



absinthium

Créditos

Autor: Sergio Somalo

Editado: Pedro Gil y Pablo Jaime “Zonk-PJ” Connill Querol

Cartografía: Manolo Casado (Epic Maps)

Ilustración: Virginia Berrocal

Corrección: Alejandra González

Diseño gráfico y maquetación: Francisco Solier

Diseño de logo de Walküre: Diego Pérez Galindo

Diseño de logo CdB Engine: Manu Sáez

Fotografías

Las fotografías incluidas pertenece a los siguientes autores:

Las **Fuerzas Japonesas de Defensa**, bajo licencia CC-BY-SA 3.0 (pgs. 5 y 23).

Daisuke Tsuda, bajo licencia CC-BY-SA 2.0 (pg. 11).

Steve Herman, incluidas en el dominio público (pgs. 7 y 13).

Ryuki A G, bajo licencia CC-BY-SA 2.0 (pg. 18).

Índice

| | |
|--|----|
| INTRODUCCIÓN | 6 |
| INFORMACIÓN PREVIA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO | 6 |
| INICIO DE LA AVENTURA | 9 |
| DOSIER SOBRE LOS PERIODISTAS | 9 |
| DÍA 15 | 11 |
| LOS RUSOS | 11 |
| EL ARGENTINO | 11 |
| LOS FRANCESES | 12 |
| DÍA 16 | 13 |
| SHOTA NAKADA | 13 |
| LOS RUSOS | 14 |
| LOS FRANCESES | 14 |
| DÍA 17 | 15 |
| SOSPECHANDO DE VÍCTOR BUENAVISTA | 15 |
| LOS SOVIÉTICOS PASAN EL PRIMER CONTROL | 15 |
| DÍA 18 | 17 |
| HOWAITO DORAGON | 18 |
| PRIMER NIVEL | 18 |
| SEGUNDO NIVEL | 18 |
| TERCER NIVEL | 20 |
| CUARTO NIVEL | 21 |
| LA CÉLULA CHINA | 22 |
| DESENLAGE | 22 |
| PERSONAJES | 23 |
| LOS SOVIÉTICOS | 23 |
| EL SEGUNDO GRUPO | 28 |



absinthium

Introducción

6

9

Inicio de la aventura

Días 15, 15, 17 y 18

11

18

Howaito Doragon

23

Personajes



Introducción

Esta aventura está diseñada para un grupo de tres a cinco jugadores. El módulo está ambientado en el Japón de marzo de 2011, apenas días después del desastre de Fukushima y tras el devastador tsunami producto del terremoto de magnitud 9 que sufrió la costa noreste de Japón el 11 de marzo del 2011.

Esta partida ha sido pensada para personajes de nacionalidad japonesa o de países pertenecientes a la Gran Esfera de Coprosperidad de Asia Oriental, pero resultará fácil introducir aventureros que pertenezcan a otros países del Eje (Alemania o Italia, por ejemplo) tal como se verá más adelante.

La aventura tiene un importante componente de intriga y conspiración, representando la lucha y colaboración de diferentes servicios secretos de inteligencia para conseguir información sobre lo que ha sucedido realmente. Por esto puede jugarse perfectamente con personajes tanto civiles (científicos y técnicos) como militares, ya que todos ellos tienen cabida trabajando para la Kempeitai (o para el Ausland-SD).

La aventura está estructurada en tres “tramas” relacionadas que se van entrecruzando a lo largo de varios días, de forma que la acción irá in crescendo según pasa el tiempo, y tiene un formato de sandbox. Por esto es recomendable que los Directores de Juego se muestren flexibles, sobre todo con la forma en que los jugadores resolverán las situaciones a las que se enfrentarán. Además, esta aventura está relacionada con eventos propios de la cronología de Walküre y por ello, si el DJ quiere mantenerse fiel a dicha cronología, deberá tener especial cuidado en, pese al estilo sandbox del módulo, orientar correctamente el final del mismo.

INFORMACIÓN PREVIA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

El 11 de marzo de 2011 se produjo un maremoto de magnitud 9 en la escala M_w (sustituta de la escala Richter), que provocó a su vez un tsunami que causó gran cantidad de daños materiales y personales en la costa oriental de Japón.

Entre las estructuras dañadas estaba la central nuclear Fukushima I, instalación construida en 1967 empleando tecnología nuclear alemana. Inicialmente, la central nuclear, vieja pero eficientemente mantenida, soportó bastante bien el envite de las olas y no se declararon grandes daños en la misma.

No pasó lo mismo con gran cantidad de estructuras tierra adentro. Una de esas localizaciones es la base con nombre clave Howaito Doragon (Dragón Blanco). Estas instalaciones se encontraban a los pies de las estribaciones montañosas del Distrito de Fukushima, un supuesto silo de almacenaje de agua a dos kilómetros y medio de la central Fukushima I, junto a la línea de tren y próximo a la aldea de Kitsuneishi, en el Distrito de Futaba (Prefectura de Fukushima).

La fuerza del agua llegó hasta el complejo con nombre clave Howaito Doragon y dañó gravemente la base del silo y la casa aneja, de forma que los cimientos colapsaron y quedó al descubierto la entrada subterránea al complejo. Los destrozos causados por la masiva entrada de agua en el complejo subterráneo secreto han sido muy graves. Además se han sufrido cortes de electricidad externos y el agua dañó los generadores de emergencia de la base. Esta situación fue pronto comunicada al Alto Mando Imperial y a la Dieta, debido a la importancia del trabajo que se desarrolla en dicha base. Una vez superada la confusión inicial, la Cámara de los Pares requirió un informe pormenorizado de los daños sufridos y los protocolos de seguridad activados. La información recolectada y presentada en el dossier era muy pesimista, dando por sentado que los satélites espías de la URSS y China ya tendrían los datos geográficos e imágenes de “la estructura puesta al descubierto” por la catastrófica situación.

absinthium



Por si esto fuera poco, empezaban a llegar solicitudes de acreditación periodística para corresponsales extranjeros, deseosos de cubrir la noticia del maremoto in situ. Por esto, durante la madrugada del día 11 al 12, el Alto Mando Militar, con el consentimiento del Emperador, activó la operación Absinthium. Esta operación consistía en crear una cortina de humo para proteger las instalaciones descubiertas insertando agentes de la Kempeitai (o del Ausland-SD, si así te interesa como DJ) entre los traductores y ayudantes de los periodistas. Para ello, se decide retener hasta el día 14 la concesión de acreditaciones, activando agentes de la Kempeitai que ya se encontraban trabajando en diferentes medios de comunicación para controlar a los corresponsales extranjeros ya acreditados al asignarlos como traductores, ayudantes y enlaces de los periodistas.

Acto seguido, se prepara un equipo especializado en operaciones encubiertas, Mì mì Zuòzhàn (秘密作戰), encargado de crear confusión y desinformación aduciendo un empeoramiento ficticio en el estado de los reactores 3 y 4 de la central nuclear Fukushima II. Todo se realiza muy rápidamente, lo que resta efectividad a la operación, falleciendo

incluso algunos miembros del operativo en el área de Fukushima por causas desconocidas (y que se asocian a la radiación en documentos oficiales).

El día 14 la agencia japonesa de noticias difundió los “graves daños” sufridos en los reactores, la masiva emisión de radiactividad y la necesidad imperiosa de crear un perímetro de evacuación y de seguridad de 30 kilómetros alrededor de la central. La operación Absinthium está en marcha...

REACCIONES

SOVIÉTICA Y CHINA

El día siguiente a la catástrofe (día 12), los rusos posicionan sus satélites militares para escudriñar el área, especialmente la zona próxima a las centrales nucleares niponas. Viendo que se ha puesto al descubierto una instalación subterránea, deciden actuar en colaboración con los chinos para averiguar de qué se trata. Pero, como es habitual, en lugar de colaboración completa finalmente se decide enviar dos equipos separados de espionaje (uno soviético y otro chino) infiltrados entre los periodistas acreditados para cubrir el suceso.





Estos equipos tienen la misión de obtener información sobre el terreno, descubrir todo lo posible acerca de esta instalación japonesa y también sobre el estado de las centrales nucleares niponas.

El equipo soviético está integrado por agentes especializados y cualificados para la tarea. Se trata de hombres y mujeres con conocimientos periodísticos y práctica en el uso de cámaras y equipo audiovisual. Estos agentes portan armas ocultas, disponen de trajes NBQ, contadores geiger y yodo inyectable para amortiguar los efectos de la radiación. Sus objetivos son conseguir toda la información posible e intentar llegar a la zona de interés. Están informados de la existencia sobre el terreno de un segundo grupo más especializado, formado por agentes chinos, y aunque se supone que es el grupo chino el más capacitado para la misión, los rusos piensan que si son ellos los que la completan, mejor.

El equipo chino ha sido bien entrenado y todos sus miembros hablan un japonés y coreano fluido, amén de conocer las costumbres locales japonesas y coreanas. Este equipo chino entrará en el país con acreditaciones de periodistas coreanos (integrados en la Esfera de Coprosperidad de la Gran

Asia Oriental, perteneciente al Imperio Japonés) y como personas de nacionalidad japonesa tendrán más posibilidades de acceder a la zona que los rusos, así que teóricamente los rusos tienen órdenes de atraer algo de atención sobre ellos para facilitar su trabajo, pero como has leído ya, no piensan hacer mucho caso de esas órdenes.

El grupo chino no debería aparecer hasta el final de la aventura, aunque como DJ deberías decir que hay periodistas Imperiales acreditados cubriendo lo sucedido. Sólo déjalo caer en algún momento que sea apropiado, o si preguntan si hay alguien más cubriendo el suceso.

Sería interesante que a lo largo de la partida hagas mención también a las diversas réplicas que se producirán durante los días siguientes. Desde pequeñas réplicas de intensidad 3 y 4 a réplicas de intensidad 6 en las que las paredes tiemblan (y son especialmente peligrosas si se producen cuando se está en una zona llena de escombros). Además, van pasando los días y empieza a haber gran cantidad de agua estancada y muertos pese a los esfuerzos de las autoridades japonesas, lo que no resulta en un ambiente ni en una zona especialmente salubre.

CONSEJOS DE DIRECCIÓN

Es muy fácil que el grupo se divida al inicio, y de hecho, en la primera fase de la aventura los sucesos más relevantes estarán relacionados con el periodista argentino, pero no deberían dejar de vigilar al resto. Como Director de Juego da la oportunidad a tus jugadores de informarse sobre sus objetivos antes de iniciar la aventura de forma que, si quieren o piden información sobre los periodistas, pásales la información que te proporcionamos a tal efecto. De este modo verán rápidamente que Víctor es la "amenaza" más inmediata.

En cuanto a los rusos, ellos tienen un plan muy claro y es intentar llegar a la zona de exclusión para poder recabar toda la información necesaria para después acceder al interior de la región sin ser detectados, así que estarán varios días recorriendo la zona, parando en muchos y diferentes lugares para grabar localizaciones y reconocer el terreno. Por la noche, contrastarán las imágenes que tienen del terreno con las fotos satélite que se obtuvieron tras el incidente. Tras esos días, entrarán realmente en acción.

Y luego están los chinos, sobre los que ni los jugadores ni sus superiores saben o sospechan nada...





Inicio de la aventura

Los personajes se encuentran cada uno en su trabajo o destino y son llamados a la oficina de enlace más cercana de la Kempeitai para ser informados de su activación y nuevo destino. El lugar de reunión está en Koriyama, aunque si el director de juego necesita localizarlo en otro lugar, puede hacerlo sin problemas. Todos los personajes son conscientes del desastre en la central tras el tsunami y del problema de seguridad que se plantea actualmente en Japón, así que no tardarán en acudir.

Tras llegar a la recepción, una señorita con uniforme corporativo de Mitsubishi los acompañará a una pequeña sala donde un oficial llamado Tohoku Kitsu de apariencia enjuta y bonachona, lenguaje despreocupado e inmaculadamente vestido, los estará esperando. Kitsu les informará que el Imperio está pasando por un mal momento y para ayudar en la esencial labor de reconstrucción tiene un destino nuevo para ellos. Se trata de actuar de canguros de dos grupos de periodistas, uno ruso y otro mixto de argentinos y franceses. Se valorará para la asignación el conocimiento de las lenguas, ya que aquéllos que hablen ruso, español o francés podrán trabajar de traductores (mucho más cercanos a los periodistas), y el resto serán meros ayudantes. Si ninguno puede hacer de intérprete, la oficina de periodismo de Fukushima asignará los que sean necesarios. Estos intérpretes han sido filtrados por sus servicios y son civiles válidos para la misión y leales al Imperio.

Las órdenes que reciben inicialmente tienen apariencia de ser sencillas, por lo que deberían desconfiar de ellas. Sus órdenes son vigilar a los periodistas, recabando toda la información que puedan sobre ellos (sobre todo intentando averiguar quiénes son espías y quiénes no lo son) y especialmente controlando la información que recogen. Lo más importante es evitar que los periodistas se internen en el perímetro de seguridad creado por la fuga de radiación. En el caso de que alguno de los periodistas resulte ser un espía o sea capturado infiltrándose en zonas prohibidas, deberán informar al propio Kitsu (les proporcionan un número de teléfono de contacto urgente para que

lo memoricen) y evitar que ocurra en lo posible, siempre sin destaparse como agentes ante el resto de periodistas.

DOSIER SOBRE LOS PERIODISTAS

Si los jugadores lo solicitan, dales esta información sobre los periodistas. Al final de la aventura encontrarás información más completa sobre cada uno de ellos, así como sus estadísticas de juego. Lo que te ponemos aquí es lo que saben los superiores de los jugadores. Teóricamente ninguno de ellos habla ni entiende el japonés.

LOS SOVIÉTICOS

El grupo de periodistas rusos está formado por cinco personas. Según la información enviada a la Kempeitai, son una presentadora popular, un redactor, un operario de cámara, un técnico de sonido y una asistente. Todos están contratados por Perivy Kanal y sus acreditaciones están en regla y son correctas.

LENA DEVINCHENKO

Presentadora, 27 años, 1,73 de estatura, morena de ojos verdes, piel clara, cara redonda y nariz fina, manos finas y con una manicura pulcra y correcta. Siempre va vestida con un traje de corte femenino de chaqueta y pantalón. Cuando habla delante de las cámaras es enérgica y mira fijamente al objetivo. Inteligente y valiente, a sus entrevistados suele ponerlos en situaciones comprometidas con las preguntas que realiza. Es la directora y presentadora de un programa de actualidad muy popular en Moscú desde 2009.

OLESYA VOROVIOV

Ayudante de producción, 21 años, 1,62 de estatura, rubia de ojos azules, piel pálida, rostro ovalado, nariz y boca pequeña. Es una mujer bastante menuda que parece asustarse por todo. Como asistente personal de Lena, va siempre pegada a ella y

carga con las cosas que la presentadora no quiere llevar además de todas las suyas. Se encarga de todos los recados y de conseguir las cosas que necesita el equipo en cada momento, básicamente es la becaria del grupo.

DMITRY KUNCHEVKO

Ingeniero de imagen y cámara, 35 años, 1,87 de estatura, moreno de ojos castaños, piel morena, cara cuadrada de rasgos finos, afeitado perfecto, compleción media y siempre lleva un gorro de mariner. Cámara del equipo. Habla poco y prefiere hacerse entender por señas más que por palabras, defecto profesional. Los informes dicen que parece un tanto pasota y que sólo presta atención a su cámara y a lo que le rodea.

SVYATOSLAV NÓVIKOV

Ingeniero de sonido, 1,79 de estatura, 38 años, rubio, de rostro alargado, nariz rota y achatada, y ojos grises. Siempre va con los cascos de trabajo puestos, al menos en una oreja, si no los lleva alrededor del cuello. Se ve que es un hombre nervioso al que le cuesta trabajo mantener la pértiga del micro fuera de cámara. Los datos sobre él dicen que lleva menos de tres meses en trabajos de campo, ya que hasta el momento sólo había trabajado tras una mesa de sonido y mezclas en los estudios de Perivy Kanal.

IVAN IVANOV

Redactor jefe, 1,95 de estatura, 40 años, calvo, con perilla castaña y ojos levemente almendrados. Es un hombre que está casi siempre en la furgoneta alquilada que tiene el equipo con un portátil y un cuaderno. En las grabaciones está siempre a la vista de Lena por si tiene que apuntar algo, utilizando el portátil con una letra gigantesca para que pueda leerla.



absinthium



EL SEGUNDO GRUPO

Este segundo grupo es más heterogéneo. En él hay un reportero gráfico y un periodista, ambos franceses, y un reportero gráfico argentino. La agrupación ha sido creada por los japoneses, ya que no venían juntos.

VÍCTOR BUENAVISTA

Periodista del diario Clarín, reportero de guerra experimentado, 1,73 de estatura, 46 años, pelo y ojos castaños, nariz aguileña, boca con labios finos pero desproporcionadamente grandes en comparación con el resto de rasgos faciales. Ha estado en diferentes conflictos y es un lobo solitario, un freelance que trabaja para Clarín y que siempre ha intentado buscar dentro del meollo de las cosas. Sus crónicas son muy seguidas en Argentina y también vende exclusivas a diferentes periódicos estadounidenses, llegando a ser finalista del Premio Pulitzer en el 2005. Es un hombre con recursos y muy osado que siempre ha intentado estar fuera del ámbito político. Varias agencias de inteligencia han intentado reclutarlo, sin éxito. Es bastante terco y se sabe que suele intentar evitar que los guías y asistentes sugeridos por los diferentes gobiernos le sigan los pasos mientras trabaja.

PASCAL LEMOINE

Fotógrafo, 26 años, 1,80 de estatura, pelo castaño claro largo y cuidado, cara redonda, ojos marrones, piel morena. Trabaja desde hace 2 años en Le Figaro. Entró en nómina tras ganar un concurso-denuncia de fotografía. Es una joven promesa de la fotografía y éste es su primer trabajo en el extranjero. Se sabe que viaja con su pareja, el periodista François Dómine. De carácter apacible, tiene un incipiente problema con la bebida.

FRANÇOIS DÓMINE

Periodista de 28 años, trabaja desde hace 6 en Le Figaro. Hombre de complexión fuerte, con algo de sobrepeso y entradas incipientes, pelo corto y barba bien cuidada. La Kempeitai piensa que está usando el accidente de Fukushima como excusa perfecta para irse con su pareja de vacaciones gratis, ya que no puede rechazar el encargo porque está pendiente de un ascenso y quiere hacer méritos. Los informes indican que tiene una personalidad anodina aunque se obsesiona con facilidad con los temas que le generan curiosidad.



Día 15

Los periodistas llegan el día 15 a primera hora de la mañana y son alojados en un hotel de Koriyama (a 60 kilómetros de la central, pero 2 horas en coche debido al estado de las carreteras). Será aquí donde los traductores se presentarán a los personajes (se necesitan 3 traductores: ruso, español y francés. Si los jugadores no pueden hacer de traductores, se les asignarán). Los personajes que no sean traductores actuarán como ayudantes sobre el terreno para “facilitar” transporte, material y contacto. Se explicará a los extranjeros que toda comunicación con ciudadanos del Imperio debe producirse a través del traductor.

LOS RUSOS

Los rusos querrán comenzar con grabaciones de la zona cercana al perímetro de seguridad. Viajarán en la furgoneta que tienen alquilada acompañados por el traductor (que si es un personaje podrá vigilarlos de cerca), mientras el resto podrá seguirlos en otro transporte.

La forma de actuar del grupo ruso cuando están en su papel de periodistas será siempre la misma: la ayudante estará en casi todo momento corriendo “asustada” entre el traductor y la presentadora, y los técnicos trabajando con el equipo. Antes de poner la cámara, Dmitry realizará una breve exploración del terreno para buscar las mejores localizaciones. Si los personajes no lo acompañan, tomará notas acerca de las zonas e intentará reconocer el terreno con prismáticos militares. Si es acompañado por los jugadores se verá más coartado, así que tendrá que simular que toma notas de las posiciones de cámara que va eligiendo.

A lo largo del día realizarán alguna que otra entrevista, siempre con ayuda del traductor. Serán entrevistas de corte humanitario, buscando la lágrima fácil, testimonios de gente que ha sobrevivido a lo más extremo, etc. De todas formas, de los muchos casos a visitar y entrevistar siempre escogerán aquéllos que estén más cerca de la cen-

tral y la zona en cuarentena, y si el traductor es un jugador se dará fácilmente cuenta de ello.

Aprovechando los momentos en que se realicen las entrevistas, la ayudante intentará desaparecer del grupo e investigar por la zona con la excusa de tener que comprar comida o cualquier componente para el equipo que se haya estropeado. Si puede hacerlo sin que los jugadores se den cuenta (cosa que dependerá de cuántos acompañen al grupo y cómo se distribuyan) intentará indagar y obtener información del área, hablando con lugareños e intentando averiguar cosas sobre la base. Si por un casual es sorprendida en estos menesteres, siempre pondrá la excusa de que está buscando buenos candidatos para ser entrevistados por Lena.

A lo largo del día los rusos no harán nada más, siendo la escapada de Olesya lo único destacable. Pero si a los jugadores se les ocurre poner todas las localizaciones visitadas en un plano, verán claramente que están bordeando la zona afectada, como haciendo un reconocimiento del terreno. Además, muchas entrevistas han sido en zonas algo más elevadas que el resto, con más visibilidad.

EL ARGENTINO

Si los jugadores no ponen vigilancia al argentino o sólo le acompaña una persona, Víctor decidirá trabajar por su cuenta y desaparecerá de su radio de acción a la primera de cambio, escabulléndose en algún momento donde haya mucha gente para darles esquinazo. Víctor quiere investigar un chivatazo que recibió en Argentina y está relacionado con el accidente, y para ello necesita librarse de los que lo acompañen. Si se escapa, la escena de Shota Nakada en lugar de producirse el segundo día se producirá el primero, pero lo más probable es que no pueda.

Y es que si lo acompaña más de una persona jugará al juego contrario, ya que no es estúpido. Se dedicará a entrevistar a toda una larga lista de víctimas (viene preparado a tal efecto, de hecho ha



LOS FRANCESES



establecido citas de antemano con más de uno de ellos para dar la mayor sensación de normalidad posible). Quiere que los que lo acompañen se aburran, que no sospechen de él y que piensen que está haciendo un reportaje de interés social como los que lo han hecho famoso en Argentina y que, pese a su fama de rebelde, no esperen juego sucio por su parte.

Además tiene otro motivo para ser paciente. Sospecha que alguno de los otros periodistas es un espía (no sería la primera vez), y espera que a lo largo del primer día llame la atención de los intérpretes y sus ayudantes para así el segundo día poder escabullirse él.

En cuanto a los franceses, durante la primera jornada se quedarán en la ciudad con el objetivo de conseguir una entrevista con el delegado de la empresa de la central nuclear en la zona. Lo conseguirán después de comer. Aparte de eso, se dedicarán a visitar zonas afectadas buscando las mejores imágenes, pero en todo momento por zonas del interior.

Si algún jugador los acompaña debería tener en todo momento la sensación de perder el tiempo, porque es lo que está haciendo, pero nunca debería saberlo con claridad y debería hacerle dudar de si es un plan para deshacerse de él



Día 16

Lo que suceda el día 16 de marzo dependerá en parte de lo sucedido el 15. Es muy probable que los jugadores se repartan de otra forma, sospechando ahora mucho más de los rusos que de los franceses o del argentino. Si a este último sólo lo acompaña un personaje, sea jugador o no, intentará escabullirse tras una primera entrevista en un bar. Lo hará incluso si le acompañan dos, pero no con tres. Los rusos y los franceses seguirán a lo suyo.

SHOTA NAKADA

Si puede hacerlo el primer día lo hará, pero si no, será el segundo día cuando Víctor entre en contacto con la persona que le ha dado el chivatazo: un periodista local de 33 años llamado Shota Nakada. Nakada ha cubierto la noticia desde el minuto cero y tiene algo más que serias sospechas de que el accidente no fue tal, por lo que se lo ha comunicado a Víctor.

Incluso si está solo no se fía, así que su encuentro está preparado desde un principio. Víctor y Nakada se encuentran en un bar dentro de una zona popular pero de clase media de Koriyama y charlan un buen rato. Shota habla de la forma de trabajar en Japón, de cómo se organizan para cubrir todos los eventos, de que ahora, con el problema de Fukushima, es más difícil acceder a determinados lugares debido a los controles. En realidad no cuenta nada fuera de lo normal ni que pueda ser considerado como traición, pero en un determinado momento de la conversación, Nakada proporcionará su número de teléfono a Víctor y una servilleta con una anotación manuscrita.

Shota realmente lleva tres días en estado paranoico total, no ha dormido ningún día en el mismo sitio y está muy atento a lo que lo rodea, creyendo ver agentes de la Kempeitai en todas partes, pero por el momento es capaz de disimular muy bien su paranoia, así que al llegar Víctor hará una revisión de la gente que entra en el lugar. Si Víctor es acompañado por un jugador, Shota le dará sólo el teléfono; si no está acompañado, junto con su teléfono le dará seis números más, que son el número de un servicio privado de mensajería. En dicho servicio tienen la orden de informar al que llame de que hay un paquete en la consigna de la estación de trenes número 188 y la clave para acceder a la misma es Falsos Héroes (Feiku Eiyū - フェイク英雄).

NOTA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Aunque en el texto se presenten dos posibilidades de acción tras la reunión, tus jugadores no tienen por qué actuar de este modo. Es importante que como Director de Juego tengas claro los objetivos de Shota y Víctor para poder desarrollar con agilidad esta parte.

Shota quiere hacer llegar de cualquier forma a un medio extranjero las pruebas físicas de que en Fukushima pasó algo más de lo que se cuenta y Víctor quiere una gran exclusiva. Con esto, será más fácil improvisar o mantener el desarrollo de la aventura si los jugadores toman cualquier otro curso de acción.

absinthium



Tras la reunión los dos abandonarán el local. Si Víctor está solo hará la llamada y, tras recibir la información, marchará a recoger el paquete. Si lo acompañan jugadores (o un traductor), intentará eludirlos incluso si son dos personas, aunque si son 3 volverá al hotel con la idea de escabullirse más tarde.

El paquete puesto en el fondo de la taquilla 188 contiene un sobre bastante grande. Víctor espera encontrar una memoria USB o un disco duro, pero lo que encuentra es un dossier de papel y ningún soporte electrónico. En estos papeles, escritos en japonés, se incluye un listado de bomberos y agentes de seguridad que entraron en acción tras el tsunami, los lugares de actuación, todo el personal de la central y los grupos de exterminadores designados para atajar la fuga en primera instancia, los que ahora empiezan a ser conocidos como los Héroes de Fukushima. También hay un plano arquitectónico de la zona de reactores y marcado en él, unos puntos. Además hay fotos aéreas y de superficie de toda la estación, un listado de fallecidos en acto de servicio intentando contener la fuga de radioactividad con firma burocrática oficial y partidas de defunción con nombres sin cara sospechosamente iguales en los detalles de cada bombero muerto. Otro documento presenta daños mecánicos causados por explosiones dirigidas y detección de rastros químicos dejados por explosivo plástico en zonas de la estructura críticas para el mantenimiento de la integridad del sarcófago y que se corresponden con los puntos marcados en el plano. Y para terminar, un pequeño anexo con el nombre en clave Absinthium incluye una relación de conversaciones, todas transcritas, donde dos interlocutores no identificados hablan sobre redimensionar los daños en la central para “cubrir al dragón blanco con un manto caliente”.

Víctor no tiene ni idea de lo que pone en todas esas hojas, pero ver el volumen, la estructura de determinados párrafos y el plano de los reactores marcado, le hace sospechar que es algo bastante importante y, aunque considera imprescindible mantener

el formato físico de las pruebas, se pasa toda la noche fotografiándolas para tener una copia en una tarjeta de memoria. Posteriormente, como ya ha hecho en otras ocasiones, codifica todos estos datos en píxeles de otras imágenes con un programa que lleva siempre en su ordenador con el fin de camuflar fotos comprometidas. Esas fotos las meterá en una memoria digital muy pequeña que ocultará pegándola en la parte cóncava de la planta de su pie. Tras esto, Víctor procurará pasar desapercibido los días que le queden e intentará escamotear todos estos papeles por la aduana, sospechando acertadamente que como no habla japonés si lo pillan sólo se los quitarán y lo dejarán marchar.

LOS RUSOS



Los rusos seguirán haciendo lo mismo que el día anterior, entrevistando a gente en lugares cercanos a la zona de exclusión creada alrededor de la central de Fukushima. El único cambio es que Olesya, en lugar de ir con el grupo, pedirá directamente que la acompañe un traductor para pasarse el día presionando y tocando hilos en las administraciones locales para conseguir pases que les permitan acercarse a Fukushima.

LOS FRANCESES



Los franceses seguirán con su particular viaje en pareja, haciendo alguna entrevista aquí o allá. Lo único destacable es que querrán hacer fotos de la central nuclear desde el mar, cosa que tras mucho trabajo conseguirán hacer. Pero como les obligarán a respetar la distancia de seguridad, las fotos no serán para nada lo que el joven Pascal tenía en mente, que eran fotos de trabajadores enfriando la central o cosas igual de espectaculares. A estas alturas los jugadores deberían tener más que claro que los franceses son tan inofensivos como parecen.

Día 17

El tercer y último día del que disponen los periodistas, ya que el día 18 de marzo por la mañana serán conducidos al aeropuerto para volar de vuelta a sus respectivos países.

SOSPECHANDO DE VÍCTOR BUENAVISTA

Como en el dossier que se les pasó se informó que el periodista argentino era un hombre bastante curioso y que tendía a dar problemas en los seguimientos, es posible que los jugadores sospechen de él al ver que el día 17 no hace absolutamente nada fuera de lo normal (y si consiguió escabullirse y quedar con Nakada el día 15, el 16 tampoco hizo nada). Así que es posible que los jugadores sospechen de él, o simplemente quieran entrar en su habitación y registrarla mientras él anda por ahí entrevistando a heridos y supervivientes.

Si es así, no tardarán en descubrir los documentos que están en poder de Víctor. En el momento en que los jugadores tengan acceso a esta información, pueden actuar de muchas formas. Si piden orientación a sus superiores, la respuesta de la Kempeitai será interrogar al argentino para cerciorarse que no sabe lo que ponen esos papeles y requisar todo su equipo para, en caso de que parezca que no lo ha traducido ni sabe de qué tratan realmente, proceder a extraditarlo. Si le sacan a Víctor quién le ha dado los papeles, recibirán órdenes de eliminar a Shota Nakada por el cargo de terrorista. Si los jugadores no lo averiguan, al final será descubierto y eliminado por los agentes que se dediquen a revisar los documentos para estudiar su procedencia. En caso de que Víctor delate a Nakada, los personajes recibirán órdenes de eliminar también al periodista y dejar las pruebas necesarias para culparle a él de la muerte de Nakada.

LOS SOVIÉTICOS

PASAN EL PRIMER CONTROL

Como ya se ha indicado, han intentado conseguir pases que les permitan acercarse a Fukushima y a la dirección de la Kempeitai en la zona no le gusta nada, porque de alguna forma se les ha dado permiso desde instancias elevadas para pasar el primer control. Tohoku Kitsu ordenará a los personajes que los vigilen con especial intensidad pues teme que intenten colarse aprovechando dicho acceso.

Los rusos realmente no quieren colarse ahora, sino que esperan poder tener acceso visual a la zona y buscar un punto de acceso donde la vigilancia no sea alta o no exista para poder colarse por la noche. Por lo demás, seguirán haciendo lo mismo que en los días anteriores, sólo que esta vez se centrarán más en entrevistar a soldados, bomberos, voluntarios, etcétera, con el auténtico objetivo de grabar a las patrullas militares y su rutina.

A mediodía, un hombre de unos 60 años se acercará a los rusos y en inglés les dirá que tiene información que puede interesarles (si ningún jugador habla inglés no lo entenderán). Olesya se entrevistará con él en la furgoneta, y si los jugadores no lo impiden contrastará la identidad del hombre con la base de datos de oficiales y científicos que tienen en sus ordenadores y verá que el hombre es quien dice ser. Los demás rusos intentarán que los jugadores no se den cuenta de esta entrevista, yendo unos de repente a tomar imágenes de la zona, quedándose otros alejado de la furgoneta comprobando el sonido, etcétera

El hombre es Nakaro Toshimoto, científico civil que ha estado trabajando como subcontratado del complejo científico-militar. Tiene datos sobre una



de las investigaciones que se estaban llevando a cabo en la base y, tras todo lo ocurrido, cree que es el mejor momento para salir del país. No tiene intención de dar datos físicos a los rusos, pero en la breve entrevista ha dicho que estaría dispuesto a trabajar para la URSS si le ayudan a salir. Nakaro ha sido el asistente directo del jefe de proyecto del gas neurotóxico y no sabe que estos periodistas son agentes secretos, pero tiene la esperanza de que puedan ayudarlo a salir de Japón. Olesya considera que es un buen premio de consolación si no pueden acercarse más, así que promete ayudarlo.

Si los jugadores hacen su trabajo correctamente, en cuanto identifiquen a Nakaro deberían saltar todas las alarmas y ser ellos mismos los que decidan dejarlo fuera de juego, bien sea con un secuestro rápido o un asesinato selectivo. Si no es así, o no pueden estar presentes de algún modo durante esta escena, Nakaro tendrá serias posibilidades de salir fuera del país, porque Olesya contactará con la célula china para que lo saquen. En ese caso, la célula cambiará todos sus planes para sacarlo del país sin que los jugadores puedan hacer nada.

Sin embargo, si los jugadores hacen bien su trabajo, no se dejan distraer y detienen a Nakaro (o lo matan), no podrán acusar a los rusos de nada, pues ellos no han hecho nada más que reunirse con una persona que les decía que tenía una historia para ellos, y eso no les dará motivo para detenerlos.

Si tras esto deciden realizar algún tipo de revisión a las habitaciones de los soviéticos en el hotel mientras están fuera (o incluso estando presentes), y si tienen éxito en tiradas de atención contra dificultad 13, podrán detectar que en cajas de equipo hay dobles fondos muy bien disimulados. En ellos se puede encontrar trajes NBQ anti-radiación, las armas de los rusos y los viales con el suero de yodo. También se pueden hacer con un ordenador con muy elevados controles de seguridad (dificul-

tad 13) que si superan les dará acceso a las bases de datos de la inteligencia rusa que llevan instaladas en esos ordenadores, es decir, todos los datos necesarios para realizar esta misión, junto con la información de la existencia de una célula china infiltrada en la zona. También verán los pasaportes falsos y sus identidades verdaderas. Con esto tienen suficiente para intentar detenerlos y que sean ajusticiados por espionaje. No hay que decir que si los rusos están presentes intentarán pelear hasta la muerte antes que ser capturados vivos, y lo mismo pasará cuando vayan a detenerlos.

INFILTRACIÓN NOCTURNA

Como ya hemos dicho, al día siguiente por la mañana se van del país, así que el siguiente paso de los agentes rusos, y el único que les queda por hacer, es equiparse con los trajes anticontaminación, con los contadores geiger de muñeca y sus armas para infiltrarse en la zona de seguridad. En dicha infiltración irán solo Dmitry y Svatoslav. Si los personajes los vigilan por la noche, puede ser un buen momento para una persecución y quizás un primer momento de desenmascaramiento de la célula soviética. Si los soviéticos consiguen dar esquinazo a los jugadores, intentarán localizar y explorar el complejo científico-militar.

Si los personajes no son capaces de pararlos, los soviéticos se harán con toda la información de las investigaciones que se hacían en la base Howaito Doragon y la historia proseguirá su curso.

En cualquier momento que crean que han sido descubiertos se volverán hostiles e intentarán dejar el país llevándose lo que hayan conseguido. En ese preciso instante, transmitirán con una llamada a un contestador pre acordado toda la información que tienen a la célula china y montarán todo el jaleo posible intentando escapar del país para así darles tiempo a actuar.



Día 18

Los periodistas que no hayan muerto o sido detenidos se irán de Japón el día 18 por la mañana.

Si no descubren la memoria que Víctor lleva pegada a la zona cóncava de la planta de su pie, éste podrá sacar los datos que tiene del país y a los jugadores se les caerá el pelo. Aunque si el jefe de entre los jugadores, en caso de que lo tuviesen, se ofrece a hacerse el seppuku, el fallo recaerá íntegramente sobre él y el resto será perdonado.

Si los rusos no son descubiertos, sacarán del país toda la información necesaria para replicar el virus. Lo mismo que sucederá si Toshimoto es sacado del país por la célula china o si los chinos tienen éxito infiltrándose en la base de Howaito Doragon.



Howaito Doragon



El complejo científico-militar Howaito Doragon es un conjunto de salas subterráneas distribuidas en cuatro niveles de profundidad, con un hangar para helicópteros en la parte superior (actualmente destruido). En esta localización se desarrollaban tres líneas de investigación: agentes neuroquímicos, células madre y bio-ordenadores.

Para ser una estructura militar no es demasiado grande, cada nivel no presenta más de veinte estancias, todas ellas bajo el férreo control de la infausta Unidad 731. En el complejo trabajaban no pocos científicos civiles, muchos de ellos en contra de su voluntad. La disposición de los niveles es más o menos la misma en todos ellos.

El acceso desde el silo de agua que había en la parte superior se hacía mediante un ascensor que se activaba con una contraseña de voz, la lectura de la huella palmar y de las 5 huellas digitales de la mano derecha. Tras descender 10 metros, el ascensor daba acceso a un pasillo de seguridad donde un equipo militar realizaba la segunda inspección, incluyendo una lectura de medidas biométricas (peso, estatura, posibles implantes) con un escáner como los que se encuentran en los aeropuertos; por último, se procedía a la lectura de iris y retina del ojo izquierdo. Todo eso está ahora en ruinas y ocupado por los cadáveres de los agentes que estaban aquí apostados cuando se produjo el maremoto.

La base se encuentra en un estado lamentable, no hay luz ni funciona la ventilación y el ascensor de acceso se quedó a medio camino entre el segundo y tercer nivel así que, para llegar al primero, es necesario descender por los cables del ascensor y después saltar al hueco. Todos los mecanismos que se sustentaban con electricidad no funcionan, por lo que, si se quiere obtener algo de alguno de ellos, requiere conectarlos a una fuente de alimentación externa. En todos los lugares hay radiación: cuanto más cerca de la superficie, más radiación.

El maremoto ha provocado estragos en la instalación. En el momento en que se perdió tanto la energía eléctrica normal como la auxiliar, los labo-

ratorios donde se trabajaba con el gas perdieron la capacidad de aislamiento, de forma que la presión negativa de las salas se anuló y la refrigeración de las cámaras de almacenaje desapareció, afectando a la estabilidad del gas.

Toda el agua que hay en la zona es radioactiva, causando un daño de radiación de 2 puntos por cada media hora de exposición. Recuerda que el daño por radiación es acumulativo, así que los rusos, con los trajes que llevan, apenas pueden pasar 1 hora y media en la base antes de empezar a sufrir los efectos de la radiación, y lo mismo les pasará a los jugadores si piden trajes NBQ anti-radiación.

PRIMER NIVEL



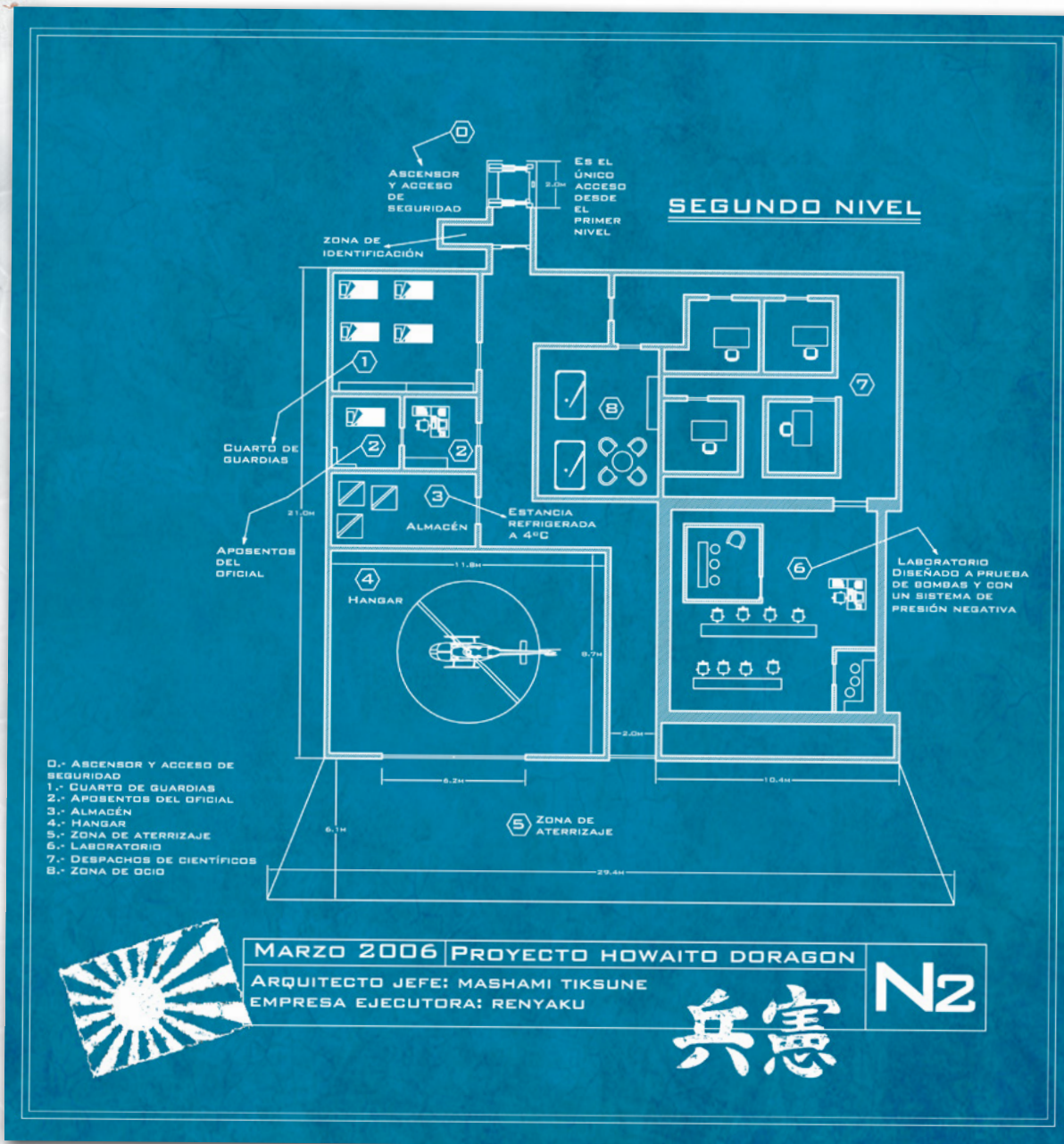
Es un nivel no muy grande y enteramente destinado a la Unidad 731. En él hay dependencias administrativas, barracones, zonas de ocio y entrenamiento, así como salas de reunión. Es quizás el más extenso en tamaño y tiene una distribución bastante más extensa que el resto.

El primer nivel está prácticamente arrasado y todo lo que no estuviese anclado al suelo se encontrará amontonado en diferentes lugares. Aquí hay cuerpos de personal que ha muerto de diferentes formas (envenenado, ahogado, por traumatismos).

SEGUNDO NIVEL



A este nivel se accede únicamente por otro ascensor que se encuentra en el centro del primer nivel, a 8 metros de distancia. Aquí se estaba desarrollando un gas neurotóxico potente y letal. La investigación avanzaba a buen ritmo, la interacción con el sistema nervioso estaba optimizada y el equipo especial de investigación trataba ahora de conseguir acortar el ciclo vital del virus para tornarlo inofensivo tras unas horas desde su aplicación táctica. El prototipo de gas no es muy estable a temperatura ambiente, de forma que deja de ser



inodoro y se torna un poco dulzón, lo suficiente como para ser detectado. Una vez se alcanza una temperatura de 35° C, la sustancia reacciona con el nitrógeno del aire produciendo óxido nitroso y un compuesto estable ácido muy potente que tarda varios días en perder su efecto. Esta mezcla es letal, ya que el nitroso genera alucinaciones y el ácido puede llegar a crear una fuente de calor y provocar explosiones espontáneas.

El segundo nivel está seco pero lleno de barro y es el más peligroso. Además, es donde se estaba desarrollando el gas neurotóxico. El tsunami pro-

vocó un pequeño escape que fue suficiente para acabar con todo el personal de la planta, pero ahora, tras todo este tiempo, ya no queda agente neurotóxico en el ambiente (por suerte para todos).

En este nivel había un grupo de militares haciendo guardia las 24 horas del día y no pasaba nadie sin que los sistemas de seguridad antes descritos identificasen positivamente a todo visitante. Por supuesto están todos muertos. Pasando la puerta blindada, se podían ver varias estancias pensadas para el correcto desarrollo de las investigaciones. En este nivel es importante destacar tres lugares:

absinthium



- El laboratorio de investigación (6): Es una estancia diseñada a prueba de bombas y con un sistema de presión negativa. El personal ha de entrar con unos trajes NBQ de NT 7 (Resistencia a Enfermedades 3, con acceso independiente de aire) y, siempre que funcionase la electricidad, todo el ambiente que se encontraba tras esas puertas quedaba aislado del exterior. En caso de fallos eléctricos había un pequeño generador que funcionaba con combustible con una autonomía de cuatro días. Pero, al dejar de funcionar también, la sala ha quedado a la misma presión que el resto del lugar.
- Almacén (3): Es un almacén especial, ya que es donde están guardados varios prototipos del gas. Para mayor seguridad, es una estancia refrigerada que se mantiene siempre a 4 °C. Aquí es donde quedan viales, pero tras lo sucedido la cámara fría ya no funciona, así que los viales que quedan sin romper (unos 10) están a temperatura ambiente (lo que quiere decir que si rompen uno, están muertos). En el lugar hay un intenso olor a podredumbre y decenas de cuerpos se encuentran por doquier. El ordenador del investigador

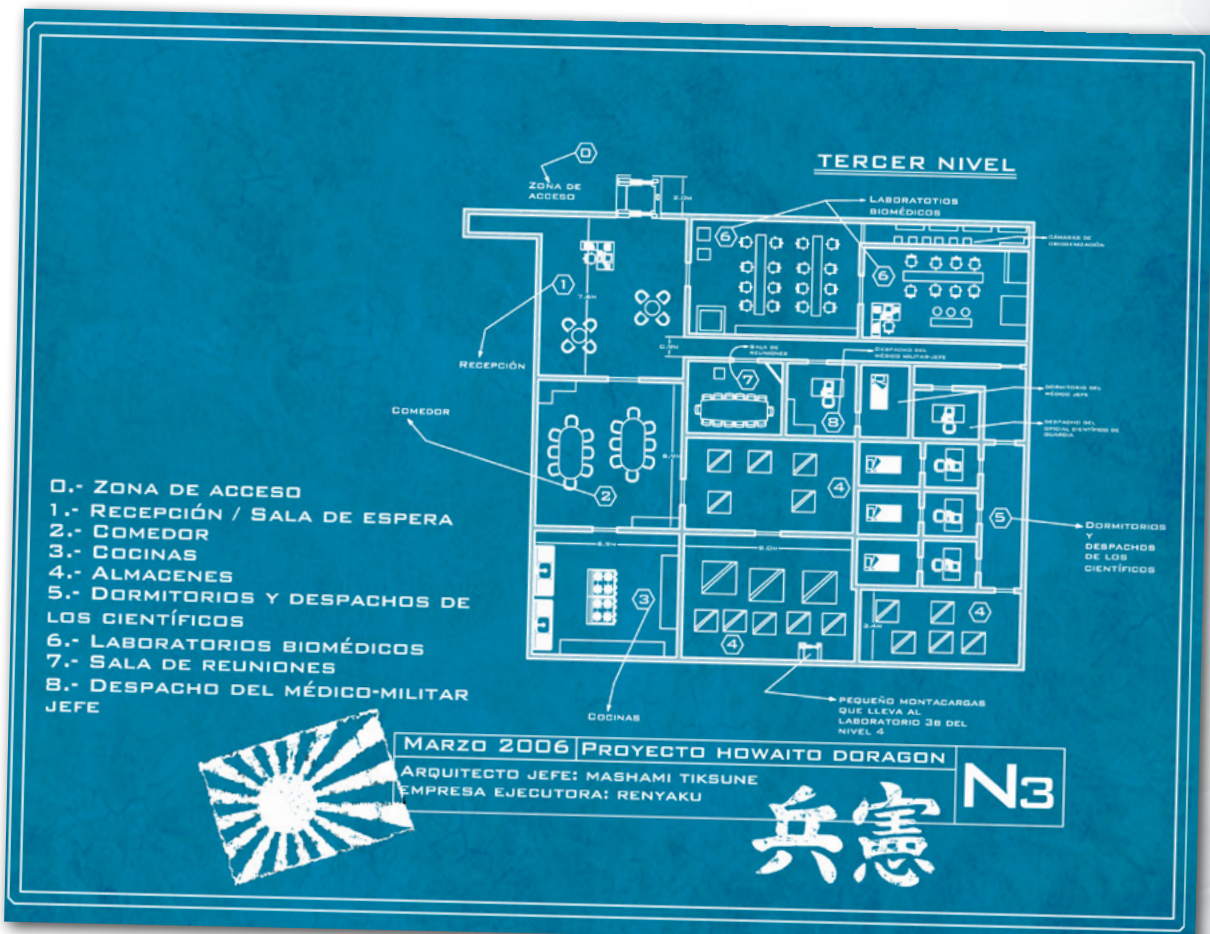
jefe está achicharrado, pero la unidad de copia de seguridad es accesible y dispone de todos los datos de la investigación.

- El Hangar (4): En él hay un helicóptero siempre dispuesto para salir si fuese necesario. Este transporte sería utilizado por el jefe del complejo, pero ahora está inutilizado.

TERCER NIVEL

El tercer nivel tiene agua hasta media pierna, por lo que moverse por la zona es bastante laborioso y cansado. Por la zona de los despachos hay montones de hojas flotando, procedentes de los diferentes expedientes. Los ordenadores están todos achicharrados por el cortocircuito pero hay discos duros de los que la información puede ser rescatada.

La segunda línea de investigación que se desarrollaba en este nivel estaba orientada hacia la creación y diferenciación de células madre en tejido nervioso y neuronal. Se encontraba en un estado avanzado pero no final.



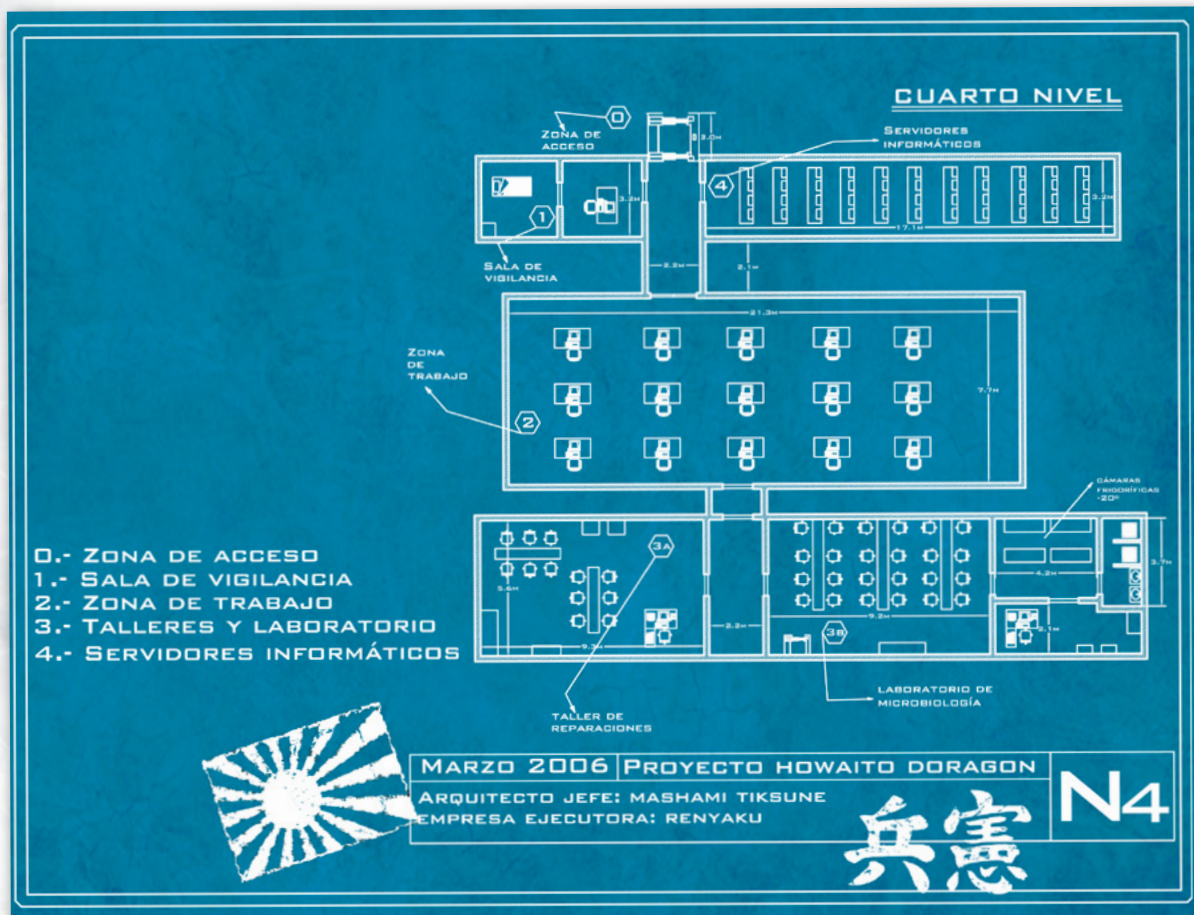
El nivel es un conjunto de estancias que se diferencian entre almacenes y zona de ocio, ya que también una parte del mismo es el comedor del complejo. La zona de investigación biológica es de acceso restringido y hay que acceder con traje NBQ de NT 7 (Resistencia a Enfermedades 2, Resistencia a Venenos 1). Estos laboratorios también estaban equipados con presión negativa. En este caso era para evitar que entrasen microorganismos contaminantes, pero eso no pudo evitar la destrucción provocada por el maremoto y la ruptura de los silos de agua que había sobre la base.

Toda la información sobre este proyecto de investigación se encuentra en (8), que es el despacho del capitán Tokeda, genetista eminente que buscaba con esta investigación poder crear tejido nervioso maduro tanto para reparar lesiones neuronales y de columna como generar la base o hardware para las bio-computadoras que se pretendía desarrollar en el nivel inferior. Tokeda considera que el uso de microorganismos como almacén de datos está muy

bien, pero para que el hombre pueda aprovechar esa gran e ingente capacidad de almacenamiento, se necesita un hardware que facilite el acceso y pretende que las neuronas artificiales, con mayor cantidad de ADN, puedan sustituir a las bacterias.

CUARTO NIVEL

Este nivel se encuentran varias salas de acceso restringido que contienen los equipos informáticos usados por Tokeda y sus ayudantes. En este lugar se trabajaba con bacterias con el fin de poder encontrar la forma de acceder a la información codificada en el ADN de las mismas mediante biochips. El nivel está completamente anegado de agua, barro y escombros. Para acceder a él es necesario un equipo de buceo y luz. Toda la información de lo que se estaba investigando en ese lugar se ha perdido.



La célula china



Independientemente de cómo hayan dejado fuera de juego a los soviéticos, si éstos no les pasan el encargo de sacar a Toshimoto del país el día 18, los agentes chinos deberán ir a Howaito Doragon e infiltrarse en ella. Los jugadores recibirán un comunicado indicando que se ha detectado a gente entrando en la zona, así que se les ordena que acudan a la misma y los eliminen. Si preguntan o insisten sobre este tema, se les facilitarán trajes NBQ como los que llevan los chinos (RD 2, -1 AC, Resistencia a la Radiación 3 [+6 RD Radiación]). Durante estas escenas, el Director de

Juego ha de tener en cuenta en todo momento el enemigo invisible que afecta a todos por igual, la radiación, y llevar la cuenta del tiempo que pasan dentro de la base.

En el momento que los personajes lleguen, la célula china se encuentra en el Almacén (3) recabando información suficiente como para replicar la investigación del gas. Tendrán que llegar hasta ellos y luego eliminarlos. La lucha ha de ser dura y rápida.

Desenlace

Es fácil que los personajes mueran al final de la aventura, pero resultará más probable que queden contaminados. Si hay elementos extranjeros, los japoneses harán lo posible por descontaminarlos, mientras que a los nacionales se les dará una medalla, una pensión y una vigilancia de por vida para que no digan nada. Históricamente los sovié-

ticos desarrollan el gas Novichok en el año 2012, así que puedes decidir que lo que han hecho los jugadores no ha servido para nada; pero si te gustan los finales felices, y realmente los jugadores han impedido que la información salga del país, podrán, si así lo deseas, cambiar la historia.



Personajes

A continuación te proporcionamos una descripción de los distintos personajes, así como sus estadísticas de juego. Al final añadimos también las estadísticas de un policía japonés, en caso de que sean necesarias.

LOS SOVIÉTICOS

El grupo de periodistas ruso está formado por cinco personas, según la información enviada a la Kempeitai. Son una presentadora popular, un redactor, un operario de cámara, un técnico de sonido y una asistente. Todos están contratados por Perivy Kanal y sus acreditaciones están en regla (son legales).

LENA DEVINCHENKO

Presentadora, 27 años, 1,73 de estatura, morena de ojos verdes, piel clara, cara redonda y nariz fina, manos finas y con una manicura pulcra y correcta. Siempre va vestida con un traje de corte femenino de chaqueta y pantalón. Cuando habla delante de las cámaras es enérgica y mira fijamente al objetivo. Inteligente y valiente, a sus entrevistados suele ponerlos en situaciones comprometidas con las preguntas que realiza. Es la directora y presentadora de un programa de actualidad muy popular en Moscú desde 2009.

Reclutada por el espionaje ruso hace relativamente poco, un año, ha demostrado ser una interesante fuente de información, es una periodista reputada y con una capacidad de improvisación importante. No es una agente de campo como tal y su experiencia de trabajo es en la URSS. Tiene conocimientos muy rudimentarios de japonés.

LENA DEVINCHENKO

| | |
|--|-------------------------|
| Coste (PD) | 100 |
| Agilidad | +2 |
| Atención | +2 |
| Averiguar Intenciones | +2 |
| Computadora | +2 |
| Comunicaciones | 0 |
| Conducir Vehículo | +1 (Ligeros) |
| Delito | 0 |
| Engañar | +2 |
| Escalar | 0 |
| Esquivar | +1 |
| Etiqueta | +2 |
| Lenguaje (Japonés) | 0 |
| Pelea | +1 |
| Persuadir | +3 |
| Sensores | 0 |
| Sigilo | 0 |
| Vigor | +2 |
| Voluntad | +2 |
| INI / AC / MOV | +2 / 6 (5 Traje) AC / 2 |
| RD Fatiga | +1 / +3 con Traje NBQ |
| RD | 0 / +2 (+8 Radiación) |
| Bono Daño | +1 |
| Daño Ataques (con todo aplicado) | |
| Heridas | 6 / 7 / 8 |
| Fatiga | 6 / 7 / 8 |

NOTAS

Otras Habilidades: Conocimiento (Historia) +1, Conocimiento (Leyes) +1
Talento Atractiva (+1 Persuadir y Engañar)

EQUIPO

Traje NBQ (RD 2, AC -1, Resistencia a Radiación 3 [+6 RD])

absinthium



OLESYA VOROVIOV

Ayudante de producción, 21 años, 1,62 de estatura, rubia, ojos azules, piel pálida, rostro ovalado, nariz y boca pequeña. Es una mujer bastante menuda que parece asustarse por todo. Como asistente personal de Lena, va siempre pegada a ella y carga siempre con las cosas que la presentadora no quiere llevar además todas las suyas. Se encarga de todos los recados y de conseguir las cosas que necesita el equipo en cada momento, básicamente es la becaria del grupo.

Reclutada a los 16 años en un orfanato de Moscú, es la agente que más sabe de Japón y es en realidad la jefa de la célula. Conoce el japonés y lo habla bastante bien, además es una experta del disfraz. Por su complexión y entrenamiento, posee buenas cualidades de infiltración y nunca se desprende de su cuchillo de cerámica. Al no tener tiempo suficiente para formarla en el uso correcto de las cámaras, su papel en el grupo se ha quedado “relegado” al de asistente de producción.

Su personalidad es bastante voluble, pero lo que la destaca es su gran autocontrol. No olvida ninguna afrenta y si cualquiera del equipo abusa de la situación, una vez terminada la misión lo pagará muy caro. Conoce la existencia de un equipo chino pero no quiere entrar en contacto con ellos a no ser que sea estrictamente necesario.

OLESYA VOROVIOV

| | |
|--|---|
| Coste (PD) | 115 |
| Agilidad | +3 |
| Ataque Melé | +2 (Armas Cuerpo a Cuerpo) |
| Ataque Distancia | +3 (Arma Corta) |
| Atención | +2 |
| Averiguar Intenciones | +1 |
| Computadora | 0 |
| Comunicaciones | 0 |
| Conducir Vehículo | 0 (Ligeros) |
| Delito | +3 |
| Engañar | +2 |
| Escalar | 0 |
| Esquivar | +2 |
| Etiqueta | 0 |
| Lenguaje (Japonés) | +2 |
| Pelea | +2 |
| Sigilo | +1 |
| Vigor | +2 |
| Voluntad | +2 |
| INI / AC / MOV | +3 / 7 (6 Traje) AC / 3 |
| RD Fatiga | +1 / +3 con Traje NBQ |
| RD | 0 / +2 (+8 Radiación) |
| Bono Daño | +1 |
| Daño Ataques (con todo aplicado) | TT-13 (Daño +3, o DT Ataque +2, Daño +5, 5 AC) Puñetazo (Daño +1) Cuchillo (Daño +3) |
| Heridas | 6 / 7 / 8 |
| Fatiga | 6 / 7 / 8 |

NOTAS

Otras Habilidades: Conocimiento (Leyes) 0

EQUIPO

Cuchillo (Daño +2)
TT-13 Obolochka (Daño +3, Alcance 1/200/300, CdF 3S, DT, con silenciador [Sigilo +1 ruido que hace el arma])
Traje NBQ (RD 2, AC -1, Resistencia a Radiación 3 [+6 RD])

DMITRY KUNCHEVKO

Ingeniero de imagen y cámara, 1,87 de estatura, 35 años, moreno de ojos castaños, piel morena, cara cuadrada de rasgos finos, afeitado perfecto, complexión media y siempre lleva un gorro de mariner. Cámara del equipo. Habla poco y prefiere hacerse entender por señas más que por palabras, defecto profesional. Los informes dicen que parece un tanto pasota y que sólo presta atención a su cámara y a lo que lo rodea.

Dmitry es un experto francotirador del ejército de la Unión Soviética y por su entrenamiento militar le ha sido fácil adoptar un papel creíble como operador de cámara tras una breve instrucción. De talante seco y adusto, en compañía de personas que considere cercanas se convierte en un afable grandullón que nunca ha matado una mosca. Su hoja de servicio en el ejército es impecable y tiene experiencia de campo en combate urbano. Utiliza somníferos para conciliar el sueño y abusa de los tranquilizantes durante el día. Tiene conocimientos muy rudimentarios de japonés.

DMITRY KUNCHEVKO

| | |
|--|---|
| Coste (PD) | 100 |
| Agilidad | +2 |
| Ataque Melé / Distancia | +2 (Armas Largas) |
| Atención | +3 |
| Averiguar Intenciones | 0 |
| Conducir Vehículo | 0 (Ligeros) |
| Delito | +2 |
| Engañar | +1 |
| Escalar | 0 |
| Esquivar | +1 |
| Etiqueta | 0 |
| Intimidar | 0 |
| Lenguaje (Japonés) | 0 |
| Pelea | +1 |
| Sensores | +2 |
| Sigilo | +2 |
| Vigor | +3 |
| Voluntad | +2 |
| INI / AC / MOV | +3 / 7 (6 Traje) AC / 3 |
| RD Fatiga | +1 / +3 con Traje NBQ |
| RD | 0 / +2 (+8 Radiación) |
| Bono Daño | +1 |
| Daño Ataques (con todo aplicado) | Snay-3 (Daño +5) Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) |
| Heridas | 7 / 8 / 9 |
| Fatiga | 6 / 7 / 8 |

NOTAS

Otras Habilidades: Ciencia (Física) 0

Talento Puntería Zen (al mover no pierde bono de Apuntar)

EQUIPO**Snay-3 6mm BK**

(Daño +5, Alcance 5/900/2.800, CdF 3S, mira telescópica)

Traje NBQ (RD 2, AC -1, Resistencia a Radiación 3 [+6 RD])

absinthium



SVYATOSLAV NÓVIKOV

Ingeniero de sonido, 1,79 de estatura, 38 años, rubio, rostro alargado, nariz rota y achatada y ojos grises. Siempre va con los cascos de trabajo puestos, al menos en una oreja, si no los lleva alrededor del cuello. Se ve que es un hombre nervioso al que le cuesta trabajo mantener la pértiga del micro fuera de cámara. Los datos sobre él dicen que lleva menos de tres meses en trabajos de campo, ya que hasta el momento sólo había trabajado tras una mesa de sonido y mezclas en los estudios de Perivy Kanal.

Es un agente de campo con larga experiencia en el frente europeo pero nula experiencia en el oriental. Fue destinado a la misión porque era el único agente de campo disponible en ese momento. Es un espía y como tal no tiene ningún campo como especialidad, aunque destaca en los trabajos de escucha y conoce bastante bien las técnicas e instrumental para escuchas y seguimiento. Es un tipo irascible y maleducado que se encuentra trabajando con un grupo de personas que considera unos patanes, incluida la jefa de la misión, Olesya. Tiene conocimientos muy rudimentarios de japonés.

SVYATOSLAV NÓVIKOV

| | |
|--|--|
| Coste (PD) | 140 |
| Agilidad | +3 |
| Ataque Melé / Distancia | +2 (Arma Corta) |
| Atención | +3 |
| Averiguar Intenciones | +1 |
| Computadora | +1 |
| Comunicaciones | +1 |
| Conducir Vehículo | 0 (Ligeros) |
| Delito | +2 |
| Engañar | +2 |
| Escalar | 0 |
| Esquivar | +1 |
| Etiqueta | +1 |
| Intimidar | +1 |
| Lenguaje (Japonés) | 0 |
| Pelea | +2 |
| Persuadir | +1 |
| Sensores | +1 |
| Sigilo | +1 |
| Vigor | +3 |
| Voluntad | +2 |
| INI / AC / MOV | +4 / 8 (7 Traje) AC / 3 |
| RD Fatiga | +1 / +3 con Traje NBQ |
| RD | 0 / +2 (+8 Radiación) |
| Bono Daño | +1 |
| Daño Ataques (con todo aplicado) | TT-13 (Daño +3, o DT Ataque +1, Daño +5, 5 AC) Puñetazo (Daño +2) |
| Heridas | 7 / 8 / 9 |
| Fatiga | 6 / 7 / 8 |

NOTAS

Otras Habilidades: Ciencia (Informática) 0, Lenguajes (Inglés y Alemán) +1, Mecánica 0, Electrónica 0
Talento Puños de Acero (+1 Daño Puños)

EQUIPO

TT-13 Obolochka (Daño +3, Alcance 1/200/300, CdF 3S, DT, con silenciador [Sigilo +1 para el ruido que hace el arma])
Traje NBQ (RD 2, AC -1, Resistencia a Radiación 3 [+6 RD])

IVAN IVANOV

Redactor jefe, 1,95 de estatura, 40 años, calvo, con perilla castaña y ojos casi almendrados. Es un hombre que está normalmente en la furgoneta alquilada que tiene el equipo, con un portátil y un cuaderno. En las grabaciones está siempre a la vista de Lena por si tiene que apuntar algo, utilizando el portátil con una letra gigantesca para que pueda leerla.

Ivan es un científico del ejército con rango de coronel que ha sido asignado por las sospechas de la naturaleza de la misión. Su especialidad es la física nuclear y puede ser un valioso activo si tienen que pasar demasiado tiempo en la zona contaminada. Además es el encargado de administrar las dosis experimentales de yodo protector que llevan. Tiene conocimientos muy rudimentarios de japonés.

IVAN IVANOV

| | |
|--|--|
| Coste (PD) | 100 |
| Agilidad | +2 |
| Atención | +1 |
| Averiguar Intenciones | 0 |
| Computadora | +2 |
| Comunicaciones | 0 |
| Conducir Vehículo | 0 (Ligeros) |
| Engañar | +1 |
| Escalar | 0 |
| Esquivar | 0 |
| Etiqueta | +2 |
| Pelea | 0 |
| Persuadir | +1 |
| Sensores | +2 |
| Sigilo | +1 |
| Vigor | +2 |
| Voluntad | +2 |
| INI / AC / MOV | +1 / 5 (4 Traje) AC / 2 |
| RD Fatiga | +1 / +3 con Traje NBQ |
| RD | 0 / +2 (+8 Radiación) |
| Bono Daño | +1 |
| Daño Ataques (con todo aplicado) | Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) |
| Heridas | 6 / 7 / 8 |
| Fatiga | 6 / 7 / 8 |

NOTAS

Otras Habilidades: Ciencia (Física) +3, Ciencia (Química) +2, Ciencia (Matemáticas) +2, Ciencia (Informática) +1

EQUIPO

Traje NBQ (RD 2, AC -1, Resistencia a Radiación 3 [+6 RD])

absinthium



EL SEGUNDO GRUPO



Este segundo grupo es más heterogéneo. En él hay un reportero gráfico y un periodista, ambos franceses, y un reportero gráfico argentino. La agrupación ha sido creada por los japoneses, ya que no venían juntos.

VÍCTOR BUENAVISTA

Periodista del diario Clarín, reportero de guerra experimentado, 1,73 de estatura, 46 años, pelo y ojos castaños, nariz aguileña y boca con labios finos pero desproporcionadamente grandes en comparación con el resto de rasgos faciales. Ha estado en diferentes conflictos y es un lobo solitario, un freelance que trabaja para Clarín y que siempre ha intentado buscar dentro del meollo de las cosas. Sus crónicas son muy seguidas en Argentina y también vende exclusivas a diferentes periódicos estadounidenses, llegando a ser finalista del Premio Pulitzer en el 2005. Es un hombre con recursos y muy osado que siempre ha intentado estar fuera del ámbito político. Varias agencias de inteligencia han intentado reclutarlo sin éxito. Es bastante terco y se sabe que suele intentar evitar que los guías y asistentes sugeridos por los diferentes gobiernos le sigan los pasos mientras trabaja.

No habla japonés, pero sí habla inglés.

VÍCTOR BUENAVISTA

| | |
|---|--|
| Coste (PD) | 100 |
| Agilidad | +2 |
| Atención | +3 |
| Averiguar Intenciones | +2 |
| Computadora | +2 |
| Comunicaciones | +1 |
| Conducir Vehículo | 0 (Ligeros) |
| Delito | +1 |
| Engañar | +1 |
| Escalar | 0 |
| Esquivar | 0 |
| Etiqueta | +1 |
| Pelea | +2 |
| Persuadir | +3 |
| Sensores | +2 |
| Sigilo | +1 |
| Vigor | +2 |
| Voluntad | +2 |
| INI / AC / MOV | +3 / 7 AC / 3 |
| RD Fatiga | +1 |
| RD | 0 |
| Bono Daño | +1 |
| Daño Ataques (con todo aplicado) | Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) |
| Heridas | 6 / 7 / 8 |
| Fatiga | 6 / 7 / 8 |

NOTAS

Otras Habilidades: Ciencia (Informática) 0

PASCAL LEMOINE

Fotógrafo, 26 años, 1,80 de estatura, pelo largo y cuidado, cara redonda, ojos marrones, piel morena. Trabaja desde hace 2 años en Le Figaro. Entró en nómina tras ganar un concurso-denuncia de fotografía. Es una joven promesa de la fotografía y éste es su primer trabajo en el extranjero. Se sabe que viaja con su pareja, el periodista François Dómine. De carácter apacible, tiene un problema con la bebida. No habla japonés.

PASCAL LEMOINE

| | |
|--|--|
| Coste (PD) | 80 |
| Agilidad | +2 |
| Atención | +2 |
| Averiguar Intenciones | +2 |
| Computadora | +2 |
| Comunicaciones | +2 |
| Conducir Vehículo | 0 (Ligeros) |
| Escalar | +1 |
| Esquivar | +1 |
| Etiqueta | +2 |
| Pelea | +1 |
| Persuadir | +2 |
| Sensores | +2 |
| Sigilo | 0 |
| Vigor | +2 |
| Voluntad | +1 |
| INI / AC / MOV | +2 / 6 AC / 2 |
| RD Fatiga | +1 |
| RD | 0 |
| Bono Daño | +1 |
| Daño Ataques (con todo aplicado) | Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) |
| Heridas | 6 / 7 / 8 |
| Fatiga | 6 / 7 / 8 |
| NOTAS | |
| Otras Habilidades: Ciencia (Física) 0 | |

FRANÇOIS DÓMINE

Periodista de 28 años, trabaja desde hace 6 en Le Figaro. Hombre de complexión fuerte, con algo de sobrepeso y entradas incipientes, pelo corto y barba bien cuidada. La Kempeitai piensa que está usando el accidente de Fukushima como excusa perfecta para irse con su pareja de vacaciones gratis, ya que no puede rechazar el encargo porque está pendiente de un ascenso y quiere hacer méritos. Los informes indican que tiene una personalidad anodina aunque se obsesiona con facilidad con los temas que le producen curiosidad. No habla nada de japonés.

FRANÇOIS DÓMINE

| | |
|---|--|
| Coste (PD) | 95 |
| Agilidad | +2 |
| Atención | +2 |
| Averiguar Intenciones | +2 |
| Computadora | +2 |
| Comunicaciones | 0 |
| Conducir Vehículo | 0 (Ligeros) |
| Delito | 0 |
| Engañar | +1 |
| Escalar | 0 |
| Esquivar | 0 |
| Etiqueta | +2 |
| Pelea | +1 |
| Persuadir | +3 |
| Sensores | +1 |
| Sigilo | 0 |
| Vigor | +3 |
| Voluntad | +1 |
| INI / AC / MOV | +2 / 6 AC / 3 |
| RD Fatiga | +1 |
| RD | 0 |
| Bono Daño | +1 |
| Daño Ataques (con todo aplicado) | Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) |
| Heridas | 7 / 8 / 9 |
| Fatiga | 6 / 7 / 8 |
| NOTAS | |
| Otras Habilidades: Ciencia (Informática) 0, Conocimiento (Leyes) +1 | |

absinthium



SHOTA NAKADA

Periodista local de 33 años que ha cubierto la noticia desde el minuto cero y tiene algo más que serias sospechas de que el accidente no fue tal. Lleva tres días completamente paranoico, no ha dormido ningún día en el mismo sitio y está muy atento a lo que le rodea, creyendo ver agentes de la Kempeitai en todas partes, pero por el momento es capaz de disimular muy bien su paranoia.

NAKARO TOSHIMOTO

Científico civil que ha estado trabajando como subcontratado del complejo científico-militar. Tiene datos sobre una de las investigaciones que se estaban llevando a cabo en la base y, tras todo lo ocurrido, cree que es el mejor momento para salir del país. Nakaro ha sido el asistente directo del jefe de proyecto del gas neurotóxico y tiene la esperanza de poder salir de Japón.

SHOTA NAKADA

| | |
|----------------------------------|--|
| Coste (PD) | 70 |
| Agilidad | +2 |
| Atención | +2 |
| Averiguar Intenciones | +1 |
| Computadora | +1 |
| Conducir Vehículo | 0 (Ligeros) |
| Delito | +1 |
| Engañar | +1 |
| Escalar | 0 |
| Esquivar | 0 |
| Etiqueta | +2 |
| Pelea | +2 |
| Persuadir | +2 |
| Sensores | +1 |
| Vigor | +2 |
| Voluntad | +2 |
| INI / AC / MOV | +2 / 6 AC / 2 |
| RD Fatiga | +1 |
| RD | 0 |
| Bono Daño | +1 |
| Daño Ataques (con todo aplicado) | Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) |
| Heridas | 6 / 7 / 8 |
| Fatiga | 6 / 7 / 8 |

NOTAS

Otras Habilidades: Conocimiento (Leyes) 0

NAKARO TOSHIMOTO

| | |
|----------------------------------|--|
| Coste (PD) | 90 |
| Agilidad | +1 |
| Atención | +2 |
| Computadora | +1 |
| Comunicaciones | +1 |
| Conducir Vehículo | 0 (Ligeros) |
| Escalar | +1 |
| Esquivar | 0 |
| Etiqueta | +2 |
| Pelea | 0 |
| Sensores | +2 |
| Vigor | +2 |
| Voluntad | +2 |
| INI / AC / MOV | +1 / 5 AC / 2 |
| RD Fatiga | +1 |
| RD | 0 |
| Bono Daño | +1 |
| Daño Ataques (con todo aplicado) | Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) |
| Heridas | 6 / 7 / 8 |
| Fatiga | 6 / 7 / 8 |

NOTAS

Otras Habilidades: Ciencia (Física) +3, Ciencia (Química) +1, Ciencia (Medicina) +1, Ciencia (Informática) 0

Talento Doctorado en Física (Nuclear)

Talento Investigador ((+1 Atención o Computadora buscando información relacionada con Ciencia o Conocimiento))

AGENTES CHINOS

| | |
|-------------------------------------|--|
| Coste (PD) | 125 |
| Agilidad | +3 |
| Ataque Distancia | +3 (Armas Cortas) |
| Atención | +3 |
| Averiguar Intenciones | 0 |
| Computadora | +1 |
| Comunicaciones | +1 |
| Conducir Vehículo | 0 (Ligeros) |
| Delito | +2 |
| Engañar | +1 |
| Escalar | 0 |
| Esquivar | +2 |
| Etiqueta | 0 |
| Intimidar | +1 |
| Pelea | +2 |
| Sensores | +1 |
| Sigilo | +2 |
| Vigor | +3 |
| Voluntad | +2 |
| INI / AC / MOV | +4 / 8 AC / 3 |
| RD Fatiga | +1 |
| RD | 0 |
| Bono Daño | +1 |
| Daño Ataques (con todo aplicado) | Norinco (Daño +3+Ráfaga) Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) |
| Heridas | 7 / 8 / 9 |
| Fatiga | 6 / 7 / 8 |

NOTAS

Otras Habilidades: Ciencia (Ingeniería) 0, Mecánica +1, Electrónica +1

EQUIPO

Norinco Tipo 112 H3 (Daño +3, Alcance 1/180/650, CdF 15A, 3R)

POLICÍA JAPONÉS

| | |
|-------------------------------------|--|
| Coste (PD) | 75 |
| Agilidad | +2 |
| Ataque Distancia | +2 (Armas Cortas) |
| Atención | +2 |
| Averiguar Intenciones | +2 |
| Conducir Vehículo | +1 (Ligeros) |
| Delito | +1 |
| Engañar | +1 |
| Escalar | 0 |
| Esquivar | 0 |
| Etiqueta | 0 |
| Intimidar | +1 |
| Pelea | +2 |
| Persuadir | +1 |
| Sigilo | +1 |
| Vigor | +2 |
| Voluntad | +1 |
| INI / AC / MOV | +2 / 5 AC / 2 |
| RD Fatiga | +4 |
| RD | +3 |
| Bono Daño | +1 |
| Daño Ataques (con todo aplicado) | H&K Me Denki (Daño +4 Fatiga) Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) |
| Heridas | 6 / 7 / 8 |
| Fatiga | 5 / 6 / 7 |

NOTAS

Otras Habilidades: Conocimiento (Leyes) 0
Talento Puntería Zen (al mover no pierde bono de Apuntar)

EQUIPO

H&K Me Denki
(Daño +4 Fatiga, Alcance 1/4/8, CdF 2, ignora armadura, pero no RD de Fatiga)
Armadura Reflex
(RD +3, AC -1)

En las próximas páginas recopilamos las estadísticas de todos los PNJs para mayor facilidad de uso.

absinthium



| | LENA DEVINCHENKO | OLESYA VOROVIOV | DMITRY KUNCHEVKO | SVYATOSLAV NÓVIKOV |
|---|--|---|--|--|
| Coste (PD) | 100 | 115 | 100 | 140 |
| Agilidad | +2 | +3 | +2 | +3 |
| Ataque Melé / Distancia | | +2 (Armas Cuerpo a Cuerpo) / +3 (Arma Corta) | +3 (Armas Largas) | +2 (Arma Corta) |
| Atención | +2 | +2 | +3 | +3 |
| Averiguar Intenciones | +2 | +1 | 0 | +1 |
| Computadora | +2 | 0 | | +1 |
| Comunicaciones | 0 | 0 | | +1 |
| Conducir Vehículo | +1 (Ligeros) | 0 (Ligeros) | 0 (Ligeros) | 0 (Ligeros) |
| Delito | 0 | +3 | +2 | +2 |
| Engañar | +2 | +2 | +1 | +2 |
| Escalar | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Esquivar | +1 | +2 | +1 | +1 |
| Etiqueta | +2 | 0 | 0 | +1 |
| Intimidar | | | 0 | +1 |
| Lenguaje (Japonés) | 0 | +2 | 0 | 0 |
| Pelea | +1 | +2 | +1 | +2 |
| Persuadir | +3 | | | +1 |
| Sensores | 0 | | +2 | +1 |
| Sigilo | 0 | +1 | +2 | +1 |
| Vigor | +2 | +2 | +3 | +3 |
| Voluntad | +2 | +2 | +2 | +2 |
| INI / AC / MOV | +2 / 6 (5 Traje) AC / 2 | +3 / 7 (6 Traje) AC / 3 | +3 / 7 (6 Traje) AC / 3 | +4 / 8 (7 Traje) AC / 3 |
| RD Fatiga | +1 / +3 con Traje NBQ | +1 / +3 con Traje NBQ | +1 / +3 con Traje NBQ | +1 / +3 con Traje NBQ |
| RD | 0 / +2 (+8 Radiación) | 0 / +2 (+8 Radiación) | 0 / +2 (+8 Radiación) | 0 / +2 (+8 Radiación) |
| Bono Daño | +1 | +1 | +1 | +1 |
| Daño Ataques (con todo aplicado) | | TT-13 (Daño +3, o DT Ataque +2, Daño +5, 5 AC) Puñetazo (Daño +1) Cuchillo (Daño +3) | Snay-3 (Daño +5) Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) | TT-13 (Daño +3, o DT Ataque +1, Daño +5, 5 AC) Puñetazo (Daño +2) |
| Heridas | 6 / 7 / 8 | 6 / 7 / 8 | 7 / 8 / 9 | 7 / 8 / 9 |
| Fatiga | 6 / 7 / 8 | 6 / 7 / 8 | 6 / 7 / 8 | 6 / 7 / 8 |
| NOTAS | Otras Habilidades: Conocimiento (Historia) +1, Conocimiento (Leyes) +1 Talento Atractiva (+1 Persuadir y Engañar) | Otras Habilidades: Conocimiento (Leyes) 0 | Otras Habilidades: Ciencia (Física) 0. Talento Puntería Zen (al mover no pierde bono de Apuntar) | Otras Habilidades: Ciencia (Informática) 0, Lenguajes (Inglés y Alemán) +1, Mecánica 0, Electrónica 0. Talento Puños de Acero (+1 Daño Puños) |
| EQUIPO | Traje NBQ (RD 2, AC -1, Resistencia a Radiación 3 [+6 RD]) | Cuchillo (Daño +2) TT-13 Obolochka (Daño +3, Alcance 1/200/300, CdF 3S, DT, con silenciador [Sigilo +1 ruido que hace el arma]) Traje NBQ (RD 2, AC -1, Resistencia a Radiación 3 [+6 RD]) | Snay-3 6mm BK (Daño +5, Alcance 5/900/2.800, CdF 3S, mira telescópica) Traje NBQ (RD 2, AC -1, Resistencia a Radiación 3 [+6 RD]) | TT-13 Obolochka (Daño +3, Alcance 1/200/300, CdF 3S, DT, con silenciador [Sigilo +1 para el ruido que hace el arma]) Traje NBQ (RD 2, AC -1, Resistencia a Radiación 3 [+6 RD]) |



| | IVAN IVANOV | VÍCTOR BUENAVISTA | PASCAL LEMOINE | FRANÇOIS DÓMINE |
|---|--|--|--|---|
| Coste (PD) | 100 | 100 | 80 | 95 |
| Agilidad | +2 | +2 | +2 | +2 |
| Ataque Distancia | | | | |
| Atención | +1 | +3 | +2 | +2 |
| Averiguar Intenciones | 0 | +2 | +2 | +2 |
| Computadora | +2 | +2 | +2 | +2 |
| Comunicaciones | 0 | +1 | +2 | 0 |
| Conducir Vehículo | 0 (Ligeros) | 0 (Ligeros) | 0 (Ligeros) | 0 (Ligeros) |
| Delito | | +1 | | 0 |
| Engañar | +1 | +1 | | +1 |
| Escalar | 0 | 0 | +1 | 0 |
| Esquivar | 0 | 0 | +1 | 0 |
| Etiqueta | +2 | +1 | +2 | +2 |
| Pelea | 0 | +2 | +1 | +1 |
| Persuadir | +1 | +3 | +2 | +3 |
| Sensores | +2 | +2 | +2 | +1 |
| Sigilo | +1 | +1 | 0 | 0 |
| Vigor | +2 | +2 | +2 | +3 |
| Voluntad | +2 | +2 | +1 | +2 |
| INI / AC / MOV | +1 / 5 (4 Traje) AC / 2 | +3 / 7 AC / 3 | +2 / 6 AC / 2 | +2 / 6 AC / 2 |
| RD Fatiga | +1 / +3 con Traje NBQ | +1 | +1 | +1 |
| RD | 0 / +2 (+8 Radiación) | 0 | 0 | 0 |
| Bono Daño | +1 | +1 | +1 | +1 |
| Daño Ataques (con todo aplicado) | Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) | Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) | Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) | Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) |
| Heridas | 6 / 7 / 8 | 6 / 7 / 8 | 6 / 7 / 8 | 7 / 8 / 9 |
| Fatiga | 6 / 7 / 8 | 6 / 7 / 8 | 6 / 7 / 8 | 6 / 7 / 8 |
| NOTAS | Otras Habilidades: Ciencia (Física) +3, Ciencia (Química) +2, Ciencia (Mate- máticas) +2, Ciencia (Informática) +1 | Otras Habilida- des: Ciencia (In- formática) 0 | Otras Habilidades: Ciencia (Física) 0 | Otras Habilidades: Ciencia (Informáti- ca) 0, Conocimien- to (Leyes) +1 |
| EQUIPO | Traje NBQ (RD 2, AC -1, Resistencia a Radiación 3 [+6 RD]) | | | |

absinthium



| | SHOTA NAKADA | NAKARO TOSHIMOTO | POLICÍA JAPONÉS | AGENTES CHINOS |
|--|---|---|--|--|
| Coste (PD) | 70 | 80 | 70 | 125 |
| Agilidad | +2 | +1 | +2 | +3 |
| Ataque Distancia | | | +2 (Armas Cortas) | +3 (Armas Cortas) |
| Atención | +2 | +2 | +2 | +3 |
| Averiguar Intenciones | +1 | | +2 | 0 |
| Computadora | +1 | | | +1 |
| Comunicaciones | | | | +1 |
| Conducir Vehículo | 0 (Ligeros) | 0 (Ligeros) | +1 (Ligeros) | 0 (Ligeros) |
| Delito | +1 | | +1 | +2 |
| Engañar | +1 | | +1 | +1 |
| Escalar | 0 | +1 | 0 | 0 |
| Esquivar | 0 | 0 | 0 | +2 |
| Etiqueta | +2 | +2 | 0 | 0 |
| Intimidar | | | +1 | +1 |
| Pelea | +2 | 0 | +2 | +2 |
| Persuadir | +2 | | | |
| Sensores | +1 | +2 | | +1 |
| Sigilo | | | +1 | +2 |
| Vigor | +2 | +2 | +2 | +3 |
| Voluntad | +2 | +2 | +1 | +2 |
| INI / AC / MOV | +2 / 6 AC / 2 | +1 / 5 AC / 2 | +2 / 5 AC / 2 | +4 / 8 AC / 3 |
| RD Fatiga | +1 | +1 | +4 | +1 |
| RD | 0 | 0 | +3 | 0 |
| Bono Daño | +1 | +1 | +1 | +1 |
| Daño Ataques (con todo aplicado) | Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) | Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) | H&K Me Denki (Daño +4 Fatiga) Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) | Norinco (Daño +3+Ráfaga) Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2) |
| Heridas | 6 / 7 / 8 | 6 / 7 / 8 | 6 / 7 / 8 | 7 / 8 / 9 |
| Fatiga | 6 / 7 / 8 | 6 / 7 / 8 | 5 / 6 / 7 | 6 / 7 / 8 |
| NOTAS | Otras Habilidades: Conocimiento (Leyes) 0. | Otras Habilidades: Ciencia (Física) +3, Ciencia (Química) +1, Ciencia (Medicina) +1, Ciencia (Informática) 0. Talento Doctorado en Física (Nuclear) Talento Investigador ((+1 Atención o Computadora buscando información relacionada con Ciencia o Conocimiento)) | Otras Habilidades: Conocimiento (Leyes) 0. Talento Puntería Zen (al mover no pierde bono de Apuntar) | Otras Habilidades: Ciencia (Ingeniería) 0, Mecánica +1, Electrónica +1. |
| EQUIPO | | | H&K Me Denki (Daño +4 Fatiga, Alcance 1/4/8, CdF 2, ignora armadura, pero no RD de Fatiga) Armadura Reflex (RD +3, AC -1) | Norinco Tipo 112 H3 (Daño +3, Alcance 1/180/650, CdF 15A, 3R) |



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.