



AKIRA YAGAMI

171cm

HEIGHT

65kg

WEIGHT

AB+

BLOOD TYPE

DECEASED

Ex Board Games Player

TALENT



CORTENSE EL PELO.



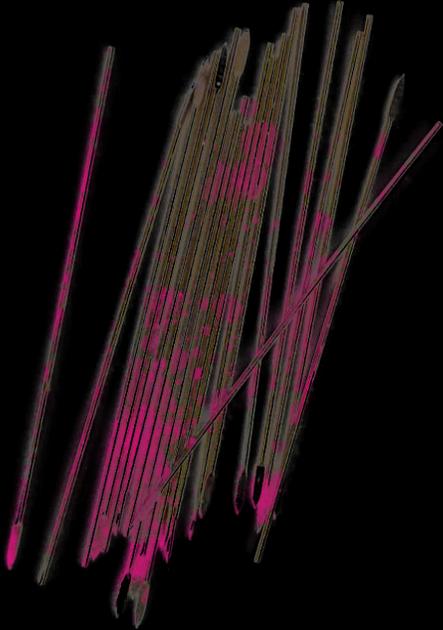
ESTADO DEL CUERPO

Un golpe le ha producido un derrame cerebral que le causó la muerte.

Tiene un chichón en la cabeza donde ha sido golpeado



- **Relacionadas con Jack Forsberg**

Prueba	Descripción
<p data-bbox="337 457 623 495">Lanzas de Gungnir</p> 	<p data-bbox="824 457 1463 548">Las Lanzas de Gungnir con las que fue asesinado. Están repletas de su sangre.</p>

- **Relacionadas con Akira Yagami**

Prueba	Descripción
<p data-bbox="396 1415 565 1453">Caja Negra</p>	<p data-bbox="824 1415 1463 1505">Una caja negra de un material duro. Está vacía y contiene un mensaje emborronado.</p>



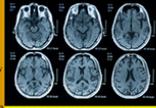
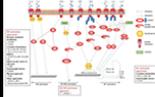
Papeles Varios

Interior de sus bolsillos: unos papeles arrugados que relacionan al joven con el proyecto Kamukura, escritos por el Doctor White.

REPORTE: PROYECTO KAMUKURA (FASE BETA 0.94.268.269.95)

EQUIPO Y MATERIALES:
Neurocirujano General; Sistema Anestésico Gaseoso (Isoflurano); Microscopio Trinocular; Guía Electroestimuladora; Láser Doppler de Monitorización de Flujo Sanguíneo; Impulsor TRB; Microscopio Estereoscópico; Bistola de Veldre; Sistema de Imagen de Microscopía; Estimulador Electroestimulador; Aprobador Ultrasonido; Pinzas Bipolares para Coagulación; Mesa de Jackson; Instrumental Quirúrgico; Embrases y Receptores Microscópicos de Señal Sináptica Artificial; Compuesto Neurobiológico Semi-sintético XION.

MÉTODO:
Tras anestesiarse al Sujeto, se realiza una operación de cráneo abierto para incidir en el hipotálamo una muestra donde instalar el compuesto XION. Se aplica una capa de biocerámicos portadores de genes que replicarán y modificarán el ADN del Sujeto para que produzca la proteína sintetizada KRIS, de forma que el compuesto sea asimilado como parte natural de la anatomía del Sujeto. Se instalan también microscopios y microestimuladores en los puntos EG56, EG58, HD43, HD47, OP10, OP11, VR92, VR95, XN43, XN51, Z143 y Z146 de su corteza profunda, y en la zona del lóbulo occipital. Usando el modelo de patrón natural del Sujeto como referencia, se polarizan y despolarizan las células, alterando el flujo de axón.



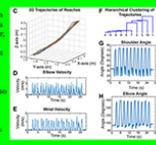
La plasticidad sináptica se regula junto a la excitabilidad mediante la modificación de los receptores NMDA. Se incrementa un 183% la cantidad de receptores metabotrópicos de glutamato localizados en la membrana postsináptica, regulando las cascadas de transducción de señales excitadoras e inhibidoras mediante el aminoácido artificial SNS producido por el hipotálamo alterado con XION.

Una vez terminado el proceso y reparado el cráneo del Sujeto, se le administra un estimulador por vía intravenosa para despertar, y se le desplaza al Laboratorio de Pruebas de Talento #85 para una comprobación preliminar.

RESULTADO:
A diferencia de los procesos experimentales previos, el Sujeto ZERO demuestra un significativo incremento en sus capacidades motoras y cognitivas. La mejora neurológica le permite manipular mediante estímulos específicos, la cantidad de neuronas que se emplean en cada hemisferio de su cerebro. La inhibición de uno de los hemisferios se equilibra con la excitación del opuesto, permitiendo así que la atención del Sujeto se enfoque completamente en la tarea a realizar para máxima eficiencia y precisión. Este estado de autoconciencia hipnótica le permite también superar los límites físicos de su cuerpo.

Es sorprendente, especialmente, parte de los subdóminos naturales del complejo neuronal.

Mejoras observables se listan en: disminución de distracción por falta de cumplimiento de necesidades básicas como sueño, hambre, sed o temperatura; aumento del alcance y precisión perceptiva del Sujeto en situaciones de riesgo físico; aumento en la capacidad de memorizar nombres, numéricas, historias, estrategias y elementos desconocidos de los juegos de mesa presentados; aumento de reflejo instintivo y capacidad de decisión a corto plazo cuando se le presentan diferentes opciones en juegos de estrategia; aumento de análisis intelectual; capacidad analítica, sintética y asimilación de información en juegos relacionados con cartas, dados o otros elementos de azar; aumento de la capacidad de lectura y expresión emotiva al dramatizar mediante la interpretación de personajes de los juegos; disminución del entumecimiento espiritual a favor de una mayor conciencia individual; notable aumento de capacidad emotiva e imaginativa a la hora de diseñar mundos ficticios desde visiones alternativas de juegos.



Esta comprobación que el alcance de esta mejora para por su mayor nivel de actividad cuando el Sujeto está inmerso en un papel ficticio o interpena su contexto cotidiano como parte de la personalidad que ha construido en mente. Cuando está inmerso, todas las funciones neurales del Sujeto experimentan un aumento simultáneo y lo sitúan en un punto donde es posible competir con los resultados de otros. Talento en situaciones hipotéticas similares.

Hasta ahora, las pruebas en las que el Sujeto demuestra mayor actividad y efectividad de Talento son aquellas relacionadas con el Tráiler que tuvo durante la infancia. Esto crea un desafío, el Sujeto se vuelve poco optimista en tareas que no supiera realizar previamente, o que no están relacionadas con ese Talento.

Además, es importante notar que en situaciones donde estos estímulos están ausentes el Sujeto demuestra un decremento grave de la actividad cerebral en zonas regiones similitudes.

Disminuciones observables se listan en: aumento del apetito a tiempo de inactividad cerebral durante el reposo; disminución de efectividad sensorial especialmente la óptica; pérdida de memoria procedimental de corte y largo plazo; pérdida a la hora de tomar decisiones e indecisión; disminución de capacidades interconectadas asociadas a la edad del Sujeto (regresión temporal de la personalidad); dificultad en la expresión de emociones; aumento de la dificultad de habla; disminución de la conciencia de identidad; aumento de dependencia externa; notable disminución de la capacidad de pensamiento lateral.

Ampliar

REPORTE: PROYECTO KAMUKURA (FASE BETA 0.94.268.269.95)

CONCLUSIÓN:

El Sujeto ZERO (También conocido como Akira Yagami) demuestra haber sido un paso importante en el entendimiento de la neurología de los humanos y el desarrollo de teorías para implantación artificial de Talentos, como consecución del objetivo del Proyecto de Cultivación de Esperanza que la Academia Pius Esperanza lleva décadas tratando de completar. Sin embargo, varios factores intervinieron en la consecución última de este sueño del fundador. Quizás tomar como base a una persona que tuvo potencial para el Talento previamente haya truncado los esfuerzos por implantar Talentos nuevos e incompatibles. Tampoco es permisible que la Esperanza Definitiva que queremos crear tenga tantas debilidades generales. Si el Doctor White D no encuentra un remedio a estas dos problemáticas en la siguiente Fase del Proyecto, el Comité Directivo se verá obligado a degradarlo al papel de Auxiliar Científico y nombrar a otro individuo más capacitado como Líder del Equipo, incluso si eso implica rehacer completamente las bases y procedimientos del Proyecto aceptados hasta ahora.

ACTUALIZACIÓN 2.0: El Sujeto Zero se ha escapado de las instalaciones. El equipo responsable de su custodia ha sido llamado para ser juzgado ante el Comité Directivo por esta catástrofe. Los equipos de seguridad A, B, G, R, S y T han sido desplegados para buscar y capturar, vivo o muerto. La verdad no debe salir a la luz. Este deslize nos costará demasiados recursos. El Doctor White D ha sido destituido de su puesto, se le sustituirá por el Neurólogo Definitivo Yasuke Matsuda.

La fase BETA quedará oficialmente cerrada y sus archivos clasificados.

Ampliar

• Domo de la Mastermind

Prueba

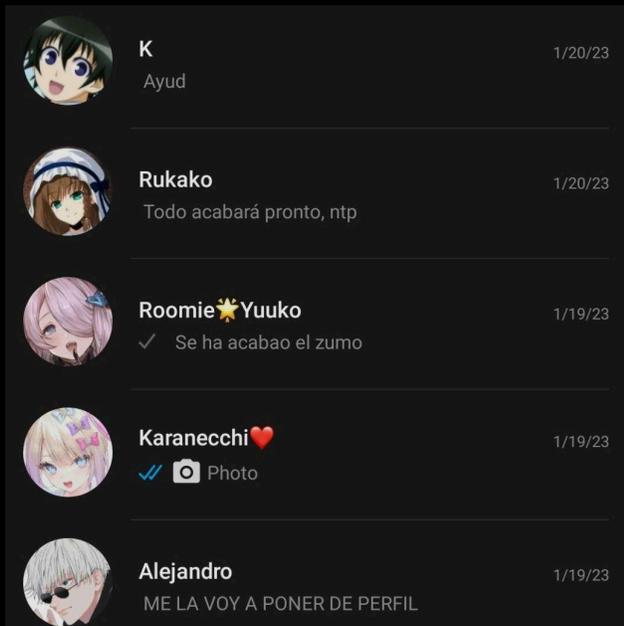
Descripción

Brazalete



Hay un brazaletе de color negro y blanco con una pantalla: los que tengan experiencia con juegos de matanza quizá lo reconozcan como un "Brazaletе de Condición". Dice: "No dejes que descubran quién eres en realidad."

Carpeta con puntos de restauración de sistema



[Ampliar](#)

En su interior hay un archivo llamado "Historial_Whatskuma_Mei_Hirano", en los detalles dice que fue modificado por última vez el 20 de Enero por el usuario "Supervisor_White"



[Ampliar](#)

Peluche



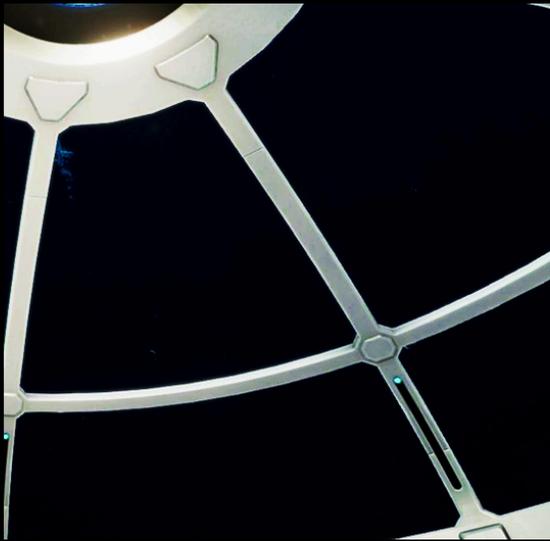
Proyección

La Creatura. Está sobre una cama.

En el centro de la habitación, rodeada por una mesa circular, hay una proyección. Aunque desde fuera parecía una extraña estructura molecular, una vez se ve de cerca... uno se da

cuenta de que más bien, son esferas conectadas por tubos. También se aprecia lo que parece ser una superficie... sobre la cual parece que flota toda la estructura. Un pequeño punto brillante orbita alrededor de todo el conjunto, como un electrón orbita alrededor de su átomo.

Ventanal



En el techo de la habitación hay una ventana circular bastante grande. Aunque se ve mayormente oscuridad, a veces puedes ver destellos... Que están atados a criaturas horripilantes: ¡SON PECES DE LAS PROFUNDIDADES! Anda que no son feos...

Estanterías

Rodean toda la habitación de manera circular, y están llenas a rebosar de todo tipo de libros. ¿Libros sobre qué? Bueno, principalmente, ¡son libros de historia y mitología!

Monitores y Audiodiarios

Un complejo array de monitores (catorce de ellos). Van alternando entre... ¡lo adivinaste! Las



diferentes localizaciones del Elíseo. Y sí, hasta los interiores de habitaciones y laboratorios aparecen a veces en el feed.

Registros de audios en formato de diarios de la Mastermind. Son un total de ocho.

[AUDIODIARIOS I](#)

Registro de audio extra: conversación entre la Mente Maestra y White durante el primer Juicio del Juego de Matanza.

[AUDIODIARIOS II](#)

● Laboratorio de White

Prueba	Descripción
Registros varios	<ul style="list-style-type: none">● Registros digitales encontrados en un ordenador, detallando unos experimentos para inducir memorias artificiales en humanos. <u>REGISTROS</u>● Papeles garabateados con extraños símbolos y dibujos de manos. <u>GARABATOS</u>

Prueba

Archivo: Echo_Project_Notes

Hipótesis: El núcleo de una persona es el contenido en sus memorias. Manipulando el contenido de una persona, es posible controlar la personalidad exactas de una persona, es posible controlar las memorias de una persona muerta.

----- ADA NÚMERO 14

Experimento Talento

Descripción