades de la isla con creces. Cerca de este sistema hay una instalación geotérmica mucho más primitiva que está actualmente desactivada, pero que también podría activarse y aunque menos eficiente (y estar a la intemperie) sigue siendo funcional.

12 - PUERTO ARTIFICIAL

El puerto artificial es un enorme espolón de hormigón que sale de la isla y una serie de instalaciones subterráneas construidas en los laterales de un túnel subterráneo que entra en la montaña junto al puerto y la atraviesa hasta salir en el cráter del volcán.

El espolón artificial que hace las veces de puerto mide 7 metros de ancho y 150 metros de largo. Toda la isla de Aogashima está rodeada de pequeños arrecifes que, aunque no son un problema para pequeños botes, sí lo son para pesados barcos de guerra, y debido a la naturaleza de las investigaciones que se realizan aquí se planteó desde un principio construir un puerto artificial que permitiese atracar a barcos pesados alejando la zona de atraque de los arrecifes.

13 - TÚNEL SUBTERRÁNEO

Este túnel subterráneo conecta el puerto artificial con el cráter de Maruyama. En la zona cercana al puerto hay un pequeño entramado de almacenes en los laterales del túnel para guardar de manera temporal cualquier material que se haya descargado de los barcos y donde de hecho se puede encontrar una más que considerable cantidad de repuestos de segunda o tercera necesidad. Toda la construcción subterránea tiene un estilo más propio del principio de la Guerra Fría (de los 50-60) que del 2020, pero esto es así porque es la fecha en la que se construyó tanto el túnel como los almacenes.

Primer Acto

Este primer acto comienza con una prueba científica que sale mal, y en la que conocemos a todos los personajes jugadores. Tras dicha prueba unos acaban su jornada laboral mientras que los científicos se dedican a intentar averiguar por qué ha salido mal el experimento.

Dependiendo de la cantidad de jugadores que participen es posible que el saboteador sea uno de ellos, en concreto el segundo científico que se añade al grupo (ver Personajes Pregenerados, más arriba), aunque también puede que sea un PNJ. La partida comienza con el saboteador teniendo éxito. Poner al saboteador como jugador solo tiene el objetivo de añadir drama a la situación, pues eso hace que uno de los jugadores sea responsable, aunque inconscientemente, de lo sucedido en la isla y quizás incluso del destino del resto de jugadores. Pero el objetivo no es convertirlo en el antagonista de la aventura, sino simplemente poner algo más de problemas sobre uno de los personajes.

EXPERIMENTO FALLIDO

Todo comienza en el laboratorio principal de la isla. Los científicos que componen la misión llevan meses preparándose para un experimento que puede definir el futuro de la genética. Su objetivo es crear el primer clon humano, y a tal efecto las fuerzas del Eje han reunido a sus mejores mentes y las han dividido en varios grupos para que cada uno intente cumplirlo antes que el resto. Los directores del proyecto del lado Imperial son el Doctor Otomo y la Doctora Asamiya (personaje jugador), y del lado de los nazis son el Doctor Whirths y el Doctor Heim (otro personaje jugador, el saboteador), aunque todos se encuentran bajo las órdenes de Shiroji Ito, el Administrador Imperial a cargo del proyecto (que también puede ser un personaje jugador).

En realidad se trata de un experimento múltiple, ya que la tecnología que están usando es enteramente experimental y hay discusiones entre los científicos sobre cómo se solucionará el último paso. Se ha diseñado un experimento múltiple que probará cuál de los tres posibles caminos es realmente funcional (o en caso de que varios lo sean, permitirá ver los pros y contras de cada uno).

Al experimento acudirán todos los científicos de la base que han colaborado en el proyecto, aunque sea de manera tangencial. Es el equivalente a un evento social en la isla, y todos quieren ver cómo sucede, aunque solo sea para poder decir en un futuro “yo estuve allí cuando el primer clon humano fue creado”. También acudirán los burócratas y militares jefe de la isla.

Todos estos espectadores se hallarán en una sala lateral ligeramente elevada desde donde pueden ver todo lo que sucede con el experimento. Solo los cuatro doctores principales están en la sala durante el experimento; ya les ha costado bastante colaborar y compartir la fama, como para encima lograr que permitiesen entrar a algún otro científico o un burócrata.

EL SABOTAJE

Como hemos indicado el sabotaje ya está hecho. Si algún jugador va a interpretar al saboteador es interesante que le lleves a parte y le comuniques que él ya ha realizado el sabotaje, y realmente durante el experimento lo único que puede hacer es ver qué sucede.

Lee o parafrasea estas líneas a tus jugadores:

Todo está preparado para que dé comienzo el experimento. Éste se fundamenta en un proceso de crecimiento acelerado. Todos los pasos del proceso se han probado de manera independiente y todos han funcionado. Hay un pequeño problema al que los científicos que participan en el proyecto no han encontrado una solución posible, sino tres, y por ello se van a intentar tres clonaciones simultáneas, cada una aplicando una de las posibles soluciones.

Shima no Henkō

Pero ésta no es una prueba a la que acuden solo científicos. A este evento han acudido las autoridades civiles y militares de la isla, así como unos cuantos científicos que han participado en otras partes del proyecto y no querían perderse este momento. Dichas autoridades no están en la sala, sino que están viendo todo desde una habitación adyacente desde la que se ve a la perfección el aparato central del experimento donde los 3 clones se formarán. Todo está preparado, y el Administrador Imperial Shiroji Ito habla:

- "El Emperador Akihito ha decretado en su infinita sabiduría que este experimento puede empezar".

Y con eso los cuatro líderes científicos de la expedición comienzan su trabajo. El Doctor Otomo controla el proceso general, mientras que los doctores Asamiya, Whirths y Heim controlan cada uno de los tres procesos de clonación. Activan diversas máquinas y todo el procedimiento se pone en marcha.

No tarda en verse cómo los tres clones comienzan a crecer en sus respectivas vainas, sujetos como están a un proceso de hiper-desarrollo. Al principio son simplemente unas masas informes de carne, músculos y huesos que van llenando las vainas en las que se encuentran, pero poco a poco esos van adoptando formas humanoides mientras los científicos no paran de trabajar en las máquinas que rodean dichas vainas. Todo va aparentemente bien hasta que de repente todas las alarmas empiezan a sonar en la cápsula que está controlando la Doctora Asamiya, que ve impotente cómo el clon, que estaba desarrollándose a la perfección, empieza a deformarse sin que pueda hacer nada para evitarlo. Segundos después lo mismo le sucede al clon que estaba manipulando el doctor Heim y es el doctor Whirths quien consigue mantener a su clon con vida un par de minutos más, pero al final este clon también es consumido por una deformidad creciente tanto a nivel genético como celular.



Los cuatro científicos se miran entre sí con frustración e impotencia y el doctor Otomo se acerca al comunicador y pulsándolo dice:

- Mucho nos tememos que los tres experimentos han sido un fracaso. Los tres se han visto afectados por el mismo error, aunque ha afectado a cada experimento de manera distinta. Es algo completamente distinto a todos los posibles errores calculados y tenidos en cuenta, por lo que es menester que procedamos a hacer la autopsia de estos cuerpos para ver qué ha podido pasar.

Otomo apenas se espera la respuesta de Shiroji Ito, sino que se da media vuelta y se pone a hablar con sus compañeros y comienzan a transportar el cadáver. Fundido a blanco.

LA AUTOPSIA

Esta escena está centrada principalmente en los jugadores que interpretan a Asamiya y a Heims, ya que los otros jugadores no tienen por qué hacer nada más allá de su rutina habitual (que probablemente sea ir a tomar algo al poblado de Otombu, ir al templo o al santuario o ir a su casa). También puedes querer usar este momento para establecer esa misma rutina. Y de hecho, ya que esta rutina va a ser destruida por completo más adelante, así como el resto del lugar en el que han estado viviendo, es muy práctico aprovechar el momento para enseñar dónde viven y qué suelen hacer los que no se han tenido que quedar trabajando en el laboratorio haciendo la autopsia de los experimentos.

REALIZANDO LA AUTOPSIA

Lo primero es llevarse los cadáveres a un laboratorio donde hacer las pruebas correspondientes para ver qué ha sucedido.

Si Heim es un PNJ intentará que nadie pueda darse cuenta de que él es quien está detrás del sabotaje (en teoría no ha dejado ninguna prueba, pero prefiere ser quien investigue los lugares donde puede haberlas para borrarlas en caso de haber errado). Si está siendo interpretado por un jugador dependerá de cómo quiera orientar al personaje.

A continuación describimos una serie de tiradas y la información que proporcionan. Buena parte de la información que obtengan no tendrá valor a lo largo del módulo, pero hay detalles que les pueden resultar útiles a lo largo de la aventura, y quién sabe, incluso puede que sirvan para salvarles la vida en algún momento. No hace falta decir que si Heim se topa con alguna de las piezas de información que pueda llevar a averiguar que es el saboteador intentará borrar dicha pieza de información, pero la realidad es que es bien difícil. Si es un PNJ asume que tiene éxito, pero si es un jugador asume que tiene éxito ante el doctor Otomo y el doctor Whirths, pero hazle realizar una Tirada Opuesta de su *Sigilo* contra la *Atención* de la doctora Asamiya (si la doctora Asamiya estaba en ese momento enfrascada en otra investigación Heims tendrá un +2 a su tirada).

La primera tanda de tiradas que deberían realizar debe ser una tirada para cada cadáver que puede ser tanto de *Ciencia (Forense)* o de *Ciencia (Genética)* contra **dificultad 11**. Superar la tirada les dirá qué ha fallado en cada uno de los tres experimentos (pues han sido fallos diferentes), pero también les dirá que en los tres casos ha tenido el mismo punto de origen. Algo ha producido una extraña reacción química que no aparecía en ninguno de los modelos y que ha provocado mutaciones anómalas debido al crecimiento acelerado.

Es necesario superar una segunda tanda de tiradas con los tres cadáveres para averiguar que la reacción ha sido provocada por un elemento químico que ha sido fabricado por uno de los aparatos e introducido en la mezcla, en lo que claramente parece un sabotaje. En este caso se tratará de tres tiradas de *Ciencia (Química)* o *Ciencia (Genética)* de **dificultad 13**. Con un **resultado de 11** se sabe qué elemento químico ha provocado la reacción, pero no se sabe que el origen es un posible sabotaje, sino que se piensa que puede ser algo que se ha dado de manera fortuita e inesperada. Es posible que solo un personaje saque el 13, y si el que saca esa tirada es Heim es más que probable que se lo guarde para sí, pero los otros deberían compartirlo.

Sea como fuere con sacar un 11 en la tirada anterior se les ocurre una última prueba para saber cómo se ha podido crear el elemento que ha dado al traste con su experimento. Esta prueba se puede hacer en los tres cuerpos, pero solo con hacerla en uno vale. Requiere superar una tirada de *Ciencia (Forense)* o *Ciencia (Medicina)* de **dificultad 11** para averiguar claramente que el elemento químico no se podría haber formado en los cuerpos bajo

Shima no Henkō

las circunstancias en las que se encontraba salvo que fuese introducido un elemento adicional de manera externa. Esto deja claro sin lugar a dudas que era sabotaje, y como solo hay 2 científicos con el conocimiento para hacer algo así, deja claro que solo pueden ser Otomo o Heim. Si es un PNJ Heim intentará que esta prueba no salga bien (o hacerla él mismo para sabotearla) y que no se le acuse. Pero si no es el caso Otomo hará que los militares de la base les encierren a los dos (por lo que Heim estará bajo custodia en su apartamento cuando se desate la locura).

Si Asamiya o Heim intentan chequear los archivos informáticos del experimento buscando si alguien ha manipulado los procesos que se dan en el mismo, o de alguna manera ha intentado manipular el experimento, tendrán que superar una tirada de *Ciencia (Informática)* o *Computadora* de **dificultad 13** para encontrar dichas pruebas, que incriminan directamente a Heim. Por lo que es de esperar que si las encuentra él las borrará. Y si no, será inmediatamente encerrado en su casa bajo arresto domiciliario, con 2 guardas en la puerta.

Llegados a este punto los científicos estarán tan agotados tras un día de mucho trabajo que necesitarán ir a dormir, sea escoltados y prisioneros o libres, no importa, acudirán a sus casas a descansar. Dejarán los cuerpos de los clones en 3 cámaras de seguridad donde estarán monitorizados de manera continua.

INFECTÁNDOSE

Es necesario destacar que todos los que estén en la misma habitación que el cadáver están inmediatamente infectados, y a partir de ahí el virus es de transmisión aérea, con alta virulencia y poca vida fuera del cuerpo infectado (esto es, es casi seguro infectarse si se está en la misma habitación, pero fuera del cuerpo dura poco). Todos los que estén más de 30 segundos en una habitación respirando el mismo aire que alguien infectado lo estarán tras 30 segundos. Los jugadores son inmunes por trama (aunque siguen siendo transmisores), y los demás se verán infectados irremediablemente, así que no hay tiradas que hacer de ningún tipo, simplemente hemos creído menester que supieses las condiciones de transmisión de la infección a las que se enfrentan.

Además, por si necesitas tener un vector claro de transmisión, piensa que cuando los científicos vuelvan del laboratorio a su casa pasarán por la recepción del laboratorio (donde hay un guarda que se verá infectado) y por la entrada de su edificio de viviendas (donde hay otro guarda en todo momento). Estos dos infectarán a todos los que pasen por ahí, y dado que son los dos lugares con más tráfico de personas en toda la isla a primera hora de la mañana del día siguiente casi todo el mundo estará infectado.



LOS 3 CLONES Y LA INFECCIÓN

La amenaza con la que se van a enfrentar los personajes es doble. Por un lado está la infección, que como hemos dicho afectará a todo el mundo en la isla menos a ellos, lo que de facto convertirá a todos los habitantes de la isla en enemigos suyos (salvo que consigan desarrollar una cura para la infección), pero por otro lado están los 3 clones, que tienen la capacidad de dar dirección y objetivo a los infectados, y que los convierte en una amenaza mucho más peligrosa.

LOS 3 CLONES

Cualquier análisis que se haga a los clones tras el experimento dirá que los cuerpos están clínicamente muertos. Pero algo extraño sucede con los cuerpos debido a las modificaciones introducidas por el saboteador que hace que a las 12 horas (aproximadamente) de haber sido creados volverán a la vida. Lo harán tremendamente debilitados, y por lo tanto lo primero que tendrán que hacer es curar sus heridas. Será algo inconsciente, simplemente desearán estar mejor y los infectados más cercanos a sus cuerpos (previsiblemente los científicos del turno de noche que se hayan quedado haciendo pruebas a los clones) se verán irremediablemente atraídos a estos, llegando a bajar la seguridad y tocarlos (algo prohibido por los protocolos del laboratorio) siendo absorbidos por ellos en el momento en que los tocan.

Cuando los personajes se crucen con alguno de los tres clones descríbelos como si alguien hubiese modelado en barro a un ser humano sin llegar a acabar los rasgos del mismo, de tal forma que parece una versión grotesca de un ser humano a la que luego se le han pegado trozos de un ser humano completo aquí y allá. Una mano que sale del esternón, un pie que sale del omóplato, una pierna en la que hay dos fémur, uno sobrepuesto al otro, uno de la criatura que no está completamente formada, el otro claramente de un ser humano, etc.

Los Clones comenzarán a buscar a los que les han causado daño y les han torturado: los científicos, y específicamente **Asamiya y Heim, pues los otros dos estarán infectados**. Y es que aunque parecían muertos cuando les hacían la autopsia los tres clones estaban conscientes, sentían todo lo que les estaban haciendo y encima estaban comunicándose entre sí. Una vez despierten su objetivo será el mismo, vengarse de los que les han torturado. Para ello se repartirán por la isla con el objetivo de encontrarles. Esto es así para que en ningún momento se encuentren más de uno, sino que siempre se enfrenten a uno de los clones acompañados de varios infectados. Esto les dará alguna oportunidad de sobrevivir. Pero, si quieres ser

cruel o ponerles las cosas **muy** difíciles simplemente saca dos clones a la vez contra los jugadores en un encuentro.

Los Clones son la fuente de la infección, así pues pueden controlar a todos los infectados que estén en un radio a voluntad y pueden absorber infectados en su cuerpo para potenciar sus capacidades, sea para curarse heridas (por lo que si los jugadores dañan a un clon cuando se vuelvan a enfrentar a él probablemente esté curado con un trozo de cuerpo saliendo de el lugar de la herida), o simplemente para tener un efecto claramente potenciador, lo que les convierte en enemigos más formidables, pero dura poco.

LA INFECCIÓN

La infección que transmiten los tres clones y a la que los jugadores son inmunes es realmente terrible. Por su virulencia es probablemente una de las peores amenazas con las que se ha encontrado la humanidad, pero por suerte sobrevive apenas unos metros fuera del cuerpo anfitrión, y no puede salir de la isla salvo en un portador infectado.

Los infectados no necesitan morder ni nada similar para transmitir la infección. Solo con estar en el mismo espacio que los clones u otro infectado y respirar el mismo aire que ellos respiran ya se puede caer infectado. En ese caso hay que realizar una tirada de **Vigor de dificultad 13**, y si se falla se cae infectado, por el contrario, si se supera el personaje resulta ser inmune (lo que les ha pasado a los jugadores). Y es que es una infección con un 100% de transmisión, solo que hay gente que puede ser inmune (entre un 2% y un 3% de la población). Por puro deus ex machina todos los habitantes de la isla menos los personajes pregenerados fallan la tirada y por lo tanto todos menos ellos están infectados.

La infección te convierte en transmisor de la misma en cuanto caes infectado, y por lo tanto se pasa a infectar a otros de manera casi inmediata. Sin embargo los efectos más visibles y notorios de la infección no aparecen hasta unas 12 horas de la misma, y los efectos más visibles solo se dan en la mitad de los infectados. Los jugadores podrán encontrarse con personas a las que la infección aún no les ha cambiado físicamente pero ya les ha vuelto animales salvajes sin mente de tendencias tremendamente agresivas, y podrán encontrarse con personas a las que la infección ya ha empezado a mutar de alguna forma, y están empezando a cambiar. Les están creciendo alguna especie de protuberancias óseas en los hombros, codos y más tarde en el resto de articulaciones que las vuelve más resistentes y aumentan el daño que pueden hacer los infectados al atacar a alguien.

Segundo Acto

En este segundo acto se desatará el caos en la isla mientras la gente va mutando por el virus que se ha liberado en Aogashima. Los jugadores no tardarán en darse cuenta de que ellos son inmunes y que este virus ha afectado a la mayoría, si no toda, de la población de la isla. Y tras esto, sus superiores les dirán que si no consiguen encontrar alguna clase de antídoto a la infección, la isla de Aogashima será borrada del mapa con ellos dentro.

Este segundo acto dependerá en gran medida de qué decidan hacer los jugadores. Así pues el capítulo tiene una estructura muy abierta en la que es perfectamente posible que los jugadores pasen de unas escenas a otras según decidan llevar a cabo unas acciones u otras. Además, varias de las escenas están diseñadas como encuentros que pueden darse en distintos lugares, según el DJ necesite tener acceso a un tipo de encuentro o al otro.

AMANEGER DEMASIADO TRANQUILO

Para cuando se despierten al día siguiente del experimento ya se habrá infectado una buena parte de la isla, aunque la infección no será algo aparente hasta que los tres clones vuelvan a la vida. Hasta ese momento todo estará tranquilo. Quizás demasiado tranquilo, y para representar esto (y poner nervioso a los jugadores) puedes hacer que cuando cada uno de ellos vaya al trabajo hagan una tirada de *Supervivencia* de **dificultad 9 o de Atención de dificultad 11** para darse cuenta de que la selva está extrañamente silenciosa. Puedes leer este párrafo a quien supere la tirada o parafrasear el contenido del párrafo:

Llevas tanto tiempo viviendo entre la selva que te has acostumbrado al continuo ruido de fondo que la acompaña: una mezcla de zumbidos de insectos y viento susurrando entre las hojas de los árboles que se convierte enseguida en un murmullo de fondo que se olvida con facilidad, pero que está continuamente ahí. Ahora te extraña porque ese sonido no está ahí, o por lo menos no es tan continuo ni potente. Es como si la selva hubiese enmudecido.

De hecho, una vez saquen la tirada cada vez que salgan de un edificio deberías recordarles lo quieto y silencioso que está todo.

COMIENZO DE SHIROJI ITO

Es perfectamente posible que el personaje que interprete a Shiroji Ito quiera estar presente la noche anterior mientras los científicos hacían sus pruebas, aunque poco pueda colaborar él en las mismas. Pero por otro lado el jugador puede decidir que Ito les deja a los científicos algo de tiempo para realizar sus investigaciones y quizás les quiera llamar por videoconferencia interna al día siguiente por la mañana. Les puede enviar un mensaje informático para que cuando se conecten en sus laboratorios les aparezca y contacten con él para comunicarle qué han averiguado. O quizás simplemente les quiera contactar en su casa, pues no en vano viven todos en la misma planta del mismo edificio. Si es el caso Otomo y Whirths no se encuentran en su casa si les llaman al timbre (y no debería tener aún un motivo para forzar la puerta), pero a Asamiya y a Heim los puede encontrar en sus habitaciones (salvo que tus jugadores te hayan dicho de alguna forma que salen antes de hora) y les podrá preguntar lo que han averiguado sobre porqué falló el experimento el día anterior.

Si no es el caso, lo normal es que el personaje se dirija a sus oficinas, saliendo de **7 – Viviendas** y dirigiéndose a **9 – Helipuerto Militar y Oficinas**. Por el camino puedes aprovechar para que Ito se dé cuenta de que la selva está extrañamente silenciosa. En la sección Explosiones en el Helipuerto encontrarás la descripción de cómo encuentra las oficinas antes de la explosión.

COMIENZO DE AKANE ASAMIYA Y WILMER HEIM

Los dos científicos pueden comenzar el día en su habitación. Quizás Ito ha querido aprovechar que viven en el mismo piso para preguntarles qué han averiguado la noche anterior sobre el experimento, pero si no es el caso puedes aprovechar para narrarles un inicio de mañana monótono, como los que tienen todas las mañanas, para enfatizar la sensación de normalidad que luego vas a romper.

Otra opción es hacer que uno de ellos, probablemente el que tenga menos *Voluntad* (que si usas los personajes pregenerados es Wilmer Heim) haya pasado una mala noche, llena de pesadillas, habiéndose despertado sudoroso y en general habiendo descansado mal.

Sea como fuere los dos científicos tendrán la oportunidad de tirar *Supervivencia* *para notar* que hay algo raro en la isla cuando vayan del edificio en el que viven hasta los laboratorios. Ya cuando entren verán que hay menos gente de la que debería a esa hora, y si preguntan les dirán que varias personas han llamado diciendo que no se encontraban bien. Unas cuantas personas fueron a cenar juntas al poblado, así que quizás es algo que les sentó mal.

Pero en cuanto lleguen al laboratorio se encontrarán con el meollo del problema.

COMIENZO DE MITSUO ABE, TOMITORI HATA Y YUKIO KURITA

De los tres personajes pregenerados de origen militar lo más normal es que Yukio Kurita no esté en muchas partidas. Es más, si solo son 3 jugadores Tomitori Hata tampoco estará entre ellos. Dejamos en tus manos que decidas qué pasa con ellos si no son jugadores. Esto es, puedes perfectamente decidir que son también inmunes al virus surgido de la experimentación sabotada con los clones y así pueden ser aliados con los que los jugadores se pueden encontrar (e incluso sustitutos para jugadores cuyos personajes mueran muy pronto), o puedes hacer que sucumban como el resto de PNJs.

Taii MITSUO ABE

El Taii (Capitán) Mitsuo Abe es la clase de personas que empieza las mañanas haciendo deporte, y salvo que el jugador te argumente de manera sólida para que no sea así, lo normal es que se levante una hora y media antes que el resto de gente para poder dedicarse a correr por la isla. Simplemente por esta carrera el Taii tendrá oportunidad de sobra para darse cuenta de que algo extraño está pasando en la isla (la tirada de *Supervivencia* para él es de **dificultad 7**).

Pero además, su carrera le acerca al Santuario de Konpira, situado en la ladera superior del volcán, en el que es el punto más elevado de toda la isla de Aogashima. Pasar por ese punto le permitirá hacer una tirada de *Atención* de **dificultad 9** para darse cuenta de que algo sucede en el puerto artificial de la isla, o de los alrededores del mismo, pues ha es-

cuchado una especie de explosión. Si se queda un minuto no tardará en ver que sale algo de humo de esa zona, pero si se dirige directamente a la entrada del túnel (donde acaban las escaleras que suben hasta el Santuario de Konpira) no lo verá (aunque sí verá humo saliendo del túnel cuando llegue).

CHUI TOMITORI HATA

De todos los personajes Tomitori Hata es la que tendrá el inicio más normal y más común. Podrá darse cuenta de que todo anda muy tranquilo en la selva con la pertinente tirada en *Supervivencia*, pero no se dará cuenta de nada más ni se cruzará con nada más, al menos hasta que llegue al Helipuerto. Allí tiene que encargarse del relevo de personal en ausencia del capitán (que aún no ha llegado de su carrera matutina, cosa que es rara en él), y al llegar verá que no hay soldados vigilando y justo en ese momento se dará la explosión.

CHUI YUKIO KURITA

Kurita se despertará con una resaca horrible. Salvo que el jugador dijese lo contrario la noche anterior la pasó en el bar del pueblo y bebió más sake del que debería. Y sin duda más del que su cuerpo es capaz de soportar. Por ello despierta con un dolor de cabeza profundo pero como es algo que se le impone al jugador no le daremos negativos por ello. Que sea más algo a interpretar que a nivel de reglas. Y de hecho, una vez tenga el primer susto o encontronazo con los infectados o los clones vivos debería decirle que ya no tiene resaca.

Por lo demás, debería ir al Helipuerto a comprobar que todo ha ido bien y estar presente durante el relevo de personal, como es costumbre, lo que hará que esté presente durante la explosión en el Helipuerto.

COMIENZO ENCERRADO

Dependiendo de lo que suceda durante el primer acto es posible que el doctor Heim (y puede que incluso también Otomo) acabe encerrado en su habitación. Si es el caso los personajes que estén encerrados tendrán dos guardas frente a su puerta, y escucharán unos extraños ruidos en las puertas de sus habitaciones (uno de los guardas sufrirá una transformación y los otros, infectados pero que aún no se han vuelto violentos ni se han transformado le verán transformarse y le atacarán).

Sea como fuere, debería quedarle claro que algo extraño ha pasado fuera y que quizás quedarse ahí encerrado no es la mejor opción. Puedes hacer que uno de los soldados dispare al transformado, fallando, y que las balas perdidas impacten en la

Shima no Henkō

puerta de Heim (inutilizando el mecanismo de la cerradura de ésta), para justificar que escape con facilidad. O puedes pedirle alguna que otra tirada para que escape.

Cuando salga encontrará varios guardas que han sido atacados por alguien con garras o algo similar. Por otro lado, si al jugador que lleva a Heim se le ocurre intentar sacar a Otomo (las llaves mágicas de sus habitaciones las tienen los guardas que hay en el suelo) verá que éste se ha transformado ya, y será atacado. Y es que en esta clase de historias ninguna buena acción suele quedar sin su justo castigo.



INCENDIO EN EL PUERTO

Este evento puede ser detectado por el Taii Mitsuo Abe mientras hace su carrera matutina y pasa por el Santuario de Kompiler, pero si no es el caso puede activarse en cualquier momento en que uno o varios jugadores decidan acercarse al puerto para ver si pueden usarlo para huir de la isla (algo que por otro lado, no deberían hacer para no expandir el virus).

Si el capitán lo descubre y se acerca se encontrará con que el evento acaba de suceder, por lo que aún habrá cosas ardiendo y alguna persona podría haber gimiendo moribunda. Sin embargo si los jugadores deciden acudir más tarde aunque lo encontrarán todo ya apagado y no habrá nadie moribundo ya se encontrarán en el puerto a uno de los clones acompañado de varios infectados (salvo que a ti te interese hacer que el clon aparezca en otro lado).

Lo que ha pasado aquí es bien sencillo. Uno de los infectados tenía un material inflamable en contacto con oxígeno en las manos cuando el virus se ha activado en él y ha perdido toda la razón. En esto que lo que llevaba ha caído y el propio infectado se ha impregnado de un líquido viscoso que ha prendido en llamas. Éste ha comenzado a moverse ardiendo, reaccionando más como un animal que como una persona, y no ha tardado en expandir el incendio. Las otras dos personas que estaban en el puerto (burócratas haciendo inventario) han acudido a apagarle, pero en su estado salvaje no solo ha impedido que le apagasen, sino que ha conseguido que ellos prendiesen también. Para ese momento el fuego ha llegado al combustible que hay almacenado y se han producido las explosiones que ha escuchado Mitsuo Abe. Para cuando llegue, si es que acude, no hay nadie con vida, pero aún hay material ardiendo aquí y allá. Puedes leer o parafrasear este texto:

Cuando te acercas a la boca del túnel solo tus instintos te dicen que algo anda mal, pero cuando llegas a la primera curva ya huele todo a quemado y empieza a haber algo de humo. Un incendio en un túnel, menos mal que la zona de almacenes donde debe de haberse producido el incendio está cerca de una salida externa del túnel, que si no te habría sido imposible avanzar sin asfixiarte. Aún así el humo te quita visibilidad y te obliga a ir muy despacio.

Tirada de *Vigor* de **dificultad 11** para continuar llegados a este punto. Si la supera puede continuar, si falla le entra un ataque de tos y tiene que salir del túnel, aunque nada le impide intentarlo tras unos minutos de recuperarse al aire libre. Cuando la supere continua leyendo o parafraseando:

El humo te dificulta el movimiento, pero no impide que al final llegues a la que claramente ha sido la zona donde más ha afectado el incendio. Aún hay muebles quemados, puertas caídas de sus goznes convertidas en poco más que carbón, instrumental tecnológico derretido, y tres cadáveres calcinados en el suelo. Que todo esto sean almacenes subterráneos con pocas salidas y entradas de aire debería haber ayudado a que cualquier incendio se hubiese contenido, pero parece que alguien se ha movido de un lado para otro, quizás en un ataque de pánico, y ha extendido el daño.

Si por lo que sea algún personaje no militar ha acompañado al capitán debe hacer una *Tirada de Estrés* de **dificultad 9** que proporciona **5 Puntos de Estrés + el Grado de Fracaso** de la tirada en caso de ser fallada. Los militares deben superar una *Tirada de Estrés* de **dificultad 7** que proporciona **3 Puntos de Estrés + el Grado de Fracaso** de la tirada en caso de ser fallada.

Si se llega al poco de la explosión una tirada de *Atención* de **dificultad 9** permite hacerse una idea de lo que ha pasado: que de alguna forma una persona se ha prendido fuego, y los otros dos que han ido a socorrerle se han quemado también, quizás porque el fuego ha alcanzado el combustible de barco que se almacenaba para casos de emergencia, y se han producido explosiones de considerable potencia.

No hay ningún barco en el puerto. En los almacenes había principalmente material para uso en el laboratorio, pero también hay comida, ropas militares y de trabajadores imperiales de repuesto, y otros materiales de similar índole. Como se ha indicado, todos los almacenes son subterráneos y el puerto apenas es un enorme espolón de hormigón que se aleja de la isla.

OTRAS VISITAS AL PUERTO

Es posible que el capitán no acuda al ver la explosión sino que vaya a por más compañeros para ver qué ha pasado y como al volver se encontrará con otros problemas, una cosa lleve a la otra y tarden en visitar el puerto. Si es el caso, cuando lleguen se encontrarán con una buena sorpresa, y es que aquí tomarán residencia uno de los clones y un grupo de infectados (tantos como jugadores acudan) controlados por el deforme clon.

Su intención es atrapar a quienquiera que intente usar el puerto para escapar de la isla. Se ocultarán en los almacenes laterales y se abalanzarán sobre todos los que pasen, si son infectados el clon los añadirá a sus seguidores o los absorberá si tiene heridas. Si son humanos los matará, especialmente si es alguno de los dos doctores que le practicaron autopsia.

EXPLOSIÓN EN EL HELIPUERTO

Si el Taii Mitsuo Abe acude a ver qué ha sido la explosión que ha escuchado en el puerto recomendamos jugar esta escena mientras él se haya en los túneles, quizás incluso intercalándola. Pero si no es el caso, el capitán Abe se encontrará con la explosión en el helipuerto poco después de haber escuchado una explosión en el puerto.

Debido a que la explosión del helipuerto se escucha en buena parte de la isla, quizás quieras hacer primero la entrada de los científicos al laboratorio, pasar a la escena del helipuerto, y tras la explosión decirles a los que están en el laboratorio que escuchan un gran estruendo. De hecho, el único que no se enterará en toda la isla de la explosión es el Taii Mitsuo Abe si se haya en el túnel que lleva al puerto.

Pero esta explosión tendrá un efecto secundario, pues el reflejo biológico que supondrá para los que la escuchen será tan fuerte que en todos los infectados provocará que la infección tome el control y se vuelvan salvajes, y muchos de ellos empezarán a sufrir cambios físicos (como se ha indicado en la descripción de la infección desde protuberancias

óseas reforzando articulaciones a trozos de hueso que perfectamente podrían usarse como arma).

Te recomendamos que uses esta escena para establecer un combate simultáneo en distintas localizaciones. Si el capitán está explorando el puerto, donde no hay nadie, no podrás meterle en combate, pero si no ha ido al puerto, sino que ha vuelto a su casa (recuerda que iba corriendo con un chándal, y quizás quiere cambiarse) o al helipuerto (para ordenar a alguno de sus hombres que vayan a ver qué ha podido pasar) puede aparecer corriendo en el segundo turno de combate (o cuando consideres conveniente).

LLEGADA AL EDIFICIO DE OFICINAS

Esta escena está pensada específicamente para Shiroji Ito, que será el primer jugador en entrar en la zona de oficinas burocráticas, aunque dependiendo de qué haya sucedido puede que le acompañe algún otro jugador. Lo ideal es que llegue un poco antes que los militares, y que como no es militar no se dé cuenta de la ausencia de guardas que los militares notarán (ver más abajo).

Al entrar se encontrará con que apenas hay personal. De las 4 personas que deberían estar en ese momento en la sala principal de las oficinas solo hay un *asistente sénior del ayudante principal*, un burócrata de cargo menor que técnicamente es el equivalente al chico de los cafés. Pero además, parece encontrarse en muy mal estado, con la piel pálida. Si se le pregunta por la gente que falta dirá que varios han llamado diciendo que no se encuentran nada bien y que no iban a acudir al trabajo, o que se iban a retrasar un poco. Si le preguntan cómo se encuentra dirá que se encuentra mal, que está mareado y que le duele tanto el estómago como las articulaciones, “me siento como si estuviese incubando una gripe de las gordas” podría ser lo último que dijese antes de que se escuche de fondo una explosión y el joven se abalance como un poseso sobre Ito.

Si sobrevive al ataque, Ito deberá hacer una *Tirada de Estrés* de **dificultad 9** que proporciona **3 Puntos de Estrés + el Grado de Fracaso** de la tirada en caso de ser fallada.

LLEGADA AL HELIPUERTO

Como mínimo la Chūi Tomitori Hata será la que entrará en el edificio de oficiales, aunque si en la partida hay 6 jugadores es muy probable que también le acompañe el Chūi Yukio Kurita (pese a su resaca).

Shima no Henkō

En cuanto lleguen a la explanada en la que se encuentra el edificio de oficinas, los dos edificios de los militares y el hangar se darán cuenta de que algo anda mal. En la entrada del hangar debería haber un guarda, mientras que en la entrada del edificio que llaman el polvorín debería haber otro. En ninguno de los dos se ve a nadie.

Si alguno se acerca al hangar pide que haga una tirada de *Atención* contra **dificultad 7**, si la supera escuchará claramente que alguien dentro del hangar pregunta “¿Quién anda ahí?”, pero no dirigiéndose al exterior, sino al interior del hangar. “¿Yataka, eres tu?”. Diles a los jugadores que Yataka es el soldado que debería estar ahora de guarda en el hangar, así que quien pregunta debe ser el soldado de guarda en el polvorín. Pero antes de que puedan hacer nada escucharán un “Quietto”, ruido de combate, disparos y una explosión cuya onda expansiva les tirará al suelo.

Si te dicen que corren pueden incluso llegar a ver qué sucede, que es como una “cosa que anteriormente fue Yataka” salta sobre el soldado que estaba preguntando y éste dispara, con tan mala suerte que le da al armamento del helicóptero, provocando una explosión en cadena de considerable fuerza. Tanto Yataka como el soldado mueren en el acto.

Si los jugadores te han dicho que corrían estarán cerca y lo habrán visto todo, por lo que tendrán que hacer una tirada de *Esquivar* de **dificultad 9** para no sufrir un daño de 10 PV. Además, ver esta escena requiere superar una *Tirada de Estrés* de **dificultad 9** que proporciona **5 Puntos de Estrés + el Grado de Fracaso** de la tirada en caso de ser fallada.

Sea como fuere, esa explosión ha matado al soldado que había en el hangar que se había transformado, ha destruido por completo el motor del helicóptero y ha causado un bonito boquete en el hangar, pero los jugadores tendrán problemas más inmediatos porque del edificio de oficiales saldrá un soldado transformado, y de la zona de recreo del polvorín saldrán 3 soldados completamente desquiciados.

Lo ideal es que este combate fuese simultáneo con el del edificio de oficinas que ya hemos comentado y con el ataque a los científicos en el laboratorio, para mayor efecto narrativo.

Cuando acabe el combate es un buen momento para que sus personajes se den cuenta de que el helicóptero ha sido destruido más allá de lo reparable.

CLONES DESAPARECIDOS Y GENTE MUTADA

Cuando los científicos lleguen al laboratorio se encontrarán con la primera sorpresa, y es que pese a que debería haber cerca de 30 personas en el laboratorio, en todo el edificio solo podrán encontrar a 10 personas, todos ellos trabajadores de otros proyectos genéticos no relacionados directamente con el de clonación. Si le preguntan a alguna de estas personas la gran mayoría les dirá “que pensaban que el experimento de clonación había sido un éxito y que la gente estaba de resaca”, aunque siempre habrá alguno que otro que habrá entrado con los cascos puestos.

Recuerda que esas 10 personas están todos infectados, y en cualquier momento puedes hacer que se vuelvan locos y usarlos para atacar a los jugadores. Aunque en realidad te interesa como mínimo esperar a que los jugadores visiten la zona de los clones. Como es posible que se queden un rato investigando en los laboratorios, ése sí será un buen momento para que les ataque alguno de los infectados, idealmente (y tal como hemos indicado) tras que escuchen un estruendo fuerte de fondo que parece una explosión.

CLONES DESAPARECIDOS

En cuanto los jugadores entren en el laboratorio donde dejaron los clones (y es posible que vengan aquí antes de hablar con el resto de gente del edificio) verán una escena de caos total. Para empezar los tres clones han desaparecido, en la habitación hay claros signos de forcejeo y tanto el suelo como algunos muebles están cubiertos de un extraño líquido viscoso (lo que queda de los cuerpos que han sido consumidos por los clones).

INVESTIGANDO CÓMO HAN ESCAPADO LOS CLONES

Las mamparas de seguridad han sido bajadas desde el exterior. Una tirada de *Computadora* de **dificultad 9** les dirá que las medidas de seguridad han sido anuladas por uno de los científicos que supuestamente estaban controlando los experimentos (de los que por cierto, no encuentran a nadie). Si en la misma tirada superan una **dificultad de 11** encontrarán una grabación en la que se ve lo sucedido (esto se puede encontrar más tarde también repitiendo la tirada y obteniendo un 11).

Lee o parafrasea el siguiente párrafo a los jugadores:

Examinando las grabaciones de seguridad veis que a primera hora de la mañana algo sucede con los clones, pues empiezan a mostrar signos de vida a nivel microscópico. Los científicos que hay en la habitación se emocionan visiblemente y se dedican activamente a mirar qué sucede con los cuerpos. La actividad aumenta de manera exponencial hasta que de repente ya no se produce a nivel microscópico, sino que uno de los clones comienza a moverse. De repente el segundo también se mueve, y apenas unos segundos después el tercer clon comienza a erguirse en la cámara en la que se halla. Uno de los científicos va a coger el comunicador, previsiblemente para llamar a algún superior, pero su mano se detiene a mitad camino. De repente los tres científicos comienzan a actuar al unísono y dan inicio a los procedimientos que abrirán las cámaras en las que están los clones. Antes de que os deis cuenta de qué está sucediendo los tres clones salen tambaleándose de las cámaras. Sus cuerpos parecen estar incompletos, como si fuesen burlas de lo que un ser humano debería ser, pero sin llegar a serlo por completo. Uno de los científicos, el más cercano a uno de los clones, extiende la mano, y comienza a ser absorbido por el clon al que ha tocado. Su cara se desencaja en una horrible mueca de dolor, pero de su garganta no sale sonido alguno, lo que hace, si cabe, aún más terrorífica la escena. Su cuerpo es absorbido por el clon, y aunque buena parte de la sustancia pasa a reforzar el cuerpo inacabado de la criatura que ha consumido a vuestro compañero (que ahora parece más humano que antes y más inhumano al mismo tiempo) hay restos de su cuerpo que caen al suelo convertidos en un extraño líquido viscoso. Los otros científicos que hay en la habitación no tardan en sufrir el mismo destino, y los tres monstruos, ya moviéndose mucho más rápido, salen de la misma.

Todos aquellos que perciban esta escena deben hacer una *Tirada de Estrés* de **difficultad 9** que proporciona **7 Puntos de Estrés + el Grado de Fracaso** de la tirada en caso de ser fallada. Además, esta tirada *usará la columna de Efectos Psicológicos*.

INVESTIGANDO LAS ÚLTIMAS MEDICIONES DE LAS CÁMARAS

Si han descubierto la grabación anterior habrán visto que los sensores de las cámaras en las que estaban los clones han grabado hasta el último momento en que fueron abiertas, así que pueden intentar ver qué es lo que pueden averiguar con la información de dichos sensores. Esto también se les puede ocurrir de manera independiente a ellos, pero es más probable que se les ocurra mirarlo si encuentran la grabación.

Si los personajes superan una tirada de *Ciencia (Química)* o *Ciencia (Genética)* de **difficultad 11** averiguarán que al parecer las criaturas no estaban muertas, sino en una especie de letargo y que llegado a cierto momento algo ha pasado que ha producido que los tres cuerpos se despertasen de los letargos casi al mismo tiempo. Los cuerpos entonces han comenzado a curarse de las incisiones producidas por vuestras pruebas y autopsias a una velocidad inhumana. Pero los cuerpos de los tres clones eran incompletos, y no podían seguir vivos por mucho rato, o por lo menos eso se desprende de las lecturas. En ese momento algo ha sucedido que ha requerido un gran esfuerzo en los cuerpos, pero poco después se han abierto las cámaras y han podido salir, quedando fuera del alcance de los sensores. Si en la tirada se supera una **difficultad de 13** además de lo mencionado detectarán que hay alguna clase de partícula extraña en los clones y de hecho su concentración aumenta de manera considerable en las cámaras donde se hayan cuando se da el gran esfuerzo en los cuerpos antes de que los científicos abran las cámaras (esto es, cuando están controlando mentalmente a los infectados).

INVESTIGANDO EL LÍQUIDO VISCOSO

El líquido viscoso que queda cuando uno de los tres Clones absorbe a un infectado (sea del tipo que sea) es en realidad otro lugar donde el virus es capaz de sobrevivir fuera del cuerpo de un ser humano, así que investigarlo es fundamental, aunque al principio no tienen porqué ser conscientes de lo que han encontrado.

Shima no Henkō

Si los personajes superan una tirada de *Ciencia (Química)* o *Ciencia (Genética)* de **dificultad 11** averiguarán que la sustancia contiene ADN humano y una versión altamente mutada del elemento químico que se introdujo originalmente para sabotear el producto (eso si han descubierto dicho elemento, si no diles que hay un elemento químico que no conocen). De hecho, esa versión se parece enormemente a una mezcla extraña entre el ADN sintético de los clones que estaban intentando crear junto con el elemento químico que produjo el sabotaje. **Si obtienen un resultado de 13** en la tirada sabrán que el ADN humano pertenece a los tres científicos que estaban en la habitación cuando pasó todo, y tendrán muy claro que lo otro que hay es ADN de las 3 criaturas, que es claramente diferente entre sí.

REUNIENDO A LOS PERSONAJES

Llegado a este punto muchos directores querrán reunir a los personajes, aunque solo sea porque así tendrán más posibilidades de supervivencia. La realidad es que nosotros pensamos que este módulo debería acabar mal, y que si no se reúnen es más fácil que mueran todos y las autoridades japonesas acaben volando la isla. Pero entendemos que no todos los Djs tendrán ganas de hacer de este módulo una tumba, y querrán que alguno de sus jugadores, si no todos sobrevivan, y eso es más sencillo si están juntos.

A tal efecto, reunir a algunos personajes es sencillo. Shiroji Ito está en un edificio de oficinas junto a la explanada del Helipuerto donde están Tomitori Hata y Yukio Kurita, por lo que es muy sencillo que se vean a través de una ventana o se escuchen combatiendo. Los personajes científicos (Akane Asamiya y Wilmer Heim) escucharán la explosión, así que pueden salir. Pero por un lado ellos tienen sus propios problemas (les habrá atacado alguien, y no son precisamente combatientes) y por el otro están en los laboratorios, que está lo bastante lejos como para que no hayan escuchado los otros combates. Es más sencillo que al burócrata y al militar se les ocurra acercarse al centro de investigación genética a ver si encuentran a alguien que les explique qué es lo que han visto.

El que más costará reunir es Mitsuo Abe si ha bajado al puerto (si no lo más probable es que esté ya con los otros soldados), al que deberías hacer que tuviese algún encuentro si no se ha enfrentado a nada. Es con diferencia el personaje más preparado para resistir a los enemigos desarmado, así que le puedes incluso mandar un par de enemigos contra él solo.

CUESTIONES DE MANDO

Una de las cosas interesantes de la partida es ver quién asumirá el mando. El mando civil es de Shiroji Ito, y aunque éste debería prestar atención a las recomendaciones del Taii Mitsuo Abe, en última instancia las decisiones las toma él. Otra cosa es que decida que ésta es una situación militar y que sea el Taii quien mande. Y luego hay que tener en cuenta que algún personaje ha podido fallar tiradas de estrés y quizás Ito u Abe no están para liderar, en tal caso el mando pasaría inmediatamente a Tomitori Hata, y si éste no puede asumirlo o muere a Kurita. Todos los personajes salvo Wilmer Heim deberían estar inclinados a obedecer al líder que corresponda incluso si algo grave les hace poner en duda su juicio o capacidades como parte de su educación japonesa imperial.

EQUIPÁNDOSE

En el edificio llamado “polvorín” por los militares hay armamento de sobra para equipar a todo el grupo. Considera a efectos prácticos que pueden encontrar cualquier arma de fabricación japonesa de NT 7 (e incluso puede que haya armas de fabricación japonesa de NT 6); a efectos prácticos hay lo que necesiten o deseen. Asimismo hay equipo de comunicaciones, medicina y seguridad y vigilancia de NT 7 en abundancia (1d6 piezas de cualquier cosa que busquen de las secciones correspondientes en el manual).

COMUNICADO DEL EXTERIOR

En algún momento querrán hablar con el exterior. Esto pueden hacerlo con una radio de NT 7 que conecten a la red japonesa de comunicaciones (tirada de *Comunicaciones* contra **dificultad 9**), desde el edificio de Oficiales (donde hay una habitación de comunicaciones) y desde el edificio de oficinas (donde hay un sistema de comunicación directa encriptada de alta seguridad con la autoridad imperial).

La comunicación debe realizarla la persona al mando de la situación, tal como se ha indicado en la sección anterior. Sea como sea, cuando llame la autoridad imperial ya sabe que hay una emergencia en la isla. De hecho, los agentes de la Tokobetsu Koto Keiatsu (sección de la Kempeitai dedicada al espionaje interno) saben desde hace horas lo que está sucediendo y lo han estado monitorizando de manera remota. A quienquiera que llame le harán esperar hasta que le pasen con **Hashida Sanetomi**, actual jefe de la Kempeitai, lo que debería ponerle en aviso de lo importante del asunto. Éste le dirá:

Estamos al tanto de su situación. Lamentamos decirles que por lo que hemos podido observar se enfrentan a una especie de amenaza vírica de especial virulencia, así que no podemos permitir que nada salga de la isla. Estamos preparando una solución nuclear para acabar con la amenaza, pero no se pondrá en marcha hasta dentro de 36 horas, así que disponen de ese tiempo para encontrar algo de información sobre lo que ha pasado que haga que salvar sus vidas merezca la pena ante el riesgo que supondrá. Lo ideal es que encuentren algún antídoto al virus o arma biológica que se ha desatado sobre la isla, por si vuelve a desatarse. Si lo logran antes de las 36 horas retrasaré el ataque y procederemos a rescatarlos. Si no lo logran, serán destruidos con la isla.

Recomendamos que justo tras esa comunicación se produzca, si no se ha producido ya, la escena Primer encuentro con un Clon, para que con lo que vean en ese combate y lo que saben los personajes científicos puedan orientar la investigación.

Si en el futuro quieren comunicarse con el exterior los métodos serán los mismos, pero salvo que llamen y digan que tienen un antídoto no obtendrán respuesta. Y en ese caso lo primero será una voz diciendo que envíen las pruebas, y solo tras unos 20 minutos recibirán las instrucciones para ser evacuados, pasa al apartado Rescatados en el Tercer Acto.

Si el DJ quiere alargar la partida una cosa que puede hacer es que los científicos no tarden en descubrir que la infección tiene una vida muy corta fuera de un cuerpo infectado, por lo que no hay problema en que se infecte a otras poblaciones mientras nadie salga de la isla. Podrían usar esto para convencer a Sanetomi de que se establezca cuarentena en la isla para darles a ellos más tiempo con la seguridad de que la enfermedad no afectará a otras islas pues no puede llegar por sí mismo.

PRIMER ENCUENTRO CON UN CLON

Este evento está pensado para que tenga lugar justo después de contactar con el exterior. Su objetivo es múltiple: les permite a los jugadores descubrir la relación entre los clones y los infectados (lo que sin duda ayuda a orientar la investigación), les permite medir las fuerzas con uno de sus enemigos en un terreno en el que, si lo han preparado un poco, tendrán algo de posición defensiva (y es que en el resto de situaciones será al revés, serán los clones los que estarán defendiéndose de ellos) y aunque no lo sepan les permite hacerse con una de las tres cosas que necesitan para fabricar el antídoto.

Así pues, en algún momento les atacará un clon acompañado de tantos infectados como jugadores tengas (si no quieres que sea muy duro, haz que solo 2 de esos infectados sean militares, los otros que sean todos civiles; si quieres que sea duro, haz que sean todos soldados). Describe a los infectados que acompañan al clon como que tienen una actitud muy distinta de los otros que han visto, menos salvaje, como si tuviesen un objetivo claro, pero igualmente con unas miradas anómalas, casi vacías de contenido.

En el combate deberían ver cómo el clon absorbe a uno (o a dos, según prefieras) de los infectados, y crece y cambia al hacerlo. Por otro lado, cada vez que alguien le cause un PV o más al clon con un ataque haz que los jugadores tiren *Atención* contra **dificultad 9**; si la superan se darán cuenta de que durante una milésima de segundo la actitud de los infectados que le acompañan ha cambiado. Si nadie razona que el clon controla a los infectados podrán darse cuenta de una forma más, y es si el clon muere y aún quedan infectados, ya que estos cambiarán inmediatamente su actitud y se volverán completamente ferales, huyendo si ven que los jugadores tienen más potencia de fuego o simplemente son más que ellos.

Esto debería hacer que los personajes científicos se den cuenta de que hay una relación entre los clones y la infección (por si lo no sabían ya, díles que sus personajes tras lo que han visto lo tienen claro). Y que se pongan a investigarlo.

Shima no Henkō

INVESTIGANDO LA INFECCIÓN

Una de las primeras cosas que deberían haber deducido es que ellos son de alguna forma inmunes a lo que ha afectado al resto, o simplemente no han desarrollado aún los síntomas.

Averiguar si ellos están infectados es fácil, pues a estas alturas aunque no hayan detectado exactamente el virus mutante y no lo hayan aislado saben algunos de los marcadores que tiene y pueden comprobar si ellos lo tienen o no. Una tirada de *Ciencia (Química)* o *Ciencia (Genética)* de **dificultad 11** analizando su material genético les dirá que ninguno de ellos está infectado, pero a la vez todos son portadores. Cada una de las tiradas requiere que un científico dedique **60 minutos - Grado de Éxito x10 en minutos**.

Para saber el porqué son portadores sin estar infectados es necesario identificar correctamente la infección mutante y cuando vean que son inmunes usarla para intentar desarrollar un antídoto.

ENCONTRANDO UN ANTÍDOTO

Tomando muestras genéticas de diversos infectados que estén moribundos (seguro que no los han matado a todos, y algunos cuerpos tardan en morir) y del clon, pueden hacer las siguientes tiradas.

Cada una de las tiradas requiere que un científico dedique **200 minutos - Grado de Éxito x10 en minutos**. Se pueden hacer las dos pruebas a la vez.

Por un lado los personajes deben superar una tirada de *Ciencia (Química)* o *Ciencia (Genética)* de **dificultad 11** analizando el material genético del clon y por otro lado deben superar una tirada de *Ciencia (Medicina)* o *Ciencia (Genética)* de **dificultad 13** analizando el material genético de los infectados. Tras esto, y al comparar los resultados obtenidos conseguirán identificar exactamente el virus mutante que ha cambiado a la población de la isla y ha reanimado a los clones. De hecho, el virus mutante se coció en el interior de los clones cuando eran creados (ver ¿Diseño o accidente? más adelante respecto a si es intencionado o no).

Si consiguen material genético de los tres clones (pues de alguna forma el virus tiene tres cepas prácticamente idénticas pero distintas) y usando los anticuerpos que ellos poseen se podría crear un antídoto.

CREANDO EL ANTÍDOTO

Si consiguen material genético de los tres clones crear el antídoto requiere superar una tirada de *Ciencia (Química)* de **dificultad 13** y una tirada de *Ciencia (Genética)* de **dificultad 13**. Tras **120 minutos - Grado de Éxito x30 en minutos** tendrán el antídoto hecho, y las pruebas que enviar a su superior para que acceda a rescatarles.



LOS OTROS CLONES

Como ya se ha indicado uno de los otros clones está en el puerto aunque puedes moverlo a otra localización si así te interesa. Nosotros a continuación proporcionamos varias localizaciones en las que se puede colocar al otro clon, o a los dos, si decides cambiar de sitio al del puerto.

Las localizaciones están organizadas de menor peligro a mayor peligro, en virtud a que en cada localización que se presenta el clon tendrá acceso a más infectados que en la anterior, lo que le vuelve más peligroso, no solo por los mayores números, sino por los aumentos que él obtiene por consumir a esos infectados.

ENCONTRAR LOS CLONES

Si los jugadores no te dicen, “vamos a tal sitio” y resulta que ahí es donde está el clon, cuenta que cada visita a un sitio u otro de la isla buscando a un clon implica como mínimo un par de horas y la posibilidad de un encuentro con infectados (por ejemplo sacando un 10 o + en 2d6).

Sé cruel con el tiempo. Tienen 36 horas, que con los márgenes de tiempo que hemos dado en el fondo tienen de sobra, pero ellos no lo saben, así que sufran viendo cómo pasa el tiempo y no encuentran nada, son interrumpidos por un ataque, etc...

BAÑOS TERMALES

Si decides que ésta es una buena localización para que se encuentre uno de los clones ten en cuenta que éste solo dispondrá de los infectados que haya traído consigo (un máximo de 4, nosotros recomendamos que de tipo soldado, pero si quieres que sea fácil haz que sean infectados civiles). La localización es sin duda muy interesante para tener un combate, y puedes usar los baños termales para que el clon le tienda una emboscada a los jugadores.

TEMPLO DE TODAISHO

En el Templo de Todaisho hay solo 4 monjes, por lo que un clon que acuda aquí tendrá acceso a como máximo 8 infectados (los 4 monjes y 4 soldados que acompañen al clon, infectados del turno de noche a los que ha controlado). La localización es sin duda particular para un combate, y aunque estén luchando contra aberraciones a más de un jugador le debería dar reparo combatir en un templo.

POBLADO DE OTOMBU

Si decides meter a un Clon en el poblado es porque realmente quieres causarles problemas a los jugadores. Y muy bien que nos parece. De hecho, esta es nuestra recomendación por defecto si es un grupo de seis jugadores. En el poblado viven 22 personas, lo que junto a los 4 infectados que le acompañan hace un total de 26 enemigos (solo 4 de ellos soldados) más el clon. Todo un desafío que debería llevarse a algún jugador por delante.

VIVIENDAS (7)

Y esta es la opción a elegir si quieres matar a todos tus jugadores, el edificio de viviendas del Centro de Investigación Genética. Porque te habrás dado cuenta de que la isla está un poco vacía para la cantidad de gente que hay. Es decir, hay enemigos por aquí y por allá, pero en la isla vive más gente. Bien, es que la mayoría estaba en casa cuando han sufrido el cambio. Y especialmente la mayoría de militares. Los clones se habrán acercado, habrán controlado a varios y se los habrán llevado, pero el grueso de infectados está en el edificio de viviendas y si un clon se acerca a éste y se hace fuerte en él, conseguir una copia de su material genético será especialmente difícil.

Y de hecho, si a los jugadores se les ocurre venir por aquí para algo, sé cruel. Exageradamente cruel. Tanto en las descripciones de sus amigos deformes y mutados convertidos en salvajes incapaces de abrir una puerta y que solo piensan en comer carne humana, como en la cantidad de enemigos que les ataque a la vez.

Shima no Henkō

¿DISEÑO O ACCIDENTE?

Esto que está pasando... ¿es así por diseño de los sabotadores o es un accidente?

Eso es algo que no respondemos y que dejamos por completo a la voluntad del DJ, y la realidad es que es algo que puede afectar mucho a Heim, que si averigua que esto es intencionado se sentirá traicionado en su traición. Y por otro lado ese mismo elemento narrativo puede servir como redención a Heim si los otros descubren que es el sabotador, pero a la vez descubren que él ha sido engañado y no es culpable de lo que está pasando.

OTROS ENCUENTROS EN LA ISLA

Aparte de estos puede haber muchos encuentros en la isla. Un grupo de civiles infectados es lo más débil que pueden encontrar y un grupo de militares transformados lo más peligroso. Pero sean lo que sean si no llevan un clon no solo no actuarán de manera coordinada, sino que deberán demostrar que actúan de manera desorganizada y caótica, sin seguir ninguna lógica de combate y dejando a un enemigo que está herido para ir a atacar a otro en lugar de rematarlo, o concentrarse todos en un enemigo que está casi muerto dejando que los que están vivos acaben con ellos.

Como se ha indicado, por cada dos horas que se ande por la isla lanza 2d6 y con un resultado de 10 o más tendrán un encuentro. Si solo pasan una hora andando por la isla la posibilidad de encuentro es con un 11 o + y cualquier movimiento corto de un edificio a otro o similar tiene una posibilidad de encuentro de un 12 en 2d6.



Tercer Acto

Si han conseguido el antídoto pasa a la sección Rescatados. Si no lo han hecho describe cómo la isla en la que se encuentran es purificada por el fuego nuclear, eliminando todo lo que en ella había, toda su belleza y toda su muerte. Y con ella los jugadores, que ven cómo su piel arde milésimas de segundo antes de dejar de existir.

RESCATADOS

Si consiguen el antídoto y lo envían a sus superiores estos procederán a rescatarles. Les dirán que acudan al helipuerto, donde les lanzarán unos trajes de aislamiento biológico (con soporte artificial) y un par de helicópteros se los llevarán enganchados para sumergirlos en un enorme tanque de desinfectante industrial que se ha habilitado a tal efecto en un barco que está cerca de la isla. Mientras los helicópteros les llevan al barco y les sueltan en el tanque podrán ver cómo a lo lejos la isla de Aogashima explota en exuberante fuego nuclear.

RECOMPENSAS

El mero hecho de sobrevivir a esta aventura debería ser bastante recompensa, pero como a los jugadores les gustan estas cosas, vamos a ser generosos...

PUNTOS DE EXPERIENCIA

- 1 Punto de Experiencia por cada clon del que se consiga material genético.
- 2 Puntos de Experiencia por escapar de la isla.

DESTINO

- 1 Punto de Destino por sobrevivir a la partida.
- 1 Punto de Destino para el saboteador si no le entregan (da igual que le descubran).
- 1 Punto de Destino si entregan al saboteador.

HELICÓPTERO DE TRANSPORTE DE TROPAS FOCKE NH90	TIPO DE VEHÍCULO	NACIONALIDAD	AUTONOMÍA	CARGA ESTORBO	COSTE (Cr.)
	Aeronave	Japón, Tercer Reich	640	100	184.000
BLINDAJE	MANIOBRABILIDAD	SENSORES	VEL	VEL MÁXIMA	TRIPULANTES
3	3	0	80	320	2
ESCALA	MODIFICADOR AL DAÑO	RD	MULTIPLICADOR DEL ALCANCE	MODIFICADOR A DIFICULTAD DE IMPACTARLE DESDE ESCALA 0	PASAJEROS
6	6	6	x1	-3	20
ABOLLADO	DAÑADO	GRAVEMENTE DAÑADO	INMOVILIZADO	DESTRUIDO	SISTEMAS
9	7	5	3	3	Piloto y Artillero
ARMA	DAÑO	ALCANCE (M/KM/KM)	CdF	ÁREA	MONTADA O PESADA
Suitomo 99G (x2)	6	5/500/800	20A	-	Pesada
Cañón Automático de 25 mm	12	80 / 2km / 3km	3S , 4R	1	Montada

Apéndices



PERSONAJES PREGENERADOS

Estos son los personajes pregenerados que recomendamos usar en la partida, aunque no es necesario usarlos todos, y los personajes que recomendamos usar dependerán de la cantidad de jugadores:

- **3 jugadores:** 1 militar (Taii Mitsuo Abe), 1 burócrata (Shiroji Ito) y 1 científico (Dra. Asamiya).
- **4 jugadores:** 2 militares (Taii Mitsuo Abe + Chūi Tomitori Hata), 1 burócrata (Shiroji Ito) y 1 científico (Dra. Asamiya).
- **5 jugadores:** 2 militares (Taii Mitsuo Abe + Chūi Tomitori Hata), 1 burócrata (Shiroji Ito) y 2 científicos (Asamiya + Heim).
- **6 jugadores:** 3 militares (Taii Mitsuo Abe + Chūi Tomitori Hata + Chūi Yukio Kurita), 1 burócrata (Shiroji Ito) y 2 científicos (Asamiya + Heim).

El Director de Juego puede querer cambiar los personajes pregenerados a usar si quiere hacer una partida más heroica (o simplemente con más combate) pero tiene entre 3 y 5 jugadores:

- **3 jugadores:** 2 militares (Taii Mitsuo Abe + Chūi Tomitori Hata) y 1 científico (Dra. Asamiya).
- **4 jugadores:** 3 militares (Taii Mitsuo Abe + Chūi Tomitori Hata + Chūi Yukio Kurita) y 1 científico (Dra. Asamiya).
- **5 jugadores:** 3 militares (Taii Mitsuo Abe + Chūi Tomitori Hata + Chūi Yukio Kurita) y 2 científicos (Asamiya + Heim).

ADMINISTRADOR IMPERIAL SHIROJI ITO

El Administrador Imperial Shiroji Ito es un ferviente creyente en la divinidad del Emperador y un defensor del Shintaisei. Entró voluntariamente de joven en el Taisei Yokusankai y ha ascendido de rango en la estructura imperial a lo largo de los años de forma lenta pero segura. Y para sus 43 años ser ya el director de una base tan importante para el Imperio como la base de Aogashima es todo un logro. Aunque realmente el puesto se debe más a su fanatismo que a su capacidad, no por falta de capacidad, sino por exceso de fanatismo.

Ito es un tipo que puede parecer gris, al menos al observador externo. No tiene familia, ni intención de tenerla, es un burócrata dedicado a su trabajo y a la fe imperial, poco más. Pero en realidad es un hombre que aprecia mucho más el conocimiento que la compañía humana (y eso que es hábil en el trato con otros) y prefiere dedicarse a aprender y leer antes que a formar una familia.

Nombre (PD): Shiroji Ito (180)

Sexo / Edad / Altura / Peso: Masculino / 43 años / 1,67 m / 79 kg.

Humanidad (Estrés): 80 (10).

Destino (Aspectos): 3 (Fanático seguidor del Emperador, No le gusta la gente, Prefiere los libros).

Talentos: Doctorado en Leyes, Estratega, Rango 6 (Administrador Imperial).

Habilidades: Agilidad +2, Armas Cuerpo a Cuerpo +2, Atención +3, Averiguar Intenciones +2, Conducir Vehículos (Ligeros) 0, Computadora +2, Conocimiento (Arte) +1, Conocimiento (Historia) +1, Conocimiento (Leyes) +3, Conocimiento (Religión) +1, Engañar +2, Escalar 0, Esquivar +2, Etiqueta +2, Intimidar +1, Lenguaje (Japonés) +2, Lenguajes (Alemán) +1, Liderazgo +3, Montar +1, Pelea +1, Persuadir +1, Vigor +2, Voluntad +3.

ATRIBUTOS DE COMBATE:

- **INI:** +3
- **AC:** 7
- **MOV:** 3
- **RD Fatiga:** +1
- **Bono al Daño:** +1
- **Heridas:** 6 / 3 / 2 / 2 / 1
- **Fatiga:** 7 / 4 / 3 / 2 / 1

GENETICISTA JAPONESA AKANE ASAMIYA

Akane Asamiya es una de las mejores geneticistas de los que dispone el Imperio de Japón en el año 2020. Su padre es un conocido general y sus hermanos son oficiales del glorioso ejército imperial, lo que le facilitó dedicarse al que desde pequeña ha sido su sueño, poder crear auténticos bioroides. Es consciente de que eso es algo que le queda muy lejos, pero el camino empieza por dominar las técnicas de clonación acelerada que están intentando.

Nombre (PD): Akane Asamiya (170).

Sexo / Edad / Altura / Peso: Femenino / 34 años / 1,82 m / 70 kg.

Humanidad (Estrés): 70 (0).

Destino (Aspectos): 3 (Hija de samuráis / El Imperio solo triunfará si abraza la ciencia).

Talentos: Doctorado en Genética, Manitas.

Habilidades: Agilidad +3, Armas Cuerpo a Cuerpo +1, Atención +3, Averiguar Intenciones +3, Ciencia (Genética) +3, Ciencia (Química) +3, Ciencia (Forense) +2, Ciencia (Medicina) +2, Conducir Vehículos (Ligeros) 0, Disfraz +1, Electrónica +1, Engañar +1, Escalar 0, Esquivar +2, Etiqueta +2, Lenguajes (Japonés) +2, Mecánica +1, Pelea +1, Persuadir +2, Sigilo +1, Supervivencia +1, Vigor +3, Voluntad +2.

ATRIBUTOS DE COMBATE:

- **INI:** +4
- **AC:** 8
- **MOV:** 3
- **RD Fatiga:** +1
- **Bono al Daño:** +1
- **Heridas:** 7 / 4 / 3 / 2 / 1
- **Fatiga:** 6 / 3 / 2 / 2 / 1

GENETICISTA ALEMÁN WILMER HEIM

Wilmer Heim es un buen geneticista, no de los mejores que tienen ahora los alemanes (de hecho, Khain Whirths está más capacitado que él, al igual que los japoneses, pues no solo son muy buenos geneticistas, sino que son científicos más capaces) pero lo bastante bueno para estar en posición de ser sobornado por los americanos.

Y es que Wilmer lleva ya un tiempo trabajando como agente americano. Todo empezó porque simplemente no le gustan los nazis, pero las cantidades de dinero que ha ganado le han asegurado un futuro de multimillonario, y tras esta última misión podrá retirarse a vivir en territorio americano y disfrutar de todos los dólares que ha acumulado.

Y bueno, en realidad los japoneses casi le gustan tan poco como los nazis, así que no tiene problema en que su última misión sea acabar con un experimento entre ambos. Lo único que no le gusta es que el plan de huida es prácticamente inexistente, pues tiene que esperar que una semana después del sabotaje tiene un viaje planificado a Tokio, donde un operativo americano le sacará del país. Pero durante una semana debe mantener oculto que él ha sido el saboteador.

Nombre (PD): Wilmer Heim (166).

Sexo / Edad / Altura / Peso: Masculino / 40 años / 1,77 m / 90 kg.

Humanidad (Estrés): 70 (15).

Destino (Aspectos): 3 (Dinero antes que ideología / No me gustan los nazis / Saboteador de los Aliados).

Talentos: Doctorado en Genética, Esquiva Intuitiva.

Habilidades: Agilidad +3, Armas Cortas +2, Atención +3, Averiguar Intenciones +2, Ciencia (Genética) +3, Ciencia (Química) +2, Ciencia (Medicina) +2, Conducir Vehículos (Ligeros) 0, Delito +2, Engañar +3, Escalar +1, Esquivar +2, Etiqueta +1, Lenguajes (Alemán) +2, Lenguajes (Japonés) +2, Pelea +1, Persuadir +1, Sigilo +2, Supervivencia +1, Vigor +3, Voluntad +2.

ATRIBUTOS DE COMBATE:

- **INI:** +4
- **AC:** 8
- **MOV:** 3
- **RD Fatiga:** +1
- **Bono al Daño:** +1
- **Heridas:** 7 / 4 / 3 / 2 / 1
- **Fatiga:** 6 / 3 / 2 / 2 / 1

TAII MITSUO ABE

Todas las mañanas Mitsuo Abe sale a correr por ahí, como parte del entrenamiento al que se somete todos los días. Abe es una persona dedicada en cuerpo y alma al Bushido, y como tal es justo, benevolente, respetuoso, honesto y leal. Es una persona muy estoica que ha aceptado hace años la muerte como parte de su servicio de guerrero, y no le teme a nada. Es, además, un consumado guerrero, sea tanto cuerpo a cuerpo como con armas de fuego, y es probablemente el combatiente más peligroso de toda la isla.

Nombre (PD): Mitsuo Abe (195).

Sexo / Edad / Altura / Peso: Masculino / 34 años / 1,82 m / 70 kg.

Humanidad (Estrés): 80 (0).

Destino (Aspectos): 3 (Fan de Clint Eastwood / El Bushido rige mi vida).

Talentos: Desenvainado Rápido, Gun Kata (Rifles), Maestro de Esgrima (Katana), Rango 5 (Taii), Puntería Zen.

Habilidades: Agilidad +3, Armas Cortas +2, Armas Cuerpo a Cuerpo +3, Armas Largas +3, Atención +3, Averiguar Intenciones +1, Computadora +1, Conducir Vehículos (Ligeros) +0, Conocimiento (Teología) +1, Demoliciones +1, Escalar +1, Esquivar +2, Etiqueta +2, Lenguajes (Japonés) +2, Liderazgo +2, Pelea +2, Primeros Auxilios +2, Sigilo +1, Supervivencia +1, Vigor +3, Voluntad +3.

ATRIBUTOS DE COMBATE:

- **INI:** +4
- **AC:** 8
- **MOV:** 3
- **RD Fatiga:** +1
- **RD con Armadura:** 4
- **Bono al Daño:** +1
- **Heridas:** 7 / 4 / 3 / 2 / 1
- **Fatiga:** 7 / 4 / 3 / 2 / 1

EQUIPO:

- **Armadura Stahöl :** RD +4 (solo cubre el torso).
- **Daewoo Siwang-Tü: Daño +4, Alcance 1/50/1000, CdF 17A / 3R, Cargador 51, Estorbo 1,7.**

CHUI TOMITORI HATA

Tomitori es la única hija de un samurái y fue educada como un varón. A su padre le importaban un pimiento las convenciones sociales que decían que su hija no podía ser un samurái y la educó para pensar lo mismo, así que no extrañó a nadie que la hija quisiese ser un samurái al servicio del Imperio.

Lo que dice mucho de Tomitori Hata es que consiguiese lo que se proponía y lograrse ser considerada samurái en una sociedad tan eminentemente machista como la japonesa (en un futuro, cuando la Emperatriz Hanako llegue al poder eso cambiará radicalmente). Es una mujer dura, acostumbrada a un mundo de hombres y eso la ha vuelto tan competitiva como ellos. Supervivencia del más fuerte. Y ella ha demostrado ser de las más fuertes.

Nombre (PD): Tomitori Hata (160).

Sexo / Edad / Altura / Peso: Femenino / 33 años / 1,82 m / 87 kg.

Humanidad (Estrés): 80 (10).

Destino (Aspectos): 3 (Mujer guerrera en un mundo de hombres).

Talentos: Gun Kata (Rifles), Rango 4 (Chūi), Puntería Zen.

Habilidades: Agilidad +3, Armas Cuerpo a Cuerpo +2, Armas Largas +3, Atención +3, Averiguar Intenciones +1, Ciencia (Medicina) +1, Computadora 0, Conducir Vehículos (Ligeros) +1, Delito +2, Escalar 0, Esquivar +2, Etiqueta +1, Lenguajes (Japonés) +2, Liderazgo +1, Pelea +2, Persuadir +1, Primeros Auxilios +2, Sigilo +2, Supervivencia +1, Vigor +3, Voluntad +2.

ATRIBUTOS DE COMBATE:

- **INI:** +4
- **AC:** 8
- **MOV:** 3
- **RD Fatiga:** +1
- **RD con Armadura:** 4
- **Bono al Daño:** +1
- **Heridas:** 7 / 4 / 3 / 2 / 1
- **Fatiga:** 7 / 4 / 3 / 2 / 1

EQUIPO:

- **Armadura Stahöl :** RD +4 (solo cubre el torso).
- **Daewoo Siwang-Tü: Daño +4, Alcance 1/50/1000, CdF 17A / 3R, Cargador 51, Estorbo 1,7.**

CHUI YUKIO KURITA

Yukio Kurita, a diferencia del resto de oficiales de la isla, no es hijo de samuráis, sino que ha conseguido convertirse en uno a base de trabajo duro y aprovechar las pocas (casi inexistentes) oportunidades que le ofrece el sistema japonés.

Kurita cree firmemente que el Emperador es divino, y que el Imperio Japonés es realmente el cielo en la tierra, y se niega a ver los defectos que el Imperio tiene, incluso cuando le afectan a él. Es además seguidor del Bushido y no dudaría en dar su vida para servir las órdenes de su superior, si éste así lo demanda.

Nombre (PD): Yukio Kurita (160).

Sexo / Edad / Altura / Peso: Masculino / 34 años / 1,82 m / 70 kg.

Humanidad (Estrés): 70 (5).

Destino (Aspectos): 3 (El Emperador es Divino, y el Imperio es el Cielo en la Tierra / El Bushido rige mi vida / Me gusta el sake más de lo que debería).

Talentos: Desenvainado Rápido, Maestro de Esgrima (Katana), Rango 4 (Chūi), Rapidez.

Habilidades: Agilidad +3, Armas Cuerpo a Cuerpo +3, Armas Largas +3, Atención +3, Averiguar Intenciones +1, Conducir Vehículos (Ligeros) 0, Conocimiento (Teología) +2, Escalar 0, Esquivar +3, Etiqueta +2, Lenguajes (Japonés) +2, Liderazgo +1, Pelea +2, Supervivencia +2, Vigor +3, Voluntad +2.

ATRIBUTOS DE COMBATE:

- **INI:** +4
- **AC:** 11
- **MOV:** 3
- **RD Fatiga:** +1
- **RD con Armadura:** 4
- **Bono al Daño:** +1
- **Heridas:** 7 / 4 / 3 / 2 / 1
- **Fatiga:** 6 / 3 / 2 / 2 / 1

EQUIPO:

- **Armadura Stahöl :** RD +4 (solo cubre el torso).
- **Daewoo Siwang-Tü:** Daño +4, Alcance 1/50/1000, CdF 17A / 3R, Cargador 51, Estorbo 1,7.

PNJs

A continuación ofrecemos personajes no jugadores infectados y transformados tanto de civiles como de militares.

INFECTADOS

Los personajes infectados son ya salvajes que, salvo que estén bajo control de un Clon, solo son capaces de pensar en atacar y matar, y es lo que harán.

TRANSFORMADOS

Los transformados son más eficaces como depredadores, pero técnicamente son menos humanos ya que los normales, y los militares, además, tienen las armaduras que usaban (incluso los transformados, pues las protuberancias óseas que tienen han crecido alrededor de las armaduras), lo que los convierte en mucho más resistentes. Además, los que sean atacados por ellos deben realizar una *Tirada de Estrés* de **dificultad 9** que proporciona **3 Puntos de Estrés + el Grado de Fracaso** de la tirada en caso de ser fallada.

CLONES

Por otro lado, los tres clones son iguales a efectos de reglas, y pueden consumir a 2 infectados o transformados para aumentar temporalmente sus capacidades. Para consumir a un infectado o transformado éste debe estar adyacente al Clon, que deberá gastar **3 AC** en consumirlo y cambiar de forma un paso de *Clon* a *Clon Aumentado* o de *Clon Aumentado* a *Clon Perfecto*. Cada forma dura 30 turnos (6 minutos), o sea, un *Clon Perfecto* se convierte en un *Clon Aumentado* a los 6 minutos, y en *Clon* otros 6 minutos después. Los clones saben que tienen una cantidad limitada de transformaciones por lo que no suelen desperdiciarlas y empiezan los combates como clones normales, cambiando de forma a lo largo del combate. Además cada vez que consume a un infectado o transformado se cura los PV sufridos, y puede ser usado estratégicamente a tal efecto.

Shima no Henkō

	CIVIL INFECTADO	CIVIL TRANS- FORMADO	MILITAR INFECTADO	MILITAR TRANSFOR- MADO
Agilidad	+2	+2	+3	+3
Armas Arrojadizas			+2	+2
Atención	+2	+2	+2	+3
Averiguar Intenciones	+1	+2	+1	+1
Esquivar	+1	+2	+1	+1
Pelea	+1	+2	+2	+2
Sigilo			+2	+2
Supervivencia	+1	+2	+1	+1
Vigor	+2	+3	+3	+4
Voluntad	+1	+2	+2	+3
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 2	+2 / 6 AC / 3	+3 / 10 / 3	+4 / 11 / 3
RD Fatiga	+1	+1	+5	+7
RD	0	2	+4	+6
Bono Daño	+1	+2	+1	+4
Daño Ataques (con todo aplicado)	Puñetazo (Daño +1, 2 AC) Patada (Daño +2, 3 AC)	Puñetazo (Daño +2, 2 AC) Patada (Daño +3, 3 AC)	Puñetazo (Daño +1, 2 AC) Patada (Daño +2, 3 AC)	Puñetazo (Daño +4, 2 AC) Patada (Daño +5, 3 AC)
Heridas	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9	7 / 8 / 9	8 / 9 / 10
Fatiga	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9
NOTAS:		Don Súper- Resistencia 1 (+2 RD) Don Garras (protuberancias óseas +1 Daño puñetazos y patadas)	Rapidez (+3 AC) Armadura Stahöl (RD +4)	Rapidez (+3 AC) Don Súper- Resistencia 1 (+2 RD) Don Garras 2 (protuberancias óseas +2 Daño puñetazos y patadas) Armadura Stahöl (RD +4)



	CLON	CLON AUMENTADO	CLON PERFECTO
Agilidad	+3	+4	+5
Atención	+3	+4	+5
Escalar	+1	+2	+3
Esquivar	+2	+3	+4
Pelea	+2	+3	+4
Sigilo	+2	+2	+3
Supervivencia	+2	+2	+3
Vigor	+3	+4	+5
Voluntad	+2	+3	+4
INI / AC / MOV	+4 / 11 / 3	+6 / 16 / 4	+8 / 18 / 7
RD Fatiga	+3	+6	+7
RD	+2	+4	+6
Bono Daño	+3	+4	+6
Daño Ataques (con todo aplicado)	Puñetazo (Daño +3, 2 AC) Patada (Daño +4, 3 AC)	Puñetazo (Daño +4, 2 AC) Patada (Daño +5, 3 AC)	Puñetazo (Daño +6, 2 AC) Patada (Daño +7, 3 AC)
Heridas	7 / 11 / 14 / 16 / 17	8 / 13 / 16 / 18 / 20	9 / 15 / 19 / 21 / 23
Fatiga	6 / 9 / 11 / 13 / 14	7 / 11 / 14 / 16 / 17	8 / 13 / 16 / 18 / 20
RASGOS COMUNES:	Talento Infatigable (Incansable e Infatigable, ignora penalizaciones de <i>Aturdido</i> y de <i>Gravemente Aturdido</i>) Talentos Tolerancia al Dolor (Tolerancia al Dolor y Resistencia al Dolor, ignora penalizaciones de <i>Herido</i> y de <i>Gravemente Herido</i>) Don Telecomunicación (Biológica, entre sí y con los infectados a los que controlan) REGLA ESPECIAL: Controlan a los Infectados y los Transformados que estén a menos de un km, pudiendo controlar de manera efectiva al doble de su Voluntad)		
RASGOS ÚNICOS:	Estrés (quienes lo vean deben superar una tirada de <i>Estrés</i> contra dificultad 9 , Estrés 5 + Grado de Fracaso) Don Daño Mejorado (+2 Bono Daño) Don Súper-Resistencia 1 (+2 RD) Don Súper-Rapidez 1 (+3 AC)	Estrés (quienes lo vean deben superar una tirada de <i>Estrés</i> contra dificultad 9 , Estrés 7 + Grado de Fracaso) Don Daño Mejorado (+2 Bono Daño) Don Súper-Resistencia 2 (+4 RD) Don Súper-Rapidez 2 (+6 AC)	Estrés (quienes lo vean deben superar una tirada de <i>Estrés</i> contra dificultad 11 , Estrés 9 + Grado de Fracaso) Don Daño Mejorado 2 (+4 Bono Daño) Don Súper-Resistencia 3 (+6 RD) Don Súper-Rapidez 2 (+6 AC) Don Súper-Veloz (+3 MOV)

Shima no Henkō



Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional**

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Under the following terms:

Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.