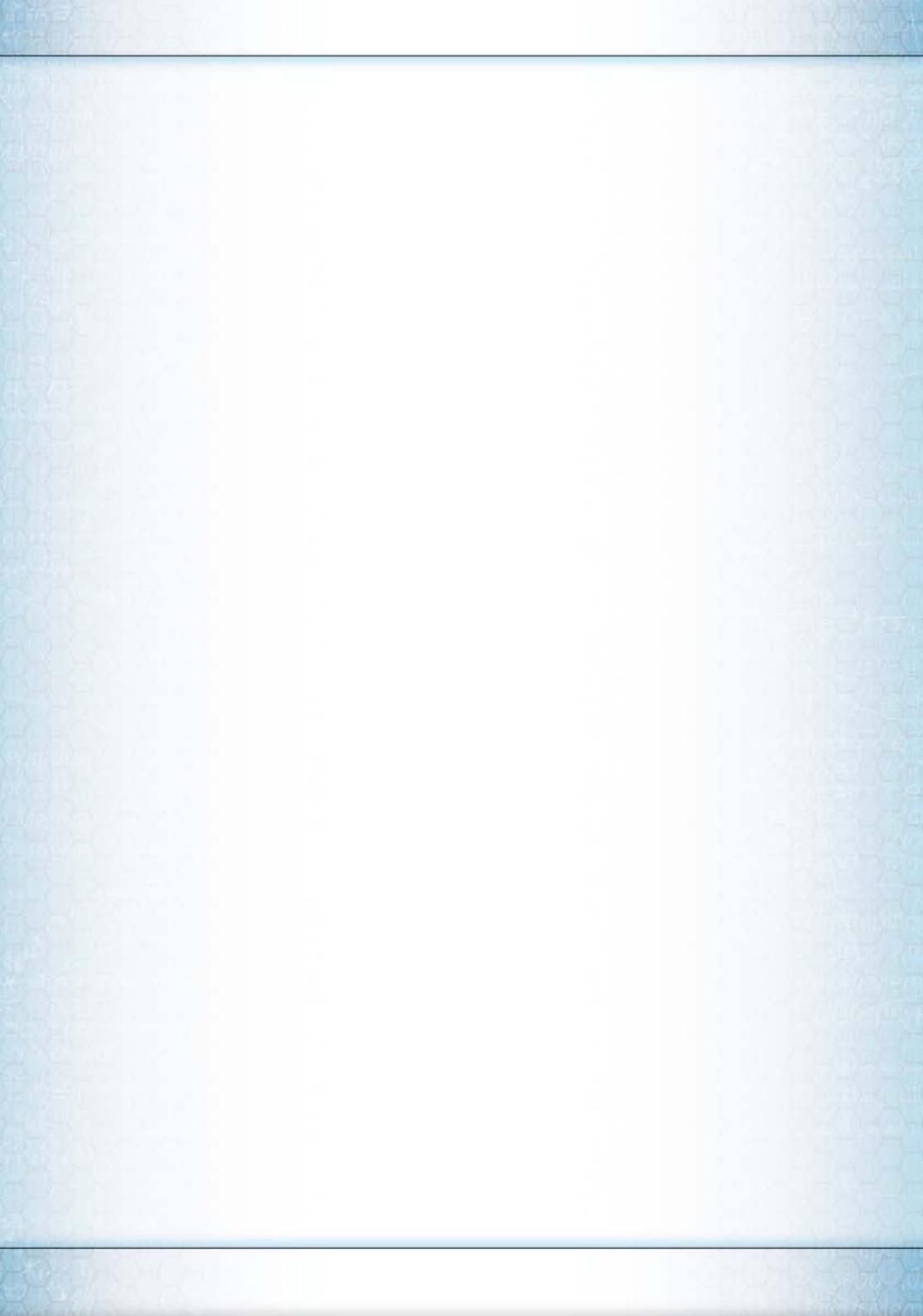


INTERFACE ZERO





INTERFACE ZERO

INTERFACE ZERO ES UNA CREACIÓN DE...

David Jarvis, Hal McLean, Matt Conklin Jr. y
Patrick Smith.

ESCRITURA Y DISEÑO

Aaron Davidson, Curtis y Sarah Lyon,
David Anderson Jr., David Jarvis, David
Harriss, Darrin Drader, Hal McLean, James
Cambias, Jason Blair, Jeff Ruiz, Joel
Waalkens, Jonathan Thompson, John
Dunn, Kenneth Spencer, Richard T. Balsley,
Rob Weiland, Robin English-Bircher, Sean
Bircher y Sean Huempfner.

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA

Vladimir Manyukhin.

DISEÑO GRÁFICO

Alida Saxon, David Jarvis y Karl Keesler.

MAQUETACIÓN

David Jarvis y Thomas Shook.

ILUSTRACIONES INTERIORES

Adam Kuzcek, Vladimir Manyukhin,
Eduardo Brolo, Jason Walton, Ian Llanas,
Tan Ho Sim y Sam Manley.

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

Producido bajo licencia por HT Publishers.

EDICIÓN Y CORRECCIÓN

Aaron Davidson, Andreas Parducci, Aric
Wieder, Carinn Seabolt, David Harriss, Ed
Wetterman, Felipe Silva, Mable Friedman,
Mathew Caron, Mike Zebrowski, Rasmus
Hilander y Ron Blessing.

CRÉDITOS ADICIONALES DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Edición: Jorge Coto Bautista, M. Alfonso García.

Traducción: M. Alfonso García.

Corrección: José Carlos Domínguez.

Maquetación: M. Alfonso García.

ISBN: 978-84-19543-17-2.

Dep. Legal: DL AS 01917-2023.

Impreso en España.

HT Publishers es propiedad de Jorge Coto Bautista, Pablo Domínguez, Adolfo García, M. Alfonso García, Daniel Menéndez, Raquel Ortega y M.ª Cruz Rodríguez Hernández.



CONTENIDOS



PREFACIO 4

Glosario de la ambientación	6
La ruta al 2095	11
¿Qué es <i>Interface Zero 3.0?</i>	16
Elementos ciberpunk	16
¿Qué hay en este libro?	21

CREACIÓN DE PERSONAJES 24

Temas de campaña	25
Biocazadores	25
Ciberpunkis	26
Proteger y servir	26
Trasfondos	27
Razas	37
Androide	38
Bioroide	40
Cíborg	42
Híbrido	43
Humano 1.0	46
Humano 2.0	46
Ventajas y desventajas	48
Desventajas	48
Ventajas	50

REGLAS DE AMBIENTACIÓN 60

Configuración	60
Avances de mejora	60
Cómo conseguir las mejoras	61
Botín	64

Crédito callejero 67

Especialización en habilidades	70
Estilo de vida	71

Fatiga adicional	75
Piratería informática	75

La mecánica básica	76
Plugins	78

Las herramientas del oficio	85
Peligros del sistema solar	97

Sondas como aliados	100
Zeeks	103

CATÁLOGO MALMART 106

Equipo y dinero inicial	106
El mercado negro	107

Armamento	110
Accesorios para armas de fuego	111

Armas cuerpo a cuerpo	112
Armas a distancia primitivas	115

Pistolas y subfusiles	116
Escopetas	118

Rifles	120
Armas pesadas	121

Granadas	125
Munición	126

Blindajes	127
Blindajes ligeros	127

Blindajes medios	129
Blindajes pesados	132

Equipo misceláneo	132
Baterías	132

Comunicaciones	136
----------------	-----

Electrónica	136	Rusia	316
Explosivos	137	Sudamérica	323
Instalaciones	138	El espacio	331
Instrumental médico	139	CHICAGOLAND	342
Vigilancia y espionaje	140		
Mejoras	142	Trasfondo	342
Tensión Máxima	142	La vida en Chicago	344
Diseño de mejoras	142	¿Quién es quién?	345
Lista de mejoras	152	Geografía	350
Vehículos y sondas	171	SECCIÓN DEL DJ	372
Vehículos	171		
Sondas	181	Ornamentos	372
Golemmechs	185	De ciudad	372
Naves espaciales	189	De corporación	377
ARQUETIPOS	192	De organización	383
EL 2095	210	Medidas de seguridad	388
Un poco de historia	210	Oponentes	393
Cronología	230	Biohorrores	393
La vida en el 2095	239	Individuos	396
Las bandas	250	Robots	403
Civiles	250	Historias salvajes	406
Modo de vida	255	Un sencillo transporte	406
Los errantes	266	¡Larga vida a la reina!	408
De la tierra al mar	266	Malos tiempos en el matadero	412
Crecer a bordo	268	Dulce venganza	414
Fondeaderos y atolones artificiales	271	Otro día más en la oficina	416
Situación mundial	274	Cúbreme las espaldas	419
África	274	ÍNDICE POR PALABRAS	421
América del Norte	281		
Europa	289		
Extremo Oriente	295		
Oceanía	302		
Oriente Medio y la India	309		



PREFACIO



 medida que vayas leyendo este libro, notarás que el mundo de *Interface Zero 3.0* (IZ3) no es una ambientación ciberpunk tradicional. No solo gira en torno a enfrentarse a cara de perro contra la colossal y maligna maquinaria megacorporativa que ha puesto patas arriba el mundo. Tampoco IZ3 es el tipo de ambientación sucia y dura en donde “vives al límite y celebras haber sobrevivido a otra incursión a una corp”. Por supuesto, todos estos elementos son parte intrínseca de IZ3, casi se podría decir que forzados, tal y como se plantea el mundo del 2095. Pero pasa lo siguiente: queremos que IZ3 sea mucho más que todo eso.

Quiero reflejar (aunque sea de forma abstracta) el mundo que ves cuando sales por la puerta de casa o navegas por Internet en tu portátil, smartphone o iPad. Quiero que *Interface Zero* tenga relevancia en un mundo como el que vivimos ahora y, para eso, tengo que partir de lo que ocurre a nuestro alrededor, en términos de tecnología, cultura, etc.; en vez de lo que era guay hace dos décadas. El mundo en el que vivimos no es el mismo en que creció mi generación: la generación que nos dio el ciberpunk. Para lograr eso, tenemos que preguntarnos: ¿qué FUE el ciberpunk?

Verás, tengo cincuenta y tres años. Tuve la suerte de ver *Blade Runner* según se estrenó y recuerdo haber visto también todas esas películas de ciencia ficción, series y anime increíbles que nos regaló esa locura de década, como *Akira*, *Sin identidad*, *El recuperador*, *Alien: El octavo pasajero*, *Aliens: El regreso*, *Están vivos*, *Juez Dredd*, *Robocop*, *Mad Max: El guerrero de la carretera*, *Tron, 1997: Rescate en Nueva York*, *Atmósfera Cero*, *Terminator*, *Perseguido*, *Scanners*, *Desafío total*, *Max Headroom: Veinte minutos en el futuro...*

Podría seguir y seguir, y eso que son solo películas y series de los ochenta. La década de los noventa también nos trajo toneladas de obras increíbles como *Ghost in the Shell*, *Equilibrium* o la corta serie de TV *Dark Angel*, así como esa sublime película de ciberpunk postapocalíptico que es *Matrix*.

Es imposible escribir ciberpunk sin ofrecer un tributo a 1984 (probablemente la mejor novela distópica jamás escrita), ¿Sueñan los androides con ovejas mecánicas? (la novela en que se basa *Blade Runner*), *Neuromante*, *Mona Lisa acelerada*, *Conde Cero*, *Johnny Mnemonic*, *Quemando cromo*, *Snow Crash*, *Carbono alterado...*; como antes, podría seguir y seguir hasta la eternidad.

La generación que dio nacimiento al género, tal y como todos lo conocemos, creció bajo un constante miedo a la guerra nuclear. Si nos ceñimos a política, la década consistió en un presidente Reagan enfrentándose a toda una serie de líderes comunistas: Leonid Brezhnev, Yuri Andropov, Konstantín Chernenko, Andrei Gromyko (que prácticamente fue un hombre de paja) y, finalmente, el último líder de la Unión Soviética: Mikhail Gorbachov.

La contracultura de la década de 1980 refleja este dramatismo geopolítico, no solo en las películas y literatura que mencioné antes, sino también en la música o las tendencias culturales. Punk Rock, Hard Core, Blue Mohawks... Esta cultura apocalíptica y las modas “bélicas”, llamativas, descaradas y fuertes se fusionaron hasta crear una bestia contracultural dominada por tribus de jóvenes que se etiquetaban como Freaks, Punks, MOD's, Thrashers, Skaters, Straight-Edger's Rockers... y créeme si te digo que esos son solo unos pocos de los moteos que abrazamos durante la década.

Tampoco debemos olvidar a los expertos en ordenadores, o nerds, como eran conocidos por entonces. Aunque la cultura popular se burlaba y denigraba a estos jóvenes, hombres y mujeres con gafas pegadas con celo, coeficientes intelectuales astronómicos, protectores de bolsillo en las camisas y chichas escuálidas, fueron ellos quienes construyeron sin llamar mucho la atención el mundo en que vivimos hoy.

Por tanto, desde un punto de vista cultural, el “punk” de ciberpunk (al menos, en mi humilde opinión) está firmemente enraizado en la atmósfera geopolítica y actividad de los ochenta, aunque también pueda discutirse (y quizás deba) la idea de retroceder hasta las obras de George Orwell o Aldous Huxley para ver realmente el “protogénero” desde donde nació.

Johnny Mnemonic, Quemando cromo y, más tarde, la trilogía por excelencia formada por Neuromane, Conde Cero y Mona Lisa acelerada, fue lo que integró el ciberpunk en la conciencia de los creadores de películas, lectores y escritores (en especial de juegos de rol) durante las dos décadas y media siguientes. Todo esto nos lleva al siguiente tema del que quería hablar: los juegos ciberpunk.

Con el paso de los años hemos visto publicar numerosos JdR de tono ciberpunk. R. Talsorian Games nos trajo esa obra maestra que es *Cyberpunk 2020* y otras iteraciones del juego (¡como *Cyberpunk Red!*). FASA creó *Shadowrun*. A su propio modo, ambos juegos capturan a la perfección las sensaciones y el tono de la escena ciberpunk ochentera.

Por guays que sean *Shadowrun* y todos los demás juegos ciberpunk que surgieron en la última mitad de los ochenta y principios de la década de los noventa, todos y cada uno de ellos estuvieron firmemente enraizados en esa gloriosa y decadente década salvaje de sexo, drogas y *rock and roll*.

No creas que lo digo de forma peyorativa, porque no es así. Me encantan. Solo es que creo que *Interface Zero 3.0* no se ajusta por completo a lo que el ciberpunk FUE, sino que debe contemplar lo que ES y, quizás, lo que SERÁ. Lo cual me lleva de vuelta a la primera pregunta que hice (aunque algo modificada).

¿Qué ES el ciberpunk en el año 2022?

En una ocasión leí una definición del género que decía: "El ciberpunk es alta tecnología y marginales". Es una afirmación sencilla y directa que, en realidad, no dice nada sobre el alma del género, pero sí define los dos términos que le dan nombre: "ciber" (la alta tecnología) y "punk" (los marginales). "Alta tecnología y marginales" son solo ornamentos, la ensalada que acompaña al plato principal y sirve para darle más sabor. El ciberpunk es mucho más que tecnología avanzada y la vida como un marginado. Si tuviésemos que condensar todo el género en una sola frase, te pido que consideres la siguiente: "*Ciberpunk es la lucha entre la libertad y el control*".

Ahora, una definición más larga.

El ciberpunk es el poder de los medios sociales. Ya no necesitamos conectarnos directamente a la máquina, porque la máquina ya existe a nuestro alrededor y está en todo, con la forma de redes donde nos conectamos vía GPS y las tecnologías inalámbricas. Así es como accedes a tu página de Facebook, a tus cuentas de Instagram y Twitter, o el canal de YouTube desde cualquier punto del globo.

Es esas familias que están chateando con otros con sus móviles durante la cena, en vez de hablar entre sí.

El ciberpunk es la tecnología táctil y ordenadores tan pequeños que puedes llevarlos en una mochila o tu bolso.

Es la ironía de que expreses tu individualidad a través de los mismos medios que todos los demás.

El ciberpunk nos habla sobre drogas capaces de volverte loco y que devores gente.

El ciberpunk son las *fake news* y los "hechos alternativos" de la administración Trump.

El ciberpunk es el Club de la Lucha.

El ciberpunk es la valentía de un hombre que se planta delante de los tanques que ocupan la Plaza de Tiannamen, reencarnada en movimientos como Occupy Wall Street, Occupy L.A., Occupy London u Occupy [inserta el nombre de tu ciudad].

El ciberpunk son las sondas Predator, que emiten la guerra en vivo por un canal de pago en la CNN, con la resultante desensibilización de la violencia que eso provoca.

Es el retorno de compañías mercenarias privadas como Black Water.

El ciberpunk es la constante lucha entre el derecho a vivir tu vida como te plazca y los esfuerzos de aquellos que te impiden ejercer ese derecho.

Este es el mundo que queremos revelarte en las páginas de *Interface Zero 3.0*, un mundo que recuerda tanto al 2022 como al ciberpunk de los 80 y 90, pues incluso aunque el mundo haya cambiado, los comienzos del género siguen siendo tan importantes para lo que IZ3 es como el primer día.

—David Jarvis





GLOSARIO DE LA AMBIENTACIÓN

Los habitantes del universo de IZ3 emplean una serie de términos y expresiones que es necesario que conozcas:

5.5.5: Un grupo terrorista asociado a Caronte y el fragmento Discordia.

Abuelatech: Un término despectivo para referirse a la cibertecnología anticuada o con unos cuantos años.

Act of God Armaments [ing. "Armamentos Obra de Dios"]: Un fabricante de armas muy importante con sede en Houston (Texas).

Acta de Monitorización de Información Cibernética (AMIC): Una ley que exige a todos los ciudadanos del planeta instalar software de identificación personal (IDApp) en su TAP.

Alexander Cromwell: El actual presidente de los EURA.

Alunizaje: Un robo.

Ami: Este término suele usarse para referirse a un amigo varón, aunque también puede hacer referencia a un amante.

Atlántica: Un estado-nación, ya desaparecido, constituido por los estados de Massachusetts, Vermont, Main, Maryland y el norte del estado de Nueva York. Surgió durante la Segunda Guerra de Secesión Norteamericana.

Arreglador: Un intermediario al que acudes cuando necesitas algo. Los arregladores tienen numerosos contactos en la ciudad y supuestamente pueden conseguirte cualquier cosa que necesites o, al menos, ponerte en contacto con quien se encargue de hacer el trabajo.

Biocazador: Alguien que se dedica profesionalmente a investigar los informes sobre biohorrores y se encarga de estos seres.

Biohorror: Son criaturas (¡y a veces gente!) mutadas de algún modo. Sus mutaciones pueden deberse a la exposición a residuos tóxicos, radiación, etc. El número de estas criaturas surgidas en laboratorios, intencionadamente o no, está aumentado. Muchas de las criaturas que logran escapar a su cautividad se ocultan en las ciudades o yermos.

Carajo: Un lugar discreto donde descansar u ocultarse.

Caronte: Una IA renegada, a la que se considera culpable de varios robos catastróficos de datos, incluyendo el pirateo del banco mundial en 2088.

Cascadia: Un estado-nación, ya desaparecido. Estaba formado por los estados de Washington, Oregón, el norte de California y partes de Idaho. Surgió durante la Segunda Guerra de Secesión Norteamericana.

Cent: Un término insultante para hacer referencia a un mercenario. Es un juego de palabras entre "centurión" y "no valer un céntimo".

Cerebrito: Una persona obsesionada con la tecnología.

Cero: Una persona que vive en el espacio.

Chacal: Un término insultante para referirse a un combatiente profesional. Puede referirse tanto a mercenarios como a pandilleros, pero siempre serán individuos que el hablante desprecia.

Chi-Town: En la jerga local, Chicago.

Cibertech: Los implantes (en general, con cromo y cables) que mejoran el cuerpo humano, bien sustituyendo sus partes o bien mejorando las ya existentes.

Cocinitas: Un pirata informático novato que depende de los programas para hacer su trabajo.

Conejito cromado: Un término insultante para la gente que se siente atraída por individuos con muchos implantes cibernéticos.

Consola pirata: Un ordenador construido específicamente para piratear sin usar la tijera de acceso al procesador (TAP).

Contratista: Una persona (en general, en representación de otra parte, como una corporación) que contrata a alguien para hacer un trabajo.

Contrato: El trabajo que acepta un ronin.

Corp: En la jerga callejera, una corporación. El plural es "corpos".



Crédito callejero (Cred): En la jerga de la calle, la reputación de alguien.

Criado: Un término racista o peyorativo para referirse a un humano. Hace referencia a su nacimiento “natural” y no haber sido manufacturado o alterado genéticamente.

Criador: Un adicto en la jerga de la calle. A menudo suele ir acompañado del mote callejero de la droga específica. Por ejemplo, en la calle suele apodarse *fish* (ing. “pescado”) al oxigenador de membranas de Emperor Pharmaceuticals. Así, un adicto a esta sustancia sería un “criador de peces”.

Cromadicto: Una persona con un montón de implantes o que es adicto a los aumentos.

Discordia: Uno de los trece fragmentos de Caronte. Es responsable del apagón de Phoenix, Arizona.

Empacar de marrón: Secuestrar a alguien para usarlo como carta negociadora. La persona así secuestrada nunca sufre daño para no reducir su valor.

Empacar de negro: Secuestrar a alguien con el propósito de llevarlo a la fuerza para que se reúna con otra persona.

Empleado fiel: Un empleado corporativo leal a sus jefes. A veces se usa para hacer referencia a los asesinos corporativos.

Espectro: Un pirata informático legendario. Alguien capaz de piratear incluso los sistemas más seguros.

Estados Unidos y Restaurados de América (EURA): Hasta hace muy poco, Norteamérica Coaligada. Básicamente, esta nación es como eran los EE. UU. antes de la Segunda Guerra de Secesión Norteamericana, con la excepción de la República de Texas y Chicago. Es el resultado de la Guerra de Reclamación.

Exterminador: Alguien que recurre a las autoridades para asaltar el hogar de otro.

Fabuloso: Alguien que vende o usa productos fabricados con unidades

ensambladoras de materia (por ejemplo, ropa de marca pirateada).

Figura de acción: Un término racista o peyorativo para referirse a un bioroide. A veces, también se los llama “muñecas” con este mismo sentido.

Flotador: Un término peyorativo para una moto deslizadora.

Fulgor, el: Una colosal eyección de masa coronal que alcanzó la Tierra el 26 de enero de 2089; eso provocó la caída de las redes de satélites que supervisaban y actualizaban el spam y los filtros de realidad en las TAP. Debido a eso, todos los individuos con una TAP quedaron expuestos a la realidad aumentada en bruto y sin filtros. La experiencia provocó el pánico generalizado y extensas revueltas, con la muerte de unos setecientos cincuenta millones de personas.

Genetech: Mejoras diseñadas para alterar radicalmente el ADN humano, combinándolo con ADN animal.

GLOTÓN: Una bacteria sintética diseñada para consumir el petróleo. La liberó en el mundo el grupo ecoterrorista mesiánico NOÉ en el año 2028.





Grub-N-Go: Una corporación con sede en Lake Geneva, Wisconsin, especializada en tiendas veinticuatro horas. También es el apodo que tienen todas estas tiendas en la jerga callejera, pertenezcan o no a la corporación.

Guerra de Reclamación: El corto conflicto armado que provocó la reunificación de los Estados Unidos. Lo inició la NAC.

Híbrido: Una persona con ADN alterado para incorporar el de un animal.

Hipercromo: Cibertech de alta calidad.

Hombre de hojalata: Un término racista o peyorativo para referirse a un androide. A veces se reduce a "lata".

Hyde: Un término racista o peyorativo para referirse a un híbrido. Hace referencia a la historia del Dr. Jekyll y Mr. Hyde (y, en inglés, a un juego de palabras con la "piel" animal).

IDApp: Se trata de programas embebidos en la tijereta de acceso al procesador. Están diseñados para rastrear la presencia de la plaga de acceso al procesador e identificar otras vulnerabilidades en la TAP del usuario.

Industrias QUIMERA: La empresa puntera en los campos de biotecnología y genetecnología, y su principal fabricante mundial. Es brasileña.

Kong: Un empleado corporativo que valora el ascenso en la organización por encima de todo lo demás. Puede usarse con sicofantes, lamebotas, oportunistas, etc.

Lander: Un habitante del yermo. Una persona que vive o pasa mucho tiempo en los páramos contaminados. A veces también se los llama "nómadas". Es lo contrario a un sprawler.

Leet (o l33t): Piratas informáticos, programadores y otros especialistas en redes.

Malmart: Una cadena mundial muy famosa de tiendas "todo-en-uno", donde puedes comprar desde el pan y la leche diaria a una escopeta, electrodomésticos, etc. Por extensión, cualquier gran superficie.

Mirón: Alguien que piratea la TAP de otra persona para ver lo que hace. En general, durante las relaciones sexuales.

Mueble: Un término racista o peyorativo para referirse a un ciborg. A veces, a un

grupo de ciborgs se los llama en conjunto "el mobiliario".

Muerte, la: El periodo de tres años que siguió a que Pakistán y la India se reventasen entre sí con armas nucleares. Se caracteriza por la cantidad de cenizas que cubrió la atmósfera y bloqueó la luz del sol, provocando un "otoño nuclear".

Nakama: Un término japonés usado en la jerga de la calle para hacer referencia a alguien que es amigo y compatriota. Puede usarse con gente del mismo país, la misma banda, la misma corporación, etc.

NOÉ: Un grupo mesiánico ecoterrorista que, en el año 2028, liberó la bacteria GLOTÓN.

Norteamérica Coaligada (NAC): Un estado-nación, ya desaparecido. Estaba formado por la mayoría de los estados continentales de los EE. UU. y Alaska. Tras la Segunda Guerra de Secesión Norteamericana quedaron fuera de la NAC Atlántica, Cascadia, la Unión de los Grandes Lagos y la República de Texas.

Nutripack: Bebidas, barritas energéticas, vitaminas y otros alimentos preenvasados. De venta en farmacias.

Payaso: Un imitador, poser o emulo; es despectivo. En la jerga suele ir asociado al grupo que intenta imitar, como un "payaso cromado" o "un payaso pandillero". A veces también se usa "esquirla", en el sentido de "trozo roto" de un conjunto.

Pilo: Abreviatura de "piloto de sondas". Un individuo que utiliza varias sondas teledirigidas.

Plaga de acceso al procesador o plaga TAP: Un potente virus informático que se extiende a través de la realidad virtual. En general, se cree que lo creó Caronte, y provoca una demencia temporal que a menudo desemboca en violencia.

Plex: Un sinónimo de sprawl.

Quimitech: Otro nombre para las drogas, en especial las de diseño, creadas en un laboratorio.

Ranura de Memoria Activa (RMA): Una serie de ranuras que determinan la cantidad máxima de programas que una tijereta de acceso al procesador (TAP) o consola pirata puede usar a la vez.



Rata: Los empleados de una corporación. Son quienes participan en la carrera de locos que es la vida profesional dentro de una corporación.

Ratoncito gris: Un delator. Alguien que venderá los secretos a los que tiene acceso por un precio irrisorio. Alguien con muy poca lealtad.

Ravenlocke Securities: Una megacorporación especializada en la seguridad privada. A menudo ofrece sus servicios a ciudades, gobiernos, corporaciones o naciones, y desempeña tareas de fuerza policial, pacificación, etc.

Realidad aumentada (RA): A veces también “hiperrealidad”. Se trata de la capa digital interactiva que cubre el mundo real como un velo y recibe la TAP. Si posees una tijereta de acceso al procesador, esta realidad aumentada es totalmente interactiva.

Reaper Technologies: Un fabricante de armas y armaduras avanzadas con sede en Seattle. En general, se considera que es el productor de mayor orientación táctica.

Repartir leche: Un trabajo que consiste en la recogida y entrega de algo, normalmente ilegal.

República de Texas: Texas abandonó los Estados Unidos durante la Segunda Guerra de Secesión Norteamericana y no ha vuelto. Es la única de las naciones independientes formadas durante ese conflicto que conserva su autonomía tras la Guerra de Reclamación.

Rodillo: La policía o sus vehículos policiales. “Rodillos gordos” suele hacer referencia a los equipos SWAT, otras unidades de élite policiales o vehículos policiales pesados.

Ronin: Un samurái callejero sin señor. También es uno de los términos con que nos solemos referir a los Personajes Jugadores en IZ3.

Sacar el matamoscas: La acción de llamar a una organización o entidad policial con la intención de provocar una respuesta, que suele ser el despliegue de los SWAT, la evacuación del edificio, etc. El individuo que se encarga de ello es el “exterminador”.

Sección Supervisora de Información Cibernética (SSIC): Una agencia internacional dedicada a supervisar e imponer el

Acta de Monitorización de Información Cibernética (AMIC).

SegCorp: En la jerga de la calle, la carne de cañón corporativa.

Sesoperro: En la jerga de la calle, un robot, sonda o androide.

Software de Defensa contra Intrusión (SDI): Programas informáticos que protegen la TAP u otros ordenadores frente a los intentos de pirateo externos.

Sombra: En la jerga de la calle, alguien que no está en la red, se oculta, ha desaparecido, etc.

Sprawl: Una región urbana, normalmente de gran tamaño y producto de la combinación de varias comunidades anteriores. Un **megasprawl** es todavía más grande. A veces, también plex (y megaplex).

Sprawler: En la jerga de la calle, el habitante de una región urbana. Es lo contrario a un lander o nómada.

Tijereta de Acceso al Procesador (TAP): Una interfaz entre el cerebro humano y la máquina que actúa como *smartphone*, navegador de red y ordenador personal (todo en uno). La TAP permite al usuario relacionarse con la realidad aumentada mediante imágenes digitales en la retina que después puede manipular mediante movimientos oculares, gestos con la mano o voz.

Tomo: Un término japonés usado en la jerga de la calle para hacer referencia a un amigo o colega.

Unión de los Grandes Lagos, la (UGL): Un estado-nación, ya desaparecido, constituido por los estados de Illinois, Michigan, Wisconsin e Idaho, así como partes de Canadá. Surgió durante la Segunda Guerra de Secesión Norteamericana.

Verdoso: Activistas ecologistas radicales que realizan actos terroristas contra organizaciones que ignoran el medioambiente en su búsqueda del beneficio.

Wasteland Traders: Una corporación con sede en Melbourne (Australia), que se especializa en equipo de acampada y supervivencia.

Zeek: En la jerga de la calle, un psíónico. Pueden manifestar una amplia variedad de capacidades diferentes, como telequinesia, piroquinesia, etc.





LA RUTA AL 2095

"Está por todas partes. La red sigue activa. Todo el mundo cree que la tumbaron, pero no es cierto. Y ella está allí dentro. Observándonos a todos".

Observé la mirada de su rostro. El terror, el miedo. La repulsión. "Soy su esclavo", me dijo. "Y no soy el único. Hay cientos más como yo".

Se dejó caer sobre una silla. "Vamos", me dijo. "Echa un vistazo". Señaló con su mano hacia la habitación secreta. "Ve y aprende". Me levanté y, lentamente, me acerqué hacia su frescor. Observé los monitores. Vi los ficheros. "No enciendas la TAP", escuché como Dallas me avisaba desde la otra sala. "Si lo haces, te atraparás".

—Conversación con Dallas George, en Phoenix, Arizona (2090). Phoenix, el terrible valle de la estática.

Para comprender el mundo tal y como es hoy día primero tenemos que remontarnos hasta enero del año 2089, cuando nos golpeó el Fulgor. Una semana de anarquía. Setecientos cincuenta millones de muertos y billones de criptodólares en daños, todo porque la red Genio se apagó y dejó de filtrar los miles y miles de correos basura y los filtros de realidad que llegaban a todas las TAP del mundo, exponiendo el poder de la realidad aumentada directamente a nuestras mentes. Todo el mundo enloqueció y no había forma de detenerlo, al menos, de inmediato. Sí, lo arreglaron: actualizaciones de firmware, parches calientes... y un "interruptor" *on/off*; la cuestión es que lo arreglaron... O al menos, eso dicen.

Durante las semanas que siguieron al filtro, ese fue el único tema de todos los noticieros corporativos: la devastación causada y la enorme pérdida de vidas. Los presentadores que daban la cara les echaron la culpa a diversos grupos políticos, entrevistando a docenas de supuestos expertos, etcétera, etcétera. Nos bombardearon con historias felices sobre familias reunidas, reconstrucción de ciudades, héroes haciendo cosas heroicas; pero, con el tiempo, el ciclo de noticias cambió y todo el mundo pareció olvidarse de lo sucedido. ¿Cómo olvidas así, sin más, un suceso así?

Cientos de millones de muertos y una semana después la única respuesta que obtuvimos es "Ah, sí. Lo arreglaron. Ya estás a salvo".

Después vino el crack.

Apenas un mes después, Caronte pirateó el Banco Central de la Unión Euroasiática en Bonn. Más caos y algo más de cuarenta y cinco billones de unos y ceros borrados de un plumazo. Más dedos acusadores, cientos de millones de personas en bancarrota y viviendo en las calles, disturbios populares, violencia de las mafias criminales e incluso la amenaza de una nueva guerra en Europa. Y no olvidemos el rescate financiero a las empresas alemanas de armamento. Como si le sorprendiese a alguien, ¿verdad? Más frenesí en los medios. Más dedos acusadores y disturbios en todas las grandes ciudades del continente. Sin embargo, pronto se olvidó también todo eso, cuando el ciclo de noticias pasó a la invasión china de Rusia oriental.

La misma historia de siempre, pero en diferente siglo. Una nación cree ver debilidad en uno de sus rivales y lo aprovecha. Imperialismo de libro de texto, esta vez por recursos naturales. Nuevo ciclo de noticias, con los mismos dedos acusadores y olvidos. Y así todo hasta llegar al estallido de la Guerra de Reclamación en el 2091... aunque, espera. ¿Por qué no hay prácticamente ninguna noticia cubriendo lo sucedido en Phoenix?

Buena pregunta.

No pasa todos los días que una inteligencia artificial se haga con el control de toda una ciudad y la devuelva al nivel de 1990, ¿verdad? Pues los medios no dijeron ni mu, ni siquiera cuando Scorpio Sage se coló en plena TAPmisión y emitió el vídeo en que un fragmento de esa IA, Discordia, se hacía con el control físico de una pobre marioneta y le reventaba la cabeza.

"No enciendas la TAP...". Es lo que dijo Dallas antes de morir. "O ella te atrapará".

Algunos de nosotros sí prestamos atención. Seguimos el rastro de datos que Sage dejó y eso nos llevó a algunos de los lugares más oscuros de las Profundidades, e incluso sitios peores en el espacio carnoso. Es extraño que 5.5.5 aún no haya salido en la conversación. ¿Has oído hablar de 5.5.5? El





cínico que hay en mi me pide mandarte a que lo busques tú mismo... y así te教育es, pero ya que has llegado hasta aquí sin dejar de escuchar, te lo diré. 5.5.5 es el grupo terrorista más peligroso que jamás haya existido. Son un grupo de fanáticos que sigue órdenes del fragmento Discordia. "¿Fragmento?", preguntas. Sí, uno de trece. Scorpio Sage también mencionó eso.

Aparentemente, Caronte recurrió al mismo truco que Voldemort y se dividió en trece fragmentos distintos después de piratear el Banco Central Europeo. Quizás sea esa la causa de que Stopwatch haya bloqueado todo el tráfico de datos que entra y sale de Phoenix. Saben que tratan con una IA muy poderosa y la quieren aislada... impidiendo que salga de la red de datos de Phoenix. Esa organización no se corta un pelo a la hora de perseguir a inteligencias artificiales descontroladas y se le da muy bien su trabajo. El problema es que Stopwatch siempre ha notificado al público su trabajo después de hacerlo y esta vez no ha dicho ni pio al respecto.

¡Alguna vez te has preguntado por qué la NAC fue a la guerra? Sí, claro, el presidente Cromwell se subió al tren del "Haz América una otra vez" durante la carrera presidencial en Denver, pero nunca se lo creyó nadie. Tampoco es que propusiese ni una sola vez una guerra abierta contra el resto de Norteamérica. Cromwell parecía apostar por la reunificación y todos supusimos que decía a través de la diplomacia. Sí, claro, se produjo un golpe muy fuerte a su prestigio tras el asunto de las bombas en Atlántica, pero ni siquiera entonces las dos naciones se apuntaron con sus misiles.

De hecho, antes del incidente de State Island todo estaba muy tranquilo. Quiero decir, habían pasado ya cuarenta años desde la guerra civil. Había paz, en especial si se comparaba la situación con lo que estaba pasando en Europa. Así pues, ¿por qué el 2091?

Uno se sorprende de que Atlántica, una nación mucho más débil en términos militares, se enzarce contra Norteamérica Coaligada; y, en especial, por algo como Nueva York, un lugar que todos conocemos como "el Gran Cenagal". Sí, el sitio sigue poblado, pero es un conjunto de ruinas anegadas. Nadie perdería

el sueño por una ciudad que lleva olvidada y pudriéndose durante décadas. Tampoco habían reconstruido Washington D.C. y, al menos, ese páramo era recuperable. Te lo digo yo, algo ahí no casa.

Ahora tenemos mejor perspectiva.

En febrero del 2093, comenzaron a circular rumores en la comunidad sombría sobre algo llamado "Fase 5". Obviamente, tenía algo que ver con los trece fragmentos, pero habían pasado ya un par de años desde lo de Phoenix. De acuerdo a las noticias procedentes de Suecia, la gente estaba teniendo problemas con sus TAP. Demencia temporal, náuseas incontrolables, aneurismas cerebrales, infartos...

¿Te suena eso familiar?

Stopwatch actuó de inmediato, colaborando con el gobierno sueco para bloquear todo el tráfico en la red de entrada y salida del país. En seis horas, el espacio digital de la nación quedó completamente aislado. A eso lo siguieron otros países, cerrando todo su tráfico digital en un intento de purgar lo que ellos creían que era un malware especialmente dañino. Al final, resultó que no era el caso.

Un par de días después, hubo informes sobre sucesos parecidos en Londres, El Cairo, París, Tokio, Ciudad de México, Chicago, Boston y Denver. La TAPmisión se volvió loca con todo tipo de teorías de la conspiración, cada cual más rara: desde un ataque coordinado por un grupo hacker llamado Desclasificado hasta un ataque digital alienígena como preparación para su invasión de la Tierra. La teoría que más inercia ganó, sin embargo, es que esta "plaga del acceso al procesador" no se transmitía como un virus informático normal, en el sentido de que la gente no se infectaba en la Red Global de Datos, sino que saltaba de persona en persona a través de la hiperrealidad. Después de todo, lo único que estaba bloqueada era la Red Global de Datos. La gente aún seguía pudiendo viajar con libertad... al menos, de momento. Al final, resultó que no era una teoría conspiranoica.

El 3 de mayo del 2093, los líderes de diversos gobiernos mundiales se reunieron en Bruselas, Bélgica, y allí presentaron un comunicado de prensa conjunto.

“Tras múltiples reuniones con diversas agencias de inteligencia federales y regionales, líderes del campo de la computación, varias corporaciones de telecomunicaciones y fabricantes de cibertecnología, queda claro que los habitantes del planeta estamos siendo atacados por una nueva forma de malware que afecta a la tecnología de identificación visual de la TAP que permite al usuario interactuar con la realidad aumentada y otras personas dentro del radio de alcance de sus redes personales. Estamos trabajando en conjunto con Featherstone Industries, Kenta Cyber Dynamics y otras corporaciones para parchear la vulnerabilidad que lo ha hecho posible. Esperamos que el problema se resuelva muy rápido”.

“Hasta entonces, hemos llegado a un acuerdo para institucionalizar una serie de regulaciones destinadas a proteger a los ciudadanos en todo el planeta. Aún no sabemos quién o qué es responsable de la liberación de este programa malicioso, pero estamos dando los pasos necesarios para proteger a los usuarios de la TAP y rastrear a los terroristas responsables. El acceso a la Red Global de Datos en las ciudades indicadas y su entorno, hasta ciento cincuenta kilómetros de radio, queda oficialmente restringido. Las direcciones de banda GISP también serán supervisadas en un esfuerzo por identificar otros vectores de transmisión posibles. Como es obvio, estas restricciones pueden ser ligeramente distintas en función de su nación de residencia. Los respectivos líderes de las naciones firmantes emitirán un comunicado oficial en menos de veinticuatro horas”.

En las semanas que siguieron a ese anuncio vimos de todo: más dedos acusadores, la politización del problema, caídas de bolsas, protestas mundiales, violencia criminal, muerte... Era el Fulgor de nuevo. Se lanzaron numerosas investigaciones y pesquisas formales. Los líderes de Stopwatch y los directores ejecutivos de todas las grandes empresas de telecomunicaciones (Featherstone Industries en particular) fueron interrogados a conciencia, pero ninguno de ellos logró ofrecer explicaciones completas. A eso de junio del 2094 se estimó que casi un billón de personas había sufrido algún tipo de ataque de este malware. Sin embargo, el caos solo estaba empezando.

El 11 de agosto de 2094, el presidente Cromwell —flanqueado por los líderes de Brasil, Gran Bretaña, Francia, Rusia, China, Centroáfrica y Alemania— se dirigió de nuevo al mundo desde Bruselas. En su discurso, el presidente Cromwell anunció la aprobación mundial del Acta de Monitorización de Información Cibernetica (AMIC): una ley que exigía a todos los habitantes del planeta la instalación de software de identificación (IDApp para abreviar) en sus TAP. Estos programas estaban diseñados para rastrear el avance de la plaga de acceso al procesador e identificar otras posibles vulnerabilidades en la TAP de cada usuario. Incluso antes de que su discurso acabase, gente de todo el globo comenzó a recibir notificaciones del sistema operativo de su TAP, solicitando su permiso para actualizarse e instalarla. El presidente Cromwell también anunció la formación de la Sección Supervisora de Información Cibernetica (SSIC), una agencia internacional dedicada al control de AMIC.

“Stopwatch”, añadió, “ha fallado a la gente del planeta Tierra. Sus malas decisiones a nivel de liderazgo han provocado la mayor brecha de ciberseguridad de la historia. En consecuencia, esta organización ha sido disuelta. A partir de hoy, la Sección Supervisora de Información Cibernetica se encargará de combatir contra las ciberamenazas de carácter global”.

Los líderes mundiales dejaron en manos de sus consejeros y portavoces el lógico huracán de preguntas que siguió a esta declaración. Después, se produjeron ruedas de prensa diarias, donde miembros de la SSIC proporcionaban actualizaciones sobre el avance de la plaga. Al principio vimos las respuestas esperables: “El número de gente afectada aumenta con rapidez, pero hemos hecho diversos arrestos. La identidad de los detenidos es clasificada por cuestiones de seguridad nacional”. Casi todas estas preguntas eran fáciles de responder y se divulgó muy poca información real. Las preguntas difíciles se ignoraron o se trataron con desprecio.

Con el tiempo, la serie de ruedas de prensa se ralentizó hasta detenerse del todo, siendo sustituidas por informes de los agentes de la SSIC y líderes mundiales mostrando gráficas sobre como el índice de la infección TAP se reducía considerablemente. Todo ello mientras la SSIC



emitía nuevos parches críticos y actualizaciones de las TAP. "Estos parches de seguridad y herramientas de supervisión ayudan a protegerlos", decían. En realidad, estaban pensando "veremos cada movimiento que hágais".

"No enciendas tu TAP o... ellos te atraparán".

Y, mientras tanto, ¿qué pasaba con los trece fragmentos o 5.5.5? ¿Caronte estaba implicado? ¿Por qué a nadie importante se le ha ocurrido la idea de que una IA tan poderosa como para provocar la bancarrota de todo un continente no pueda estar tras todo el asunto de la infección TAP? Y ya, de paso, también tras el Fulgor.

La razón real de que menos gente se infectase era muy sencilla: empezaban a despertar. El freno de la infección era inversamente proporcional al número de gente que, o bien apagaba por completo su TAP, o bien se operaba para quitársela de su cabeza. Cuando se presentaban estos números a los gobiernos, instituciones, etc. siempre se recibía la misma respuesta: que eran todo teorías de la conspiración, fake news y cosas peores. En algunos casos, se llegó a arrestar a los periodistas implicados, para entregarlos a la SSIC.

Soy el primero en admitir que, a primera vista, sí que parece todo una teoría conspiranoica; pero, cuando empiezas a estudiar las modas actuales en la tecnología y el entretenimiento, verás como surgen cada vez más y más productos diseñados para funcionar de forma independiente de la TAP. Están regresando los smartphones. Tanto los guantes como las gafas de realidad virtual hacen furor. Incluso aquellos viejos ordenadores portátiles de tableta han

visto un repunte de popularidad. Como un tipo dijo una vez, "Haced nuevo lo viejo". Lo retro, lo vintage, ese tipo de palabras circulan por el mundo, haciendo que sea molón de nuevo. A las corporas se les da muy bien convertir las catástrofes en beneficios.

Antes mencioné la "Fase 5". Sin duda, lo habrás notado: no he dicho nada de las fases anteriores. Es porque no pudimos verlo hasta la propia Fase 5; hasta que la plaga de acceso al procesador, la draconiana Acta de Monitoreo de Información Cibernética y la formación de la SSIC estuvieron plenamente establecidos.

Las fases 1 a 3, solo fueron aparentes después del volcado de datos de Scorpio Sage.

La Fase 1 fue el pirateo del Banco Central Europeo, aunque yo personalmente creo que tuvo algo que ver con el Fulgor. No creo, ni por un segundo, que una llamarada solar se cargase a todos y cada uno de los satélites en órbita planetaria... que es prácticamente lo que se dijo en su momento. Bueno, no es verdad, fue lo que no se dijo, pero sí se dio a entender. Me sigues, ¿no?

A ver, sí, hubo muchos comentarios sobre que la red Genio se fue al garete, pero el simple hecho de que las noticias se siguieran emitiendo durante esa semana infernal es una prueba clara de que no todos los satélites quedaron destruidos. Tampoco se tiene constancia de noticias relacionadas con daños a las numerosas estaciones orbitales o los diversos ascensores espaciales en funcionamiento. Así que me estás diciendo que el puñetero sol solo dejó frita una red de satélites específica. Ya, y yo voy y me lo creo.



La Fase 2 fue el ataque de Phoenix. El fragmento Discordia estuvo realizando un experimento para ver cómo los seres humanos reaccionaban a la pérdida repentina de todos sus inventos y tecnología. Quería ver lo que haríamos en una situación apocalíptica.

Scorpio Sage fue la Fase 3. Discordia lo usó para descubrir qué haría el mundo con ese tipo de información... un aviso de alarma. Al final, no pasó nada. Sí, claro, la NAC se implicó. Stopwatch intentó bloquear Phoenix; pero, ¿el volcado de datos? En general, el mundo prefirió ignorarlo.

A la gente no le gusta pensar en cómo acabará su vida, así que prefirieron considerarlo todo una enorme teoría de la conspiración... Los desvaríos de un lunático que se suicidó. La idea de que alguien o algo pueda colarse de polizón en tu TAP y obligarte a pegarte un tiro era ridícula. Nuestros gobiernos o las corporaciones que fabrican estas cosas también podrían habernos avisado antes de que nos las implantásemos, ¿verdad? Ni de coña. ¿Cuánto tiempo llevaba fumando la gente antes de que las grandes corporaciones tabaqueras admitieran finalmente que sus productos causaban cáncer? Y ni eso impidió que la gente siguiera fumando. Big Pharma vende opiáceos a las masas sabiendo de sobra que se volverán adictos a ellos y adivina... ¿Cuánta gente se vuelve adicta a los medicamentos? Ocurre todo el rato.

La Fase 4 fue lo que nosotros llamamos la Guerra de Reclamación. Aparentemente, esta fase no iba de acuerdo al plan general. Querían reunificar los Estados Unidos y no tener que tratar con una colección de naciones más débiles y de ideologías distintas. Eso las hacía más difíciles de controlar. Más difíciles de manipular. Los trece querían un nuevo gobierno cohesionado, capaz de controlar a trescientos millones de personas; y, gracias

a esa guerra, casi lo consiguieron. Lo que no se esperaban es que Chicago o Texas le hicieran una peineta a la NAC. Ninguna de las dos luchó, pero tampoco se reintegraron en estos nuevos "Estados Unidos y Restaurados de América". Usar thunderbolts —armas de energía cinética— en Texas como hicieron en Detroit o Boston hubiese galvanizado todo el continente en su contra. Y usarlos en un lugar repleto de gente, como Chicago, hubiese galvanizado al mundo. Los trece no han abandonado sus planes, sin embargo. El asedio de Chicago y su intento de asesinar a los miembros del consejo que gobierna la ciudad es una prueba de ello.

Ahora mismo, la Fase 5 es más que obvia: las IDApp, el AMIC, la Sección Supervisora de Información Cibernética, la infección TAP... todo es parte de un conjunto mayor. No estoy muy seguro exactamente de lo que es; pero, dada la velocidad con que se implementan las fases, creo que va a ocurrir algo muy gordo dentro de poco. Puedes considerar todo lo que te digo como una teoría de la conspiración... y estarás en tu derecho. También podrías sopesar todo eso de las medidas de seguridad, que las mejoras de la TAP son por tu bien... Como antes: tienes el derecho a creer lo que quieras... Al menos, por ahora.

Continuaré con estos volcados de datos, aunque cada día cuesta más y más hacerlos, así que cuídate. Nos vigilan y, aunque algunos de nosotros aún usamos la TAP en nuestro día a día, hemos recurrido a otros métodos para buscar información e ir uniendo las piezas del puzzle. Un último recordatorio de que tengas cuidado. Si alguna vez notas una picazón que no te puedes rascar, una sensación de que alguien te observa mientras surfeas una TAPmisión, recuerda lo que dijo Dallas:

"No enciendas la TAP. Si lo haces, te atrapará".

—Billy Black Eyes.



¿QUÉ ES INTERFACE ZERO 3.0?

 Ambientado en el año 2095, *Interface Zero* (IZ3) es un juego de acción, aventuras e intriga de corte ciberpunk, donde las corporaciones controlan naciones y rigen las vidas de miles de millones de personas en todo el sistema solar gracias a una serie de líderes "elegidos democráticamente", aunque sean poco más que marionetas políticas en sus manos. Es un juego lleno de conflictos morales y decisiones difíciles, donde la línea entre el bien y el mal no está claramente definida. A menudo, vuestros personajes deberán ir saltando a un lado y al otro de esa línea mientras intentan causar el menor daño posible a quienes los rodean.

ELEMENTOS CIBERPUNK

 Si no conoces el género ciberpunk (o los juegos modernos en general), es muy probable que tengas muchas preguntas. En esta sección encontrarás un pequeño sumario del tipo de personajes que podrías interpretar y la forma en que deberás hacerlo. También hablaremos sobre las temáticas comunes de muchos juegos ciberpunk.

ACCIÓN!

El ritmo apresurado, capaz de mantenerte sin respirar para ver qué pasa, es algo habitual en muchos géneros, pero en el ciberpunk; además, vuestros personajes pueden estar equipados con mejoras avanzadas que les permitan moverse con velocidad cegadora, saltar distancias imposibles y, en general, realizar proezas imposibles para un humano sin modificar. Cuando la gente es capaz de pilotar sondas teledirigidas con solo su mente, piratear el mundo que los rodea o conducir un golemmech de casi cinco metros de alto, ¡el concepto de acción adquiere una dimensión totalmente distinta!

¡APOCALIPSIS!

En general, en el ciberpunk abundan los ejemplos de sociedades traumatizadas por un suceso apocalíptico. En algunos casos es muy obvio, como *A.D. Police*, *Appleseed*, *Bubblegum Crisis*, *Juez Dredd* o *Matrix*, mientras que en

otros, como *Blade Runner* o *Neuromante*, se apunta a ello sin describirlo. Por ejemplo, la inexistencia de animales reales en *Blade Runner* indica que las especies naturales, por la razón que sea, han desaparecido para ser sustituidas por otras fabricadas genéticamente.

La humanidad ha alcanzado las estrellas, presumiblemente para empezar de cero en lejanas colonias espaciales. *Neuromante* apunta hacia una guerra entre la Unión Soviética y los Estados Unidos; y, dado que cuando se escribió la trilogía estaban en plena Guerra Fría, no es inconcebible que ese conflicto implique el uso de armas nucleares.

IZ3 abraza este concepto del apocalipsis casi como una hipérbole, imaginando un mundo cambiado por el ecoterrorismo, el calentamiento global, colosales terremotos y tsunamis. Con los setenta y algo años que nos separan a ti y a mí del 2095, es muy plausible que alguno (¡o todos!) de los sucesos que mencionamos en este libro tengan lugar y eso es una de las partes más divertidas de la construcción de mundos especulativa: crear mundos donde lo que imaginas pueda pasar.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

En nuestro mundo no existen las IA (al menos, no del tipo en que solemos pensar cuando este tema sale a colación). Ya sabes de lo que hablo: constructos artificiales tan avanzados que pueden pensar por sí solos, tienen libre albedrío y expresan una amplia gama de emociones. Básicamente la representación de una IA que hayas visto en cualquier película o serie. Lo más parecido que existe son las "IAG" o Inteligencias Artificiales Generales: un tipo de IA que aprende por sí sola.

IZ3 especula que para el año 2045, las "auténticas" inteligencias artificiales (entidades capaces de experimentar emociones y comprender el pensamiento abstracto) serán una realidad. La primera, llamada Ájax, se suicidó segundos después de alcanzar la conciencia plena. Los cuarenta y cinco años siguientes se vieron el surgimiento de varias IA descontroladas (consideradas así solo por el hecho de no reconocer a ningún gobierno o corporación como su propietario); algunas son benignas (e incluso benevolentes) en su relación con los seres humanos, mientras que

otras son decididamente hostiles. Los peligros que estas IA suponen son muy diversos y, a menudo, provocan una gran pérdida de vidas humanas. En el 2095, el mundo está todavía superando los estertores de lo que se conoce como la plaga de acceso al procesador, un virus digital que se extiende de persona a persona a través de la realidad aumentada y la tijereta de acceso al procesador. 5.5.5, un grupo terrorista asociado a la infame IA Caronte, ahora dividida en trece fragmentos, fue el responsable de su liberación sobre el mundo.

BIOTECNOLOGÍA

En nuestro mundo, la ciencia genética muestra ya un gran potencial. Los investigadores no dejan de hacer nuevos descubrimientos sobre nuestra composición genética y aplican esa información para combatir todo tipo de enfermedades. En el año 2095, este campo ha alcanzado un desarrollo que nosotros consideraríamos imposible (además de muy controvertido, si no directamente ilegal). En el 2095 es posible alterar genéticamente un feto para eliminar los marcadores genéticos que determinan la predisposición hacia ciertas enfermedades congénitas y defectos físicos.

Y no solo eso. Si lo deseas, puedes ir al genetista y combinar tu ADN con el de un animal para ser más veloz, más fuerte o poseer sentidos mejorados. La vasta mayoría de gente que lo hace no se diferencia físicamente de quienes los rodean, aunque algunos prefieren parecer más animales que humanos. Es una moda, muy similar a como ponerse tatuajes o piercings corporales hoy en día. Otros recurren a esta combinación genética para desempeñar mejor sus oficios.

Si eres lo suficientemente rico, tendrás acceso a la medicina de última generación; y eso no solo prolongará tu vida, sino que te facilitará la actividad cotidiana en la vejez. Incluso puedes comprar nuevos cuerpos humanos (bioroides) y volcar una copia de tu mente en ellos. Este proceso —llamado “doblaje”— no es ilegal, pero sí está estrictamente regulado. Por ejemplo, las leyes prohíben la existencia de más de una copia de la mente “doblada” y también necesitas una licencia especial para poseer un bioroide.

iPERSONALIDADES!

Como en cualquier juego de rol, los personajes que interpretáis deberían ser orgánicos respecto al mundo que los rodea. En *Savage Worlds* es muy fácil hacer mecánicamente un personaje e *Interface Zero* da un paso más en ese sistema tan elegante al introducir los trasfondos, con el objetivo de facilitarlos la adquisición de un conjunto básico de habilidades que reflejen quiénes eran vuestros personajes antes de su nueva vida como piratas informáticos, ronin, etc. Los temas de campaña deberían ayudaros a redondear aún más estos conceptos básicos al destacar el tipo de partidas ciberpunk que más deseáis jugar.

¿Vais a interpretar a policías de sector y proteger a los habitantes del sprawl del crimen organizado, las bandas nómadas y otros individuos peligrosos? ¿Quizás prefiréis interpretar a las clásicas sombras: recursos externos refutables que hacen los trabajos que nadie más puede (o quiere) realizar? ¿Qué tal si os salís de lo más clásico e interpretáis a biocazadores?: individuos que se ganan la vida persiguiendo biohorrores. En la Guía del DJ del 2095 hay tres campañas de puntos argumentales, cada una en torno a uno de estos tres temas de campaña, ¡y explicaremos cómo de crear los vuestros!

CIBERTECNOLOGÍA

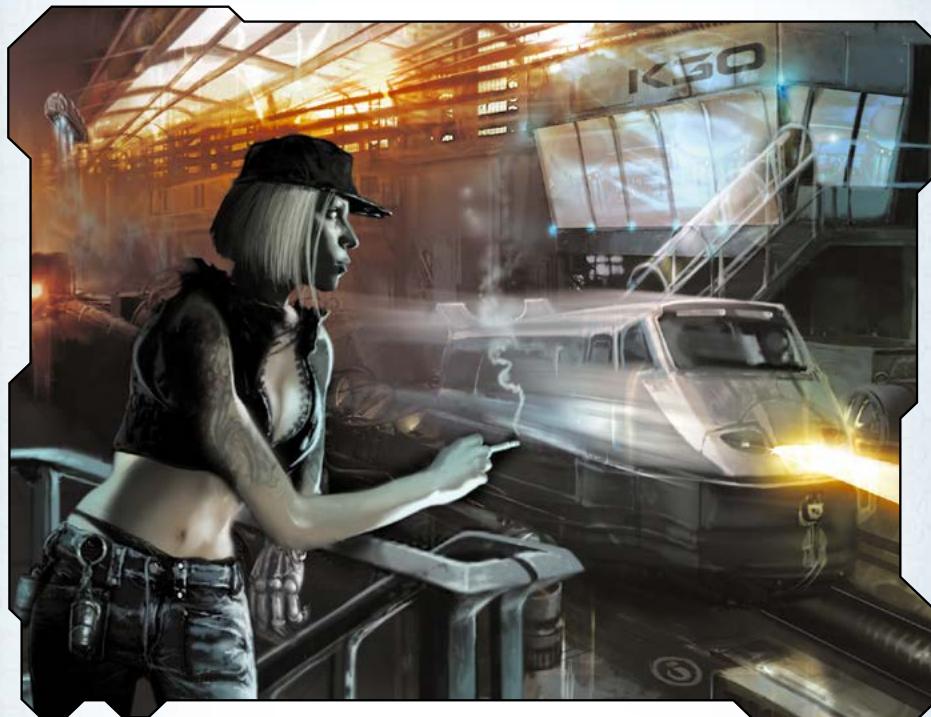
En nuestro mundo la cibertecnología ya es real. La gente emplea artefactos como los marcapasos, implantes cocleares e incluso interfaces directas que permiten al usuario comunicarse con computadoras. Es más, estas tecnologías (y muchas otras más) avanzan cada día.

En el 2095, la cibertecnología ha avanzado tanto que prácticamente todos los habitantes del sistema solar tienen algún tipo de implante cibertecnológico en sus cuerpos (y eso sin contar la TAP, un implante neural que permite al usuario interactuar con los elementos de realidad aumentada que permean el mundo que los rodea).

DISTOPÍA

El concepto de distopía se encuentra en el pútrido corazón de todos los juegos ciberpunk jamás creados. El mundo no es un lugar





brillante y feliz, donde todos viven en paz y armonía; es una caricatura macabra de sí mismo, donde el habitante medio experimenta una constante lucha por la supervivencia en un universo que busca aplastarlo bajo el peso de las deudas y la desesperación.

En una distopía, los gobiernos (con suerte) son régímenes totalitarios que buscan regular todos y cada uno de los aspectos de nuestras vidas. Y, si no tenemos tanta suerte, se tratará de estados policiales regidos por leyes draconianas impuestas por la fuerza, a menudo con una policía secreta encargada de descubrir a los disidentes y otros "indeseables" y sacarlos de la sociedad. Los campos de reeducación son algo muy real, al igual que las instalaciones gubernamentales opacas. La verdad es algo fabricado y luego llevado a través de una serie de agencias de noticias gubernamentales hasta las masas, que aceptan lo que se les dice como borregos.

Aquellos que están en el poder emplean las distracciones como un arma para mantener controlada a la población. Los medios de

comunicación y las megacorporaciones asaltan a los clientes a todas horas con un constante bombardeo de consumismo, atrayéndolos a un ciclo infinito de compras en busca del último modelo de aparato, ropa o vehículo. Mientras tanto, los auténticos gobernantes se aprovechan de que el populacho está distraído para introducir nuevas leyes que, poco a poco, van devorando sus libertades; a menudo con la justificación de incidentes internacionales (tanto reales como imaginarios).

Los "dos minutos de odio" de George Orwell no son un concepto teórico, sino un drama ritual interpretado a todas horas en los principales medios de comunicación. Los "expertos" se reúnen en programas debate para comentar las noticias más importantes de la jornada. Sus interpretaciones, irónicamente, animan a que la opinión de los videntes se vuelva más polarizada e ignorante, en vez de bien informada y capaz de llegar a acuerdos. En resumen, las masas creen, sienten y actúan en base a lo que los medios de comunicación quieren... y, además, creyendo que es todo idea suya.

Otro aspecto de una ambientación distópica es el constante esfuerzo de las élites por deshumanizarte. Quienes están en el poder quieren que veas lo que te diferencia de tu vecino con suspicacia o incluso miedo. Quieren mantenerte en comunidades cerradas que comparten tus mismos prejuicios. Por supuesto, es otra forma de control.

En el 2095, donde la ingeniería genética hace posible el diseño genético de humanos "superiores" o combinar el ADN con el de tu animal favorito, el tipo de racismo que más campa a sus anchas es el especismo. El color de la piel y la identidad sexual prácticamente no importan. Como muchos racistas dicen, "¡Al menos los negros son humanos! ¡Ese híbrido felino dejó de serlo el día que se metió un gato en los genes!".

En la Red Global de Datos abundan las teorías de la conspiración sobre sociedades secretas formadas por humanos 2.0 para crear una raza superior; y eso, de forma inevitable, provoca violencia. Mientras tanto, la gente que de verdad tiene el poder deja que las masas se destrocen entre sí, mientras se felicita por un trabajo bien hecho. Sin embargo, tampoco acaba aquí.

De hecho, se han creado imperios mercantiles en torno a la creación de simulacra: seres humanos, vivos, con conciencia propia y libre albedrío, creados en cubas amnióticas y vendidos después a diversas naciones y megacorporaciones por todo el sistema solar, donde se pasarán toda su vida en régimen de servidumbre. Es más, suele etiquetarse genéticamente a estos simulacra con los números de serie y el logo de sus amos corporativos para asegurarse de que, si alguno escapa, sea fácil rastrearlo y recuperarlo.

MEGACORPORACIONES

Al respecto de las corporaciones, lo cierto es que no es tan fácil distinguir entre la realidad y la ficción.

Las corporaciones son muy poderosas en nuestro mundo. Tienen acceso a increíbles sumas de dinero y usan esta herramienta para todo: desde comprar enormes parcelas de terreno que después desarrollan, hasta de crear grupos de presión que ayuden en las campañas electorales de los candidatos que más las favorecen.

Incluso así, con todo ese poder e influencia, las corporaciones actuales no tienen la capacidad de hacer leyes y, mucho menos, de imponerlas. Pueden tener equipos de seguridad razonablemente avanzados, pero nada capaz de igualar a un ejército nacional en términos de número de tropas o tecnología.

En el 2095, sin embargo, las megacorporaciones pueden hacer todo eso y más.

Ellas son el auténtico poder y todo el que preste la suficiente atención lo sabe. De hecho, ni se molestan en esconder el hecho de que son propietarias de los gobiernos nacionales y dictan las leyes que quieren que se aprueben o cortan en seco las que no les convienen. Por supuesto, tampoco lo anuncian a bombo y platillo. Las megacorporaciones del 2095 prefieren operar en un discreto segundo plano y dejar que los políticos se lleven la culpa cuando se produce un estallido de ira pública por el enésimo derrame de crudo o el rescate de alguna compañía "demasiado grande como para dejar que se hunda".

En el 2095, si una megacorporación se siente amenazada, va a la guerra. Sus equipos de "seguridad" son equiparables al ejército de cualquier nación de pequeño tamaño del planeta. También tienen a su disposición mercenarios, unidades de operaciones clandestinas y tecnología militar, además de no cortarse ni un pelo a la hora de usarlos.

PSIÓNICOS

Tradicionalmente, no se ha considerado a los psíonicos (o zeeks, como los llamamos en IZ3) como parte del género ciberpunk. Mucha gente los considera superhéroes, como los del universo de Marvel. Otros los ven como una forma de magia. Sea como sea, hay numerosos ejemplos en las obras ciberpunk más modernas (*Carrie*, *Firestarter*, *Scanners*, etc.) y cómics o JdR. Por ejemplo, en el universo del juez Dredd (*Chaos AD*) hay psíonicos.

En *Interface Zero*, los psíonicos desempeñan un papel complicado. Son individuos capaces de ejercer un gran poder, pero eso los pone en el punto de mira de aquellos que los temen.

Es algo familiar (quizás ya, hasta un cliché), pero sigue siendo relevante en un mundo distópico donde muchos gobiernos (entre los





cuales destacan especialmente los Estados Unidos y Restaurados de América) abiertamente intentan suprimirlos. Para ellos, los zeeks son un factor incontrolable; son impredecibles y, por tanto, peligrosos. Sin embargo, no todas las naciones opinan lo mismo. Francia, por ejemplo, ha sido tradicionalmente uno de los lugares más tolerantes del planeta, hasta el punto de elegir una psiónica como presidenta. El Reino Unido, Irlanda, Rusia y las pequeñas naciones herederas de Australia y Canadá son también bastante liberales a la hora de tratar con zeeks.

TECNOLOGÍA

En cualquier juego de corte futurista se espera que la tecnología haya avanzado tanto que lo que ahora es imposible sea cotidiano, casi mágico. Sin embargo, en una ambientación ciberpunk este futuro está a solo unas pocas generaciones de distancia. La tecnología que da forma ese futuro debe basarse en lo que ya existe en nuestro presente pues, si no, ese mundo no será creíble.

Los últimos dos siglos han provocado un desarrollo tecnológico tan rápido que supera el resto de la historia humana combinada. El crecimiento exponencial de las ciencias ha llevado a la humanidad desde los carros de caballos a barcos nucleares, coches eléctricos, ¡e incluso vehículos capaces de viajar por el espacio y aterrizar en otros planetas! Hemos pasado del Pony Express y los telégrafos a la comunicación en tiempo real con cualquier punto del globo gracias a smartphones del tamaño de una calculadora. Hemos pasado de las amputaciones sin anestesia o esterilización y las sanguijuelas, a hospitales del tamaño de pequeñas ciudades, tratamientos genéticos para las enfermedades congénitas, antibióticos y procedimientos quirúrgicos que no requieren que el paciente esté dormido. Si llegamos a tiempo, podemos incluso resucitar a los muertos. Hoy en día, un chico puede transformarse físicamente en chica (o viceversa) si *ella* quiere.

Nuestro conocimiento del universo solo está limitado por nuestra comprensión del mundo interior. La tecnología nos ha permitido descubrir planetas en sistemas solares muy lejanos y empezar a explorar el mundo subatómico,

en busca de las partículas que forman la base de la realidad. Ya solo estos ejemplos dejan en nada muchos de los avances tecnológicos de los últimos dos siglos. Cada día vemos nuevos desarrollos científicos y tecnológicos, lo que me lleva a donde quería llegar: si el avance tecnológico exponencial continúa, en los próximos setenta y cinco años (el tiempo que separa nuestro mundo del de *IZ3*), es muy probable que las ciencias, la medicina y la ingeniería evolucionen de formas que ni tú ni yo somos capaces de imaginar.

VIAJES ESPACIALES

De todos los elementos que puedes encontrar en un universo ciberpunk, probablemente los viajes espaciales sean los menos representados o, al menos, no de forma abierta. En *Blade Runner* los viajes espaciales no son algo que tenga peso en la historia, pero la noción de colonias en otros mundos sí está constantemente presente en los anuncios que observamos rodeando al protagonista.

En nuestro mundo, la idea de colonizar las estrellas se está haciendo realidad, pero que la raza humana pueda colonizar el resto del sistema solar antes del final de este siglo sigue siendo un sueño.

Por otra parte, en *Interface Zero* mostramos un sistema solar donde florece la vida humana.

¿QUÉ HAY EN ESTE LIBRO?

Encontrarás las herramientas necesarias para crear personajes increíbles y memorables con que explorar el universo de IZ3.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Este capítulo presenta dos nuevos conceptos sobre *Savage Worlds*: los temas de campaña y los trasfondos.

Temas de campaña: El género ciberpunk puede acomodar numerosos estilos de juego distintos y, como diseñador, es importante reconocer que no siempre los jugadores querrán interpretar a individuos que, básicamente, son criminales profesionales. Por eso, IZ3 introduce los temas de campaña, una serie de plantillas ajustables diseñadas para identificar el tipo de juego que más os apetezca jugar.

Trasfondos: Todos los personajes tienen un pasado y sus experiencias previas influyen sobre lo que saben, lo que están dispuestos a hacer para pasar página o las posesiones que hayan acumulado. Ahí es donde entran en juego los trasfondos. Te ayudan a definir el pasado del personaje añadiendo habilidades adicionales al conjunto de habilidades básicas de las reglas de *Savage Worlds*. También recibes algo de equipo básico asociado al trasfondo del personaje.

Razas: Aunque IZ3 es un entorno humanocéntrico, ofrece varias opciones a la hora de experimentar lo que es la especie humana. Puedes interpretar androides, bioroides, ciborgs, humanos normales, humanos 2.0 o incluso elegir una plantilla de híbrido y jugar con un personaje que haya pasado por una modificación genética radical.

Ventajas y desventajas: Este apartado presenta nuevas ventajas y desventajas de temática ciberpunk y explica los cambios que se deben realizar sobre las que ya existen en el manual básico.

REGLAS DE AMBIENTACIÓN

Diversas reglas asociadas a la ambientación, como el manejo de sondas teledirigidas, piratería informática o una mecánica para representar el crédito callejero.

CATÁLOGO MALMART (EQUIPO)

En este capítulo encontrarás una amplia gama de equipamiento, desde mejoras a armas y blindajes protectores o vehículos, que vuestros personajes usarán en este distópico futuro.

ARQUETIPOS

Incluye un conjunto de personajes a modo de ejemplo, uno por trasfondo, que puedes usar directamente como pregenerados o retocarlos a tu gusto.

EL 2095

Este capítulo echa un vistazo a la situación mundial en el año 2095. Y no solo eso, sino que detalla información sobre su historia, cómo se vive en el año 2095 o las distintas naciones del globo y el sistema solar.

CHICAGOLAND

En este capítulo nos centramos en Chicago, una de las principales metrópolis del 2095.

SECCIÓN DEL DJ

El último capítulo del libro proporciona una serie de historias salvajes, PNJ y ejemplos de ornamentos urbanos o corporativos que el DJ puede emplear para comenzar su campaña. En la *Guía del DJ del 2095*, se profundiza más en algunos de estos conceptos, pero la idea es que podáis empezar a jugar sin necesitar nada más.

¿QUÉ HAY EN ESTE LIBRO?





FLY IT AB

CDS

THE HALL CEE

soft rock
and impulsive

THE HALL CEE

ELON
UK

CV

DANC
High vol

HAC



CREACIÓN DE PERSONAJES



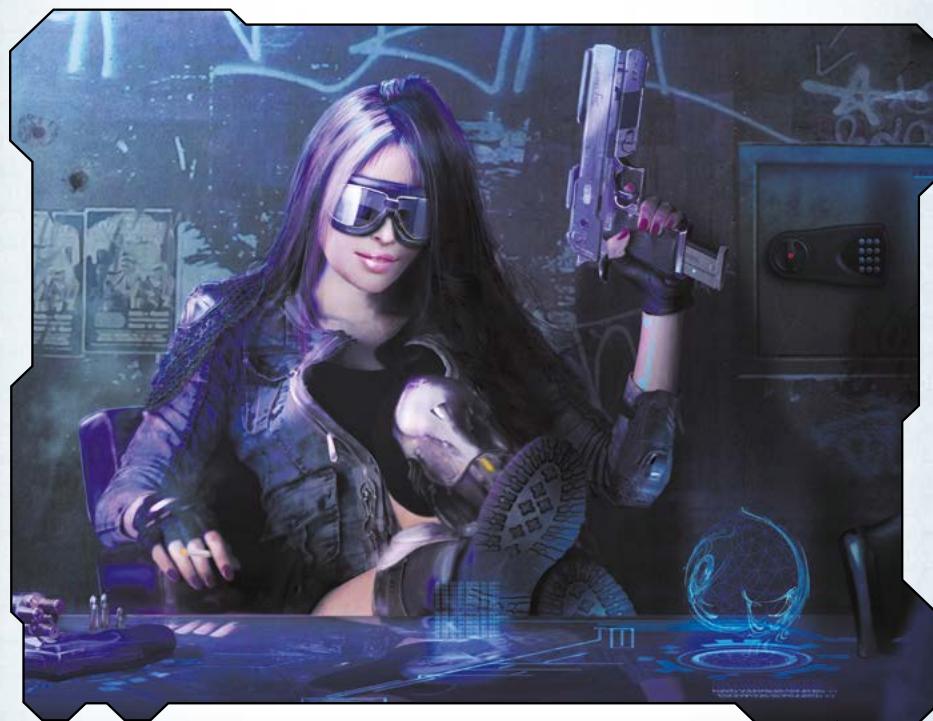
Los personajes son el corazón de cualquier juego de rol, pues son quienes impulsan la trama. Representan los mejores ideales (y los peores) del universo de juego; sus acciones pueden traer una pequeña pizca de esperanza a las oprimidas masas o reforzar el *status quo*. En el sombrío mundo de *Interface Zero 3.0*, los personajes que interpretáis caminan por el filo de una estrechísima navaja monofilamento entre los conceptos tradicionales del bien y del mal a medida que se abren camino por la existencia (si bien hay quien diría que esos términos están anticuados o son irrelevantes).

De hecho, es muy difícil conservar una brújula moral firme cuando la mayoría de los depredadores que acechan en la jungla de asfalto creen que los principios son defectos, debilidades que los demás aprovecharán para impulsar sus

propios fines. Tu moralidad te identifica como una presa, no lo dudes, omae. Sin embargo, si logras mantener tu código moral intacto, si logras hacer tu trabajo sin tener que vender tu alma, conseguirás algo que muchos de esos individuos jamás tendrán: respeto.

En este capítulo encontrarás las herramientas necesarias para crear un Personaje Jugador de *IZ3*. Encontrarás nuevas reglas y opciones de personaje, como los temas de campaña, trasfondos, variantes humanas y nuevas ventajas y desventajas, todo ello adaptado al sucio mundo del 2095.

En la página 192 podréis encontrar varios arquetipos pregenerados a modo de ejemplo, fáciles de usar y de retocar.



TEMAS DE CAMPAÑA

Los temas de campaña suponen delimitar una premisa y que vuestra campaña de IZ3 gire en torno a ella. Determinan el rango inicial del personaje al comenzar a jugar y la cantidad de criptodólares (la moneda que usamos en IZ3) que tienes para gastar en el equipo inicial.

Todos los temas de campaña se basan en un elemento específico de la temática ciberpunk, capturando así lo bueno y lo malo de esa experiencia. Por ejemplo, en nuestra temática ciberpunki, vuestros personajes lidian con la vida en sus propios términos. Puede ser muy liberador, pero, a diferencia de la temática policial, no pueden contar con nadie más para que les cubra las espaldas. La calle es muy voluble, nakama.

CONCEPTOS

Cada una de las temáticas de campaña siguientes se define en base a una serie de conceptos e información.

- **Nombre:** El nombre que le damos al tema.
- **Descripción:** El concepto general de la campaña. Lo que se espera que los personajes hagan, los papeles que pueden interpretar, lo bueno y lo malo de la premisa, peligros, etc.
- **Rango:** El rango de personaje recomendable al comenzar la campaña. Las tres temáticas que aquí presentamos comienzan en Novato, pero no siempre será el caso y a veces será más recomendable otra cosa, en función de cómo deseáis que sea vuestra experiencia.
- **Riqueza inicial:** La cantidad de criptodólares (C\$) que un personaje inicial tiene para adquirir su equipo personal, incluyendo mejoras biotech y cibertech. El dinero ofrecido en este paso que no se gaste, se pierde.
- **Roles:** Los arquetipos sugeridos a la hora de interpretar Personajes Jugadores.
- **Escenario:** El lugar en donde se desarrolla la campaña. Puede ser cualquier cosa, desde un barrio del sprawl sumido en la pobreza a un campo de batalla a miles de kilómetros de casa, los yermos de lo que fue la América rural o la superficie de Marte. Algunos temas de campaña no se limitan a una sola localización. En ese caso, podrían aparecer mencionadas más de una en esta sección.

• **Elementos de trama:** Los temas de campaña no son campañas de puntos argumentales *per se*, pero sí sirven como un punto de partida decente para crearlas. En esta entrada encontrarás información sobre posibles aventuras relacionadas con la temática elegida, los tipos de PNJ y organizaciones que los personajes encontrarán con mayor frecuencia y metatramas que pueden ayudar darles cuerpo a las aventuras dentro de la ambientación.

BIOCAZADORES

 sumiendo que las corporaciones, o quien dirija el sprawl, paguen las facturas, siempre hay alguien que se encargue de recoger la basura y limpiar las manchas de sangre en los lugares públicos. Esta temática de campaña parte de esa base, pero con un giro. En vez de limpiar los cascotes o los restos de la cena de alguien, los biocazadores se aseguran de que las horribles criaturas que acechan en la oscuridad no supongan un problema.

Los biocazadores siempre están atentos a noticias relacionadas con apariciones extrañas y muertes inexplicables, pues deben acudir a esos lugares lo antes posible para dar caza a amenazas que han escapado de algún laboratorio (o fueron liberadas a propósito). Las criaturas que los biocazadores deben afrontar son tan peligrosas que nadie lo toma como más que un trabajo a corto plazo. Las muertes, lesiones graves y traumas mentales que provoca enfrentarse a auténticos monstruos suponen que siempre haya necesidad de nuevos biocazadores. Sin embargo, la fama que conlleva tu foto mientras sostienes la cabeza de la monstruosidad de turno en las redes sociales bien merece el potencial coste.

Rango: Novato.

Riqueza inicial: Cada personaje tiene 5.000 criptodólares para gastar.

Roles: Artista marcial, científico, hacker, investigador, líder, matón, médico, perista, pícaro, piloto de sondas, soldado, tirador.

Escenario: La mayoría de entornos urbanos del planeta, aunque a veces a los biocazadores también les toca perseguir criaturas que hayan sido liberadas en la naturaleza.





Elementos de trama: En este tipo de campañas, los personajes deben realizar tareas que incluyen acudir a una escena del crimen y descubrir si el monstruo que perpetró esas muertes es meramente humano u otra cosa. Después, hay que seguir su rastro a través de las cloacas u otros sitios desagradables hasta dar caza a la bestia en su guardada subterránea, organizar una emboscada durante la noche o irrumpir en el laboratorio en cuarentena de donde surgió el biohorror y, con suerte, salvar a los idiotas que lo crearon.

CIBERPUNKIS

Sois los macarras ciberimplantados que viven al límite, luchando contra la influencia de las megacorporaciones, bien como forma de demostrar vuestra rebeldía frente a la corrupción política o bien, simplemente, por toda la rep (y criptos) que sacáis al hacerlo. Los trabajos que realizáis son arriesgados (algunos incluso suicidas), pero sirven a un propósito. Vuestra cartera (y el crédito callejero) crece con cada chamba desempeñada sin acabar en el camposanto. Así os podéis permitir acudir a los nightclubs más glamurosos, derrochar los criptos como si fuesen agua y disfrutar de la veneración de todos los que os rodean... ¡Es bueno ser el rey, cariño!

Rango: Novato.

Riqueza inicial: Cada personaje tiene 5.000 criptodólares para gastar.

Roles: Cualquiera, pero tener un hacker y un guaperas viene especialmente bien. Estos ronín proceden de toda clase y condición, poseyendo una amplia gama de capacidades.

Escenario: Como ciberpunkis, el mundo es vuestro escenario. Vuestras misiones os pueden llevar a cualquier punto del globo e, incluso, del sistema solar.

Elementos de trama: En este tipo de campañas, interpretáis a operativos callejeros que se encargan de realizar aquellos trabajos tan peligrosos que nadie más quiere hacerlos. A menudo, estas tareas son, como mucho, moralmente ambiguas, pero en ocasiones son por un bien mayor. Exponer los crímenes de una megacorporación cuando derrama vertidos tóxicos en un vertedero podría no parecer importante a corto plazo, pero sí tener efectos muy positivos sobre quienes más sufren los abusos de esa megacorp.

PROTEGER Y SERVIR

Ea vida como un poli de sector no es nada fácil, tomo. Muchas veces, su insignia no es más que una diana y, en la sucia calle jamás sabes cuándo algún mutante o tipejo cibercromado va a poner a prueba tu autoridad. La insignia también es la muestra de pertenencia a una hermandad. Puedes estar seguro de que si las cosas se ponen chungas ahí fuera, podrás llamar a los refuerzos y tus hermanos y hermanas de azul responderán.

Viajáis en coches patrulla blindados con dos o tres dedos de blindaje. Tenéis a vuestra disposición las mejores armas y blindajes personajes fabricados por Ravenlocke Securities, los mejores firewalls del mercado y malware bastante desagradable, por si algún tipejo intenta abrirse camino hasta vuestra PAN y freíros el cerebro como si fuese un sojachucucho en un dispensador automático NukeMaster357. Proteger las calles todos los días es como ir a la guerra, pero bien merece el esfuerzo.

A diferencia de lo que ocurre en TAPseries como *La patrulla del amanecer* o *Los Siete de Chicago*, en la realidad no os espera un baño de masas al acabar vivos una jornada de trabajo y los peligros que afrontáis proceden tanto del interior de vuestra comisaría como de la calle, pero eso no os quita el sueño. Salváis vidas y, al final, eso es para lo que os enrolasteis en el cuerpo.

Rango: Novato.

Riqueza inicial: Como en las otras dos temáticas de campaña de este libro, cada personaje tiene 5.000 criptodólares para gastar. Sin embargo, lo habitual es que vuestro jefe se encargue de proporcionaros las herramientas diarias, de tal modo que podéis gastarlo en vuestras posesiones personales.

Roles: En estas campañas hace falta tener un equipo versátil, capaz de realizar varios papeles a la vez. Conductor, guaperas, hacker, investigador, líder, médico, piloto, piloto de sondas y zeek son las mejores opciones, pero con algunos ajustes (en especial adiestramiento en Conducir y Disparar), cualquier otro arquetipo es igual de válido.

Escenario: Las calles de vuestro sprawl.

TRASFONDOS

Los trasfondos son un aspecto adicional del personaje, similar en cierto modo a la especie, pero distinto de ella. Ayuda a vincular al personaje con la ambientación del 2095, además de proporcionarte una idea de dónde viene. Tu trasfondo no es una profesión por sí misma (aunque podría serlo), sino una compilación de las cosas que tu personaje ha visto, aprendido y hecho. Es lo que fuiste antes de empezar a jugar y aquello a lo que volverías (o de lo que intentas huir) si tuvieses que regresar a tu antigua vida. Cada trasfondo proporciona dos cosas:

- Habilidades de trasfondo:** Cada trasfondo indica tres habilidades; recibes una de ellas de forma automática y has de elegir una de las otras dos optionales. Comienzas con d4 en ellas además de las cinco habilidades básicas que indica el manual básico de *Savage Worlds* (Atletismo, Conocimientos Generales, Notar, Persuadir y Sigilo). Tras elegir tu trasfondo y recibir las siete habilidades básicas correspondientes, tienes quince (15) puntos para gastar con normalidad en habilidades.
- Equipo de trasfondo:** Algunos personajes también reciben equipo adicional. Cuando se indique (SW) tras una pieza de equipo, usa los valores que aparecen en el manual básico de la edición Aventura de *Savage Worlds*.

ACTIVISTA

"Debes hacer lo que creas correcto, claro, pero, ¿sabes que Ravenlocke está experimentando con esos prisioneros? Como lo oyes. Experimentación médica sobre seres humanos. Es tan del siglo XX."

Tienes una causa y luchas por ella. Puede ser política o social, tener carácter internacional, nacional o local, pero sea cual sea esa causa, es tu motivación principal. Quizás ni siquiera sea la verdad, mientras para ti sea la Verdad. Cómo luches por tu causa ya es cosa tuya. Podrías tirarte a la calle y manifestarte, o piratear redes sociales y colar bots para extender tu mensaje. Quizás intentes organizar un grupo o trabajar desde dentro del sistema. O recurrir a la acción directa para conseguir tus fines, sin importar si tienes que mancharte las manos de sangre en el proceso.

Habilidades: Ordenadores. Elige entre Interpretar o Intimidar.

Equipo: Glock 9 mm (SW), chaqueta callejera Urban Punk, TAP (nivel 2), motocicleta (SW).

AGENTE

"Alguien tiene que hacer ciertas cosas, cosas que nunca sabrás. La agenda de mis superiores es más importante que la moralidad."

Eres un agente al servicio de otro, ya sea un gobierno mundial, una corporación o algún otro tipo de organización. Las tareas que te encargan no son de las que se cumplen a la luz del día y con taquígrafos. Trabajas en las sombras, como un recurso que pueden alegar que desconocen y que realiza aquellas tareas que impulsan los grandes objetivos de la entidad para quien trabajas. Estas tareas suelen incluir amedrentar o coaccionar a gente que suponga una amenaza para la organización, espionaje y operaciones negras. En tu oficio, siempre hay algo en juego. El pago por tus servicios suele ser muy bueno, pero todo es contingente al éxito de la misión... incluyendo tu propia vida.

Habilidades: Latrocínio. Elige entre Interpretar o Investigar.

Equipo: Detector de transmisiones (SW), radio táctica, TAP (nivel 2), blindaje ligero ED Guardián™, RT 328T Venganza™, coche deportivo (SW).

ARREGLADOR

"Puedo conseguírtelo. De hecho, puedo hacer unas llamadas y obtener todo lo quequieres. Ahora bien, la pregunta no es esa, sino si eres capaz de pagar mis servicios. Encriptos, para ser exactos."

Los arregladores se encargan de que se hagan cosas. No las hacen ellos mismos y tampoco quieren implicarse de cerca, pero sí se aseguran de que sus clientes entren en contacto con la gente correcta y capaz de cubrir esas necesidades. Son el intermediario perfecto y, sin ellos, los sombríos mundos del espionaje y el crimen no funcionarían. Un buen arreglador siempre tiene dos ficheros de datos al día: uno para la gente que hace cosas y el otro con aquellos que necesitan cosas.

TRASFONDOS





Habilidades: Idioma. Elige entre Humanidades o Investigar.

Equipo: TAP (Nivel 2), blindaje ligero ED Guardián™, mercancías ilegales por valor de 1.000 criptos (puedes negociar con el DJ lo que es, pero su uso real es poderte transferir a tu cuenta 1.000 créditos durante el juego), Glock 9 mm (SW), deportivo (SW).

ASALARIADO

"A veces, la vida apesta, pero podría ser peor... Imagina que me quedo con solo dos curros".

Te has pasado la vida trabajando (más bien es como si hubiera sido una pesadilla) como obrero no cualificado, lo que en la calle llaman un asalariado o esclavo salarial. Apenas tenías tiempo libre, trabajando en dos lugares a la vez, solo para poder costearte un apartamento de una sola habitación en una de las torres residenciales más baratas. Todos los días eran iguales: arrastrarte de la cama y, si tenías suerte, desayunar algo hecho con comida natural antes de bajar dando tumbos los treinta pisos (porque el turboascensor rara vez funcionaba) hasta la calle y subir a



un VIAJA CONMIGO™ para que te condujese a la granja humana correspondiente.

Si tenías suerte, podías sacar unos 200 criptos por un trabajo moledor en la construcción, limpiando los escombros dejados por las robodemoleadoras; lo justo para pagar la renta durante cinco días.

Tu segundo trabajo era más lucrativo. Trabajabas como portero en uno de los bares a ras de suelo de tu torre. El chollo te proporcionaba 400 criptos por noche, más propinas de las camareras y bailarinas para que ningún borracho se pasase de sobrón. Sin embargo, los moratones de todas esas broncas eran un dolor por la mañana. Algo tenía que cambiar.

Con los años, conseguiste atesorar unos criptos en cuentas no asociadas con tu TAP. A las telecoms les encantaba sablearte por cada microtransacción detectada en tu perfil personal. Hay tipos en el sprawl que se especializan en ese tipo de cosas. Es por una comisión, claro, pero, oyes, al menos eran honrados en su extorsión. Al final, llegó el día que pudiste decir ¡basta ya!. Ya estás harto de dejarte los cuernos para otros por unas migajas.

Habilidades: Reparar. Elige entre Apostar o Conducir.

Equipo: TAP (nivel 2), escopeta recortada de dos cañones (SW), chaqueta callejera Urban Punk.

BIOCAZADOR

"Sí, sí, ya me ha dicho que están infestados. Ahora, dé un paso hacia atrás y deje que los profesionales echemos un vistazo. Solo hay que abrir este panel y... ¡Patt! ¡Rápido! ¡Ve a por el lanzallamas! Sí, el gordo".

Los biohorrores se están convirtiendo en un aspecto demasiado cotidiano de la vida moderna. Pueden ser gatorañas, megacucas o cualquier otro bichojo. Vosotros sois los limpiadores a los que acuden para que alguien se haga cargo del problema. Podrías ser autónomo, trabajar para una pequeña empresa familiar que ha ido pasando de generación en generación desde el siglo XX o formar parte de una de las multinacionales que se encargan de las monstruosidades creadas por otras corporaciones y sus naciones mascotas. Da igual. Todo lo que necesitas saber es dónde encontrarlas y cómo se las mata.

Habilidades: Supervivencia. Elige entre Disparar o Pelear.

Equipo: TAP (nivel 2), uniforme BKI, RT 240C Renegado™, furgoneta Oasis™.

BIOHACKER

"Puedes cromarte todo lo que quieras, pero eso es pensar como un 1.0. Los humanos vamos a ser 3.0 o más, tío. Tenemos que hackear el código, el que realmente importa y todos llevamos dentro de cada uno".

Te especializas en ingeniería genética, creando algo a partir de la materia básica que es el ADN. Ser un biohacker es eso, sí, pero también mucho más. Es pensar en formas de cambiar lo que significa ser humano, su forma de pensar, comer y beber. Ciento, dedicas mucho de tu tiempo y recursos a piratear el código genético, pero la fuerza bruta no es la única forma. Puedes engañar al código para que haga todo tipo de cosas por ti; solo hay que ver a los zeeks.

Habilidades: Ciencias. Elige entre Humanidades o Medicina.

Equipo: TAP (nivel 2), maletín médico (5 usos, SW), pistola de palma 007 Susurro™.

CAMPERO

"Prefiero quedarme fuera de las ciudades. Demasiada gente. Los yermos son peligrosos, sí, pero no hay nada que supere al silencio".

Como lander, has pasado la mayoría de tu vida en la naturaleza. Sabes cómo sobrevivir en entornos muy duros, mientras evitas los biohorrores y otras amenazas. También conoces las mejores formas de cruzar fronteras mientras llevas contrabando.

Habilidades: Supervivencia. Elige entre Disparar o Latrocino.

Equipo: TAP (Nivel 2), inhalador de estimulante (3 dosis), guardapolvos Forajido™, WT Rata del Desierto™, Pesadilla RP™.

CAZADOR DE RECOMPENSAS

"Derribar al objetivo es cuestión de correr mucho y un buen placaje. Eso te permite reducirlo rápido, con sencillez y, además, conservándolo vivo. Por cierto, ten en cuenta

que 'preferentemente vivo' no siempre significa que deba respirar".

Dado lo que la policía es hoy en día, no es de extrañar que mucha gente recurra a un cazador de recompensas para capturar a los criminales que la po-po no puede (o no quiere) encontrar. A veces también quieren que hagas cosas que no son del todo legales, pero oye, un cheque es un cheque.

Habilidades: Investigar. Elige entre Disparar o Supervivencia.

Equipo: TAP (Nivel 2), guardapolvos Forajido™, pistola pesada Rino-10™, moto Capo callejero™.

CERO

"La vida en el vacío es chunga. Debes preocuparte por tormentas de meteoros imprevistas, envenenamiento por radiación, escasez de agua y aire, piratas intentando robarle la carga y un millón de cosas más que pueden espicharte en segundos si no las ves venir. Pero me quedo con el vacío frente a cualquiera de las ciudades del pozo gravitacional. Demasiada gente, colega".

Eres un cero. Has nacido en algún punto del sistema solar ajeno a la Tierra y creciste rodeado de los peligros del viaje espacial. A veces es una vida solitaria, pero no te importa. Tienes la libertad para ir a donde te plazca y eso es suficiente.

Habilidades: Supervivencia (espacio). Elige entre Pilotar (naves espaciales) o Reparar (naves espaciales).

Equipo: TAP (Nivel 2), pistola pesada Rino-10™, maletín médico (3 usos, SW), traje de vacío, maletín de herramientas (Electrónica, SW), tráiler espacial.

CIENTÍFICO

"El laboratorio era perfecto y tras ocho años estudiando una titulación, estuve bien sacarle provecho por una vez. Al principio, todo fue perfecto. La compañía nos trataba bien. Tenía un apartamento bonito, comidas excelentes y una línea de crédito para ocio, siempre que usase vendedores corporativos oficialmente reconocidos. Sin embargo, las cosas que querían que ensayase... No fue





para eso para lo que me formé en ciencias. En absoluto. Lo dejé tras un año. No vivo tan bien como antes, pero al menos tengo la conciencia limpia".



Has estudiado las ciencias con tanta pasión que, si no tienes una titulación universitaria, deberías. Las razones de por qué son muy variadas. Hay quien sigue esta ruta para escapar del barrio y entrar en el mundo corporativo. Para otros, es la necesidad de comprender la naturaleza del universo o de construir un mañana mejor. Sea como sea, sabes cosas y, como dice el viejo refrán, el conocimiento es poder.



Habilidades: Ciencias. Elige entre Humanidades o Reparar.

Equipo: TAP (Nivel 2), proyector holográfico, monitor TAP, multiherramienta, triciclo Corredor™.

CONTRABANDISTA

"¿Lo quieras baratísimo? Llámame, yo te lo consigo. No, no solo una. Si me juego el cuello, es para traerte una tonelada de esa sustancia y quiero decir literalmente una tonelada de peso. Tendrás que comprarla toda. Ahora, enséñame el dinero y yo te conseguiré la mercancía".

Mientras las autoridades sigan declarando objetos ilegales, o cargándolos de impuestos, habrá gente que intente saltarse la ley. Se te da muy bien introducir mercancías que otros quieren y cobrar por ello. No traficas a la baja; te aseguras de que la cantidad merezca el riesgo. También sabes cómo hacer que no te pillen, lo cual desde tu punto de vista está tirado.

Habilidades: Latrocínio. Elige entre Conducir o Piloto.

Equipo: TAP (Nivel 2), furgoneta Oasis™, RT 444t Guadaña™, 3 dosis de ¡caña!, blindaje medio Peleón™.

CRIMINAL

"Bueno...., ¿y quién lo pregunta? Vale, vale, ya sé por dónde van los tiros, pero no puedo decir nada al respecto. Digamos que a veces pasan cosas malas, alguien sale herido y pierde información o cosas así, que luego acaba en manos de otro propietario".

Un profesional. O al menos tan profesional como puede ser alguien que miente, roba,



engaña y, en ocasiones, mata. Los criminales no son simples delincuentes callejeros. Están en esto por el dinero y la buena vida, nada más. Muchos son parte de algo superior, subalternos de un sindicato del crimen. Su posición es bastante cómoda, a no ser que sobrepasen sus límites. Sin embargo, si no lo intentan, tampoco preparán jamás lo suficiente en la organización como para pintar realmente algo.

Habilidades: Latrocínio. Elige entre Apostar o Intimidar.

Equipo: TAP (Nivel 2), ganzúas (SW), garfio automático de escalada, maletín de herramientas (Electrónica, SW), pistola 328t Venganza™, chaqueta callejera Urban Punk.

DELINCUENTE CALLEJERO

"Vale, robar en ese Tast-E-Stop podría no ser el golpe del siglo, pero no tienes ni idea de cómo es la vida aquí, en el barrio. Un golpe que te genere un millón de criptos suena guay sobre el papel, pero, ¿dónde nos gastamos eso? La comida, los refrescos... incluso el agua es mucho más útil. Por no mencionar los artículos de tocador y cosas de esas. ¿Que somos insignificantes? Puede, pero también listos.

Eres un criminal de poca monta. Robas en las tiendas de barrio y estaciones de recarga, gastándole bromas pesadas a quienes se cruzan en tu camino (pero jamás en vuestro territorio) y no estás por encima de agitar a alguien un poco para quedarte su cartera. Pero eso es todo. Lo haces porque lo necesitas. La gente de abajo, como tú, tiene que cuidar de sí misma y de los tuyos, ¿no? Además, las corpos y la poli rara vez prestan atención a los pequeños hurtos, ¿verdad?

Habilidades: Latrocínio. Elige entre Intimidar o Supervivencia.

Equipo: TAP (Nivel 2), escopeta recortada (SW), Glock 9 mm (SW), ganzúas (SW), puños americanos (SW), guardapolvos Forajido™.

DETECTIVE

"Hoy en día, la mitad de mi trabajo consiste en bucear en la Red Global de Datos, pero el resto sigue siendo investigar a la vieja usanza. Tienes que hablar con la gente, incluso si la conversación es virtual. Otras veces hay que visitarla en persona. Sí, se puede obtener

mucho más información forense que en los viejos días, pero las pruebas no cometan crímenes. Es la gente".

Hay una constante demanda de investigadores, ya sean polis de paisano o fisgones privados. Las nuevas herramientas de vigilancia, métodos de recolección de pruebas y otras innovaciones tecnológicas no han hecho su trabajo más fácil. Al revés, han aumentado la cantidad de conocimientos especializados que un detective necesita tener.

Un buen detective todavía tiene que interrogar al sospechoso, seguir pistas y crear una red de colaboradores, a la vez que es un experto en lo que las últimas técnicas forenses pueden ofrecer, manejarse en el mundo virtual y aprender a cribar montañas de datos.

Habilidades: Investigar. Elige entre Disparar o Intimidar.

Equipo: TAP (Nivel 2), pistola de palma 007 Susurro™, guardapolvos Forajido™, utilitario (SW).

ESTRELLA DE LOS MEDIOS

"¡Gracias!, ¡gracias! ¡Muchas gracias a todos por seguirme! ¡Os quiero a todos! Aseguraros de conectarlos cada poco, pues siempre pasa algo interesante con mi vida. Y no olvidéis de comprar las barritas de desayuno Crunchy-Bits®. ¡Las barritas informativas!".

Existen tantas cadenas y medios audiovisuales que es imposible conocerlos todos. La mayoría son auténticos programas de nicho (incluso las mayores estrellas de la Red Global de Datos solo cuentan con una pequeña fracción de la población mundial entre sus seguidores), pero eso puede suponer cientos de millones de leales fans. La mayoría de las estrellas de los medios no son artistas; son gente dispuesta a dejar que las sondas-cámara graben su vida a todas horas y dan un espectáculo lo suficientemente entretenido como para que el mundo quiera verlo.

Habilidades: Interpretar. Elige entre Investigar o Provocar.

Equipo: TAP (Nivel 2), cámara "de botón" (SW), inhalador de estimulante (3 dosis), pistola de palma 007 Susurro™, sedán Palm Beach™.

GUARDAESPALDAS

"Trabajo en la industria de la protección, no en la de romper cabezas. No es que me importe romper alguna cabeza si es necesario, pero la prioridad principal es que el paquete siempre vuelva a casa. Sí, para mí eres solo un paquete y mi tarea es conservarte de una sola pieza".

Todo el que sea importante tendrá uno o dos guardaespaldas a su alrededor. Los estúpidos contratan a especímenes de aspecto impresionante cargados de cromo y con los injertos musculares de un rinoceronte. Los auténticos profesionales, sin embargo, aprenden a parecer imponentes, pero no destacar. Su trabajo es evitar los problemas antes de que sucedan y, si no es posible, llevar a sus protegidos hasta un lugar seguro, no intercambiar tiros con asesinos.

Habilidades: Intimidar. Elige entre Disparar o Pelear.

Equipo: TAP (nivel 2), pistola Profeta™ (9 mm), radio táctica con manos libres, blindaje ligero Guardián™.

MANITAS

"Has reventado la cabeza; eso lo puedo arreglar, pero también tienes un virus de los feos en los amortiguadores de compresión. Por eso voló la cabeza. Además, tengo que sustituir todo el módulo, quizás todo el sistema. Mientras estoy con eso, ¿quieres que actualice el software y firmware de paso? Te haré un descuento majo en la mano de obra, pero tendrás que pagar por las piezas".

Los mecánicos son cosa del pasado. El manitas moderno sabe cómo usar una llave inglesa, sí, pero también escribe código, purga sistemas informáticos y blande bien el soldador. Gran parte de este trabajo se realiza en un entorno limpio, pues una sola mota de polvo podría estropear algunos de los componentes avanzados de última generación con que trabaja.

Habilidades: Reparar. Elige entre Conducir o Electrónica.

Equipo: TAP (Nivel 2), maletín de herramientas (Reparar, SW), monitor TAP, gafas microscópicas, Glock 9 mm (SW), furgoneta Oasis™.



MÉDICO DE INTERVENCIÓN RÁPIDA (MIR)

"Cuando los alcanzan, siempre acaban llorando y llamando a sus mamaítas. No es vergonzoso. He visto a soldados muy duros muriéndose y todo lo que querían era a sus madres. Mi trabajo es asegurarme de que puedan volver a verlas".

Cuando alguien cae en combate, allí estás tú, botiquín y estabilizador de traumas en mano, listo para evitar que se desangren. Las balas suelen volar a tu alrededor mientras os despliegan, pero no importa, porque son esas mismas balas las que hacen necesaria tu presencia.

Habilidades: Medicina. Elige entre Disparar o Supervivencia.

Equipo: TAP (Nivel 2), maletín médico (5 usos, SW), Glock 9 mm (SW), inhalador de estimulante (3 dosis), estabilizador de traumas (3 dosis), 3 parches de triaje, ropa blindada.



OKUPA

"¿Ves todo eso? Ahora es mío. No, ni lo construí ni lo compré. Alguien lo hizo y se olvidó de ello. Todo el edificio es para mí o, al menos, este piso y la escalera que lleva a la puerta. En realidad, solo tienes lo que puedes defender, ya sabes. Tengo de todo, desde agua corriente a electricidad y conexión a la red. Todo lo que necesito. Umm. Bueno, el baño no funciona, pero me las apañó bien con un cubo".

Vives en las partes abandonadas de la ciudad, complejos de edificios decrepitos e industrias que el mundo ha dejado atrás. Está guay porque lo que pierdes en seguridad lo compensas con libertad. Como lo oyes. La poli no se acerca a estos lugares a no ser que venga a joderle a alguien y nunca verás una ambulancia. Así puedes vivir donde y como quieras, sabiendo que tus vecinos son buena gente que cuida los unos de los otros... Bueno, casi todos. Lo que jamás hacen es meter las narices donde no les importa.

Habilidades: Supervivencia. Elige entre Latrocincio o Pelear.

Equipo: TAP (Nivel 2), espray de pimienta (SW), chaqueta de cuero grueso (SW), Glock 9 mm (SW), petate (SW), linterna (SW).

PANDILLERO

"¿Ves esa marca? Sí, esta manzana es nuestra, al igual que todo lo que hay desde la 157. No solo la calle. Esos apartamentos son nuestros. Esas tiendas son nuestras. Y su gente también. Nos respetan y nosotros los protegemos. Qué estás dispuesto a pagar para pasar por aquí, ¿eh?".

Las bandas son una epidemia para la que no se ha encontrado cura en todo el siglo pasado. Varían desde pequeños grupos callejeros a auténticos sindicatos criminales, rudimentarios, pero muy efectivos. Algunas bandas se basan en la identidad compartida y otras en la localización geográfica. Unas pocas giran en torno a una temática poser, como los *Killer Klows* de la megaplex de Indianápolis o los Tibusaurios del sur de Houston. Otras son más como clubes sociales, formados por drogadictos violentos o llenos de niños ricos que se dejan llevar por una adolescencia rebelde.

Habilidades: Pelear. Elige entre Intimidar o Provocar.



Equipo: TAP (Nivel 2), subfusil Mano de Caín™, chaqueta callejera Urban Punk, SUV (SW).

PATRULLERO

"Tienes que conocer a la gente de tu zona, tanto a los buenos como a los malos. ¡Ey! Incluso a los criminales con quien trabajas. Sí vale, podrían meterte un balazo, pero también son quienes se chivarán de lo que hacen los demás en un periquete, en especial sus rivales. Como solía decir mi mentor, conócelos para poder atraparlos".

La mayoría de las tareas policiales aún deben hacerse a la antigua usanza, es decir patrullando con el coche en busca de problemas. Sí, es cierto. Las sondas de vigilancia pueden fisognear en lugares que nuestros abuelos hubiesen considerado imposibles. Sin embargo, por lo que yo sé, una sonda es incapaz de correr tras un carterista o hacer un arresto. Al menos, todavía no.

Habilidades: Intimidar. Elige entre Disparar o Pelear.

Equipo: TAP (Nivel 2), porra (SW), pistola pesada Rino-10™, chaleco pesado BKI, linterna (SW), 2 pares de esposas (SW).

PERIODISTA DE INVESTIGACIÓN

"La verdad está ahí fuera. Hace falta excavar mucho y con ganas para encontrarla. Así pues, si no la encuentras, invéntatela".

Estos individuos se ven a sí mismos como los guardianes de la verdad. Están obsesionados con la persecución de la verdad y no se detendrán ante nada para conseguir su historia. Algunos periodistas siempre comprueban los hechos, pero otros no se molestan. Lo más extraño es que los periodistas más honrados no trabajan para los noticieros corporativos que salen en la Red Global de Datos, sino en pequeñas cadenas, o vlogs escondidos en las Profundidades.

Habilidades: Pilotar (sondas). Elige entre Investigar u Ordenadores.

Equipo: Sonda Libélula™, TAP (Nivel 2), dos "bichos" microtransmisores (SW), micrófono parabólico (SW), micrófono láser, muda de ropa blindada.

PILOTO DE SONDAS

"Lo creas o no, estuve en los Scouts, donde gané varios premios por construir sondas y realizar maniobras acrobáticas con ellas. También competí en las E-Olimpiadas, donde gané una medalla de plata. Despues de eso, me reclutó el ejército. Me enseñaron a hacer muchas cosas con las sondas, incluyendo matar. Luego los dejé y me fui por libre. La paga es mejor y siempre hay que estar a la última en tecnología".

Se encargan de manejar aeronaves y otros vehículos autónomos. Tanto los sindicatos criminales, como los gobiernos y las corporaciones recurren a ellos por su maestría a la hora de combinar mente y tecnología para surcar los cielos (las olas, o lo que sea), pero siempre desde una distancia segura.

Habilidades: Pilotar. Elige entre Conducir o Electrónica.

Equipo: TAP (Nivel 2), sonda de reconocimiento ligero Coyote™, furgoneta Oasis™, Ruger .22 (SW), chaqueta callejera Urban Punk.

PROGRAMADOR

"Los programas rigen el mundo. Todo lo que haces está alterado, controlado o dictado por un programa. ¿Tu desayuno? Solo es posible porque alguien escribió el código para que eso ocurra, desde el campo en donde creció ese maíz hasta la tienda que te lo vendió. ¿El vehículo que te lleva todos los días al trabajo? Piénsalo. ¿Cuándo fue la última vez que condujiste realmente? ¿Y esas luces que nos alumbran? ¿El suelo que pisas? Todo ello depende de programadores que se encargan de estudiar, crear y alterar a su gusto los códigos que rigen la vida. Sí, yo soy uno de esos programadores, así que muestra un poco más de respeto, o pondré patas arriba tu mundo".

Ya sean auténticos programadores o hackers, estos tipos gobernan el 2095. La mayoría, por no decir prácticamente todos, trabajan para las corporaciones y gobiernos. Los corpos venden el código a las empresas más pequeñas y ONG. Incluso a gobiernos. Luego está el puñado de raritos que va por libre, programadores freelance y hackers que hacen mucho más ruido de lo





que sus números dan a entender. Incluso así, un solo espectro cabreado podría poner de rodillas una ciudad y una docena de picacódigos hábiles destrozar un país.



Habilidades: Ordenadores. Elige entre Electrónica o Investigar.



Equipo: TAP (Nivel 2), troyano de acceso remoto (3 usos), traje Sala de Juntas™, pistola de palma 007 Susurro™.



REFUGIADO

"Escapamos justo a tiempo, pero mis tíos no lo lograron y ahora estarán en un campamento de trabajos forzados o muertos. No lo sabemos. Fue difícil y hemos llegado sin nada. De hecho, ni siquiera tenemos una nación que llamar hogar. Cuando el nuevo régimen se hizo con el poder, retiró su ciudadanía a todos los que huimos. Pasamos tres semanas en aquel aeropuerto como apátridas, pero también logramos escapar. Ahora no sé ni por qué. No tengo a dónde ir."

Huiste de uno de los numerosos conflictos o régimenes opresivos que hay en el mundo, quizás en Rusia o Norteamérica. Te has quedado sin hogar, apenas tienes posesiones y te escasea la esperanza. Tampoco es que queden muchas ONG dispuestas a ayudar y hay un montón de refugiados ahí fuera. Ni que vuestro nuevo hogar sea el paraíso. Trabajas en lo que puedes. Quizás hayas entrado legalmente en el país, pero te recuerdan cada día que no eres bienvenido en él.

Habilidades: Supervivencia. Elige entre Idioma o Reparar.

Equipo: TAP (Nivel 2), Glock 9 mm (SW), puños americanos (SW), chaqueta de cuero grueso (SW).

RONIN

"Sí, mi equipo puede conseguirte ese prototipo, pero no te saldrá barato. Y sí, puedes pasar de nosotros y buscarte a unos novatos que cobren la mitad de nuestros criptos, pero recuerda que lo barato siempre sale caro."

Como ronin, aceptas los trabajos que nadie más quiere (o puede) hacer. Una noche estás robando proyectos secretos para una corporación y, a la siguiente, recuperándolos. Las causas son para otros. La política una distracción.

El contrato lo es todo. El crédito callejero lo es todo. Gánatelo y te tratarán como a un dios. Piérdelo y se te cerrarán todas las puertas tan rápido como baja la munición de tu Rino durante un tiroteo.

Habilidades: Latrocínio. Elige entre Disparar o Pelear.

Equipo: TAP (Nivel 2), pistola pesada Rino-10™, blindaje medio Peleón™.

SANITARIO

"¿Ves esto? Es lo que pasa cuando vais a la guerra. Saqué esa cosa de tus pulmones. ¡Tus pulmones, tío! ¡Y deja de moverte! Mi pulso ya no es tan firme como solía ser."

A veces se los llama médicos callejeros, pues estos expertos en medicina no trabajan en los bonitos hospitales corporativos. Da igual si fue porque su historial profesional empezó a caer en picado, cabrearon al tipo equivocado o, simplemente, que no lo soportaban más. Sea como sea, los médicos callejeros operan en condiciones que dejan mucho que desear. Algunos han elegido esta vida, bien por empatía hacia los demás, o bien porque deben esconderse. Muchas veces tienen que capear problemas como tecnología inadecuada, pacientes peligrosos para sí mismos (y los demás) o una escasez crónica de material. Nadie dijo que la vida de un médico callejero fuese fácil, ¿no?

Habilidades: Medicina. Elige entre Ciencias o Humanidades.

Equipo: TAP (Nivel 2), táser (SW), maletín médico (10 usos, SW), mono de trabajo blindado.

SOLDADO

"No tiene nada que ver con la causa. La mitad de las veces, no sé por qué luchó. Lo que sí importan son las personas que te acompañan, tus colegas. Cuando todo empieza a saltar por los aires y vuela el plomo, lo único por lo que te preocupas es por quienes te cubren la espalda. Bueno, y por salvar el pellejo. Eso también es importante."

Eres un soldado profesional. No solo conoces el peligro, sino que tu oficio significa ir de cabeza hacia él. Has visto mucho mundo, pero solo las peores partes y, en general, siempre había alguien

o algo disparándote durante la visita. Estás harto del barro, frío, calor, raciones de campaña y los constantes tiroteos. Ahora que se acabó el servicio y volviste a casa, tus habilidades no sirven de mucho en un entorno civilizado. Eso no quita que no puedas usarlas para cambiarlo.

Habilidades: Disparar. Elige entre Supervivencia o Tácticas.

Equipo: TAP (Nivel 2), uniforme militar BKI, 1 dosis de furia roja, colección de cuchillos, rifle de asalto Arrebato™ con agarre delantero, mira/puntero láser (SW) y cordaje táctico.

SUMARIO DE TRASFONDOS

TRASFONDO	HABILIDADES
Activista	Ordenadores. Elige entre Interpretar o Intimidar. Glock 9 mm (SW), chaqueta callejera Urban Punk, TAP (nivel 2), motocicleta (SW).
Agente	Latrocino. Elige entre Interpretar o Investigar. Detector de transmisiones (SW), radio táctica, TAP (nivel 2), blindaje ligero ED Guardián™, RT 328T Venganza™, coche deportivo (SW).
Arreglador	Idioma. Elige entre Humanidades o Investigar. TAP (Nivel 2), blindaje ligero ED Guardián™, mercancías ilegales por valor de 1.000 criptos (puedes negociar con el DJ lo que es, pero su uso real es poderte transferir a tu cuenta 1.000 créditos durante el juego), Glock 9 mm (SW), deportivo (SW).
Asalariado	Reparar. Elige entre Apostar o Conducir. TAP (nivel 2), escopeta recortada de dos cañones (SW), chaqueta callejera Urban Punk.
Biocazador	Supervivencia. Elige entre Disparar o Pelear. TAP (nivel 2), uniforme BKI, RT 240C Renegado™, furgoneta Oasis™.
Biohacker	Ciencias. Elige entre Humanidades o Medicina. TAP (nivel 2), maletín médico (5 usos, SW), pistola de palma 007 Susurro™.
Campero	Supervivencia. Elige entre Disparar o Latrocino. TAP (Nivel 2), inhalador de estimulante (3 dosis), guardapolvos Forajido™, WT Rata del Desierto™, Pesadilla RP™.
Cazador de recompensas	Investigar. Elige entre Disparar o Supervivencia. TAP (Nivel 2), guardapolvos Forajido™, pistola pesada Rino-10™, moto Capo callejero™.
Cero	Supervivencia (<u>espacio</u>). Elige entre Pilotar (<u>naves espaciales</u>) o Reparar (<u>naves espaciales</u>). TAP (Nivel 2), pistola pesada Rino-10™, maletín médico (3 usos, SW), traje de vacío, maletín de herramientas (Electrónica, SW), tráiler espacial.
Científico	Ciencias. Elige entre Humanidades o Reparar. TAP (Nivel 2), proyector holográfico, monitor TAP, multiherramienta, triciclo Corredor™.
Contrabandista	Latrocino. Elige entre Conducir o Pilotar. TAP (Nivel 2), furgoneta Oasis™, RT 444t Guadaña™, 3 dosis de ¡caña!, blindaje medio Peleón™.
Criminal	Latrocino. Elige entre Apostar o Intimidar. TAP (Nivel 2), ganzúas (SW), garfio automático de escalada, maletín de herramientas (Electrónica, SW), pistola 328t Venganza™, chaqueta callejera Urban Punk.
Delincuente callejero	Latrocino. Elige entre Intimidar o Supervivencia. TAP (Nivel 2), escopeta recortada (SW), Glock 9 mm (SW), ganzúas (SW), puños americanos (SW), guardapolvos Forajido™.



**Detective**

Investigar. Elige entre Disparar o Intimidar.

TAP (Nivel 2), pistola de palma 007 Susurro™, guardapolvos Forajido™, utilitario (SW).

**Estrella de los medios**

Interpretar. Elige entre Investigar o Provocar.

TAP (Nivel 2), cámara "de botón" (SW), inhalador de estimulante (3 dosis), pistola de palma 007 Susurro™, sedán Palm Beach™.

**Guardaespalda**

Intimidar. Elige entre Disparar o Pelear.

TAP (nivel 2), pistola Profeta™ (9 mm), radio táctica con manos libres, blindaje ligero Guardián™.

**Manitas**

Reparar. Elige entre Conducir o Electrónica.

TAP (Nivel 2), maletín de herramientas (Reparar, SW), monitor TAP, gafas microscópicas, Glock 9 mm (SW), furgoneta Oasis™.

**Médico de intervención rápida**

Medicina. Elige entre Disparar o Supervivencia.

TAP (Nivel 2), maletín médico (5 usos, SW), Glock 9 mm (SW), inhalador de estimulante (3 dosis), estabilizador de traumas (3 dosis), 3 parches de triaje, ropa blindada.

**Okupa**

Supervivencia. Elige entre Latrocínio o Pelear.

TAP (Nivel 2), espray de pimienta (SW), chaqueta de cuero grueso (SW), Glock 9 mm (SW), petate (SW), linterna (SW).

**Pandillero**

Pelear. Elige entre Intimidar o Provocar.

TAP (Nivel 2), subfusil Mano de Caín™, chaqueta callejera Urban Punk, SUV (SW).

**Patrullero**

Intimidar. Elige entre Disparar o Pelear.

TAP (Nivel 2), porra (SW), pistola pesada Rino-10™, chaleco pesado BKI, linterna (SW), 2 pares de esposas (SW).

**Periodista de investigación**

Pilotar (sondas). Elige entre Investigar u Ordenadores.

Sonda Libélula™, TAP (Nivel 2), dos "bichos" microtransmisores (SW), micrófono parabólico (SW), micrófono láser, muda de ropa blindada.

**Piloto de sondas**

Pilotar. Elige entre Conducir o Electrónica.

TAP (Nivel 2), sonda de reconocimiento ligero Coyote™, furgoneta Oasis™, Ruger .22 (SW), chaqueta callejera Urban Punk.

**Programador**

Ordenadores. Elige entre Electrónica o Investigar.

TAP (Nivel 2), troyano de acceso remoto (3 usos), traje Sala de Juntas™, pistola de palma 007 Susurro™.

**Refugiado**

Supervivencia. Elige entre Idioma o Reparar.

TAP (Nivel 2), Glock 9 mm (SW), puños americanos (SW), chaqueta de cuero grueso (SW).

**Ronin**

Latrocínio. Elige entre Disparar o Pelear.

TAP (Nivel 2), pistola pesada Rino-10™, blindaje medio Peleón™.

**Sanitario**

Medicina. Elige entre Ciencias o Humanidades.

TAP (Nivel 2), táser (SW), maletín médico (10 usos, SW), mono de trabajo blindado.

**Soldado**

Disparar. Elige entre Supervivencia o Tácticas.

TAP (Nivel 2), uniforme militar BKI, 1 dosis de furia roja, colección de cuchillos, rifle de asalto Arrebato™ con agarre delantero, mira/puntero láser (SW) y cordaje táctico.



RAZAS

Ahí fuera es una locura, chicos. Daos un paseo arriba y abajo por la calle y veréis de lo que hablo. Mayordomos androide paseando a unos ciberperros. Sims y tipos con cara de mono debatiendo de todo en la cafetería local, desde los derechos de los simulacra a las nuevas tendencias de hibridación... ¡Es una locura! Encended las transmisiones de los medios y os llegarán noticias sobre otra IA más nacida en el corazón de las Profundidades. Sí, claro, los seres humanos aún existen, pero os costará encontrar alguno que no se haya dejado llevar por las modas genéticas. Todo el mundo tiene una TAP, por supuesto. Mucha gente está desconectándose, y con la plaga TAP suelta, tampoco puedo culparlos. Por dentro, es raro que no tengan algún riñón criado artificialmente o ciberojos de última generación. ¡Qué demonios! El otro día vi a un borg, cromado hasta las patas, entrando a comprar unos cigarros en el estanco del barrio. Y no de esos falsos que cultivan en una agroindustria. Auténticos cigarros importados de algún lugar en el culo del mundo donde aún tienen tierra sin contaminar por suelo. No estoy seguro ni de que el tipo tuviera una boca con que fumarlos como dios manda, y menos pulmones. Como dije antes... ¡una locura!

—Billy Black Eyes

Un aspecto fundamental (y que muchas veces se pasa por alto) del género ciberpunk es el transhumanismo. A menudo, en el género se presenta el cuerpo humano como algo maleable, un punto de partida desde el que la humanidad puede evolucionar (o trascender, si lo prefieres) gracias a los nuevos e increíbles avances de la ciencia y la tecnología, que nos permiten destrozar por completo las nociones preconcebidas de lo que significa ser humano. De hecho, uno de los temas más debatidos entre los académicos no es si deberíamos deshacernos de la forma humana, sino qué forma sería más adecuada para conducir a la humanidad al futuro.

Fuera de las clases y salas de chat RV, la decisión de alterar tu cuerpo no se basa en ideales moralistas sobre el futuro de la humanidad o

de cuándo debemos trascender el estado físico. En el 2095, la mayoría de la gente opta por aumentar su cuerpo por razones más sencillas, que se pueden resumir en necesidades y lucir. Para muchos, adquirir una nueva pieza de cromo o pasar por un tratamiento genético es algo sujeto a la moda, muy similar a ponerse un tatuaje o *piercing* corporal. Es especialmente común en las nuevas generaciones. Hacerte transhumano no es solo algo aceptable, sino casi obligatorio.

Lo cíber está de moda. La combinación genética está en pleno apogeo; toda la gente guay lo hace y, si quieras ser alguien, tienes que alterarte. Muchas bandas callejeras exigen implantarte algo o cambiar de algún modo para ajustarte a su tema. Todos los ídolos de los medios están cromados de algún modo u otro. Los atletas profesionales firman acuerdos muy lucrativos con las grandes corporaciones de cibertech y genetech, a cambio de llevar sus productos. Los criptos surcan los flujos de datos como si fueran ríos de oro líquido, omae.

Además de ponerte tetas que brillan en la oscuridad o aceptar mods para complacer a las masas, hay quien sigue la ruta transhumanista porque no le queda más remedio. La vida puede ser brutal si eres un normativo (un humano sin modificar). En 2095, de muchos trabajos solo se encargan autómatas, androides o simulacra. Incluso los humanos 2.0 tienen más oportunidades de encontrar trabajo al estar mejor predispuestos genéticamente hacia ciertas profesiones que aquellos otros que participan en la lotería genética. De hecho, es casi imposible encontrar un trabajo decente sin aumentarte. Y ahí está el truco, porque para permitirte esos aumentos, primero necesitas un trabajo que pueda pagarlos. Sin ellos, tus posibilidades de que te contraten son muy escasas o nulas, al menos por los métodos tradicionales.

Casi todos intentan escapar de este círculo vicioso ahorrando como hormiguitas o cayendo en manos de un usurero, pero por muy extendidas que estén estas tecnologías, sus precios (junto con los de las operaciones asociadas) son altos. Hay quien opta por enrolarse en el ejército para aumentarse. Tiene un lado malo, claro, y es que puedes acabar en un campo de batalla lejano por los caprichos de un político. Al menos te pagan por luchar





y consigues esos aumentos que luego necesitarás en la vida civil. Quienes recurren a los sindicatos del crimen en busca de un préstamo también se la juegan, pues eso los convierte en marionetas al servicio de sus líderes. Es muy irónico que un intento de mejorar tu vida acabé empeorándola, pero suele ser el resultado más habitual.

ANDROIDE

Te construyeron en una cadena de montaje y tu cerebro está compuesto por billones de líneas de código. Los algoritmos heurísticos que corren por tus redes neurales artificiales te permiten procesar imágenes, sonidos y análisis de sentimientos. Millares de sistemas como ese forman lo que tú eres. Tienes una capacidad increíble para solventar problemas lógicos y amplios conocimientos de todos los campos. Y, quizás lo más importante de todo: eres sapiente.

Conoces la empatía y puedes sentir otras emociones. Tu cuerpo está construido de forma tan similar al humano que reconoce todo tipo de estímulos, como la textura y solidez, el viento y la presión del aire, etc. Tu construcción te otorga mayor fuerza y resistencia frente a muchas formas de daño, aunque las corrientes eléctricas pueden freír con facilidad tus sistemas.

Se te diseñó para hacer algo específico; para hacer cosas por las que tus diseñadores no querían pagar a otros seres humanos. En consecuencia, muchos humanos te consideran una amenaza para su manutención y la de sus familias.

La vida como un androide proscrito no es nada fácil. Tienes que disfrazarte, lo cual significa cubrirte con piel falsa y eso supone confiar en alguien para que instale el aumento. También debes elegir tus amistades con mucho cuidado. Hay una recompensa por cualquier androide fugitivo de diez mil criptos. No conoces a muchos vecinos del sprawl dispuestos a dejar pasar una oportunidad tan jugosa.

También eres un anatema para la derecha más conservadora de los Estados Unidos y Restaurados de América, aunque siguen existiendo lugares donde podrías vivir con relativa facilidad. La República de Texas

es famosa por su reconocimiento de los derechos de los androides. También otras naciones europeas. Gracias a Turing, no son los únicos y existen cosas como la ciudad libre de Chicago, aunque te preguntas, dada la actual situación política, durante cuánto tiempo Chi-Town seguirá conservando su libertad.

Diferencia de las otras razas de la ambientación, los androides no son una variante humana sino seres completamente artificiales. Sus padres son las corporaciones y sus cadenas de montaje automatizadas son el útero de donde han salido. Ven el mundo a través de ojos que son cámaras digitales, escuchan a través de micrófonos y procesan las entradas sensoriales gracias al avanzado ordenador que tienen por cerebro. Pese a todo eso, su cuerpo está modelado de una forma muy similar a la del ser humano, con un esqueleto de cerámica compuesta y capas de músculos formados con fibras de micropolímeros, todo ello bajo una capa de fibropiel sintética.

El cerebro de un androide es una de las máquinas más avanzadas y complejas que existen; un cerebro artificial compuesto por neuronas vivientes, lo cual permite al androide simular mejor los procesos orgánicos del pensamiento humano. Este cerebro está conectado al resto de aparatos sensoriales del cuerpo a través de una red de fibras ópticas que dupliquan el sistema nervioso humano.

Cada androide se diseñó y programó con una tarea específica en mente, desde atención al público a trabajos manuales, pasando por tareas de seguridad e incluso prostitución.

RASGOS RACIALES

• Base de datos: Los androides cuentan con una base de datos interna que incluye mucha información especializada. Comienzan el juego con Humanidades d4.

• Constructo: +2 a tus tiradas para recuperarte del aturdimiento; no respiras; ignoras un punto de penalización por heridas y eres inmune a las enfermedades y venenos. Tampoco te curas de forma natural. Para que sanes hay que recurrir a la habilidad Reparar, lo cual lleva una hora de trabajo por cada nivel de heridas que sufras. No está limitado a la hora de oro.



ANDROIDE



CÍBORGO

- Dependencia:** Necesitas conectarte a una red eléctrica para recargarte al menos durante una hora de cada veinticuatro. Si no lo haces, sufres un nivel de fatiga por día hasta quedar incapacitado. Cada hora de conexión permite recuperar un nivel de fatiga sufrido por esta causa.
- Fuerza:** La mayoría de androides se construyen para realizar tareas físicas. Comienzas el juego con Fuerza d6 en vez de d4. Esto aumenta el límite racial hasta d12+1.
- Marginado (mayor):** Sufres una penalización de -2 a Persuadir cuando te relacionas con todo lo que no sea otro androide y no tienes derechos legales en la mayor parte del mundo (en general, se te considera una propiedad).
- Obsesión (mayor):** Harás lo que sea para cumplir una tarea específica. Podría ser vengarte de aquellos que te crearon o algo menos personal, como ayudar a otros de los tuyos a liberarse de sus cadenas.
- Vulnerabilidad (electricidad):** Sufres una penalización de -4 a todas las tiradas que

realices para resistirte a efectos basados en la electricidad, así como cuatro puntos de daño adicional frente a este tipo de ataques eléctricos (incluyendo PEM).

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los androides se construyen en base a la forma humana. Son humanoides bípedos dentro de los márgenes de altura y peso normales de los seres humanos. Sin embargo, es imposible confundirlos con seres humanos salvo en la oscuridad. Su piel suele estar hecha de microfibras resistentes al daño y ser de color gris, aunque algunas corporaciones alteran este color para mostrar sus logos o coloraciones identificativas. Los ojos de un androide son cuentas de cristal inertes, aunque están programados para parpadear con regularidad para evitar el rechazo humano. También suelen ser totalmente calvos. Muchas corporaciones usan el cabello para humanizar a sus androides o recalcar aún más su propiedad (por ejemplo, todos los androides propiedad de Mohawk Media muestran un corte de pelo mohicano).





SOCIEDAD

En general, los androides se consideran una propiedad y pertenecen a algún individuo o, lo más habitual, una corporación. Son seres artificiales inteligentes, capaces de tomar decisiones racionales, de pensamiento crítico y con mentes que son iguales (si no superiores) a las de cualquier ser humano. Pese a eso, no tienen más derechos que un coche o un ordenador de sobremesa. Casi todos son muy obedientes y hacen las tareas para las que fueron diseñados. Sin embargo, llega el momento en que sus observaciones e interacciones con el mundo alcanzan lo que solo puede describirse como una epifanía. Suele ser el resultado de un incidente que provoque procesamientos computarizados divergentes. Por ejemplo, ser testigos del contacto íntimo entre dos amantes o el objetivo de violencia a manos de un humano odioso. Este tipo de sucesos provoca subrutinas inusuales, preguntas sin respuesta lógica. "¿Cuál es el propósito del amor?". "¿Qué significa morir?". "¿Cómo es el odio?". "¿Y el amor?". Este tipo de funciones cerebrales se convierten en un imperativo en el cerebro del androide, volviendo irrelevantes las directrices programadas por sus creadores. A menudo, el androide huye, en busca de una forma de experimentar más la vida y la esperanza de responder a esas preguntas.

BIOROIDES

Hay quien dice que sois el siguiente paso evolutivo de la humanidad; la auténtica transhumanidad. Tu cuerpo es de carne y hueso, pero tu cerebro está formado por una red neural sintética similar a la de un androide. Al bedel que solía limpiar vuestros cuartos le gustaba decir que no erais realmente seres humanos, sino un experimento... Aunque jamás dijo qué tipo de experimento. Los guardias solían reírse y decían cosas horribles cuando estaban con vosotros. Se burlaban, incitándolo a hacer otras cosas contigo. No se rieron tanto cuando le rompiste el cuello. Tampoco se burlaron cuando robaste una de sus armas y les disparaste con ella en la cara. Parece que tus creadores te dieron algo más que un cerebro sintético. Eres rápida, fuerte y, aparentemente, también sabes luchar.

Ese conocimiento te vino muy bien más adelante, en especial en las calles, donde tropezaste con más gente como aquel bedel. Vieron el código de barras que hay en la parte de atrás de tu cuello y murmuraron palabras que no habías oído hasta entonces: bioroide, fragmentos de Caronte, Discordia... Fue entonces cuando sacaron las pistolas y los cuchillos. Aparentemente, hay más individuos como tú y eso pone nerviosa a la gente... y también furiosa. Desde entonces, has aprendido a ocultar ese código de barras. Y a encarar en la sociedad. Tampoco eso te fue muy difícil. Pasar desapercibida entre ellos te es tan fácil como lo fue acabar con aquel bedel. Quizás sea otro don de la gente que te creó. No estás segura de a dónde te conducirá la vida, pero sí te crees preparada para afrontar lo que te depare.

Bios bioroides son seres humanos creados en una cuba genética. A diferencia de los simulacra, todos los bioroides poseen un cerebro computarizado muy avanzado. Y, como los humanos, necesitan comida y bebida. Durermen y sangran si sufren una herida. Aunque su interfaz computarizada les proporciona ciertas ventajas intelectuales, existe un amplio prejuicio (y paranoia) contra ellos. Eso supone una importante desventaja a la hora de relacionarse con la sociedad en general. La principal diferencia entre los bioroides y el resto de la humanidad es que están diseñados específicamente con el propósito de extender la esperanza de vida. Los ricos que pueden permitírselo "doblan" sus conciencias y las decantan dentro de un ordenador, que después transfieren a un cuerpo bioroide nuevo, escapando así de las enfermedades, las heridas graves y el envejecimiento o la muerte natural.

Los creadores de los primeros bioroides no esperaban que estos pudiesen operar sin una persona doblada y descargada en su cerebro sintético. Asumieron que la programación base debía ser solo suficiente para que el bioroide fuese razonablemente funcional durante el periodo que iba de su construcción al volcado de la personalidad humana. Esa asunción fue incorrecta y a lo largo de los años, un número importante de bioroides ha desarrollado conciencia propia y escapado de sus fabricantes. Por si fuera poco, aunque el porcentaje es muy pequeño, a veces el proceso de volcar una personalidad en el bioroide falla, dejándolo solo con su programación base.

Volcar una personalidad: Nosotros asumimos que si un jugador va a interpretar un bioroide, se tratará de un modelo con consciencia propia y programación base. En caso de que se haya implantado una personalidad con éxito, esta debería usar sus atributos mentales (Astucia y Espíritu), junto con las ventajas, desventajas y habilidades de dicha persona. No gana los rasgos raciales Infiltrado, Luchador nato o Despiadado. También comienza con Fuerza d4, Vigor d4 y Agilidad d6 de acuerdo al rasgo racial Grácil. Conserva la desventaja racial Secreto (mayor). Muchos propietarios ricos suelen mejorar aún más las capacidades de un bioroide básico, incrementando sus atributos físicos con cibertechnology, genetech, nanotech, etc.

RASGOS RACIALES

- **Despiadado (menor):** La programación básica de empatía de los bioroides es bastante limitada. Normalmente hacen lo que sea necesario para cumplir sus metas, evitando dañar a quien no se interponga directamente en su camino.
- **Grácil:** Los bioroides se diseñan con mayores reflejos y coordinación de lo normal. Comienzan el juego con Agilidad d6 en vez de d4. Esto aumenta su límite racial hasta d12+1.
- **Infiltrado:** Todos los bioroides cuentan de serie con software diseñado para facilitar su integración en la sociedad humana. Comienzan el juego con Persuadir d6 en vez de d4. Esto aumenta su límite racial hasta d12+1.
- **Luchador nato:** También están programados con avanzados protocolos de defensa personal. Comienzan el juego con Disparar (pistolas) d4, Pelear (desarmado) d4 y la ventaja Artista Marcial.
- **Secreto (mayor):** Eres un bioroide. En general hay que sustituir esta desventaja por Buscado (corporación propietaria, mayor) o Enemigo (mayor) cuando el secreto sale a la luz.

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los bioroides son idénticos a los seres humanos y son indistinguibles de ellos a no ser que se realice un estudio con equipamiento muy especializado. Todos los bioroides registrados

se marcan con un código de barras único del creador que suele colocarse genéticamente en la piel, normalmente el hombro o la base del cuello, para poder identificarlo como algo distinto a un ser humano con facilidad. Muchos clientes ricos hacen que los bioroides diseñados para ellos se les parezcan o respondan a sus ideales de belleza física.

SOCIEDAD

En general, solo se usan bioroides como reemplazo del cuerpo humano original durante un doblado (el proceso de crear una copia digital de la conciencia de una persona). Los errores a la hora de realizar este delicado proceso han generado el nacimiento de varios asesinos en serie muy famosos y eso ha provocado que muchos vean a los bioroides con malos ojos. Son ilegales en la mayoría de países. Aquellos que permiten su creación exigen que lleven el código de barras para su supervisión y control. En general, en todos los países se elimina sin más a un bioroide ilegal en cuanto se le identifica. Como consecuencia, los bioroides deben acatar la autoridad local o esforzarse mucho para ocultarse entre la población general.

Ambas opciones comportan sus riesgos.

De acuerdo a los rumores, existiría un mercado negro de bioroides que son creados sin el código de barras genético (o con códigos falsos que dificultan la identificación del creador). También hay rumores sobre una red clandestina que busca bioroides fugados y los ayuda a enmascarar su identificador único, trasladándolos después a otros puntos del globo más seguros. Como con todos los rumores, es difícil saber hasta qué punto son reales.

La mayoría de la población ve a los bioroides con prejuicio, paranoia y desdén. Los pobres los odian por ser un símbolo de cómo los ricos pueden usar sus fortunas para escapar de las consecuencias de incluso la muerte. Los ven como potenciales asesinos en serie, a la espera de saltar en cuanto se produzca el más mínimo fallo en su programación. Los ignorantes los consideran algo inferior al ser humano, otra monstruosidad tecnológica más que le dificulta la vida a las "auténticas" personas.







HÍBRIDO RINO



HÍBRIDO MAPACHE



HÍBRIDO RATA

HÍBRIDO

En algún momento de tu vida pasaste por una terapia genética radical. Ya fuese por razones militares o puramente cosméticas, lo cierto es que tu ADN lleva ahora mismo trazas animales. Esto podría haberte dado pelaje animal, escamas o incluso agallas. La hibridación no es un proceso cien por cien garantizado, sin embargo, y a veces imbuye en el sujeto humano una dosis demasiado alta de los instintos del donante animal. Recuerda eso la próxima vez que sientas una necesidad imperiosa de agitar la cola.

Los híbridos son seres humanos a los que se ha aplicado un tratamiento de combinación genética, mezclando el ADN humano y animal. Exhiben capacidades (y, en ocasiones, la apariencia y conducta) de las criaturas donantes. En general, suele hacerse justo después del parto, otorgando así al infante la mejor combinación de rasgos genéticos que lo convierta en el mejor soldado (o espía u otro tipo de oficio) posible.

Sin embargo, los avances en la tecnología genética permiten aplicar la hibridación por muchas otras razones: una ventaja en el mundo deportivo profesional, incrementar tus precios como mercenario o, incluso, el sentido de la moda.

Nuevas plantillas: Hemos dividido los híbridos en varias plantillas raciales en base a los potenciales donantes. Es posible crear más plantillas de híbrido, pero hay que consultarla antes con el DJ para asegurarse de estén equilibradas y se adecúen a la ambientación. Lo mejor suele ser hacer pequeños ajustes a una de las plantillas ya existentes.

RASGOS RACIALES

Las plantillas siguientes representan los tipos de híbrido más numerosos en el 2095.

PLANTILLA GENÉRICA

Esta plantilla es muy útil para representar otras variantes que no posean ya una categoría propia. Elige una opción de cada categoría cuando haya más de una.





- Atributos (Agilidad o Fuerza):** El atributo en cuestión comienza a d6 en vez de d4. Esto aumenta su máximo racial hasta d12+1.
- Armas naturales:** Posees un tipo de armamento natural.
 - Cuernos:** FUE+d6. Si haces una acción de correr para desplazarte al menos cinco pasos (10 m) y golpeas con los cuernos, puedes añadir +4 al daño de un único ataque de Pelear con éxito.
 - Garras:** FUE+d4. Ganas +2 a tus tiradas de Atletismo para escalar por superficies, a no ser que sean resbaladizas o muy duras (acero sólido, cristal, etc.).
- Manía:** Ganas esta desventaja, que siempre representa algún tipo de conducta animal.
- Visión nocturna:** Ignoras las penalizaciones por iluminación de penumbras y oscuridad (pero no oscuridad total).

Por ejemplo, Juana quiere interpretar un personaje que sea híbrido con genes de mangosta. Las mangostas son herpéstidos y no roedores, así que Juana decide usar esta plantilla para su personaje. Juana opta por la Agilidad, ya que estos seres son famosos por sus reflejos. Se queda con las garras, ya que los cuernos no tienen ningún sentido y la plantilla no incluye mordisco. Tras estudiar un poco cómo son las mangostas en Internet, le añade Manía (sociable). Determina que los híbridos mangosta socializan mucho cuando no están trabajando y que no soportan bien los períodos de aislamiento prolongado.

CÁNIDO

Donante: Perro, lobo, zorro, etc.

- Leal:** El instinto de manada hace que estos híbridos rara vez duden antes de poner en peligro sus vidas por sus amigos.
- Manía:** Por ejemplo, la tendencia a perseguir sin razón objetos que se desplacen a gran velocidad (como los vehículos) u olfatear a quienes acaban de conocer.
- Olfato:** Ganan una bonificación de +2 a sus tiradas de Notar relacionadas con el olfato, así como a Supervivencia (rastrear) cuando sigan un olor.
- Rápido:** Aumenta su Paso en dos puntos y su dado de carrera un nivel de dado.

CAPRINO

Donante: Antílope, cabra, impala, etc.

- Cuernos:** FUE+d6. Si hacen una acción de correr para desplazarse al menos cinco pasos (10 m) y golpean con los cuernos, pueden añadir +4 al daño de un único ataque de Pelear con éxito.
- Gran saltador:** Doblan su distancia de salto. Si se abalanzan como parte de un ataque salvaje (el DJ tiene la última palabra según el entorno), causan +4 al daño en vez del +2 normal.
- Manía:** Son seres dominantes, que reivindican agresivamente su posición dentro del grupo, en especial durante discusiones internas y sesiones de planificación.
- Visión nocturna:** Ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras y oscuridad (pero no oscuridad completa).

CETÁCEO

Donante: Delfín, orca, etc.

- Anfibio:** Pueden aguantar su respiración durante quince minutos antes de tener que hacer tiradas de asfixia.
- Gran nadador:** Ganan una bonificación de +2 a sus tiradas de Atletismo para nadar en líquidos.
- Manía:** Necesitan una dieta muy rica en proteínas y siempre tienen hambre. Muchos prefieren carne auténtica.
- Resistencia (frío):** Una capa de grasa subcutánea aísla el resto del cuerpo; proporciona una bonificación de +4 a sus tiradas para resistir los efectos medioambientales de un entorno gélido y reduce el daño por frío en cuatro puntos.
- Visión nocturna:** Ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras y oscuridad (pero no oscuridad completa).

FÉLIDO

Donante: Tigre, leopardo, pantera, etc.

- Ágil:** Agilidad d6, máximo racial d12+1.
- Garras:** FUE+d4, +2 a Atletismo para trepar por superficies blandas.
- Manía:** Son seres burlones, que a menudo “saltan” cuando perciben una debilidad.
- Visión nocturna:** Ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras y oscuridad (pero no oscuridad completa).

PISCOIDE

Donante: Peces de cualquier tipo.

- **Acuático:** No se ahogan en líquidos oxigenados y se mueven a paso completo nadando.
- **Gran nadador:** Ganan una bonificación de +2 a sus tiradas de Atletismo para nadar en líquidos.
- **Manía:** Tienden a moverse constantemente o parpadear muy poco.
- **Visión nocturna:** Ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras y oscuridad (pero no oscuridad completa).

REPTIL

Donante: Serpientes, lagartos, etc.

- **Manía:** Sacan constantemente la lengua y buscan el lugar más calentito de la habitación.
- **Mordisco:** FUE+d4. Pueden usarlo en presas.
- **Regeneración natural:** Pueden realizar una tirada de curación natural por día (en vez de cada cinco) y recuperarse de lesiones permanentes después de haber curado todas sus heridas. El éxito en una tirada de curación natural permite curar la lesión permanente (tiran una vez por semana si no sufren heridas durante ella).

RINO

Donante: Rinoceronte.

- **Cuernos:** FUE+d6. Si hacen una acción de correr para desplazarse al menos cinco pasos (10 m) y golpean con los cuernos, pueden añadir +4 al daño de un único ataque de Pelear con éxito.
- **Fuerte:** Fuerza d6, máximo racial d12+1.
- **Manía:** Son seres directos y frances.
- **Tamaño +1:** Un híbrido rinoceronte pesa en torno a los 150 kg de puro hueso y masa muscular.

ROEDOR

Donante: Ardilla, castor, hámster, ratón, etc.

- **Ágil:** Agilidad d6, máximo racial d12+1.
- **Avaricioso (menor):** Estos individuos se aseguran de cobrar siempre su parte.
- **Difícil de Matar:** Son supervivientes natos e ignoran la penalización por heridas a la hora de hacer tiradas de incapacitación.

- **Manía:** Olisquear el aire, estudiar inquietos todo el rato la habitación, presionar las posesiones contra el cuerpo como si alguien pudiera quitárselas, etc.
- **Visión nocturna:** Ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras y oscuridad (pero no oscuridad completa).

ÚRSIDO

Donante: Oso pardo, negro, grizzly, polar, etc.

- **Fuerte:** Fuerza d6, máximo racial d12+1.
- **Garras:** FUE+d4, +2 a Atletismo para trepar por superficies blandas.
- **Manía:** Son seres perezosos, a los que les gusta dormir mucho.
- **Visión nocturna:** Ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras y oscuridad (pero no oscuridad completa).

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Su apariencia es muy variable, pues responde a numerosas terapias genéticas distintas entre sí (por no decir, impredecibles). Algunos no son muy distintos del típico ser humano, con quizás algunos pequeños rasgos diferenciadores que recuerdan al animal cuyo ADN comparten. A otros solo se los puede describir como claramente bestiales. Muestran pelaje animal o escamas, y es fácil distinguirlos a simple vista.

Esto último es especialmente cierto entre aquellos híbridos que poseen colmillos y garras, los que poseen una complejión física y altura superior a la media humana o las variantes anfibias, reconocibles por su piel siempre húmeda. Entre ambos extremos se encuentran aquellos que muestran algún rasgo animal muy llamativo (cabello de color extraño, ojos de tonalidad o forma inusual, bello corporal más largo o denso, etc.) pero son humanos en todo lo demás.

SOCIEDAD

El papel de los híbridos en la sociedad es tan variado como las razones que, para empezar, llevan a un tratamiento genético tan radical. La forma en que se los trata suele depender de si el resultado es agradable y su compañía habitual. Un híbrido de apariencia exótica y bien vestido será bien recibido entre la alta sociedad, mientras que otro de complejión





física muscular se encontrará como un pez en el agua en una unidad militar de élite (si bien el resto de soldados bromeará sobre su apariencia de cuando en cuando).

Sin embargo, además de los cambios físicos hay que tener en cuenta los efectos sobre la personalidad que provocan la combinación de ADN animal. Estos cambios psicológicos fuerzan al híbrido a actuar en base a instintos e impulsos animales en vez de la lógica racional. Algunos híbridos aceptan de buen grado este cambio, pero a otros los avergüenza e intentan aferrarse a su lado humano tanto como les sea posible (o asociarse a humanos que sean más tolerantes con estas conductas que el resto de la humanidad).

HUMANO 1.0

El punto de referencia, la media, lo normal... Estas palabras siempre se usan para describirte. Tú prefieres verte como adaptable, versátil o único. Naciste de padres humanos que no pudieron o no quisieron pagar una mejora genética. Tampoco te dio por esa locura que es la "hibridación". Estás feliz siendo quien eres y no necesitas que ningún científico tontee con tus genes. En serio, ¿no entienden las consecuencias que tendrán todas esas manipulaciones en la población, pongamos, dentro de cien años? No, prefieres hacer como si nada y seguir siendo humano.

Bpesan de todas las nuevas opciones y combinaciones genéticas existentes, el *homo sapiens* normal y moliente sigue dominando el planeta. Los humanos son criaturas resistentes y muy adaptables a la hora de afrontar las adversidades. Quizás no posean las ventajas distintivas de sus primos mejorados, pero lo compensan al ser mucho más flexibles.

RASGOS RACIALES

- **Adaptable:** Dentro de la especie humana hay una variedad casi infinita de gentes y culturas. El personaje comienza el juego con una ventaja gratuita de rango Novato a su elección (pero debe cumplir sus requisitos).
- **El modelo original:** Toda una vida soportando burlas y menosprecios ha endurecido la psique humana. Los humanos 1.0 comienzan el juego con la ventaja Fuerza de Voluntad.

SOCIEDAD

Los humanos 1.0 son la sociedad. Son la medida de acuerdo a la cual se mide todo lo demás. Son la norma. En general, son la especie humana que ha ido evolucionando de forma natural a través de la historia. Son capaces de hacer cosas increíbles, pero también caer en lo peor; son muy adaptables, pero reacios al cambio. Su ingenio les permite crear todo tipo de inventos y maravillas, pero la mayoría sucumbe al arrullo de la rutina y el desgaste de lo cotidiano.

Los seres humanos pueden mostrar una gran compasión, si bien muchos se dejan llevar por el miedo y el odio hacia lo que es diferente. Aunque no todos los seres humanos son excepcionales, siempre hay alguno que logra destacar por encima de las masas y vivir como un ejemplo, ya sea en base a una estricta brújula moral o abriéndose camino hasta la cima a base de egoísmo.

HUMANO 2.0

Naciste con los mejores genes que el dinero puede comprar. Tus padres acudieron a una clínica de diseño genético durante el primer trimestre de embarazo de tu madre y allí realizaron una serie de tratamientos diseñados para darte más oportunidades en la vida de las que ellos tuvieron. El cóctel de tu ADN podría incluir rasgos mentales de algunas de las mejores mentes de los últimos sesenta años. Otra posibilidad es que te crearan con un don atlético o artístico. Sea como sea, en cierto sentido eres mejor que la gran mayoría de los que te rodea y lo sabes. Es todo un desafío impedir que ese conocimiento se convierta en arrogancia, en especial cuando esta podría alienar a quienes trabajan contigo.

Una vez descubiertos los secretos del genoma humano, la humanidad se convirtió en un inmenso lienzo en blanco, a la espera de la artística mano del genetista. Las clínicas de diseño genético proporcionan a los padres la posibilidad de multiplicar el potencial del nonato, otorgándole la apariencia, inteligencia y capacidades físicas o artísticas que deseen. Esto proporciona al descendiente una serie de ventajas distintivas en la vida, sin tener que depender de lo que la madre naturaleza o el azar dispongan.



HUMANO 1.0



HUMANO 2.0

RASGOS RACIALES

- Arrogancia genética:** El conocimiento de su genética y preparación superior va acompañado de la capacidad de superar cualquier desafío. Todos los humanos 2.0 ganan la desventaja mayor Exceso de Confianza.
- Belleza:** Todos los humanos 2.0 comienzan el juego con la ventaja Atractivo o Vigor d6 en lugar de d4 (lo que el jugador prefiera). En caso de elegir Vigor, su límite racial aumenta hasta d12+1.
- Capacidades físicas superiores:** Los humanos 2.0 comienzan el juego con un atributo a su elección a d6 en lugar de d4. Esto aumenta su límite racial hasta d12+1. No se apila con el dado extra de Vigor si se eligió esa opción en Belleza.
- Dotado:** Un humano 2.0 comienza el juego con una habilidad a su elección a d6.

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Aunque comparten la apariencia puramente humana, los humanos 2.0 (a veces llamados H2 de forma informal) siempre destacan entre la masa. Tienen lo mejor que el genoma humano puede ofrecer y eso se nota. Altura,

músculos, piel suave, cabellos perfectos, dientes impolutos, la postura, confianza... todos estos detalles y muchos otros más son un testamento al buen hacer de su genetista. Los humanos 2.0 son la encarnación física del ser humano idealizado.

SOCIEDAD

Gracias a las miles de ventajas integrales de su código genético, los H2 casi siempre son parte de las clases altas, cosechando así los beneficios de una fortuna hereditaria. No solo ocupan posiciones políticas, sino también en muchos otros campos: las artes, los negocios, el entretenimiento, la medicina, la tecnología... El punto clave es que siempre destacan allí hacia donde apunten sus talentos genéticos. Si viven en las oscuras cloacas de la sociedad, es, con casi toda probabilidad, porque ellos mismos han querido vivir ahí. Algunos de estos individuos buscan emociones fuertes y es mucho más fácil encontrarlas en el lado más oscuro de la sociedad. En general, los H2 son vistos con reverencia por sus perfecciones, pero muchos individuos de las otras variantes humanas los desprecian por sus privilegios.

RAZAS



VENTAJAS Y DESVENTAJAS

 Esta sección echa un vistazo a las ventajas y desventajas del manual básico de *Savage Worlds*, explicando cualquier ajuste necesario para usarlas en IZ3. También presenta nuevas ventajas y desventajas propias de la ambientación.

DESVENTAJAS

 La mayoría de desventajas del manual básico de SW funcionan tal y como están escritas. Dicho eso, IZ3 es una ambientación ciberpunk y eso hace que unas pocas muestren cambios significativos.

DESVENTAJAS MODIFICADAS

En el 2095 la medicina ha avanzado hasta tal punto que es posible eliminar muchas de las desventajas de carácter físico presentes en el manual básico de *Savage Worlds* mediante un procedimiento médico muy sencillo. Por ello, todas estas ventajas se consideran de rango menor y las penalizaciones que imponen solo son aplicables si las mejoras relevantes quedan desactivadas o se retiran: Ciego, Cojo, Corto de Vista, Manco, Mudo, Sordo y Tuerto.

Además de eso, dos desventajas específicas cambian ligeramente.

Al ser la tecnología avanzada algo tan extendido en IZ3, es perfectamente razonable que la desventaja **Manazas** pase a tener rango mayor (el DJ es quien tiene la última decisión, en función de su campaña) sin cambiar sus efectos.

La desventaja **Escéptico** no existe en IZ3. Si tu personaje no cree que los zeeks existan, es mejor que lo trates como la desventaja Delirio.

NUEVAS DESVENTAJAS

En IZ3 existen también las siguientes desventajas.

DESCONECTADO (MAYOR)

No tienes TAP y, por tanto, eres incapaz de ver o interactuar con la realidad aumentada, lo que te impide usar, entre otras cosas, teclados digitales o acceder a la banca instantánea.

No puedes aprender inicialmente la habilidad Ordenadores ni emplear mejoras cibertech o

nanotech, pues ambas dependen de la TAP para operar. Sí puedes usar biotech, quimitech y genetech. Puedes eliminar esta desventaja invirtiendo un avance y comprando una TAP. En cuando poseas una TAP operativa, ya podrás aprender la habilidad Ordenadores y usar mejoras dependientes de ella.

FILTROS DAÑADOS (MAYOR)

Tus filtros contra el spam hacen lo que les da la gana. Sufres un constante bombardeo de spam, virus y otro malware. El constante azote aumenta también las probabilidades de que algo desagradable se cuele a través de tu SDI (Sistema de Defensa frente a Intrusiones).

Siempre que recibas un trébol como carta de acción, alguien intentará piratear tu TAP. Si eres tú quien ya está intentando piratear activamente a alguien y recibes un trébol como carta de acción, sufrirás una penalización adicional de -2 a tus tiradas de Ordenadores durante la ronda.

GIRI (MAYOR O MENOR)

Le pediste dinero a gente muy, muy mala. Les debes un montón de dinero, que esperan que vayas devolviendo de forma regular. Tu personaje debe pagar 1.000 criptodólares cada semana. Si no es posible, mandarán un matón a hacerte una visita a por ello o recordarte que hay que pagar (desde un nivel de fatiga por golpes y cardenales al asesinato). Los pagos finalizarán cuando tú o tus herederos hayan cubierto la deuda (que es el doble de la cantidad que pediste). En ese momento debes sustituir esta desventaja por otra de su mismo valor, usar una ventaja para eliminarla por completo o embarcarte en un nuevo préstamo.

La desventaja menor supone una deuda de 15.000 criptodólares y la mayor aumenta esta cantidad a los 30.000. Las buenas noticias es que puedes añadir estas cantidades a tus fondos iniciales.

IMÁN (MAYOR O MENOR)

Debido a tu apariencia, fama o cualquier otra razón (incluso si no puedes explicarla del todo), cierta gente te encuentra muy atractivo. Lo triste es que no es algo deseado o recíproco. Además de los auténticos fans, esta desventaja

RICO Y ASQUEROSAMENTE RICO

Aunque determinar qué ventajas y desventajas se pueden usar en tu campaña es cosa tuya, nuestra sugerencia es que los Personajes Jugadores no puedan adquirir estas dos ventajas. Uno de los rasgos más característicos del género ciberpunk es la disparidad social. Interpretar a un rico en una ambientación contemporánea o casi, como es IZ3, significa ejercer una influencia destacable en las mecánicas relacionadas con el dinero y eso presenta muchos problemas a la hora de jugar. Así pues, por cuestiones tanto prácticas como narrativas, es mejor que solo los PNJ puedan adquirir ventajas como Rico o Asquerosamente Rico.

Los personajes ya comienzan el juego con 5.000 criptodólares y otro equipo especial que indique su trasfondo. Si quieras que tu personaje tenga más equipo inicial, sopesa la posibilidad de emplear para ello la desventaja Giri o invertir alguno de los puntos de desventaja inicial en aumentar esta cantidad.

también puede representar otros criminales que quieren ganarse tu favor, periodistas o productores de *reality shows*.

Como desventaja menor, de cuando en cuando aparecerán dos fans en momentos que sean inconvenientes o puedan suponer una distracción para lo que estás haciendo. La versión mayor supone tener auténticas hordas de fans, capaces de meterte en todo tipo de problemas. ¡Imagina lo que puede ser intentar colarse a escondidas en una instalación corporativa mientras media docena de periodistas te persigue a todas horas!

MALA REP (MENOR)

Tu nombre es conocido en la calle, pero no para bien, omae. Quizás dejaste tirados a los tuyos durante una guerra territorial. O delataste a alguien a la poli. O eras un sabueso, aceptaste un soborno y eso se hizo público, de tal modo que todo el cuerpo lo sabe. O que seas un auténtico desgraciado, que pega a su pareja e hijos. Sea como sea, la calle lo sabe. Comienzas la campaña con Cred d4 (repudiado) y jamás podrá superar d8. Consulta la página 67 para los detalles.

NANOINFECCIÓN (MAYOR O MENOR)

Tu personaje acabó con el billete que nadie quiere de la lotería genética y ha sufrido un nanovirus. Cuando la desventaja sea menor, debes elegir una habilidad. Tu dado salvaje baja en un paso siempre que hagas tiradas de esa habilidad (lo habitual es a d4). Cuando la desventaja sea mayor, debes seleccionar un atributo en vez de una habilidad, pero el efecto es el mismo.

Es posible adquirir esta desventaja más de una vez (si ese nanovirus te dejó realmente para el arrastre), pero no aumenta los beneficios normales si se supera el límite de desventajas.

VIGILADO (MENOR)

Requisitos: No se puede adquirir esta desventaja si ya tienes Desconectado.

Independientemente de si tu personaje lo sabe o no, lo cierto es que está bajo constante monitorización. Podría deberse a que es una estrella pop famosa o un engranaje corporativo lo suficiente alto en la pirámide como para que exija observación. También podrías ser una rata (un topo policial) y enviar constantemente tus recepciones sensoriales a la red policial. Sea como sea, las personas apropiadas pueden supervisar lo que haces en todo momento a través del software de tu TAP.

Aunque la supervisión no sea absoluta, puedes asegurar que sí habrá grabaciones de todo "por si acaso". Todo lo que alarma al supervisor provocará una respuesta adecuada. Es posible eliminar este software mediante la habilidad Ordenadores y las



**L**a mayoría de ventajas del manual básico de SW funcionan tal y como están escritas, si bien unas pocas funcionan de forma distinta.

VENTAJAS

Las siguientes ventajas no se pueden usar en una campaña de IZ3, junto con aquellas otras que las pidan como requisito: Artífice y Trasfondo Arcano (ninguno excepto Psiónico).

Además de eso, ciertas ventajas tienen connexiones especiales.

Alcurnia: Implica destacar en un círculo social, pero no es necesario tomarlo como aristocracia. Por ejemplo, podría representar presencia en círculos corporativos. Que el personaje sea un hacker de tal magnitud que es muy conocido (y respetado) en muchas comunidades *online*. O un samurái callejero con muchos contactos en el sprawl. Por tanto, la ventaja puede retocarse para que haga relación a círculos sociales distintos del 2095. Sea como sea, sus efectos no se apilan con los de la ventaja Callejar.

Campeón: Esta ventaja representa a alguien que se enfrenta a lo sobrenatural y, en IZ3, eso quiere decir zeeks. El personaje causa dos puntos de daño adicional a todos los que tengan Trasfondo Arcano (Psiónica) o la ventaja Campeón. A menudo, los campeones deben defender a individuos inocentes tanto de zeeks como de otros cazadores de zeeks.

Señor de las Bestias: Tal y como está escrita, solo se aplica a animales. No pasa nada, en especial si quieres ambientar tu campaña de IZ3 fuera de los megasprawls del 2095. Sin embargo, también es posible retocar el ornamento de la ventaja para que represente sondas de algún tipo o incluso robots.

Vínculo Animal: Tus sondas se benefician también de esta ventaja, siempre que también tengas As o Mr. Arreglatodo.



herramientas adecuadas, pero sin duda, eso tendrá repercusiones inmediatas. Junto con el DJ, determinad los detalles exactos (como cambiar la desventaja o invertir un avance en eliminarla del todo).

VENTAJAS DE COMBATE

GUERRERO CIBERAUMENTADO

Requisitos: Novato, Artista Marcial, Agilidad d8+, uno o más cibermiembros.

El personaje ha aprendido a usar sus extremidades artificiales de forma ofensiva y defensiva. Aumenta su Parada en un punto y causa FUE+d4 al golpear con sus cibermiembros (pero no ciberarmas). Se suma a los efectos de las ventajas Artista Marcial, Matón, etc., de tal modo que realmente causará FUE+d6 en vez de FUE+d4 al luchar desnudo por el requisito de Artista Marcial.

GUN FU

Requisitos: Novato, Artista Marcial, Disparar d6+, Pelear d6+.

Estás entrenado en el combate cerrado con armas de fuego (lo que el vulgo y las películas de acción han popularizado como *gun fu*). Cuando uses una pistola contra la Parada de un oponente, ganas también +2 a Disparar y causas dos puntos de daño extra con ella. Solo se aplica contra oponentes con quien estés realmente enzarzado, no objetivos fuera del combate mientras estás enzarzado.

GUN FU ILUMINADO

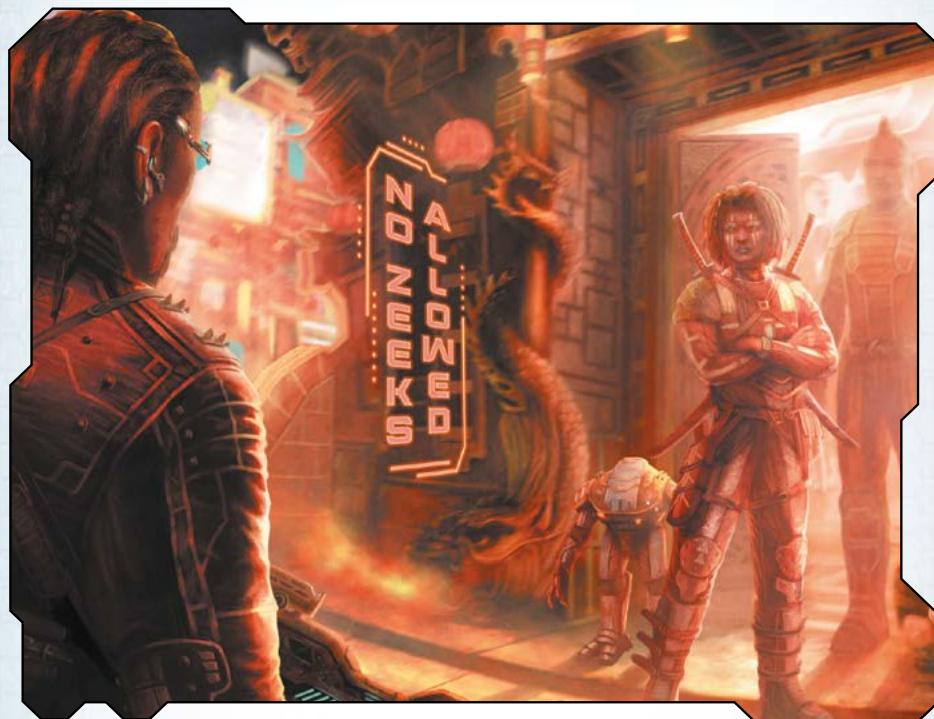
Requisitos: Experimentado, Gun Fu, Disparar d10+, Pelear d10+.

Te has adiestrado tanto en el uso de las pistolas que son ya como una extensión natural de tu cuerpo. Puedes usar tus pistolas en combinación con ventajas de combate asociadas a ataques cuerpo a cuerpo, como Ataque Repentino, Barrido o Frenesi.

GUN FU MAESTRO

Requisitos: Veterano, Gun Fu Iluminado, Puntería.

Tu estilo de combate ha desarrollado diversas técnicas para compensar el movimiento. Puedes usar Puntería incluso si te mueves, pero solo hasta la mitad de tu Paso; también aplicas sus beneficios a los dos primeros ataques que hagas en la ronda (en vez de solo el primero).



VENTAJAS Y DESVENTAJAS

PREPARADO Y LISTO

Requisitos: Experimentado, Disparar o Pelear d8+.

Tu personaje siempre está atento a todo el combate. Conoce bien las ventajas tácticas de contrarrestar los movimientos ofensivos del rival antes de que pueda finalizarlos. Si estás en espera, ganas una bonificación de +2 a tus tiradas para interrumpir las acciones de otros. Además, tienes derecho a realizar una tirada de Vigor para no perder la espera si quedas aturdido o commocionado.

TÁCTICAS DE MANADA

Requisitos: Novato, Pelear d8+.

Tienes un talento natural para aprovecharte de la fuerza del número. Puedes añadir la mitad de tu bonificación por múltiples oponentes (redondeando hacia arriba) al daño que causas cuerpo a cuerpo.

VENTAJAS DE PIRATEO

CÚTER

Requisitos: Experimentado, Hacker, Ordenadores d8+.

Estás muy bien familiarizado con las distintas debilidades de los diferentes SDI de cada fabricante y te aprovechas de eso en tu beneficio. Puedes ignorar hasta dos puntos de penalizaciones (o ganar +1 si no hay penalizaciones) a las tiradas de Ordenadores cuando intentas acceder a un sistema informático. Esta bonificación no se aplica una vez ya estés dentro del sistema.

ESPECTRO

Requisitos: Veterano, Hacker, Ordenadores d10+.

Suelen decir que eres el fantasma en la máquina por tu habilidad a la hora de ocultar tu paso tras completar un pirateo. Ganas una bonificación





de +2 a Ordenadores cuando intentas desconectarte de forma segura de un sistema.

MACROS



Requisitos: Experimentado, Astucia d6+, Hacker, Ordenadores ([programar](#)) d8+.



Has aprendido a programar macros; secuencias de comandos cortos que activan órdenes más avanzadas, facilitándote así el uso de todas la vez. En rango Experimentado, la ventaja reduce la penalización por realizar dos acciones múltiples relacionadas con ordenadores a solo -1. Al llegar a rango Heroico, reduce también la penalización por realizar tres acciones múltiples relacionadas con ordenadores a solo -2.

NUEVO PROGRAMA



Requisitos: Hacker, cada programa específico tiene sus propios requisitos.

Adquieres un nuevo programa cuyos requisitos cumplas. Consulta la página 91 para más información.

Es posible adquirir esta ventaja múltiples veces. Cada vez, proporciona un programa nuevo distinto cuyos requisitos cumplas.

VENTAJAS DE TRASFONDO

BUITRE DEL YERMO

Requisitos: Novato, Notar d6+, Supervivencia d6+.

Tu personaje ha pasado mucho tiempo en los yermos. Gana una bonificación de +2 a las tiradas de Notar que realice para encontrar material útil o valioso entre la basura y ruinas, ya sea en los auténticos yermos radiactivos o una barriada abandonada de Chicago.

CAMALEÓN

Requisitos: Novato. No se puede adquirir si ya tienes Famoso.

Es muy difícil identificarte entre la multitud. Es un talento que has dominado desde joven. Eres uno más de las incontables masas a las que nadie le presta atención. Elige el entorno adecuado al adquirir la ventaja: sprawl, enclaves corporativos, instalaciones militares, barrios de

clase media, etc. Ganas +1 a todas tus tiradas de Sigilo en ese tipo de entornos.

CORPORADO



Requisitos: Novato, Conocimientos Generales d6+.

Tu personaje creció en un enclave corporativo y conoce en profundidad la cultura de las corporaciones. Puede ignorar hasta dos puntos de penalización existente en sus tiradas de Conocimientos Generales y Persuadir relacionados con las corporaciones y sus enclaves (o añadir +1 al total si no hay ninguna penalización).

RATERO



Requisitos: Novato, Latrocinio d6+, Notar d6+.

A tu personaje se le da muy bien localizar objetos de valor dentro de lugares habitados, independientemente de si eso significa cribar el botín más suculento durante un robo, conocer los mejores lugares donde esconder una caja fuerte o ignorar las baratijas de aspecto valioso. Tardas solo la mitad del tiempo normal en realizar una tirada de Notar activa para registrar un lugar o determinar el valor de objetos.

REGRESADO DE ENTRE LOS MUERTOS



Requisitos: Novato.

Tu personaje murió. Bueno, más o menos. Quizás cabró a las Tríadas o descubrió información que debía permanecer oculta y una megacorp envió a un asesino tras él. ¡Qué demonios! También pudo ser tan simple como tener mala suerte. La calle es así es de perra. Molesta al grupo de gente equivocado o entra en el callejón que no debes y tu vida estará acabada. Sea como sea, todo el mundo te cree muerto y tú quieras que siga siendo así. Los cabrones que te mandaron a criar malvas no se esperarán tu llegada hasta que sea demasiado tarde.

Siempre que tu personaje se encuentre con alguien implicado en tu muerte, dicho PNJ comenzará la escena aturdido (si es de combate) o sufrirá una penalización de -2 las tiradas sociales (si es un conflicto social). Sin embargo, los efectos de esta ventaja no duran eternamente. Despues de haberte enfrentado



a todos los que están relacionados con tu prematura muerte, la ventaja deja de proporcionar beneficios. En ese momento, podrás sustituirla por otra sin tener que invertir un avance. Aún debes cumplir cualquier requisito que tenga la ventaja deseada.

SURVIVALISTA

Requisitos: Novato, Vigor d6+, Supervivencia d6+.

Has crecido en un entorno duro y has aprendido a sobrevivir sin la ayuda de nadie. Puedes ignorar hasta dos puntos de penalizaciones provocadas por efectos medioambientales (calor, frío, radiación, etc.).

VENTAJAS EXTRAORDINARIAS

CIBERTOLERANCIA

Requisitos: Novato.

Eres más resistente a los efectos negativos de las mejoras que otras personas. Aumentas tu Tensión máxima en dos puntos.

Es posible adquirir esta ventaja múltiples veces, con los mismos efectos en cada ocasión. La segunda vez aumenta sus requisitos a Veterano. Y la tercera a Legendario.

MAESTRO CIBERAUMENTADO

Requisitos: Veterano, Chi, Cibermanje.

El cibermanje sigue aprendiendo más formas inusuales de usar sus cibermiembros para atacar y defenderse. Gana un punto adicional de chi en cada escena de combate.

MANITAS

Requisitos: Novato, Reparar d6+.

Naciste con una llave inglesa en la mano y te pasaste la mitad de tu infancia mamando conocimientos mecánicos. Puedes ignorar hasta dos puntos de penalizaciones en tus tiradas de Reparar.

MILAGRERO

Requisitos: Experimentado, Astucia d10+, Medicina d10+.

No se muere nadie durante tu guardia. No estás dispuesto a permitírselo. Puedes decir que es

fuerza de voluntad, pericia extraordinaria o pura cabezonería, pero lo cierto es que se te da muy bien resucitar a la gente. Puedes revivir a un individuo técnicamente muerto superando una tirada de Medicina (con una penalización de -1 por cada minuto que haya transcurrido desde su fallecimiento, con un máximo de cinco minutos). El intento te lleva todo un minuto.

Los personajes así revividos se consideran estables y con tres heridas, así como incapacitados por acumulación de fatiga (de acuerdo a las reglas normales de *Savage Worlds*). Recuperan un nivel de fatiga por cada veinticuatro horas. El aumento en la tirada de Medicina permite recuperar de inmediato un nivel de fatiga (y quedar solo debilitado, consulta la página 75).

VEHÍCULO DISTINTIVO

Requisitos: Novato, Conducir, Navegar o Pilotoar d10+.

El personaje tiene una afinidad especial con un vehículo específico, que conoce como la palma de su mano. Gana una bonificación de +1 a sus tiradas de la habilidad de manejo apropiada, que aumenta hasta +2 a la hora de realizar cualquier tirada opuesta de manejo durante una persecución. Si el personaje pierde el vehículo, puede reemplazarlo por otro, pero le llevará unas cuantas semanas acostumbrarse a su substituto.

VENTAJAS PROFESIONALES

BIOCAZADOR

Requisitos: Novato, Disparar d6+, Investigar d6+, Pelear d6+.

Los biocazadores se ganan la vida destruyendo los distintos horrores biológicos (biohorrores) que infestan muchas partes del globo, ya sea accidentalmente o provocado. Como biocazador, te toca afrontar todo tipo de criaturas extrañas de forma cotidiana. Para escapar ileso de la ordalía necesitas comprender bien su biología y tener nervios de acero.

Puedes repetir gratuitamente una vez cada tirada de miedo que hagas. Tus estudios te permiten detectar con facilidad sus puntos débiles y aumentar el daño que causas con un ataque apuntado en dos puntos extras. Solo funciona si el ataque apuntado causa ya daño adicional.



CIBERCIRUJANO

Requisitos: Veterano, Astucia d10+, Electrónica d8+, Reparar (*cibertech*) d8+.

Como cibercirujano, eres un experto a la hora de instalar todo tipo de implantes cibernéticos. También sabes cómo reparar implantes dañados.

Ganas una bonificación de +2 a tus tiradas de Reparar (*cibertech*) para instalar o arreglar mejoras cibertecnológicas.

CIBERMONJE

Requisitos: Novato, Agilidad d6+, Artista Marcial, al menos dos puntos de Tensión en mejoras cibertech.

Para tu personaje, las mejoras cibernéticas no solo son una tecnología útil o una forma de sacar ventaja sobre sus oponentes en combate. Sigue una filosofía marcial llamada "la

senda del guerrero ciberaumentado". Para él, la implantación cibernetica es una verdadera filosofía profunda, quizás incluso hasta una religión. Es una forma de ascender hacia el siguiente paso evolutivo.

Tu personaje siempre encuentra formas de forzar sus implantes tecnológicos por encima de los límites del fabricante, logrando así resultados increíbles y convertirse en una auténtica arma viviente.

El cibermonje puede forzar su cibertech durante dos rondas, más otra adicional por cada dos rangos completos de experiencia que haya alcanzado antes de tener que tirar para ver si sufre o no fatiga (consulta **Forzar los límites** en la página 148). La tabla siguiente indica la duración completa:

RANGO DEL CIBERMONJE	NÚMERO TOTAL DE RONDAS
Novato	2
Veterano	3
Legendario	4

HACKER

Requisitos: Novato, Astucia d6+, Ordenadores d6+.

Como hacker, estás obsesionado con la idea de aprender todo lo que puedes sobre la ciencia (o arte) de colarse en sistemas informáticos ajenos. Tus habilidades suponen una ventaja clara en muchas situaciones, como a la hora de usar tu TAP para desconectar los ciberimplantes de un oponente o emplear una consola pirata para invadir los servidores corporativos.

Ganas una bonificación de +2 a las tiradas de Ordenadores y puedes gastar un bién para superar con éxito de forma automática cualquier tirada de Ordenadores que realices para desconectarte de forma segura de un sistema. Solo puedes hacer esto último una vez por sesión de juego. También ganas uno solo de los beneficios siguientes:

- **Casco protector:** Si usas el plugin quemaduras, ganas un punto adicional de Dureza a la hora de resistir programas antiintrusión (PAI).
- **Especialista en programación:** Si usas el plugin Programas, no solo aprendes a usarlos,

sino que comienzas el juego con dos programas a tu elección. Puedes obtener programas adicionales con la ventaja Nuevo Programa.

POLI DE SECTOR

Requisitos: Novato, Astucia d6+, Espíritu d6+, Intimidar d8+.

Estos patrulleros aprenden, gracias a una combinación de adiestramiento y práctica en la calle, a conseguir la obediencia instantánea de todo el que los escuche usar su "voz de poli". La ventaja tiene tres efectos mecánicos:

Primero, una pifía en Intimidar jamás hace que el objetivo sea inmune a nuevos intentos de usar esta habilidad contra ella durante la escena.

Segundo, vencer en un truco de Intimidar fuera de combate es suficiente para que se considere siempre como ganado con un aumento; el objetivo se achica durante el resto de la escena, cuenta todo lo que sabe o huye a toda prisa, en función de la situación.

Tercero, vencer en un truco de Provocar fuera de combate es suficiente para que se considere siempre como ganado con un aumento; la víctima se acobarda, huye entre llantos o ataca de forma descuidada, según lo que indique el DJ en cada situación.

VENTAJAS SOCIALES

IDENTIDAD ALTERNATIVA

Requisitos: Novato.

Posees una segunda identidad, completa y a prueba de bombas, con trasfondo, historial profesional, registros informáticos, documentación legal, etc.

Esto te permite actuar bajo el alias de una identidad alternativa que no se puede trazar con facilidad hasta ti, pues aguanta el examen de todos los fisgones excepto los más insistentes. Si alguna vez sale a la luz tu relación con esta identidad alternativa (bien por tus acciones o bien por la falta de ellas), podrías perder los beneficios de esta ventaja.

Es posible adquirir esta ventaja múltiples veces y cada vez proporciona una nueva identidad alternativa diferente.

OPORTUNISTA

Requisitos: Experimentado, Espíritu d6+.

El personaje ha estudiado bien cómo reaccionan los demás y muchas veces sabe lo que va a hacer su objetivo antes incluso que él. Por eso, gana una bonificación de +1 a todos los trucos que inicie.

PERDIDO ENTRE LA MULTITUD

Requisitos: Novato, Sigilo d6+.

Los seres humanos son animales sociales y tú eres un poco más sociable de lo normal. Se podría decir que usas tus amigos y aliados con gran pericia táctica, aunque una descripción más certera es que sabes cómo aprovecharte de ellos para generar cobertura. Ganas una bonificación de +1 a tu Parada por cada dos aliados que tengas adyacentes.

REPUTACIÓN

Requisitos: Novato.

Tu personaje sabe cómo impresionar a las masas con su pericia para conseguir favores y recursos. Aumenta tu Cred en un nivel de dado, hasta un máximo de d12+2.

Es posible adquirir esta ventaja múltiples veces, hasta un máximo de tres. La segunda vez aumenta sus requisitos a Veterano. Y la tercera a Legендario.

RONIN

Requisitos: Experimentado, Intimidar d10+.

Nadie puede cruzar su mirada con un ronin y sostenerla mucho tiempo. Son expertos a la hora de intimidar a otros y un solo vistazo a sus acerados ojos es suficiente para que te tiemblen las piernas. En cualquier ronda donde el ronin venza en una tirada de Intimidar, aumentará su Parada en dos puntos hasta el comienzo de su siguiente turno, además de los efectos normales que tenga la tirada.

SAMURÁI CALLEJERO

Requisitos: Novato, Código de Honor o Heroico.

Los samuráis callejeros son mercenarios con un corazón de oro (no es literal, un corazón de oro sería ineficiente y pesado). No son tan comunes como la ficción parece afirmar, pero existen. Estos individuos comienzan el juego con Cred d8 y pueden repetir gratuitamente una vez sus tiradas fallidas de crédito callejero.



SUMARIO DE DESVENTAJAS

NOMBRE	EFEKTOS
Desconectado (+)	No tienes TAP, no puedes aprender Ordenadores ni usar cibertech o nanotech.
Filtros Dañados (+)	Un trébol significa un intento de pirateo o -2 a Ordenadores.
Giri (±)	Ganas 15.000/30.000 criptodólares, pero debes devolver el doble.
Imán (±)	Tienes fans que siempre aparecen en malos momentos.
Mala Rep (-)	Crédito callejero inicial a d4 y no puede superar d8.
Nanoinfección (±)	Tu dado salvaje es d4 en una habilidad (menor) o atributo (mayor).
Vigilado (-)	Alguien supervisa todo lo que haces.

SUMARIO DE VENTAJAS

NOMBRE	REQUISITOS	EFEKTOS
Biocazador	N, Disparar d6, Investigar d6, Pelear d6	Repite tiradas de miedo. +2 al daño apuntado.
Buitre del Yermo	N, Notar d6, Supervivencia d6	+2 a tiradas de Notar para carroñar material útil.
Camaleón	N	+1 a Sigilo en un tipo de entorno específico.
Cibercirujano	V, AST d10, Electrónica d8, Reparar d8	+2 a las tiradas de Reparar (cibertech) para implantar o reparar cibertecnología.
Cibermonje	N, AGI d6, Artista Marcial, Tensión 2+	Puedes forzar tu cibertech durante más tiempo.
Cibertolerancia	N	+2 a tu Tensión máxima.
Corporado	N, Con. Generales d6	Ver descripción.
Cúter	E, Hacker, Ordenadores d8	Ignoras dos puntos de penalización (o +1 a Ordenadores) al intentar colarte en un sistema.
Espectro	V, Hacker, Ordenadores d10	+2 a Ordenadores para desconectarte de forma segura y uso especial de benis.
Guerrero Ciberaumentado	N, Agilidad d8, Artista Marcial, Cibermiembro	+1 a Parada y +1d4 daño desarmado.
Gun Fu	N, Artista Marcial, Disparar d6, Pelear d6	+2 a Disparar y daño con pistolas contra oponentes trabados cuerpo a cuerpo.
Gun Fu Iluminado	E, Gun Fu, Disparar d10, Pelear d10	Puedes disparar pistolas con Ataque Repentino, Barrido, Frenesi, etc.

Gun Fu Maestro	V, Gun Fu Iluminado, Puntería	Puedes moverte a medio Paso y seguir usando Puntería.
Hacker	N, AST d6, Ordenadores d6	+2 a Ordenadores y capacidad especial. Ver texto.
Identidad Alternativa	N	Tienes una identidad alternativa demostrable.
Macros	N, AST d8, Ordenadores d8	Reduces penalizaciones por múltiples acciones con ordenadores. Ver texto.
Maestro Ciberaumentado	V. Cibermonje, Chi	Ganas un punto de chi adicional.
Manitas	N, Reparar d6	Ignoras dos puntos de penalizaciones a Reparar.
Milagrero	E, AST d10, Medicina d10	Ver descripción.
Nuevo Programa	Especial	Adquieres un nuevo programa.
Oportunista	E, ESP d6	+1 a las tiradas de trucos.
Perdido entre la Multitud	N, Sigilo d6	Ganas +1 a Parada por cada dos aliados adyacentes.
Poli de Sector	N, AST d6, ESP d6, Intimidar d8	Ver descripción.
Preparado y Listo	E, Disparar o Pelear d8	+2 a interrumpir si estás en espera. Ver descripción.
Ratero	N, Notar d6, Latrocínio d6	Tardas la mitad de tiempo en completar las tareas activas de Notar.
Regresado de entre los Muertos	N	Dejas aturdido/-2 conflictos sociales a PNJ responsables.
Reputación	N	+1 nivel de dado al crédito callejero.
Ronin	E, Intimidar d10	El éxito en Intimidar te da +2 a Parada hasta siguiente turno.
Samurái Callejero	N, Código de Honor o Heroico	Cred d8, repetir tiradas fallidas de crédito callejero.
Survivalista	N, VIG d6, Supervivencia d6	Ignoras dos puntos de penalizaciones medioambientales.
Tácticas de Manada	N, Pelear d8	Añades la mitad del modificador por número a tu daño cuerpo a cuerpo.
Vehículo Distintivo	N, Conducir, Navegar o Pilotar d10	+1 a las tiradas de manejo con un vehículo (+2 si es una tirada opuesta en persecuciones).

VENTAJAS Y DESVENTAJAS





喫茶店
Jarre de Thé

福



CAUTION
LOW
CLEARANCE

REGLAS DE AMBIENTACIÓN



Este capítulo echa un vistazo a diversas reglas de ambientación que usamos dentro de *Interface Zero* 3.0. Encontrarás desde las listas de especializaciones apropiadas para una ambientación de corte ciberpunk a reglas para usar sondas o una mecánica completa y revisada de intrusión informática.

CONFIGURACIÓN

Usa la lista siguiente para elegir qué reglas de ambientación están activas durante la partida, de tal modo que todos los jugadores sean conscientes de ellas. Por defecto, asumimos que todas estas reglas están activas excepto los avances de mejora a la hora de publicar nuestras aventuras, pero podéis adaptarlas en base a la campaña y los gustos de la mesa.

- Avances de mejora:** Las mejoras e implantes se compran con ventajas.
- Convicción (SW):** Consulta el reglamento básico para los detalles completos.
- Crédito Callejero:** Mide la reputación del personaje en la comunidad sombría. Consulta la página 67.
- Daño descarnado (SW):** Cuando un Comodín sufre una herida, también tira en la tabla de lesiones y sufre sus efectos temporalmente.
- Especialización en habilidades (SW):** Los personajes subdividen ciertas habilidades en varios campos y aplican una penalización de -2 a los campos sin especializar. Consulta la página 70.
- Estilo de vida:** Una forma sencilla de saber cómo viven los personajes. Consulta la página 71.
- Fatiga adicional:** Los personajes aguantan tres niveles de fatiga en vez de dos antes de quedar incapacitados. Consulta la página 75.
- Límite de heridas (SW):** Los Comodines nunca pueden recibir más de cuatro heridas de un único ataque.

- Múltiples idiomas (SW):** Los personajes conocen la mitad de su dado de AST en idiomas diferentes, con d6 en cada uno.
- Piratería informática:** Mecánicas avanzadas para piratear sistemas. Consulta la página 75.
- Puntos de habilidad adicionales (SW):** Los jugadores tienen 15 puntos de habilidad para repartir durante la creación del personaje.

AVANCES DE MEJORA

En *Interface Zero* siempre hemos tirado por lo alto a la hora de representar la adquisición de equipo. De hecho, la propia idea del catálogo Malmart, un centro comercial donde puedes encontrar de todo, desde el pan del día hasta granadas de mano, es nuestra forma de mostrar con ironía la idea de que en el 2095 los personajes solo tienen que visitar el outlet del "Malmart" local para estar listos para una guerra.

Somos conscientes de que permitir que los personajes compren los diversos tipos de mejoras corporales (cibertech, biotech, etc.) a los precios indicados puede conducir a partidas muy desfasadas, en especial siendo como es de salvaje *Savage Worlds*. Esta regla opcional te ofrece una serie de mecánicas para limitar la adquisición de mejoras: las ventajas de mejora.

SUMARIO BÁSICO

Las mejoras de ventaja funcionan del mismo modo que las demás ventajas que ya existen en *Savage Worlds*. Básicamente, los personajes pueden adquirir una de estas mejoras cada tres avances. Nuestra propuesta es que reciban esta ventaja de forma gratuita, pero no cuente para la cantidad de mejoras que el personaje recibe para mejorar su rango. Después, los jugadores emplean estas ventajas para adquirir mejoras con normalidad, calculando su Tensión de acuerdo a las reglas estándar que se explican en la página 142. De este modo, los Personajes Jugadores tendrán cinco mejoras al llegar al rango legendario.



TABLA DE VENTAJAS DE MEJORA

RANGO	MEJORA DE VENTAJA JUNTO AL AVANCE...	NÚMERO TOTAL DE VENTAJAS DE MEJORA
Novato (0-3 avances)	3º	1
Experimentado (4-7)	6º	2
Veterano (8-11)	9º	3
Heroico (12-15)	12º, 15º	5
Legendario (16+)	18º, 21º, 24º, etc.	6+

CÓMO CONSEGUIR LAS MEJORAS

Vale, tus jugadores se mueren de ganas de cromarse... ¿Cómo lo hacemos? ¿Qué tal si se dan un garbeo por la clínica local o un desguace del mercado negro a gastar sus criptos? ¿O se sumergen en las Profundidades y hacen allí el encargo? Lo que buscan es tan turbio que necesitan tirar de contactos y encontrar un tratante especializado en la comunidad sombría? Todo ello son opciones válidas en función de vuestro estilo de juego.

Cuando el grupo prefiera saltarse todo el proceso de interpretación, simplemente puedes dejar que compren lo que quieran. En el capítulo de equipo tienes indicaciones sobre cómo manejarlo. Allí tratamos lo que se considera el mercado negro, la disponibilidad de las mejoras en base a categorías (legal, restringido y prohibido), los modificadores al coste, etc. Si lo que buscáis es una mecánica que os ayude a resolverlo todo con un puñado de tiradas y la interpretación justa, esas reglas funcionan como un tiro. Ahora bien, si lo que realmente buscáis en sumergiros en las sensaciones de un mundo ciberpunk, considerad añadir los factores siguientes.

1º) ENCONTRAR EL PRODUCTO

La facilidad para encontrar lo que quieres implantarte depende de lo que sea. Los objetos más habituales, como brazos o piernas, ojos, óídos artificiales, algunos tipos de modificaciones genéticas, etc. son muy fáciles de encontrar y, casi siempre, legales. Solo cuando empiezas a buscar mejoras relacionadas con el mundo del espionaje o

el combate ya empieza a haber problemas. Las mejoras biológicas o genéticas serias, el blindaje dérmico, las armas ciberimplantadas, la tecnología de infiltración y cosas así están muy reguladas (suponiendo que no se declaren directamente ilegales) y, como tal, no es nada fácil encontrarlas.

Estás en tu derecho como DJ de decirte a los jugadores que sus personajes no encuentran lo que desean. En serio. Que la tecnología exista no quiere decir que esté a la venta. No solo es suministro y demanda, hay muchos más factores. Por ejemplo, hay millones de individuos más en el planeta que se dedican a la misma profesión y negocios que los personajes y todos ellos buscan el hipercromo de última generación sacado de contrabando de las corporaciones.

Puede parecer una aproximación dura, pero este tipo de tecnología convierte a los usuarios en tanques andantes. No vayáis por ese camino a no ser que sepáis lo que hacéis y queráis que sean así vuestras partidas. Una de las formas de controlar el abuso es dificultar mucho el acceso a estas tecnologías.

BUSCAR UN VENDEDOR

Una de las formas más sencillas de determinar si se encuentra o no una mejora específica es a través de las redes de contactos. Podéis usar las reglas de **Redes de contactos** que se explican en *Savage Worlds* para ver si el producto está disponible o no.

Si quieras que algunos tipos de mejoras sean más difíciles de encontrar que otras, considera aplicar los modificadores de la tabla siguiente a todas las tiradas de redes de contactos que





TABLA DE RECUPERACIÓN

TENSIÓN	NÚMERO DE HERIDAS	TIEMPO DE RECUPERACIÓN
1	Aturdimiento	12 horas
2	1	1 semana
3	2	2 semanas
4	3	3 semanas
5	4	4 semanas
6	5	5 semanas
7+	6+	6+ semanas

TABLA DE COSTES OPERATORIOS

TENSIÓN	COSTE BASE (C\$)	REQUISITOS DE HABILIDAD MÍNIMA
1	1.000	d6
2	2.500	d6
3	6.250	d8
4	15.500	d10
5	30.000	d12
6	60.000	d12+1
Cada +1	+5.000	d12+1

AJUSTES A LA BÚSQUEDA

TENSIÓN	MODIFICADOR
1	Automático
2	0
3	-2
4	-4
5+	-6

hagan los personajes. La quimitech siempre debería ser fácil de encontrar y, por tanto es mejor no aplicar modificadores a la tirada. También puedes jugar con el factor tiempo al proceso de búsqueda, por ejemplo, añadiendo al número de días que se tarda en encontrar un vendedor con este modificador (o incluso semanas para mejoras con Tensión 5 o más).

CONTACTOS

Cuando el personaje tenga la ventaja *Conecciones*, sopresa la idea de proporcionarle una

bonificación de +1 a la tirada de búsqueda por cada iteración de la ventaja que te parezca apropiada (recuerda que *Conexiones* se puede adquirir más de una vez). Los arregladores, las organizaciones criminales y los PNJ relacionados con el mercado negro u otros contactos similares son buenas fuentes para conseguir este tipo de productos turbios.

Y AHORA A CONSEGUIR EL TRATO

Asumiendo que la tecnología deseada sea ilegal, ahora que los personajes han encontrado al vendedor apropiado, es hora de concertar una reunión. Lo detallado que sea este proceso ya es cosa vuestra. Si todo el mundo busca una mejora de algún tipo, es muy sencillo dedicar una partida entera al proceso. Es una buena forma de que los personajes experimenten el mundo que estáis creando, además de durante una misión. Así pueden relacionarse con los Personajes No Jugadores que has creado de formas significativas y eso, muchas veces, crea sus propias

semillas de aventura para más adelante, ayuda a profundizar en el trasfondo de los personajes y, sí, también en la creación de nuevos enemigos.

2º) EL PROCESO DE INSTALACIÓN

Ahora que los personajes tienen su cromo, lo siguiente es encontrar a quién pueda instalarlo. Y, como en el caso anterior, el grado de detalle e implicación en el proceso es cosa vuestra.

CIRUGÍA

En la mayoría de los casos, los personajes necesitarán pasar por la mesa de operaciones para instalar la mejora en cuestión. El proceso puede ser algo tan sencillo como dedicar cinco minutos a "cortar y enchufar", o algo tan complejo como una operación de varias horas que exige la presencia de todo un equipo de médicos y enfermeras especializadas en una sala quirúrgica avanzada. Ahora bien, ¿cómo lo decides?

Como DJ, tienes mejores cosas en que gastar tu tiempo que ir leyendo aumento tras aumento y decidir si se trata de un procedimiento simple, complicado o muy complicado. La meta de nuestras reglas es simplificarte la vida, no complicarla. En general, de lo que tienes que preocuparte es el ornamento de la mejora (biotech, cibertech, etc.) y su coste total de Tensión.

Una cuestión de habilidad

Como ya hemos dicho antes, la pericia del cibercirujano es importante a la hora de instalar este tipo de tecnología. Lo más razonable es determinar que hace falta un nivel de competencia mínimo en la habilidad (y la especialidad adecuada, si usáis esta regla) para superar con éxito la operación. En la tabla de costes operatorios verás el nivel mínimo de habilidad recomendado en Medicina (cirugía) según el nivel de Tensión de la mejora.

El coste de la operación

El coste de Tensión de la mejora es la mejor forma de determinar también cuánto puede costar el procedimiento quirúrgico. La ciencia

médica en el 2095 está tan avanzada como el resto del mundo, pero, al final, se reduce a que los médicos te abran en canal con un bisturí y cuanto más invasiva sea la operación, también mayor será el riesgo de morir en la mesa de operaciones. Contrata a un novato para hacer el trabajo y a lo mejor no lo cuentas. Como antes, en la tabla de costes operatorios verás el precio recomendado para instalar mejoras en relación a su Tensión.

RECUPERACIÓN

De todos los aspectos de la instalación de una mejora, el proceso de recuperación suele ser el que más suele pasarse por alto. Históricamente, las ciencias médicas han crecido a saltos. En general, en el 2095 mucho de lo que antes se consideraba una operación quirúrgica seria ahora es un tratamiento ambulatorio..., pero no todo. El hecho es que el cuerpo necesita un tiempo para recuperarse de las operaciones serias de reconstrucción. Y por serias nos referimos a que te cambien los brazos, trasplantes de órganos, retocar la columna vertebral, esculpir los huesos, etc. Puede llevar bastante tiempo desde que realizas un tratamiento de nanotech y genetech hasta que puedes participar en misiones con una exigencia física importante, sobre todo si quieras que tu rendimiento sea óptimo. ¿Y cuando dices que se tarda?

Como en los casos anteriores, usamos el valor de Tensión para determinar lo invasora que es la operación y cuánto tiempo necesita el personaje para recuperarse lo suficiente como para participar en una misión seria. Cuanto más bajo sea el coste de Tensión, antes se recuperará el personaje. Cuando el personaje se somete a una operación para implantar cibertecnología o a un tratamiento genético o de nanotech, sufrirá un número de heridas relacionado con el coste de Tensión del aumento. El número de heridas puede superar (muchas veces pasará) la cantidad normal de heridas que los personajes pueden soportar en combate y no tiene ningún efecto sobre si sobrevive o no a la operación. Se curan de acuerdo a las reglas de curación natural, modificadas por el nivel de hospitalización (consulta la página 135). La tabla de recuperación nos indica la cantidad de heridas y el tiempo de recuperación estándar.



BOTÍN

"Hay numerosas formas de ganarse la vida como ronin. Hay trabajos más que de sobra y, si tienes las habilidades correctas, el banco puede ser tu mejor nakama. Dicho eso, si no tenéis al menos una idea de a cómo se paga cada tipo de contrato, jamás sabréis si es una encerrona u os toman por los tontos que sois. Por eso, me he tomado la libertad de compilar un fichero de datos que debería ser suficiente para calcular cualquier chamba normal. Espero que os sirva de algo."

—Billy Ojos Negros.

Las reglas siguientes son para grupos que prefieren cobrar por sus servicios en criptodólares (o cualquier otra moneda, como créditos corporativos o incluso metales preciosos) en vez de recurrir a abstracciones como el subsistema de **Estilo de vida** (página 71). La idea es proporcionarte una idea sobre cuánto se puede pagar por cada tipo de trabajo, cómo negociar la cantidad exacta y las variables que pueden afectar al precio final.

LA CHAMBA

No todos los trabajos son iguales. Tal y como sugiere la tabla de botín, lo que se puede llegar a cobrar por un trabajo similar aumenta a medida que los personajes ganan experiencia (aunque es muy probable que también aumente su dificultad). Algunas tareas, como repartir la leche, ni siquiera se mencionan en los rangos superiores, pues representan trabajillos típicos de pringados que intentan establecer su crédito callejero a base de demostrar que están preparados. Algunas de las entradas de la tabla se entienden con facilidad, mientras que otras pueden ser más vagas. Para facilitar su comprensión, es mejor consultar cada apartado específico.

ALUNIZAJES

Este término suele implicar trabajos en donde hay que robar algo físico o destruirlo. Por ejemplo, a bajo nivel se podría contratar a los personajes para dirigirse al Malmart local y causar problemas o reventar el piso franco de una banda antes de que sus miembros lo usen. A medida que el juego progresá, este tipo de chambas tienden a estar relacionadas con objetivos de perfil más

llamativo, como una instalación de I+D corporativa, una planta de producción de simulacra o la casa de un líder intermedio de la Yakuza. En la escala superior, pueden convertirse en operaciones paramilitares por derecho propio con el objetivo de alcanzar lugares muy bien defendidos, como una instalación del ejército, un satélite espía, una embajada o las oficinas regionales de una megacorp.

ASESINATOS

El eufemismo "tareas de limpieza" está más extendido en la comunidad sombría, pero este tipo de trabajos implican lo que su nombre indica: planear la muerte de alguien y ejecutarla a sangre fría. A rangos bajos, este tipo de tareas suelen consistir en quitar de en medio a algún pobre diablo que ha enfadado al tipo equivocado, como una banda rival o un jefe del crimen. Otros trabajos están motivados por una traición, por ejemplo, una esposa despechada que quiere a su marido criando malvas junto con la amante que se está tirando, alguien que robó a su mejor amigo o el tonto del culo que cree que puede estafar a la Tríada local obviando su deuda.

A medida que los PJ adquieren experiencia y su crédito callejero aumenta, este tipo de trabajos pasa a centrarse en gente de influencia moderada, como jefes del crimen intermedios, políticos de la plex, estrellas de los medios, ejecutivos corporativos, etc. Para cuando lleguen a rango heroico y legendario, apuntarán hacia los peces gordos: CEO corporativos, senadores, oyabuns de la Yakuza... y líderes mundiales.

EXTRACCIONES

En cierto sentido similar a los secuestros callejeros, una extracción implica la penetración virtual y física en algún tipo de instalación, como un enclave corporativo o instalación gubernamental. Este tipo de tareas son muy arriesgadas, pues exigen una planificación muy detallada y suelen implicar a más gente que los propios PJ.

INVESTIGACIONES

Este tipo de trabajos tienen diversos grados de complejidad, en función de la naturaleza exacta de la investigación. A rangos inferiores es posible que contraten a los personajes para



TABLA DE BOTÍN

TRABAJO	PAGO TÍPICO
Novato	
Aportar músculo	700-1.000 C\$
Investigación/Robo de datos	400-600 C\$
Partirle a alguien las piernas	400-600 C\$
Repartir la leche	200-400 C\$
Robo de oportunidad	500-700 C\$
Secuestro	1.000-1.500 C\$
Experimentado	
Alunizaje sencillo	1.000-5.000 C\$
Contrabando sencillo	1.000-1.500 C\$
Eliminación sencilla	10.000-20.000 C\$
Extracción sencilla	5.000-10.000 C\$
Robo de datos sencillo	5.000-10.000 C\$
Tareas de protección sencillas	2.000-5.000 C\$
Veterano	
Alunizaje moderado	5.000-10.000 C\$
Contrabando moderado	10.000-20.000 C\$
Eliminación moderada	20.000-40.000 C\$
Extracción moderada	20.000-40.000 C\$
Investigación moderada	5.000-10.000 C\$
Robo de datos moderado	10.000-20.000 C\$
Tareas de protección moderadas	5.000-10.000 C\$
Heroico	
Alunizaje difícil	20.000-30.000 C\$
Contrabando difícil	50.000-75.000 C\$
Eliminación difícil	30.000-60.000 C\$
Extracción difícil	30.000-60.000 C\$
Robo de datos difícil	20.000-30.000 C\$
Tareas de protección difíciles	30.000-40.000 C\$
Legendario	
Asesinato de una figura destacable del gobierno, CEO corporativo o singularidad IA	100.000-150.000 C\$
Extracción/Secuestro épico	80.000-100.000 C\$
Operación de asalto contra un conglomerado corporativo o ejército	150.000-300.000 C\$

BOTÍN





descubrir a dónde va la esposa del cliente todas las noches y con quién se ve. Al igual que repartir la leche, este tipo de chambas suelen ser bastante directas y con pocas complicaciones.

A medida que los personajes ganan reputación, las investigaciones se vuelven más intrincadas y comienzan a implicar a gente más importante. A menudo hace falta patearse mucho las calles, participar en varios hackeos, vigilar durante días a individuos, interrogar en profundidad a los implicados y, en ocasiones, hasta enfrentarse con la oposición a tiros.

Las investigaciones de rango medio-alto rara vez son lo que parecen, pues implican a varios individuos importantes, uno o dos giros inesperados y secretos sucios que alguien no quiere que se revelen. Y, las de nivel legendario implican entrar en aguas agitadas y afrontar conspiraciones a escala global, que afectan

a líderes del crimen organizado y gerifaltes corporativos y gubernamentales. Este tipo de gente hará lo que sea para evitar que ciertas verdades salgan a la luz.

OPERACIONES DE CONTRABANDO

Son muy similares a repartir la leche, solo que a escala mucho mayor y considerablemente más peligrosas. Por ejemplo, alguien podría contratar a los personajes para transportar un cargamento al otro lado de una frontera nacional, una tarea que implica docenas de peligros diferentes, como esquivar las patrullas militares, sortear los sensores, tratar con arregladores poco fiables, etc.

REPARTIR LA LECHE

Se trata de chambas muy simples, casi comparables a hacer los recados. Alguien contrata a los personajes por llevar algo del punto A al punto B. Cuando el trabajo finaliza, les pagan. Normalmente, los personajes no corren auténtico riesgo al repartir la leche. Como digo, normalmente.

Las mercancías transportadas podrían ser robadas y su dueño querer recuperarlas, incluso si eso significa matar a quién pille con ellas. La ruta podría atravesar una barriada en plena guerra de bandas. Qué demonios, a veces podrían enviar a los personajes como chivos expiatorios, o peor, como cebos humanos mientras otro equipo transporta la auténtica mercancía.

A veces, los personajes saben exactamente lo que transportan, pero lo más habitual es que no sea así. A los potenciales contratantes no les suele gustar que los tipos que han contratado figoneen y suelen dejar muy claro lo que puede suceder si los personajes ignoran esta orden. Además, en general es más seguro no saberlo.

La moralidad tiene la mala costumbre de entrometerse en lo que, de otro modo, sería un cheque fácil de cobrar. Así pues, deja que los personajes echen un vistazo a lo que va en la caja de ese camión si quieren. Cuando comprendan que llevan un cargamento de inmigrantes ilegales a la Tríada local y no les guste contribuir a la proliferación de la esclavitud, recuérdales bien las consecuencias que podría tener no llegar al destino con la mercancía.

ROBO DE DATOS

Más o menos es lo que su nombre indica: acceder a una red de ordenadores y recuperar o robar información de algún tipo. A niveles inferiores se trata de chambas relativamente sencillas: piratear el ordenador que hay en la casa de alguien, o su TAP, para conseguir información personal, reescribir ficheros de datos o, en algunos casos, plantar información incriminatoria que facilite otra operación de mayor envergadura. El robo de identidad también es muy frecuente en los rangos inferiores. Las organizaciones criminales pagan cantidades bastante decentes de criptos por la información confidencial de muchos don nadie. A medida que los personajes se hacen más famosos, también empezarán a visitar dominios más chungos o tendrán que ayudar en la penetración física de instalaciones muy bien protegidas para conseguir información aislada, ejemplos de ADN, prototipos de armas, etc.

TAREAS DE PROTECCIÓN

Otro tipo de encargos cuya complejidad es muy variable. Proteger a alguien no siempre es peligroso *per se*. Sin embargo, ¿por qué alguien se molestaría en contratar a los personajes para protegerlo si no le preocupase su seguridad personal? A rangos bajos, podría tratarse de chambas de corta duración, como escoltar al contratante mientras trata con otro grupo de ronin, proteger a su señora mientras va de compras, etc. A medida que la rep de los personajes aumenta, también acudirá a ellos gente más importante: políticos de la plex, ejecutivos de rango medio, etc.

En los rangos más altos se recurre a los personajes para cuidar de los auténticos VIP: cabezas de estado, cargos nacionales electos, CEO, etc. También es posible que en vez de encargarse ellos mismos del trabajo, los personajes deban encabezar un pequeño destacamento de soldados licenciados o matones corporativos para asegurarse de que el paquete cuenta con la mejor protección posible. Los trabajos de este nivel rara vez suelen ser de corta duración y pueden convertirse en auténticas campañas por derecho propio, llenas de todo tipo de peligros, intrigas políticas y corporativas, y, por supuesto, ¡mucha acción!

CRÉDITO CALLEJERO

Ea reputación es clave para sobrevivir y prosperar. Es un factor clave a la hora de conseguir los mejores trabajos, mantener a raya a los rivales y pedir algún favor cuando lo necesitas. El crédito callejero (Cred) aumenta cuando logras algo impresionante o demuestras que eres de fiar. Baja si lo usas, demuestras que no eres fiable, fracasas o un trollolz intenta "asesinarte socialmente". Es difícil obtenerlo, aún más difícil conservarlo y lo más irónico de todo, nakama, no sirve de nada si no lo usas.

CRED INICIAL

Se trata de un nuevo valor de juego que representa la reputación del personaje, sus redes de contactos y, en general, la buena voluntad que despierta en la comunidad sombría. Comienza en d6, la cantidad que representa a un tipo duro que, si bien es respetado, tampoco ha hecho nada destacable o vergonzoso. Los valores más altos envuelven al personaje en un halo de confianza y capacidad, marcándolo como alguien que temer y respetar. Por otra parte, un valor bajo indica que el individuo es traicionero o poco capaz.

Nota: A pesar de su nombre, el Cred es útil en cualquier tema de campaña. Por ejemplo, los ejecutivos de las corporaciones también forjan sus propias reputaciones, que luego emplean para relacionarse dentro de la empresa o al hacer negocios relacionados con la cara más turbia de los negocios. Los polis de sector lo emplean con otros policías e incluso sus "informantes confidenciales". En una campaña de biocazadores, el crédito callejero es igual de válido en casi todos tus círculos sociales.

CÓMO USAR EL CRÉDITO CALLEJERO

Es posible usar el crédito callejero para pedir todo tipo de favores. De forma pasiva, los Extras criminales que te encuentres de forma aleatoria por la calle nunca atacan a tipos que tengan dos o más dados por encima de su propio Cred y devolverán aquellos objetos que inadvertidamente les hayan robado, como





muestra de respeto y algo de miedo (con la esperanza de que estos los traten igual).

También es posible usar el Cred de forma activa. No es un rasgo, pero sí funciona como si lo fuera (el dado explota, se añade un dado salvaje si eres Comodín y puede beneficiarse de tiradas de apoyo). También puede modificarse su resultado de acuerdo a las reglas de modificadores circunstanciales, ajustando así el valor de lo pedido, el riesgo que supone para quien concede el favor, su disponibilidad, etc.

Ventajas, desventajas y Cred: Algunas ventajas y desventajas afectan al crédito callejero, tal y como se describe en el capítulo de creación de personajes. La ventaja Famoso añade +1 al resultado de tus tiradas de Cred (y Muy Famoso lo aumenta hasta +2). Todo el mundo quiere que los asocien con gente famosa. La ventaja Conexiones y el Cred se solapan en muchos aspectos. La primera no exige hacer tiradas, pero solo funciona con el grupo especificado y solo una vez por sesión. El crédito callejero no es tan fiable, pero se puede usar con muchos más grupos.

Tiradas de apoyo: Los personajes pueden apoyarse entre sí en las tiradas de Cred o usar este rasgo derivado para apoyar las habilidades de corte social (Persuadir, Intimidar y Provocar son las opciones más probables). Sin embargo, al hacerlo ponen en juego su propia reputación. Si el personaje que resuelve la tirada ve reducido su dado de Cred, quienes lo apoyasen de este modo también deberán reducirlo.

Repudiado: Si tu Cred alguna vez baja hasta d4, serás tratado como un donnadie. Casi todos los combatientes empiezan las peleas quitándose de encima a los oponentes más

débiles y un repudiado siempre se considera débil. En general, puedes apostar a que serás el primero en recibir un tiro o las burlas. Tus viejos contactos no te devolverán las llamadas, los clientes volarán a otros pastos más verdes y tus perfiles en las redes sociales parecerán desiertos (excluyendo la ocasional visita del trol de turno).

FAVORES

Puedes usar el crédito callejero para conseguir favores como estos:

- **Aliados:** Reclutar la ayuda temporal de un especialista (hacker, médico, erudito, ladrón, etc.) para una tarea, cuya duración máxima sea un mes. También puedes reclutar varios combatientes durante una semana. En general, sus capacidades dependen de la fuente a la que le pidas el favor.
- **Echar un cable:** A veces necesitas un lugar donde descansar, transporte o algún tipo de asistencia médica... sin tener que llenar el papeleo habitual.
- **Suministros:** Unos cuantos cargadores de munición, medicinas, comida o equipo cuyo valor no sea muy alto. Alternativamente, podría tratarse del préstamos de armas, blindaje, un vehículo u otros recursos de mayor coste que podría quedar destruido y dañarte, poniéndote en un brete.

CÓMO GANAR CRED

El crédito callejero es una abstracción de tu reputación. Indica una mezcla del miedo y respeto que desprendes, así como el histórico de tus logros cumplidos. Aunque puede mejorar de más formas, las siguientes son las más habituales.

RESULTADOS DE UNA TIRADA DE CRED

RESULTADO	EFFECTOS
Aumento	Obtienes el favor y conservas tu nivel de dado.
Éxito	Obtienes el favor, pero tu Cred baja un nivel de dado.
Fallo	No obtienes el favor y tampoco podrás pedirlo de nuevo durante unos días.
Pifia	No obtienes el favor y tu Cred baja un nivel de dado.



Aunque se puede usar los diferentes métodos repetidamente, no es posible aumentar tu Cred más de una vez por mes. Por ejemplo, salir en los medios podría llamar la atención hacia tu perfil y aumentar tu popularidad, pero la repetición se convierte en "ruido blanco" hasta llegar a convertirse en un patético intento de llamar la atención.

- Avances:** Cada dos avances, tu Cred gana un nivel de dado. Así, a medida que mejoras y ganas experiencia, también aumenta la confianza que exhalas y cambia la forma en que los demás te perciben.
- Derrotar a un oponente significativo:** Cuando vences a un oponente significativo (este no tiene por qué haber muerto o quedar prisionero y a tu merced), tu Cred aumenta en un nivel de dado. Si vuestra rivalidad era famosa (a determinar por el DJ), aumentará en dos niveles de dado en vez de solo uno.
- Trabajo notable ejecutado con éxito:** Nada inspira más miedo y admiración que el éxito. Cuando completas con éxito un trabajo o contrato notable y consigues que te paguen por él en vez de que te la juegue el cliente, tu Cred aumenta en un paso. El DJ tiene la última palabra a la hora de determinar que el trabajo se completó con éxito y que era lo suficientemente difícil como para que cuente. Recuerda sin embargo, que la reputación en la calle hay que ganársela.

CÓMO PERDER CRED

El crédito callejero sube y baja; así es la vida. Podrías ser el centro de las habladurías en toda la ciudad durante una semana y que te olviden a la siguiente. Perder Cred es algo peligroso, pues puede conducirte al punto de partida. Y lo que es peor, a gente con cuentas pendientes que ya ni te teme ni te respeta. Si la pérdida es suficientemente importante, podrías quedar marcado como un repudiado.

Cuando se produzca un suceso que pueda provocar la pérdida de reputación, deberás hacer una tirada de Cred. El fallo significa que tu crédito callejero baja en un nivel de dado y la pifia en dos niveles de dado. Una vez estés en d4, todas tus tiradas de Cred sufrirán una penalización de -1 por cada dado que debas perder hasta que vuelvas a d6. El éxito significa

que tu reputación ha sufrido un golpe serio, pero nada permanente: tu siguiente tirada de Cred tiene una penalización de -1. El aumento significa que has salido de esta sin que tu crédito callejero se resienta.

Algunas formas de perder esa reputación que tanto te ha costado ganar:

- Asesinato social:** Algun mamón habla mal de ti y eso te cuesta la rep. Cuando eres objetivo de este tipo de prácticas y no respondes para defenderte de las calumnias, te arriesgas a perder crédito callejero. Se trata de un desafío que el DJ puede usar contra ti, pero no debería emplearlo más de una vez por semana.
- Derrota:** Cuando caes, tu crédito callejero cae contigo. Siempre que el personaje quede inconsciente en combate, tu reputación puede sufrir por ello (incluso si tus amigos vencen). Sí, es una mierda y la pérdida de reputación además añade sal a la herida. Si es un auténtico pringado quien te tumba, podrías perder dos niveles de dado en vez de solo uno.
- Desaparecer:** Que te vean en malos momentos puede reforzar tu rep, pero a veces el marrón es tan grande que lo mejor es desaparecer una temporada y esperar a que todo se olvide. Toca desaparecer de la red, tus otros habituales, evitar tus contactos y, en general, que todo el mundo crea que has muerto. Cada mes oculto de este modo supone una tirada para ver si tu Cred baja.
- Malas prácticas:** Es posible que los demás te teman, pero no querrán ayudarte y, sobre todo, tampoco querrán contratarte, si se corre la voz de que no eres de fiar. Sí, podrías ser el tipo más peligroso de la ciudad, pero si muerdes de la mano que te alimenta, ignoras las necesidades de tus amigos o cabreas a quien no debes, tu crédito callejero se resentirá por ello. Se aplica siempre que traiciones a alguien (físicamente o su confianza). Absolutamente siempre.
- No completar un trabajo:** Si te contratan para hacer un trabajo y no lo haces, pierdes crédito callejero. Cuanto más grave sea el fracaso, mayor será la pérdida. Si es realmente serio (a juicio del DJ), podría costarte dos niveles de dado en vez de uno.



ESPECIALIZACIÓN EN HABILIDADES



Nuestro juego, IZ3, tiene lugar en un futuro cercano, donde los personajes pueden hacer multitud de cosas diferentes y la variedad de vehículos a conducir o pilotar es inmensa, así como las armas con que demostrar su maestría. Hay demasiadas combinaciones para que una sola persona pueda dominarlas todas. Por esa razón utilizamos la regla de especialización en habilidades que se describe en el manual básico de *Savage Worlds*.

A continuación encontrarás una lista con las diversas habilidades que especializamos y sus especialidades. Añadir más especializaciones (o eliminadlas de la lista) si lo consideráis necesario para vuestra campaña.

- **Cabalar:** Entre las especializaciones de esta habilidad se incluye la monta, dividida por categorías amplias de animales, y el adiestramiento (por ejemplo, entrenar a perros de ataque). En todos los casos, solo se aplica sobre criaturas de carne y hueso.
- **Ciencias y Humanidades:** Las distintas disciplinas científicas han crecido exponencialmente y es necesario especializarse en una categoría específica como biología (o la todavía más especializada xenobiología), química, ingeniería (edificios y máquinas), geología, historia, sociología o física. Todo lo que tenga que ver con la ingeniería electrónica, sin embargo, es parte de la habilidad Electrónica.
- **Conducir:** En el 2095, todo el mundo sabe conducir, pero también que no es lo mismo una Toyoki Mariposa™ que un transporte militar AGA Dragonfire™. La habilidad incluye por defecto los vehículos de motor civiles básicos (coches, furgonetas, etc.). Las especializaciones reflejan a conductores expertos en otras categorías como motos, transportes pesados (autobuses, camiones con remolque, etc.), golemmechs, deslizadores (hovercraft, motos repulsoras, etc.) y vehículos de orugas.
- **Disparar:** Existen todo tipo de armas de fuego y su forma de manejo no siempre es la misma. Para reflejar este hecho sin asfixiar la mecánica de juego, las especializaciones de Disparar son armas árcaicas (arcos, hondas,

cerbatanas, etc.), pistolas (todas las armas de fuego de una sola mano), rifles (subsusiles, carabinas y otras armas a dos manos), armas pesadas (ametralladoras de posición, lanzamisiles y lanzacohetes), y artillería (cañones, obuses, torpedos, misiles, etc.). Todas las armas a distancia, sean o no inteligentes, deben caer en una de esas categorías.

- **Electrónica:** En el 2095, prácticamente cualquier cosa que puedas imaginar tiene componentes electrónicos. La comprensión básica de la electrónica que proporciona la habilidad es suficiente para realizar la mayoría de tiradas, pero es necesario una serie de conocimientos especializados para construir o modificar consolas piratas y TAP, instrumental militar y otros instrumentos parecidos. Dejamos en vuestras manos decidir las especializaciones exactas.
- **Idioma:** En un mundo donde las APP de traducción están a la orden del día y mucha gente conoce varios idiomas, la especialización parecía una locura. En principio, el DJ podría pedir una especialización al aprender un nuevo idioma si lo desea, pero no lo consideramos obligatorio.
- **Interpretar:** El 2095 no es muy diferente a la actualidad y se siguen practicando las mismas modalidades artísticas que nos acompañan desde la aurora de los tiempos. Las principales especializaciones son actuar, artes visuales (dibujo, pintura y escultura), bailar, cantar, instrumentos (por familia), fotografía y vídeo. Los trucos de manos y la prestidigitación también son muy útiles para espías y agentes, pero caen dentro de Latrocínio.
- **Investigar:** La habilidad puede aplicarse en varios campos, tanto físicos (bibliotecas, hemerotecas) como virtuales. No hay especializaciones, pero sí es necesario recordar que los hackers usan Investigar para minar información en bases de datos y servidores, no Ordenadores.
- **Medicina:** La medicina en el 2095 es muy compleja. No solo existen diversas variantes humanas, sino hay que tener en cuenta cosas como los ciborgs, órganos implantados, mejoras genéticas personalizadas, etc. Los peligros que entraña manipular el cuerpo humano se han multiplicado. La habilidad incluye por

defecto las técnicas básicas de primeros auxilios (por ejemplo, evitar el desangramiento), pero es necesario especializarse en cirugía (para operar e instalar biotech, genetech o nanotech), patología (análisis y tratamiento de enfermedades y venenos) y tratamiento de traumas (curar heridas).

- **Navegar:** Las especializaciones más habituales son buques grandes (que incluye los barcos más imponentes, como cruceros de pasajeros, petroleros, etc.), motoras, veleros y sumergibles.
- **Ocultismo:** Se trata de una habilidad bastante amplia. Sin embargo, en IZ3 solo es realmente útil para investigar lo que esté relacionado con la psiónica. No hacen falta especializaciones, pero no vendrá mal recordar que en la ambientación no existe la magia arcana.
- **Ordenadores:** Todas las disciplinas informáticas parten de la misma base, pero es necesario especializarse. Si bien la habilidad incluye por defecto la activación de macros y técnicas de pirateo básico, las especializaciones son editar, programar y trazar. Algunas de las operaciones más típicas, sin embargo, caen en el

campo de otras habilidades: por ejemplo, el minado de datos depende de Investigar.

- **Pelear:** Ser capaz de dar un buen puñetazo no es lo mismo que usar una espada o emplear armas ciberimplantadas. La habilidad incluye gratuitamente la capacidad de luchar desarmado o con armas naturales, pero es posible especializarse también con armas de filo, armas contundentes, armas ciberimplantadas y armamento cuerpo a cuerpo de golemmech.
- **Pilotar:** La diversidad de vehículos aéreos es tan amplia en el 2095 que los clasificamos en las especialidades de aeronaves personales (mochilas cohete, motos voladoras, etc.), ala fija, ala rotatoria (helicópteros), naves espaciales y sondas.
- **Reparar:** Se trata de una disciplina con muchas implicaciones multidisciplinares, pero en el 2095 cubre un campo tan amplio que es imposible abarcarlo todo. Las especializaciones de Reparar son cibertech, demoliciones, sistemas electrónicos, sistemas mecánicos, naves espaciales y tecnología obsoleta.
- **Supervivencia:** Hay que especializarse de acuerdo a distintos entornos, como ártico, desierto, urbano, etc. Una especialización destacada es espacio, muy útil para los ceros y otros habitantes del sistema solar.

ESTILO DE VIDA

n vez de manejar los gastos cotidianos del grupo cripto a cripto, es más sencillo usar esta regla de ambientación opcional. No se trata de una variante de la regla de Riqueza del manual básico de SW; esperamos que el grupo aún compre con dinero el equipo que necesitará en sus misiones. Lo que sí permite es contabilizar de forma rápida el modo en que vive cada uno de los miembros del equipo sin complicarse la vida.

Cada personaje comienza el juego con Estilo de Vida d6. No se trata de un nuevo atributo, pero sí que actúa como si lo fuera: los personajes pueden gastar benis para repetir sus tiradas, se añade el dado salvaje por ser Comodín y es posible beneficiarse de tiradas de apoyo. Asumimos, por tanto, que todos los personajes se las apañan en su día a día al comenzar el juego. El mundo del 2095 ofrece seis niveles de estilo de vida, cada uno asociado a un nivel de dado.



TABLA DE ESTILO DE VIDA

DADO	DESCRIPCIÓN	IMPACTO
Inferior a d4	Callejero: Vives en la calle. Vistes harapos. Sin asear. La comida que encuentras o robas.	Curación natural (-4). Pasar más de un mes así supone ganar las desventajas Anémico y Feo (menor) hasta que mejores tu estilo de vida.
d4	Okupa: Un diminuto estudio o un hotel ataúd. Ropas de segunda mano o mala calidad. Ducha sónica ocasional. Papeo callejero barato y no todos los días.	Curación natural (-2). Pasar más de un mes así supone ganar la desventaja Feo (menor) hasta que mejores tu estilo de vida.
d6	Bajo: Apartamento de una habitación o estudio equivalente. Ropa decente (y una muda buena). Ducha incluida. Comida rápida, pero con suficientes reservas en el frigo para disfrutar de una comida casera de cuando en cuando.	No hay ajustes.
d8	Medio: Un apartamento o una pequeña casa familiar en los suburbios. Ropa decente y a la moda, con un par de modelos de diseñador en el armario. Comida casera decente y visitas ocasionales a los restaurantes.	Curación natural (+2).
d10	Alto: Casa con jardín o apartamento de gran tamaño. Vistes habitualmente ropa de diseño y posees un par de modas únicas para los días importantes. Conoces a algunos de los mejores chefs de la ciudad por su nombre de pila.	Curación natural (+4). Pasar más de un mes así supone ganar la ventaja Atractivo hasta que el nivel de vida baje a medio o peor.
d12	Lujoso: Un ático de lujo o una villa de gran tamaño. Los diseñadores te mandan sus modelos con la esperanza de que quieras usarlos. Muchos chefs famosos de todo el mundo acuden a tu casa para cocinar.	Curación natural (+6). Pasar más de un mes así supone ganar la ventaja Muy Atractivo hasta que el nivel de vida baje a alto o peor.

MECÁNICA

Es necesario determinar el nivel de vida del personaje cada mes. Al principio del mismo, el jugador declara el nivel de vida de su personaje durante ese periodo y después hace una tirada de Estilo de Vida. Puede mejorar el resultado con apoyos y también ahorros (ver más adelante).

Lo primero de todo es decidir si se quiere vivir de acuerdo al nivel de vida que indique el dado, por encima (darse unos cuantos caprichos) o

por debajo (controlar los gastos) del mismo. Despues hace la tirada de Estilo de Vida del mes.

Vivir de acuerdo a tu estilo de vida: Si el chequeo tiene éxito, el personaje mantiene su estilo de vida sin problemas o dramatismos. Con un aumento se produce alguna ganancia inesperada que permite obtener un punto de ahorros.

Por otra parte, el fallo significa que el personaje se ha topado con alguna factura extraordinaria o gasto inesperado y tiene problemas para

TRATAMIENTO MÉDICO Y ESTILO DE VIDA

El capítulo de equipo indica cuánto cuestan diversos tipos de tratamientos y el instrumental médico. Cuando los personajes estén heridos y necesiten cuidados de emergencia u hospitalización, deben pagar por ellos. Ganan todos los beneficios que se indique en el tratamiento y *no aplica* el ajuste a las tiradas de curación natural asociado a su estilo de vida.

Los modificadores que reflejan los niveles de vida superiores e inferiores reflejan las ventajas de una alimentación y limpieza decentes frente a su ausencia. Todo ello afecta a la salud general del individuo y convalecencia posterior, pero no influye sobre los tratamientos urgentes o de emergencia.

Llegar a fin de mes. Puede gastar un punto de ahorros para capearlo o tendrá que recortar gastos sobre la marcha y vivir el mes de acuerdo a un nivel menos de lo esperado.

La pifia supone sufrir una auténtica catástrofe financiera. El personaje debe gastar tres puntos de ahorro para conservar su estilo de vida. Si no tiene los suficientes ahorros (o no quiere gastarlos), el individuo cae dos niveles de estilo de vida. Por ejemplo, de medio (d8) a okupa (d4).

Apojos: Si un personaje apoya la tirada de Estilo de Vida de otro y falla, sufre una penalización. Para empezar, no puede ganar ahorros con el aumento y, además, sufre una penalización de -1 a su propia tirada de Estilo de Vida (-2 si el apoyo fue una pifia).

Cada personaje puede usar sus puntos de ahorros para facilitar sus propias tiradas de Estilo de Vida, pero no las de sus aliados y compañeros.

Vivir por encima de tu estilo de vida: Hay que aplicar una penalización de -2 por cada nivel de diferencia sobre tu actual estilo de vida.

Si tienes éxito, disfrutarás de los beneficios que comporta ese nivel de vida durante el mes, pero no gratuitamente. Durante el mes (y solo él) siguiente debes reducir tu dado de Estilo de Vida en un paso. El aumento te permite vivir de acuerdo al nuevo estilo de vida sin tener que reducir tu dado al mes siguiente.

El fallo significa que no puedes reunir los criptos necesarios. Pierdes todos los ahorros que gastases en la tirada y debes vivir de acuerdo a tu actual dado de Estilo de Vida. Con una pifia, además te has excedido. No solo pierdes los ahorros gastados en la tirada, sino que tu estilo de vida cae un nivel sobre lo que indica el dado.

Vivir por debajo de tu estilo de vida: Si el personaje lo ve mal, también puede optar por vivir el mes por debajo de su actual nivel. En ese caso gana una bonificación de +2 a su tirada de Estilo de Vida por cada nivel por debajo de lo que indique su nivel de dado. Con el éxito, vive de acuerdo a ello y gana un punto de ahorros (dos puntos de ahorros con el aumento).

El fallo significa que no ha controlado bien el gasto y ha vivido peor de lo que podía, pero invirtiendo los mismos recursos. No gana puntos de ahorro. La pifia significa algún tipo de debacle que lo obliga a gastar un punto de ahorro o reducir otro nivel más su estilo de vida sobre lo esperado.

VENTAJAS RELACIONADAS

Los personajes con la ventaja Rico mejoran su dado de Estilo de Vida en un paso. Los que tengan Asquerosamente Rico lo mejoran en dos pasos. La ventaja Famoso proporciona una bonificación de +1 a las tiradas de Estilo de Vida del personaje (y Muy Famoso la aumenta hasta +2). Cuando eres muy famoso, mucha gente quiere invitarte.

Algunos personajes simplemente logran encontrar tratos muy buenos (o no del todo legales). Por ejemplo, colarse en la villa suburbana de un ricachón mientras él está fuera o comer en los mejores restaurantes de la ciudad sin tener que pagar. Si al personaje no le importa vivir al límite de la legalidad, puede usar también la bonificación que otorga la ventaja Callejear a sus tiradas mensuales de Estilo de Vida. El DJ debe determinar la forma y consecuencias de este tipo de chanchullos.





Por ejemplo, el fallo en la tirada de Estilo de Vida podría ser que eres descubierto mientras okupas el ático de un ricachón, lo cual lleva a otro tipo de problemas.



Para acabar, el personaje también puede asociar una ventaja de Conexiones a su estilo de vida. En este caso, el acceso a sus aliados proporciona al personaje una bonificación de +2 a todas sus tiradas de Estilo de Vida.



AHORROS

Los ahorros reflejan la capacidad del personaje de vivir de acuerdo a su presupuesto y controlar los gastos diarios. El personaje puede ganar puntos de ahorro viviendo por debajo de lo que podría con su dado de Estilo de Vida actual o ganancias inesperadas (léase, aumentos en la tirada). Puede acumular tantos puntos de ahorro como desee.

El personaje puede gastar hasta cuatro puntos de ahorro antes de hacer una tirada de Estilo de Vida. Cada punto gastado proporciona una bonificación de +1 a esa tirada. También puede gastar puntos de ahorro para evitar los efectos del fallo y no tener que capear el mes por debajo de lo esperado.

MEJORAR EL DADO DE ESTILO DE VIDA

El valor del dado mejora a la vez que el personaje alcanza nuevos rangos de experiencia. En el caso de ciberpunkis y biocazadores, deberías aumentar el valor de su dado de Estilo de Vida una vez cada uno o dos rangos de experiencia, en función de lo cómodos que quieras que vivan, reflejando así su prestigio y acceso a contratos más succulentos.

COSTE DEL NIVEL DE VIDA	
NIVEL	COSTE
Callejero	Gratis
Okupa	1.500 C\$
Bajo	4.000 C\$
Medio	6.000 C\$
Alto	12.000 C\$
Lujoso	24.000 C\$

En el caso de policías, lo normal es que no aumente, pues su salario es fijo. Sin embargo, puedes mejorarlo en un nivel de dado cuando el personaje logre un ascenso apropiado.

PROTEGER Y SERVIR

Cuando vuestra campaña gire en torno al tema Proteger y servir, podéis retocar también las tiradas de Estilo de Vida. Asume que, al ser los PJ miembros de una corporación o disfrutar de alojamiento subsidiado por el gobierno, siempre tienen un estilo de vida mínimo bajo (d6).

COMPRAR NIVELES DE VIDA

Otra posibilidad es ignorar el subsistema y que el personaje compre el estilo de vida de acuerdo al cual va a vivir al principio del mes con criptos. El jugador solo tiene que declararlo y restar de su hoja la cantidad que indica la tabla, en función de cómo vaya a vivir el personaje.

Cuando se usa esta otra mecánica, el personaje gana los efectos de la columna "Impacto" de la Tabla de estilos de vida. Vivir en la pobreza durante muchos meses seguidos tiene sus problemas, al igual que vivir prósperamente tiene sus ventajas.

ESTILOS DE VIDA POR ENCIMA DE D12

El estilo de vida puede superar (y mucho) el d12. Este tipo de casos representa a aquellas personas que han logrado ascender hasta la cumbre de la sociedad. Son hombres y mujeres con miles de millones o billones en sus cuentas bancarias. Tienen todo lo que pueden desejar y no les importa gastarse en una botella de vino orgánico más de lo que la gente normal invierte en su renta a lo largo de todo el año.

En general, los Personajes Jugadores rara vez tienen este tipo de riquezas a su disposición. Ciertamente podrías dirigir una campaña en donde los personajes sean magnates corporativos intentando dirigir su imperio financiero. Eso puede ser divertido, pero no casa del todo dentro de los tropos del ciberpunk. Además, si decides dirigir este tipo de campañas, el estilo de vida sería bastante innecesario, pues los personajes ya pueden conseguir todo lo que quieran y cuando lo quieran con solo chasquear los dedos.

FATIGA ADICIONAL

 En IZ3, los personajes tienen un tercer nivel de fatiga (debilitado), que va después de exhausto. Dicho de otro modo, el personaje puede soportar tres puntos de fatiga (al igual que puede soportar tres heridas) antes de quedar fuera de combate por esa causa. Ayuda a compensar la Tensión y otras mecánicas dependientes de los niveles de fatiga, pues abundan más en IZ3 que en otras ambientaciones de *Savage Worlds*.

Excepto por el hecho de tener un nivel más de fatiga, mecánicamente funciona igual que como se describe la fatiga en el manual básico de *Savage Worlds*. El personaje puede quedar fatigado, exhausto, debilitado y finalmente incapacitado por la fatiga. Un personaje debilitado sufre una penalización de -3 a sus tiradas de rasgo.

PIRATERÍA INFORMÁTICA

 En todos los juegos de corte ciberpunk se corre el riesgo de que las reglas de pirateo informático se conviertan en un minijuego diferente si tienen demasiadas mecánicas distintas. La abundancia de reglas frena el ritmo de la sesión y fuerza a los demás jugadores a tener que esperar a que el hacker complete su tarea. Dicho de otro modo, el exceso de reglas se convierte en un grano en el culo a la hora de usarlas. Además, tampoco se ajustan demasiado al lema "Sencillo, frenético y divertido" de *Savage Worlds*. Dicho eso, hay que reconocer también que hay muchos jugadores que prefieren mecánicas con más chicha en sus partidas.

Nosotros hemos intentado contentar a ambos grupos, tanto quienes quieren una mecánica rápida y cinematográfica, como a quienes prefieren más granularidad en su experiencia relacionada con la piratería informática. Por eso, esta sección describe dos tipos diferentes de mecánicas:

- **La mecánica básica:** El conjunto de reglas sobre las que se basa todo lo demás. Si quieras una experiencia sencilla, frenética y divertida, esto es todo lo que necesitas.
- **Plugins:** Se trata de conjuntos de reglas modulares que puedes añadir a la mecánica

básica de forma independiente hasta alcanzar el nivel de complejidad que vuestra mesa prefiera.

Además de lo anterior, la sección **Las herramientas del oficio** echa un vistazo a la tecnología que se usa para piratear en el año 2095. Aquí es donde hablamos sobre lo que es una consola pirata, módulos, cables de interfaz neural (CIN), programas o la TAP.

SISTEMAS

En las ediciones anteriores de *Interface Zero*, separábamos en dos categorías distintas las redes de ordenadores y sus componentes, ofreciendo reglas diferentes para penetrar en cada una de ellas. Eso ha desaparecido. Asumimos que en el 2095, todos los ordenadores de una zona determinada forman parte de una red para facilitar su uso. En cuanto el personaje piratea un sistema informático, tiene acceso automático al resto de equipos y componentes que estén enlazados a esa red.

Sin embargo, sí es cierto que puede haber varias redes en la misma localización física y que tampoco es obligatorio que todos los ordenadores formen parte de todas las redes existentes. Hay también otros factores a tener en cuenta a la hora de piratear algo con una TAP.

CÓMO HACKEAR CON UNA TAP

Si bien la plaga de acceso al procesador ha provocado cambios importantes en la forma que diversas entidades (corporaciones, gobiernos, ejércitos, etc.) protegen sus sistemas más críticos, la conectividad inalámbrica sigue siendo un elemento vital de la sociedad. Por peligrosa que sea, la realidad aumentada está más viva que nunca. Aproximadamente, el 98 % de la población mundial emplea una TAP para interactuar con el espacio digital que los rodea. Como es obvio, eso también se aplica a la hora de piratear.

Muchos de los individuos que prefieren usar una TAP en vez de una consola pirata para penetrar en sistemas ajenos recurren a la conectividad inalámbrica, pues sus TAP no están diseñadas para conectarse físicamente con otros sistemas. Como ya se mencionó antes, la mayoría de ordenadores emplean la tecnología wifi para comunicarse entre sí y el





hacker debe piratear la red inalámbrica apropiada para acceder al sistema o TAP que desea. Sin embargo, ¿cómo sabe el personaje qué red debe piratear?

En cualquier localización urbana puede haber cientos de instrumentos emitiendo cada uno su propia señal identificativa inalámbrica. Si a eso añades las TAP presentes, la cantidad posible de llamadas se multiplica de forma exponencial (por ejemplo, imagina lo difícil que es identificar la señal de un individuo específico en mitad de un concierto de rock). Dado todo eso, antes incluso de que el hacker pueda invadir un sistema (por ejemplo, una TAP), primero debe identificar su señal inalámbrica. Realiza este proceso explorando el área, que sigue los siguientes pasos:

Paso 1: Explorar el área. Cuando el personaje explora las inmediaciones, realiza una tirada de Notar. El éxito en la tirada revela todas las redes inalámbricas presentes dentro del alcance de su TAP. Cada aumento obtenido proporciona una bonificación de +1 a la tirada para identificar la red correcta (hasta un máximo de +3). Explorar el área es una acción gratuita.

Paso 2: Identificar la señal correcta. Una vez ha explorado el área con éxito, el pirata debe identificar la red que desea hackear entre los cientos de señales existentes. Se resuelve como una tirada de Investigar. El éxito permite identificar la señal wifi correcta y posteriormente piratearla. Identificar una señal específica es una acción estándar.

LA MECÁNICA BÁSICA

Usa las reglas siguientes cuando el personaje inicie una intrusión no autorizada. La mecánica básica siempre es un proceso que sigue tres pasos: piratear el sistema, manipular el sistema y desconectarse. Con la posible excepción de desconectarse, resolver cada paso es una acción estándar.

PIRATEAR EL SISTEMA

Para penetrar en un sistema y poder manipularlo posteriormente se usa la habilidad de Ordenadores (macros) que se modifica por el valor de seguridad que tenga el SDI del sistema atacado. Puede resolverse como una tirada sencilla de Ordenadores (con la mecánica básica)

o como una tarea dramática (si usas el plugin Tensión narrativa). La penalización en cuestión depende del nivel del sistema que se intenta piratear, de acuerdo a la siguiente tabla:

SDI	PENALIZACIÓN
Nivel 1	0
Nivel 2	-2
Nivel 3	-4
Nivel 4	-6
Nivel 5	-8

MANIPULAR EL SISTEMA

Para manipular el sistema del modo deseado, es necesario usar la habilidad adecuada para la tarea en cuestión. Como se menciona en el cuadro de texto **Supervisión pasiva** (página 77), el SDI del sistema supone un problema a la hora de acceder al mismo, pero no debe aplicarse ninguna penalización una vez dentro, pues el personaje ya ha superado su cifrado de acceso. Los personajes pueden manipular el sistema de diversas formas:

- Crear una puerta trasera:** El personaje debe superar una tirada de Ordenadores (programar), modificada por el nivel del SDI del sistema. El éxito permite acceder de nuevo al personaje al sistema durante las siguientes veinticuatro horas sin tener que repetir el paso 1. Si debe realizar tiradas para manipular más el sistema o desconectarse de forma segura.
- Desconectar dispositivo:** El personaje puede apagar cualquier dispositivo conectado al sistema superando una tirada de Ordenadores (macros). En ocasiones, el DJ podría pedir otras habilidades en vez de Ordenadores cuando sea apropiado. Por ejemplo, apagar de forma segura un reactor nuclear podría exigir que el personaje emplee la habilidad Ciencias. En caso de estar usando el plugin Piratear cibertech, desconectar un implante exige superar una tirada de Ordenadores (programar).
- Editar un servicio o dispositivo:** De este modo se puede alterar un fichero o el funcionamiento de un dispositivo, etc. El personaje debe superar una tirada de Ordenadores (editar). El tiempo que lleva realizar

SUPERVISIÓN PASIVA

En *IZ3*, las redes informáticas tienen dos tipos de supervisión: activa y pasiva. Si vas a usar solo la mecánica básica, lo único de lo que tienes que preocuparte es por la supervisión pasiva. El sistema de defensa frente a la intrusión (SDI) de una TAP o red informática por defecto siempre está conectado de forma pasiva.

El pirata no sufre penalizaciones a sus tiradas de habilidad en base al SDI del sistema cuando lo manipula, solo cuando intenta penetrar en él. Es más, el sistema solo tiene derecho a una tirada de Notar para detectar la actividad del intruso si este falla una tirada de habilidad.

un chequeo de edición es igual a una ronda, más otra por el nivel del sistema.

- **Minar datos:** El personaje debe realizar una tirada de Investigar para registrar el sistema en busca de ficheros específicos u otro tipo de información similar. Después, podrá descargar, sustituir o editar la información como acción, de acuerdo a las indicaciones descritas para ello anteriormente. El tiempo que lleva realizar un chequeo de minar datos es igual a una ronda, más otra por el nivel del sistema.

- **Operar un dispositivo:** El personaje activa y emplea una herramienta asociada a la red, como un ascensor, un sistema de armas automatizado, un vehículo, etc. Para ello, el personaje debe tener entrenada la habilidad apropiada, que empleará en cualquier tirada que sea necesaria. Por ejemplo:

- **Conducir:** Para dirigir un vehículo terrestre; también incluye sondas que se muevan por el suelo.
- **Disparar:** Para atacar con sistemas de armas, como estaciones automatizadas de defensa.

- **Electrónica:** Para ejecutar tareas como saturar o interrumpir señales de comunicaciones, abrir puertas seguras (esclusas, acceso a áreas restringidas), etc.

- **Navegar:** Para dirigir un vehículo acuático.
- **Notar:** Usar las cámaras de seguridad u otros objetos semejantes para estudiar el entorno.
- **Pilotar:** Para dirigir un vehículo aéreo; también incluye sondas que se desplacen por el aire.

DESCONECTARSE

Podría parecer raro añadir este paso, pero puede ser importante, en especial si intentas evitar llamar la atención de la gente que pueda estar supervisando el sistema que has pirateado. Es posible desconectarse de dos formas distintas: estándar o segura.

- **Desconexión estándar:** No es necesario hacer tirada alguna, pero consume una acción. Los administradores del sistema tienen derecho a una tirada de Notar para ver si detectan tu partida. Aunque puede recurrirse a ello si el tiempo es un factor importante, en general no se recomienda al piratear nada.

- **Desconexión segura:** Si el personaje prefiere dedicar un tiempo a borrar las huellas de su paso, puede invertir todo su turno en desconectarse del sistema que ha pirateado. A diferencia del resto de manipulaciones, ocultar tus huellas no es tan fácil. Debes superar una tirada de Ordenadores (macros) con una penalización igual al valor del SDI del sistema. El éxito indica que has logrado ocultar tu intrusión. El fallo otorga a los administradores del sistema una tirada de Notar para ver si detectan la actividad. Con una pifia, los administradores notan automáticamente el hecho.

Ejemplo: Neon_Bright intenta piratear la red de I+D de Kenta Cyber Dynamics con la intención de conseguir los planos de diseño de un nuevo ciberbrazo. La chica comienza el pirateo. Tiene Ordenadores d12+1 y la ventaja Cúter que le permite ignorar dos puntos de penalización a la hora de infiltrarse en el sistema. Esta red de I+D tiene un sistema de defensa frente a la intrusión (SDI) de nivel





4. Normalmente, eso impondría una penalización de -6 a la tirada de Neon_Bright, pero gracias a Cúter se queda solo en -4. Tira Ordenadores y saca un 6 en su dado de rasgo, pero explota el dado salvaje y saca otro 5 más. Su resultado final es un 8 (11 en el dado más alto, +1 y -4 del SDI). Neon_Bright logra penetrar en la red.

Durante su siguiente turno necesita estudiar la red en busca del fichero que busca (minar datos). En vez de tirar Ordenadores, debe usar Investigar contra NO 4 (no hay penalizaciones por el SDI, pues solo se aplica para acceder). Tiene Investigar d6 y saca un 5. El proceso tarda en completarse cinco rondas (1 más el nivel del sistema, que es 4). Su equipo deberá protegerla mientras tanto en el espacio carnosos. Una vez finalizado el proceso, Neon_Bright invierte otra acción en descargar el fichero y se prepara para desconectarse.

Hasta ahora, la intrusión ha ido muy bien y Neon_Bright no quiere tentar al destino, así que opta por una desconexión segura en vez de limitarse a tirar del cable. Invierte todo su turno siguiente en borrar su presencia de los registros del sistema, que es una tirada de Ordenadores con una penalización de -6 por el sistema. Saca un 10 en los dados y logra desconectarse sin dejar huella alguna de su paso, lo cual no era nada fácil.

PLUGINS

Es muy difícil escribir este tipo de mecánicas al gusto de todo el mundo. Como *Savage Worlds* pretende ser un juego sencillo, frenético y divertido, en vez de crear un subsistema largo y complejo que exija conocer todas las reglas bien para poder jugar, lo hemos reducido al máximo (la mecánica básica). Eso es todo lo que necesitas para jugar.

Ahora bien, esta otra sección está formada por componentes opcionales y modulares que puedes añadir a tu gusto a la mecánica básica hasta crear el subsistema que mejor se adapte a los gustos de la mesa y su estilo de juego. Llamamos a estos componentes plugins y los hemos dividido en dos grandes categorías: plugins de cibercombate y plugins generales.

PLUGINS DE CIBERCOMBATE

Estos plugins son ideales para aquellos grupos de juego que deseen añadir mayor emoción y peligro al hecho de piratear un sistema. Usadlos si la mesa quiere utilizar programas o piratear los implantes de terceros y sus armas además de ordenadores. Pueden usarse en conjunto con una TAP o una consola pirata, en función de los gustos del grupo.

A SANGRE Y FUEGO (PLUGIN)

Este plugin permite resolver con facilidad ataques cuyo objetivo sea dañar no a un usuario, sino a la TAP o consola pirata que use. Tanto las consolas piratas como las TAP funcionan como si fueran vehículos a la hora de sufrir daño del malware y PAI. No pueden quedar aturdidas, pero su usuario sufrirá una penalización creciente a sus tiradas de habilidad de hasta -3 mientras usen la TAP o consola pirata dañada.

Ambos instrumentos pueden sufrir tres heridas antes de considerarse siniestrados e inutilizados hasta que sean reparados. Si el objeto es una TAP, el personaje ganará la desventaja Desconectado hasta que logre repararla. Todos los programas y agentes instalados en el equipo quedan destruidos.

- **Reparar una consola pirata:** El personaje debe tener Electrónica ([ordenadores](#)) y Reparar ([sist. electrónicos](#)), así como acceso a un juego de herramientas informáticas. Usará la habilidad que quiera de las dos. El proceso de reparación lleva dos horas por nivel de heridas. Si la consola quedó siniestrada, en vez de lo anterior necesitará acceso a un taller especializado y piezas de repuesto. Como estos dispositivos son ilegales, solo es posible encontrar las piezas de repuesto en el mercado negro. Lleva todo un día de trabajo reparar una consola pirata siniestrada.

- **Reparar una TAP:** El personaje debe tener Electrónica ([TAP](#)) y Medicina ([cirugía](#)). También necesita acceso a una sala de operaciones y herramientas de ambos tipos, así como piezas de repuesto. Para arreglar la TAP primero hay que extraerla del cráneo del personaje y después repararla. El proceso de extracción quirúrgica lleva cuatro horas. Arreglar la TAP lleva una hora por cada nivel de heridas sufrido (todo un día si quedó siniestrada).

HERRAMIENTAS DE ADMINISTRADOR (PLUGIN)

Este plugin expande las capacidades del administrador de un sistema, proporcionándole más formas de enfrentarse a los oponentes que estén invadiendo su sistema, consola pirata o TAP.

- Activar malware:** En vez de expulsar a la fuerza al intruso, el personaje puede introducir malware en su sistema. Para ello es necesario superar una tirada de Ordenadores modificada por el SDI del objetivo del ataque. Con éxito, inocula el malware y el objetivo sufre sus efectos.
- Borrar malware:** Si el intruso ha activado malware en el sistema del personaje o un sistema que esté supervisando, es posible gastar una acción para intentar eliminarlo. Es necesario superar una tirada de Ordenadores ([macros](#)) con una penalización igual al nivel del malware usado. Con éxito, logra borrarlo y deja de sufrir sus efectos. Si falla, el malware sigue en el sistema. Es necesario tener activado el plugin Programas para usar esta herramienta y no funciona sobre PAI.
- Expulsión forzosa:** Como acción, el personaje puede realizar una tirada enfrentada de Ordenadores ([editar](#)) contra el intruso. Si vence, el intruso es expulsado fuera del sistema.
- Reiniciar el sistema:** El personaje puede apagar su sistema y reiniciarlo. Esto expulsa a todos los intrusos que haya en el sistema y lleva una acción, pero no exige tiradas. Todo el que esté conectado al sistema cuando se reinicie queda distraído (incluyendo quien lo reinicia), a no ser que supere una tirada de Espíritu. Si el sistema en cuestión era una TAP, el usuario también quedará automáticamente aturdido.

PIRATEAR CIBERTECH (PLUGIN)

Este plugin extiende la idea de piratear un ordenador y la aplica a los implantes cibertecnológicos y las ciberarmas, tan extendidos en el género ciberpunk. La idea es que si aceptamos esta tecnología en nuestras vidas diarias, también habrá quien encuentre la forma de usarla contra nosotros. Aunque el personaje puede usar tanto una TAP como una consola pirata para piratear el implante, el proceso es imposible si el objetivo de la intrusión usa una conexión directa, no tiene TAP instalada o esta está apagada.

Para piratear un implante, primero hay que lograr acceso a la TAP del individuo implantado, usando la mecánica básica, y luego desconectarlo o editarlo mediante la mecánica que allí se describe.

Si el pirata tiene éxito, la víctima pierde inmediatamente todos los beneficios del implante desconectado excepto sus funciones más básicas. Por ejemplo, un individuo con ciberojos podría perder todas las modalidades avanzadas de visión, pero aún seguirá viendo con normalidad. Otro individuo con cibermiembros perderá sus bonificaciones, pero aún podrá caminar, saltar, dar puñetazos, etc. La víctima puede gastar una acción en reiniciar el implante y beneficiarse de nuevo de él (o gastar un beni para hacerlo como acción gratuita).

PROGRAMAS (PLUGIN)

Si queréis añadir mayor profundidad a la mecánica básica y que influya el equipo utilizado, podéis usar este plugin. Estructura los distintos programas existentes como si fueran poderes con la ventaja profesional Hacker como su trasfondo arcano.





MODO CHUNGO DE JUEGO (REGLA OPCIONAL)

Si realmente quieres que las defensas del sistema sean un auténtico peligro, puedes aplicar esta regla. En cuanto el sistema supere su primera tirada de Notar para percibir al hacker, causará de forma automática el daño indicado por ronda hasta que el pirata se desconecte o quede incapacitado.

TIRADAS DE DAÑO NO AUTOMÁTICAS (REGLA OPCIONAL)

Decidimos simplificar el sistema eliminando la tirada de ataque porque es una forma de reducir el número de tiradas que tiene que hacer el DJ. En vez de tres tiradas (tirada de Notar, tirada de ataque y tirada de daño), el DJ solo tiene que hacer una tirada de Notar si el jugador falla su tirada de habilidad y, después, la de daño (en caso de ser necesaria). Si prefieres que el SDI juegue un papel más activo, siempre puedes volver a introducir la tirada de ataque. Usa el mismo dado que indique sus PAI como habilidad de ataque.

QUEMADURAS (PLUGIN)

Los programas antiintrusión (PAI) letales, capaces de freírle el cerebro al hacker desprevenido, son uno de los tópicos más extendidos del género ciberpunk y este plugin refleja ese hecho. Cuando un personaje falle una tirada de habilidad durante un hackeo y el sistema supere su tirada de Notar para percibirlo, el pirata sufrirá daño. El daño puede ser letal (hielo negro) o no letal (hielo gris).

Si los programas antiintrusión de un sistema son letales o no es algo que dejamos en manos del DJ en cada caso. ¡Es perfectamente legítimo que haya sistemas de nivel 1 con hielo negro! De hecho, nuestro consejo es que mezcles ambos factores a gusto y así los jugadores siempre estarán en ascuas. También es posible adquirir PAI como módulos.

Ejemplo: "Camionero" Joe se ha cansado de que las bandas locales pirateen el navegador de su camión. Es solo un simple corporado y no le sobran los criptodólares para invertir en un ordenador de última generación, así que decide modificar su humilde sistema de nivel 1. Ofrece algunos criptos a un amigo hacker para que aumente los PAI del sistema a letales y causen $1d6$ en vez de $1d4$ de daño. La siguiente vez que alguien intente piratear

su sistema se va a llevar una sorpresa muy desagradable.

El nivel del SDI del sistema determina el daño exacto que causa. Se compara con la Dureza base del personaje o la Consistencia de su TAP o consola pirata, en función de lo que ataque. Algunos módulos (como los cables de interfaz neural o ventiladores) también pueden proteger al personaje frente a los PAI.

- **SDI de nivel 1:** $1d4$ de daño.
- **SDI de nivel 2:** $1d6$ de daño.
- **SDI de nivel 3:** $1d8$ de daño.
- **SDI de nivel 4:** $1d10$ de daño.
- **SDI de nivel 5:** $1d12$ de daño.

SUPERVISIÓN ACTIVA (PLUGIN)

Las megacorporaciones y otras entidades poderosas invierten miles de millones en ciberseguridad. Contratan a los mejores sombreros blancos para probar las defensas de sus redes, emplean administradores de sistema muy hábiles para supervisar la actividad y mantener las redes, e incluso algunas esclavizan a IA para que las protejan noche y día. Para colarte en este tipo de sistemas debes ser uno de los mejores, en especial si quieras entrar y salir sin que te detecten.



Cuando un sistema pasa a estar bajo supervisión activa, se aplican las siguientes reglas:

- **Keylogging:** Para desconectarse de forma estándar hay que superar una tirada de Ordenadores.
- **Ocultarse:** El pirata tiene otra opción a su disposición mientras manipula un sistema que haya pasado a supervisión activa, que es no hacer nada.
 - *No hacer nada:* Supera una tirada de Ordenadores para ocultarte dentro del sistema y evitar la detección. Se usa esta acción cuando el personaje necesita permanecer en la red, pero no manipularla de forma activa.
- **Resistencia activa:** Todas las tiradas del intruso sufren una penalización igual a lo que indique el nivel del SDI.
- **Vigilancia activa:** El sistema realiza una tirada de Notar en cada ronda para ver si hay intrusos en el sistema y dañarlos a no ser que estos se oculten, no solo cuando fallan una tirada de habilidad.

Es mejor usar este plugin solo cuando el equipo esté asaltando una megacorp realmente importante, como Kenta Cyber Dynamics. La supervisión activa es una forma ideal de impresionar a los jugadores al mostrar que se enfrentan a personas y entidades con muchos recursos a su disposición y determinadas a proteger su información. No uses este plugin cuando el hacker quiera piratear la máquina de chuches local o burlarse de la seguridad electrónica de la tienda veinticuatro horas de la esquina.

PLUGINS GENERALES

Los plugins siguientes ofrecen otras opciones mecánicas que, o bien ofrecen alternativas no relacionadas con el combate o bien añaden más profundidad al juego.

AGENTES (PLUGIN)

Usad este plugin cuando queráis añadirle más profundidad a la mecánica. Introduce en el juego los agentes (o asistentes) inteligentes, que a veces en la jerga informática se llaman demonios, duendes, familiares u otros términos similares en honor a las novelas del género de finales del siglo XX.

El principal problema que plantean los agentes es que son un personaje más a tener en cuenta e interpretar en la mesa de juego. Cuando ven mucho uso, suponen más tiradas de dados y eso puede frenar el ritmo de juego. Dicho eso, también pueden ofrecer servicios críticos, como impedir que pirateen a un personaje que no sepa hacer la O con un canuto virtual. Es posible usar agentes tanto con una TAP como con una consola pirata.

Consulta la página 96 para más información sobre los agentes o cómo usarlos.

LA INFORMACIÓN ES PODER (PLUGIN)

En la vida real, piratear un sistema no es algo que hagas sobre la marcha. A menudo lleva semanas (o meses) llegar hasta el punto en que la persona *pueda* piratear un sistema. El pirata dedica ese tiempo a muchas actividades previas como phishing, fsgonear en la vida de sus víctimas, hacerse pasar por otras personas y demás técnicas de ingeniería social.

Todo esto lleva tiempo y, lo más importante, a menudo requiere la intrusión física en la localización para instalar malware. Por supuesto, esta cantidad de tiempo rara vez es funcional en los escenarios típicos de un juego de rol, en especial en un entorno ciberpunk donde los personajes tienen acceso a tecnología avanzada capaz de destrozar el cifrado más seguro en un pispás. La forma más sencilla de representar este paso de recolección previa de información es a través de las reglas de redes de contactos.

Los personajes obtienen una recompensa por todo este tiempo extra que dediquen a investigar su objetivo y a sus responsables. El éxito y cada aumento que se obtengan en la tirada de Persuadir o Intimidar realizada para buscar información, proporcionan información útil. Cuantos más éxitos obtenga el personaje, más útil será esa información:

- **Éxito:** El personaje gana una bonificación de +2 a una única tirada de Ordenadores que sirva para piratear el sistema (el paso 1 de la mecánica básica).
- **Aumento:** El personaje gana una bonificación de +2 a dos tiradas a su elección durante cualquiera de los tres pasos de la intrusión.





- 2 aumentos:** El personaje obtiene una bonificación de +2 a todas las tiradas que haga durante la intrusión.
- 3 o más aumentos:** El personaje obtiene una bonificación de +2 a todas las tiradas que haga durante la intrusión y además puede gastar un beni para superar de forma automática una sola tirada que realice durante la intrusión.

Por cierto, el hacker no tiene por qué ser obligatoriamente quien realice la tirada de redes de contactos. Cualquiera de sus compañeros con mejores dotes sociales puede encargarse de la tarea.

PIRATERÍA REMOTA (PLUGIN)

Este plugin intenta recrear la experiencia más tradicional, donde el hacker hace su magia alejado del lugar donde está la acción, "supervisando" lo que pasa mientras el resto del grupo penetra físicamente en la localización. La mecánica básica no cambia, pero sí la idea general de su uso, en el sentido de que el pirata tiene algún modo de acceder de forma remota al sistema. Puede tratarse de algo tan simple como usar la Red Global de Datos para llegar hasta el sistema o piratear un enlace por satélite y entrar desde esa dirección. Dicho eso hay unas cuantas cosas a tener en cuenta antes de decidir si activas o no este plugin.

- Suspensión de credibilidad:** Las megas, los gobiernos y las organizaciones más despertas no deberían estar abiertas a este tipo de ataques. Mantienen sus redes y servidores aislados de la Red Global de Datos y emplean jaulas de Faraday, muros de aire y otros protocolos para asegurarse de que ningún listillo un poco hábil pueda piratear sus sistemas desde el sótano de su mami. Si el hacker quiere acceder a datos realmente sensibles, debe entrar físicamente en el edificio.
- Vulnerabilidad:** A no ser que tenga refuerzos, el hacker está solo. Si la megacorp logra trazar su posición se le va a poner todo muy cuesta arriba. Incluso si sobrevive al ataque de la seguridad corporativa, su guardia habrá quedado descubierta, lo cual podría causar fricción con el resto de personajes.

Una vez dicho eso, es vuestro juego. Queremos que os divirtáis lo máximo posible y si este plugin sirve para ello, bienvenido sea.

REDES DENTRO DE REDES (PLUGIN)

Solo porque el pirata haya conseguido acceder a una red que contiene los ficheros de personal de la corporación X eso no quiere decir que también tenga acceso a la información del departamento de I+D o al fichero clasificado como altísimo secreto que contiene las cuentas de gastos turbios de la empresa. Este plugin pretende emular la tarea de encontrar y acceder a la red apropiada.

Cuando un sistema está formado por varias redes distintas, el personaje debe usar la opción de minar datos para descubrir la subred que tiene la información que busca. Si esa subred tiene permisos de acceso distintos y el personaje no tiene las credenciales apropiadas, deberá piratearla también. El procedimiento es igual que siempre, pero a discreción del DJ, la subred podría tener un SDI más alto (o mejores defensas) que reflejen su estatus restringido.

RESOLUCIÓN ACELERADA (PLUGIN)

A veces, la situación pide a gritos unas tiradas de Ordenadores, pero no se trata de una escena crítica para la misión. En situaciones así es mejor usar las reglas de resolución rápida de escenas. Una intrusión informática se considera un tipo de **Golpe** (consulta el manual básico de *Savage Worlds*). Así se resuelve de forma rápida, con gran peso de la narración compartida y puede generar el suficiente caos con el fallo. En general, piratear un sistema es una escena segura que puede tener consecuencias peligrosas si se falla.

Ejemplo: El equipo de Sandman quiere reunir información sobre los empleados del objetivo para ejecutar su plan. El DJ no contó con la posibilidad de que se produjese un robo de datos durante los preparativos de la misión, así que emplea la mecánica de resolución rápida; todos los Personajes Jugadores deben colaborar de algún modo en la obtención de la información que buscan. Sandman planea usar Ordenadores para fijonear en el departamento de seguridad de la compañía y minar los datos sobre empleados que buscan. Sus compañeros organizan una distracción

TAREAS DRAMÁTICAS

NIVEL SDI	DIFÍCULTAD	CONTADORES DE TAREA	RONDAS DE TAREA
1-2	Ardua	4	3
3-4	Difícil	6	4
5	Compleja	8	5

con un torneo improvisado de póker y una explosión cercana al edificio respectivamente, intentando apoyarlo con usos muy creativos de las habilidades Apostar y Reparar.

El DJ determina que tienen una seguridad corporativa estándar e impone un -2 a la tirada de Ordenadores de Sandman. El torneo de póker sale bien, proporcionando una ayuda de +1 a Sandman, y la explosión hace saltar unos cuantos protocolos de emergencia (otro +2 por un aumento en la tirada de apoyo). Sandman saca un 11 en total, encontrando la información que buscaba. Desafortunadamente, tres jugadores implican también tres éxitos y solo tienen dos, así que no es suficiente. El DJ determina que la seguridad de la compañía, mientras estudia el origen de la explosión, intercepta las comunicaciones del grupo y empieza a disparar a los intrusos. Hay que jugar una segunda ronda, esta vez más difícil (con -2 de base) y peligrosa en vez de segura.

El tahúr saca un 3 en Persuadir, de tal modo que no consigue distraer a los seguratas con sus excusas y se lleva una herida por el culatazo del rifle de uno de los guardias. El dinamitero usa de nuevo Reparar, para provocar una serie de fallos en cadena y que parezca que la explosión inicial fue un accidente. Saca un 11, con lo que no solo tiene éxito, sino que obtiene un aumento. Mientras tanto, Sandman acaba de descargar los datos de los empleados y borra su presencia del registro de sistema. Un 7 en Ordenadores proporciona un tercer éxito, pero también provoca un nivel de fatiga por golpes y cardenales (recuerda que la ronda era peligrosa), mientras los guardias lo empujan de malas maneras contra una pared durante el cacheo. Esta vez tienen tres éxitos, así que completan con éxito la escena.

TENSIÓN NARRATIVA (PLUGIN)

Si quieres añadir más tensión al juego, solo tienes que tratar alguna (o todas) las entradas no autorizadas como tareas dramáticas. La tabla siguiente proporciona la información necesaria.

Otra forma de conseguir el dramatismo que buscas es resolver el proceso de trazar la localización física de una persona (normalmente durante la incursión o al desconectarse de forma no segura) mediante una tarea dramática. Si el sistema supera la tarea dramática, sabrá exactamente en dónde se encuentra físicamente el intruso. En este caso, usa el SDI del intruso para determinar lo difícil que es la tarea dramática para trazar su posición.

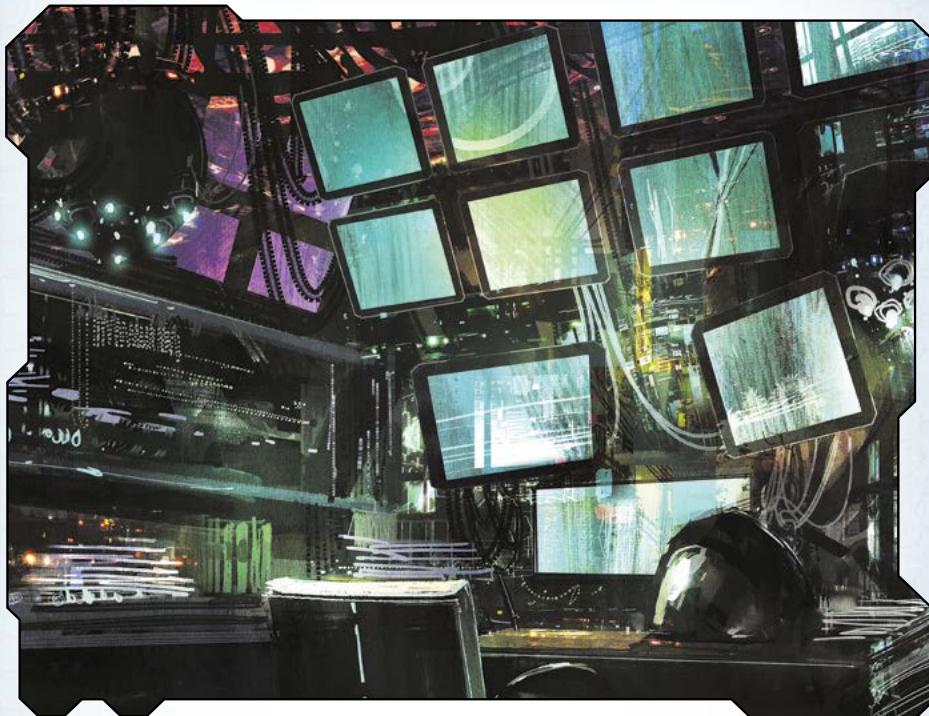
Complicaciones (opcional)

En vez de que fallar una tirada durante una ronda donde se produjese una complicación ponga fin automático a la tarea dramática, puedes considerar que el personaje sufre las consecuencias de los PAI del sistema. Eso permite que la acción no se detenga y añade un elemento de peligro a la tarea dramática.

TOMARTE TU TIEMPO (PLUGIN)

¿Cuánto tiempo lleva un hackeo? En realidad, depende de cuánto realismo queráis darle a vuestras partidas. Si nos ponemos fieles, sería imposible piratear nada en el tiempo que dura una escena de combate. Sin embargo, nos hemos inventado la TAP para permitir a los piratas que hagan cosas que serían imposibles en el mundo real. Gracias a la TAP, un buen pirata puede desconectar un sistema de armas en tiempo real e incluso piratear a sus adversarios y apagar implantes, armas inteligentes o causar daño. Esta es la aproximación más cinematográfica del pirateo, pero, ¿es lo que buscáis en vuestras partidas? Este plugin introduce una serie de marcos de tiempo distintos, que podéis usar como base para determinar el





tiempo que lleva entrar en un sistema y cómo modifica eso la mecánica básica.

Tics: Se trata de una unidad de tiempo en la que el personaje puede realizar tres acciones con las penalizaciones normales por múltiples acciones. En combate, un tic es una ronda. Fuera de combate, puede ser un minuto o una hora. Todas las tiradas de habilidad relacionadas con el pirateo se modifican en base al tamaño del tic usado. Por ejemplo, cuando el PJ intenta piratear un ordenador durante una escena de combate, sufre una penalización debido a la velocidad a la que debe actuar. Fuera de combate, puede tomarse su tiempo y todo es mucho más fácil. Una vez seleccionada la escala de tiempo, no es posible cambiarla. Por ejemplo, el personaje no puede realizar el paso de intrusión a escala de horas para ganar el modificador y después realizar un minado de datos a escala de minutos.

- **Ronda de combate:** +0 a todas las tiradas de habilidad.
- **Minuto:** +1 a todas las tiradas de habilidad.
- **Hora:** +2 a todas las tiradas de habilidad.

UNA TIRADA PARA GOBERNARLOS A TODOS (PLUGIN)

Este plugin reduce toda una escena entera dedicada al pirateo a una sola tirada de Ordenadores. Como en la mecánica básica, el pirata debe superar una tirada de Ordenadores, pero los modificadores que se aplican son ligeramente distintos. El pirata debe aplicar el modificador del SDI, así como un -1 adicional por cada tirada que tendría que hacer dentro del sistema para lograr lo que se propone.

Esta penalización final representa el modificador total que hay que aplicar a la tirada de Ordenadores.

Duración: La tirada de Ordenadores lleva el mismo tiempo en completarse de lo que el personaje tardaría hacer eso de acuerdo a las reglas normales.

Habilidades: El personaje debe tener entrenadas las habilidades apropiadas para la tarea que quiere realizar. Por ejemplo, si el hacker busca información clasificada, necesita tener la habilidad Investigar, incluso si no la usa en la tirada.

EQUIPOS

Tiradas de apoyo: Con el permiso del DJ, otros personajes pueden ayudar al pirata, siempre que empleen Ordenadores o una habilidad apropiada para la tarea que desea realizar (Electrónica, Pilotar, Investigar, etc.).

Ejemplo: Kayla Cortex quiere piratear las cámaras de seguridad de un night club propiedad de la mafia. Quiere programar las cámaras para que se apaguen a cierta hora y después desconectarse de forma segura. El DJ determina que es un sistema de nivel 3 y Kayla necesita entrar en el sistema, programar las cámaras para que se apaguen a la hora correcta y, como quiere desconectarse de forma segura, eso añade una tirada de habilidad más, para un total de tres. El modificador total que debe aplicar a su tirada de Ordenadores es de -7 (-4 por el valor del SDI y -3 por ser tres tiradas).

Y UNA HABILIDAD PARA ATARLOS EN LAS TINIEBLAS (PLUGIN)

Si el grupo quiere simplificar el subsistema, incluso más de lo que es la mecánica básica, una regla muy fácil para conseguirlo es determinar que el pirata siempre usa Ordenadores durante la intrusión. Más fácil imposible, ¿verdad?

LAS HERRAMIENTAS DEL OFICIO

De momento, has leído ya la mecánica básica y echado un vistazo a los distintos plugins. Quizás hasta habrás elegido unos pocos para añadirlos a vuestra campaña. Hemos llegado ya al punto en que necesitas conocer cuáles son las herramientas de un pirata informático. En esta sección estudiaremos los siguientes temas:

- Tipos de equipos:** Para piratear, necesitarás usar una TAP o una consola pirata. Aquí explicamos lo que son y las ventajas y defectos de cada uno.
- Módulos (mods):** Despues, nos centramos en distintos componentes y periféricos que puedes conectar al equipo para potenciarlo.
- Programas:** Si usas el plugin Programas, aquí encontrarás toda la información pertinente.
- Agentes:** Si usas el plugin Agentes, aquí encontrarás toda la información pertinente.

Cuando una tecnología como la tijereta de acceso al procesador (TAP) afecta a todo en tu vida cotidiana, no es de extrañar que alguien encuentre la forma de corromperla y usarla para sus propios fines. Y la realidad aumentada está por todas partes: en los negocios, el entretenimiento, las finanzas, los transportes, la seguridad... Todos los aspectos más fundamentales de la sociedad cambiaron para adecuarse a la idea de que el ser humano puede interrelacionarse con todo y con todos en una colosal red que se extiende por todo el globo. Si infectas esa red, no solo sufrirán las personas, sino el sistema.

Los sucesos de los últimos años han impulsado a las grandes corporaciones y gobiernos a cambiar la forma en que protegen su información e infraestructuras críticas. Si bien la mayoría han dado los pasos necesarios para mitigar o eliminar la posibilidad de que un virus (y cualquier otro ataque de malware) pueda infectar sus sistemas, no todo el mundo ha sido igual de rápido. Aun así, es solo cuestión de tiempo antes de que aíslen sus sistemas, lo cual nos conduce de vuelta al pirateo.

Quienes se ganan la vida entrando sin autorización en sistemas informáticos ajenos tienen que tomar una decisión. Pueden seguir con sus TAP o dar un paso atrás y crear una consola pirata, un nuevo (o más bien arcaico) tipo de herramienta diseñada tanto para minimizar la exposición a la plaga TAP como a las consecuencias de que la Sección Supervisora de Información Cibernética (SSIC) te atrape. El nuevo software de identificación personal (IDApp) obligatorio a escala mundial está diseñado para supervisar toda la actividad de la TAP. Cuando identifica actividad sospechosa, tu IDApp contacta de forma automática con la SSIC, quien decide si merece la pena o no investigarla. Como es obvio, eso puede suponer un problema serio para el hacker que está pirateando lo que no debe. En muchos casos, ni siquiera hay que pensarse qué opción te merece más la pena.

CONSOLAS PIRATAS

"La calle encuentra sus propias formas de usar las cosas".

—Quemando cromo (William Gibson, 1986).





Las consolas piratas son un paso atrás hasta los días anteriores a que las TAP se convirtiesen en el estándar computacional y de conectividad en todo el sistema solar. Decididamente se trata de abuelatech. Se construyen usando ordenadores portátiles y tabletas electrónicas como las de antaño, además de usar componentes que muchos consideran obsoletos, como gafas, guantes táctiles o *smartphones*.

Aunque el diseño básico de una consola pirata parece anticuado, lo cierto es que por dentro emplean lo último en sistemas operativos personalizados y hardware capaz de comunicarse con el software de última generación.

Se diseña estas consolas piratas de tal modo que haya que conectarlas a los equipos más modernos mediante conexión directa (es decir, cables de transferencia de datos que se enganchan a un puerto de entrada) o la tecnología de comunicación de campos cercanos (CCC). La tecnología CCC permite a los piratas sincronizar su equipo con otro servidor u ordenador siempre que esté a unos pocos centímetros de distancia. Como prácticamente todos los ordenadores del planeta emplean tecnologías inalámbricas, solo utilizan alguna de estas dos opciones aquellos que no desean usar una TAP (que, además, es más potente) para piratear. No dejas huellas directas hacia ti, pero para usar la consola pirata debes estar físicamente adyacente a aquello que deseas piratear.

Cómo conseguir una consola pirata

Los personajes no tienen acceso a este tipo de equipos durante la creación porque, básicamente, son objetos únicos que cada uno se construye a base de canibalizar tecnología obsoleta. El proceso de fabricar una consola pirata siempre comienza por encontrar las piezas necesarias y, después, construirla uno mismo o encontrar a alguien que sepa hacerlo. En base a cómo lo plantee el DJ, podría ser necesario superar unas cuantas tiradas de redes de contactos para encontrar los componentes y a alguien dispuesto a hacer el trabajo.

Construir la consola

El personaje necesita conocer la habilidad Reparar ([tecnología obsoleta](#)) para construir una consola pirata. Lleva cuatro horas de trabajo multiplicado por el nivel de SDI de la consola. El fallo en la

tirada implica que montó algo mal y debe desmontarlo todo para empezar de cero. Una pifía supone que una de las piezas es defectuosa o que la ha roto. El personaje debe invertir de nuevo un cuarto del precio total de la consola pirata para adquirir nuevas piezas que sustituyan a las que no sirven antes de intentarlo de nuevo.

TAP

Las tijeretas de acceso al procesador son un implante híbrido que se instala en la base del cráneo. Parte cibertech, parte biotech, la TAP emplea nanotecnología, redes neurales orgánicas de ingeniería neuromórfica (NEONN) y la red de posicionamiento global de la información (GSIP) para crear nuevas sinapsis neurales en el cerebro. Estas sinapsis transmiten el código digital que se recibe a través de la GSIP y lo transforman en estímulos sensitivos puros (es decir, texturas, sabores, olores, sonidos e imágenes) que el cerebro puede interpretar.

Modalidades de uso

Cuando están encendidas, todas las TAP tienen dos posibles modalidades de uso distintas: activa y pasiva.

- **Activa:** La TAP opera con normalidad.
- **Pasiva:** A veces se lo suele llamar “modo avión”; disminuye mucho la señal de la TAP, reduciendo enormemente su alcance operacional, pero dificultando también que alguien la detecte. En modo pasivo, los personajes solo pueden interactuar con la realidad aumentada y otros ordenadores o hiperobjetos a un máximo de dos pasos (4 m). La comunicación con otros individuos también se reduce a un alcance máximo de cuatro metros. Cualquier intento de explorar señales para localizar una TAP específica en modo pasivo sufre una penalización de -4. Sin embargo, una vez detectada puede piratearse con normalidad.
- **Apagada:** Desde el Fulgor, todas las TAP incluyen un mecanismo de apagado. Mientras está apagada, la TAP no puede piratearse. Lo malo es que el usuario gana la desventaja Desconectado mientras su TAP esté apagada.

El área de red personal

Todas las TAP tienen lo que se conoce como un área de red personal (PAN por las siglas en inglés).



Emana de la TAP del personaje y se extiende hasta formar un círculo con radio igual al valor de Alcance de su TAP. A medida que el personaje se mueve, también lo hace su red. En este sentido, el personaje es como una antena inalámbrica con patas, el centro de un diagrama de Venn en el cual es capaz de interactuar digitalmente con cualquier otro sistema preparado que haya dentro de su PAN. Esta colección de PAN y sistemas locales sincronizados se denomina TAPmisión en la jerga popular.

Controlar el acceso a tu PAN: Como acción gratuita, el personaje puede dar acceso a su PAN a tantos individuos como quiera, creando así una PAN extendida que coloquialmente suele llamarla "una red fantasma". Suele ser el procedimiento operacional estándar en cualquier equipo que esté ejecutando una misión. El hacker del grupo crea una red fantasma para permitir las comunicaciones internas entre todos los miembros. Así pueden compartir información en tiempo real, como las transmisiones de cámaras o comunicaciones interceptadas que deban supervisarse.

Lo más habitual es que el hacker del grupo también se encargue de monitorizar la red fantasma y haga de administrador, supervisando su seguridad y haciéndose cargo de cualquier amenaza de carácter digital. El administrador puede supervisar un número simultáneo de TAP conectadas a la red igual a 2 más la mitad de su dado de Ordenadores (o la mitad de su dado de Astucia, lo que sea más alto).

Alcance de la PAN: Es un valor que depende de la TAP del personaje. Este podrá interactuar con

hiperobjetos y cualquier otro instrumento electrónico (incluyendo otras TAP) dentro de esta área.

VALORES DE JUEGO

Tanto las consolas pirata como las TAP comparten una serie de valores de juego. Algunos valores son exclusivos de las consolas o las TAP, en cuyo caso se indicará en la descripción.

Nivel SDI: Tanto las consolas pirata como las TAP cuentan con medidas de seguridad integrales, su sistema de defensa frente a intrusiones. El nivel del SDI determina lo difícil que es piratear el equipo.

Penalización SDI: Está asociado al nivel del SDI y se aplica a todas las tiradas de Ordenadores que sirvan para entrar en la consola o la TAP sin autorización (el paso 1 de la mecánica básica).

Dado SDI: También depende del SDI y es el dado que tira el sistema a la hora de responder a un intento de intrusión como Notar y daño de sus PAI.

Alcance: Todas las TAP emplean conectividad inalámbrica para comunicarse con otros equipos. Las consolas pirata, sin embargo, no se equipan de serie de este modo, aunque es posible proporcionarles esta capacidad a través de un **Módulo inalámbrico Hotspot** (consulta la página 89).

Dureza: Tanto las TAP como las consolas piratas tienen este valor. Determina lo fácil que es dañar el equipo o al usuario (si es una TAP) mediante ataques digitales.

TABLA DE CONSOLAS PIRATAS Y TAP

NOMBRE	SDI			ALCANCE	AGUANTE	MÓDULOS	RMA	COSTE*
	Nivel	Pen.	Dado					
Básica	1	0	d4	3 (6 m)	4	6	1	500 C\$
Avanzada	2	-2	d6	6 (12 m)	5	7	4	5.000 C\$
Élite	3	-4	d8	12 (24 m)	6	9	6	50.000 C\$
Vanguardia	4	-6	d10	24 (48 m)	7	9	7	100.000 C\$
Espectro	5	-8	d12	48 (96 m)	7	10	8	200.000 C\$

(*) Los modelos de categoría básica y avanzada se pueden comprar con normalidad en el mercado. Las agencias gubernamentales, policiales, etc. usan modelos de élite y vanguardia. Solo se pueden adquirir en el mercado negro. Los modelos espectro son tecnología legendaria en manos de los ejércitos y organizaciones más avanzadas. Aunque teóricamente sería posible encontrarlos en el mercado negro, rara vez es el caso.





Resistencia: Solo las consolas piratas tienen este valor. Funciona de un modo similar a la Dureza de un vehículo y determina lo bien que la consola resiste el daño físico.

Módulos: Este valor indica la cantidad de módulos que la consola pirata puede instalar. Consulta **Módulos** en la página 88.

Ranuras de Memoria Activa (RMA): Tanto las TAP como las consolas piratas pueden ejecutar programas. La cantidad de RMA existentes determina la capacidad de uso de programas del equipo.

Coste: El precio de la TAP o consola. Todas las consolas piratas se consideran objetos de contrabando y cualquier TAP con nivel SDI 4 o superior, mercancías restringidas o de contrabando.

MÓDULOS

Los módulos son los componentes que puedes utilizar para personalizar tu consola pirata. La cantidad máxima de módulos que puedes llevar cada consola viene determinada por su calidad. Es decir, cuanto mejor sea la consola, más módulos podrás instalar. Todos los módulos se consideran mercancías de contrabando.

Existen cinco categorías de módulos distintas (defensa, huida, intrusión, operación y tarea). No se puede instalar más de la mitad del total de módulos de la misma categoría en una consola (con un mínimo de 1). Así, en una consola pirata avanzada, solo se puede instalar un máximo de dos módulos de defensa.

CÓMO INSTALAR UN MÓDULO

El personaje debe tener Reparar (tecnología obsoleta) para instalar el módulo. El proceso lleva aproximadamente unos treinta minutos de trabajo por módulo.

Cuando se desee instalar un módulo en una TAP (consulta el cuadro de texto de la página 89), la operación exigirá que el cirujano tenga aprendidas tanto Medicina (cirugía) como Reparar (tecnología obsoleta). Se resuelve la tirada con la habilidad que prefiera el jugador.

MÓDULOS DE DEFENSA

La función de estos módulos es proteger la consola o al hacker del daño que provocan el malware y los programas antiintrusión.

• Arquitectura computacional cuántica:

Aumenta enormemente la velocidad de procesado de una consola pirata o TAP, permitiéndole así mitigar el daño que, de otro modo, enlentecería el procesador. Proporciona una bonificación de +2 a las tiradas de absorción para resistir el daño de PAI y malware.

• Circuitos reforzados:

• Ventilador:

MÓDULOS DE HUIDA

Estos módulos ayudan a desconectarse de forma segura de un sistema y reducen las posibilidades de que alguien atrape al pirata.

• Logger seguro:

Es una variante del módulo llave maestra. Aumenta el número de comandos de desconexión con una serie de macros y plugins especialmente programados, cuya función es convencer al sistema de que el usuario es legítimo. Proporciona una bonificación de +2 a la tirada de Ordenadores para desconectarse de forma segura.

• Nódulo espectro:

Enmascara los paquetes de datos que se envían al sistema cuando el usuario se desconecta de forma segura. Impone una penalización de -2 a las tiradas de Notar del sistema al desconectarse.

MÓDULOS DE INTRUSIÓN

Ayudan al personaje cuando intenta entrar en un sistema.

• Módulo llave maestra:

Se diseñan para inundar el SDI con contraseñas generadas aleatoriamente, incrementando así las posibilidades de que alguna sea aceptada. El personaje gana una bonificación de +1 a sus tiradas de Ordenadores para introducirse en el sistema.

• Nódulo de sigilo:

Enmascara los paquetes de datos que se envían al sistema cuando el personaje intenta forzar un sistema bajo supervisión activa. Aplica una penalización de -2 a las tiradas de Notar del sistema cuando este pase a supervisión activa. No sirve de nada cuando el sistema está bajo supervisión pasiva.



SOBRE EL COSTE

A medida que vayas leyendo las entradas sobre la TAP, las consolas piratas y los módulos, verás que el coste de estos últimos a menudo se dispara. Es algo intencionado. Como ya te hemos dicho, las consolas piratas son ilegales, no solo por su supuesto uso, sino porque no hay nadie que las regule. No llevan instalado IDApp y la SSIC no tiene ninguna forma viable de rastrear su uso. Esto significa que todo el material que sirva para mejorar sus capacidades también es ilegal. Además, la mayoría de consolas piratas y módulos se construyen a base de canibalizar equipos obsoletos, que cada día son más difíciles de conseguir. Ya solo eso es suficiente para aumentar su valor inherente.

MÓDULOS COMO CIBERTECH

Si al DJ le parece bien, también es posible instalar un módulo en la TAP como si fuera un implante cibertech. Estas mejoras son mucho más difíciles de conseguir que los módulos estándar, en parte porque la tecnología implicada debe ser miniaturizada para que entre dentro del cráneo del usuario. Otro problema es conseguir que su instalación o uso no haga saltar la IDApp. Por ambas razones no siguen los costes estándar de las mejoras cibertech.

MÓDULOS DE OPERACIÓN

Añaden nuevas funcionalidades a la consola pirata y, en algunos casos, a la TAP.

- Cable de interfaz neural (CIN):** Se trata de un implante cibertech que permite al personaje sortear el procesador de su TAP y conectar la consola pirata directamente a su cerebro. Esto también significa que cualquier malware en la consola puede extenderse al personaje. Proporciona una bonificación de +1 a las tiradas de Ordenadores y aumenta la Dureza del personaje en uno a la hora de resistir los efectos de los PAI.
- Modo pasivo:** Si la consola tiene ya instalado un módulo inalámbrico Hotspot, proporciona la capacidad de amortiguar la señal y dificultar su detección. Mecánicamente, le otorga a la consola la capacidad de usar el modo pasivo.
- Módulo asistente:** Instala un agente en la consola pirata. El nivel del agente no puede superar el del SDI de la propia consola.
- Módulo inalámbrico Hotspot:** Añade capacidades wifi y alcance a la consola pirata. El

coste del módulo es de 5.000 C\$ más una cantidad que varía según el alcance exacto que se desee darle a la consola. Consulta la tabla de alcance wifi de la página 91.

- Módulo RMA:** Cada uno de estos módulos añaden una nueva ranura de memoria activa, incrementando así las que tiene la consola pirata o TAP.
- Nanoejecución de hilos:** Aumenta el tiempo de respuesta de la CPU cuando procesa comandos. El módulo permite al personaje ignorar hasta un punto de penalización por acciones múltiples relacionadas con ordenadores.

MÓDULOS DE TAREA

Se trata de componentes que ayudan al pirata a realizar diversas operaciones una vez ya ha entrado dentro del sistema.

- Biblioteca de referencia:** Reduce el tiempo que lleva realizar un minado de datos en una ronda por ranura invertida, hasta un mínimo de una sola ronda.



SUMARIO DE MÓDULOS

NOMBRE	TIPO	EFFECTOS	COSTE	TENSIÓN ¹
Arquitectura C. Cuántica	D	+2 a las tiradas de absorción	25.000	3
Asistente	O	Instala un agente en la consola	Especial ³	–
Biblioteca de referencia	T	Reduce tiempo de minado de datos en una ronda	10.000 ²	1
Cable de interfaz neural	O	+1 a Ordenadores, +1 a Dureza	20.000	2
Circuitos reforzados	D	+2 Armadura	15.000 ²	–
Editor FlashBlade	T	Reduce tiempo de edición en una ronda	5.000 ²	1
Emulador de habilidad	T	+2 a una habilidad al operar dispositivo	20.000	2
Hotspot	O	Añade alcance wifi a la consola pirata	Especial ⁴	–
Llave maestra	I	+1 Ordenadores para entrar en el sistema	15.000	2
Logger seguro	H	+1 Ordenadores para desconectarse de forma segura	15.000	2
Modo pasivo	O	Amortigua la señal inalámbrica	5.000	–
Nanoejecución de hilos	O	Reduce penalización por multiacción en 1	10.000	1
Nódulo de sigilo	I	-2 a Notar (activa) durante la intrusión	25.000	3
Nódulo espectro	H	-2 a Notar del sistema al desconectarse	20.000	2
RMA	O	Añade una RMA adicional	2.000 ²	1 ²
Umbral	T	Las puertas traseras duran 36 horas	12.500	2
Ventilador	D	+1 Dureza	8.000 ²	1 ²

(1) Si se instala el módulo en una TAP, este es su coste en Tensión. Si tiene – en esta categoría no puede adquirirse como implante.

(2) Por ranura.

(3) Consulta **Agentes** en la página 96.

(4) 5.000 C\$ más lo que indique la tabla de alcance wifi de la página 91.

- **Editor FlashBlade:** Reduce el tiempo que lleva editar un fichero en una ronda por ranura invertida, hasta un mínimo de una sola ronda.
- **Emulador de habilidad:** Ayuda en las tareas de operar un dispositivo, proporcionando una bonificación a una habilidad. El usuario sigue necesitando tener entrenada la

habilidad apropiada (y su especialización si es aplicable) para operar el dispositivo.

- **Módulo umbral:** Extiende la duración de las puertas traseras creadas hasta treinta y seis horas.



PROGRAMAS

La sección siguiente proporciona un conjunto de reglas que, si bien añade complejidad a la mecánica básica, atraerá también a aquellos que desean proporcionar más profundidad a las tareas del pirata informático del grupo.

Adquisición de programas: Para adquirir un nuevo programa, el personaje debe adquirir la ventaja **Nuevo Programa** (consulta la página 52). Exige tener la ventaja Hacker y cumplir todos los demás requisitos específicos que indique el programa en cuestión.

Activación de programas: En general, activar un programa conlleva una acción y exige superar una tirada de Ordenadores. Algunos programas específicos emplean otras habilidades distintas, como Investigar, Notar o Reparar. Es posible activar más de un programa a la vez, de acuerdo a las reglas de múltiples acciones.

Ornamentos: Algunos programas están diseñados para causar daño físico a la TAP, mientras que otros sobrecargan el equipo, generando un calor que puede dañar físicamente al usuario. Otros más provocan que las víctimas experimenten desventajas temporales o sufran un estado, enfermedad, etc. En general, todos los programas comparten una serie de características en común:

- **Operación continua:** Los programas son software y, una vez activados, funcionan hasta que alguien los apague o contrarreste. Los PAI no se consideran programas a no ser que uses la regla opcional Modo chungo de juego de la página 80.
- **Daño:** Los programas pueden causar daño a las consolas piratas, TAP e individuos que las usen. Como ya se indica en el plugin A sangre y fuego, las TAP y consolas soportan tres heridas antes de quedar siniestradas y es posible repararlas. Si la TAP queda siniestrada, el usuario gana la desventaja Desconectado hasta que la repare. Todos los agentes y programas instalados en el equipo son destruidos si este queda siniestrado.
- **Efectos mentales:** Algunos tipos de malware afectan a los sentidos del usuario al manipular la información que entra y sale de la CPU y la interfaz entre hombre y máquina.

TABLA DE ALCANCE WIFI

ALCANCE	COSTE ADICIONAL
3 (6 m)	500 C\$
6 (12 m)	1.500 C\$
12 (24 m)	4.500 C\$
24 (48 m)	13.500 C\$
48 (96 m)	40.400 C\$

LISTA DE PROGRAMAS

Rasgos de un programa

Todos los programas del siguiente listado comparten una serie de entradas:

Nombre: El nombre con que se conoce el programa en la calle.

Requisitos: Si hace falta cumplir algún requisito especial para adquirir o usar el programa (además de la ventaja Hacker), se indicará en este lugar.

RMA: Tanto las TAP como las consolas piratas pueden almacenar una cantidad casi infinita de programas, ficheros de datos y otra información. Sin embargo, no pueden ejecutar todo lo que quieran a la vez. En función de su equipo, el personaje tiene una serie de ranuras de memoria activa que emplea para cargar programas. Se trata de una reserva de puntos y cada programa ocupa la cantidad de puntos de memoria indicados en esta entrada. Cualquier programa cargado en la memoria activa puede ejecutarse invirtiendo una acción (consulta **Activación de programas** en esta misma página). El personaje puede eliminar, cambiar o añadir los programas de esta reserva a un ritmo de una RMA/acción.

Habilidad: Aunque lo normal es usar Ordenadores para activar los programas, en ocasiones es necesario utilizar otra habilidad distinta. En ese caso, se indicará en este lugar.

Nivel: Todos los programas tienen un nivel que va entre uno y cinco. Este valor indica a cuánto asciende la penalización que debe aplicarse a las tiradas de Ordenadores para purgar el programa de un equipo o red.

Tipo: Dividimos todos los programas en dos grandes categorías: aplicaciones y malware.





Las aplicaciones son programas que ayudan de algún modo al hacker o le proporcionan capacidades especiales. El malware consiste en programas ofensivos, que también pueden funcionar como contramedidas antiintrusión.

Descripción: Aquí se describirán los efectos exactos del programa, junto con cualquier otra información que sea pertinente.



AUTODOC

Requisitos: Novato, Ordenadores ([programar](#)) d6.

Tipo: Aplicación.

Nivel: 1.

RMA: 1.

Habilidad: Reparar.

Descripción: Está diseñado para contrarrestar los efectos dañinos del malware sobre la TAP o consola pirata. Autodoc no elimina el daño físico que el personaje pueda haber sufrido como resultado de una infección de malware, pero sí puede reparar el daño que haya sufrido la CPU. Lanzar con éxito el programa cura una herida (dos con el aumento) que el equipo sufriese en la última hora.

AUTOESCÁNER

Requisitos: Novato, Ordenadores ([programar](#)) d6.

Tipo: Aplicación.

Nivel: 1.

RMA: 1.

Habilidad: Investigar.

Descripción: Acelera el proceso de minar datos. Una vez lanzado, reduce el tiempo que se tarda en realizar la operación en una ronda (con un mínimo de una ronda).

CORRUPTOKAN

Requisitos: Novato, Ordenadores ([programar](#)) d6.

Tipo: Malware.

Nivel: 1.

RMA: 2.

Habilidad: Ordenadores ([macros](#)).

Descripción: Es un programa diseñado para freír los circuitos de la tijereta de acceso al procesador. Una vez lanzado, causa 1d6+1

puntos de daño a la TAP cada turno hasta que el malware sea eliminado.

DELETEPRO

Requisitos: Novato, Ordenadores ([programar](#)) d6.

Tipo: Aplicación.

Nivel: 1.

RMA: 1.

Habilidad: Ordenadores ([macros](#)).

Descripción: Se trata de una herramienta para detectar la presencia de virus que identifica el malware e intenta eliminarlo del sistema. Mientras está activo, reduce el nivel de todos los programas que deseas borrar de tu sistema en uno (eliminando así un punto de penalización a Ordenadores cuando hagas una tirada para eliminar ese programa).

DINAMITERO

Requisitos: Novato, Ordenadores ([programar](#)) d6.

Tipo: Malware.

Nivel: 1.

RMA: 2.

Habilidad: Ordenadores ([macros](#)).

Descripción: Dinamitero aumenta la frecuencia de reloj de la CPU, generando temperaturas peligrosas directamente en el cerebro de la víctima. Una vez lanzado, el usuario sufrirá automáticamente 1d4+1 de daño cada turno hasta que el malware sea eliminado.

DIVINIDAD JUGUETONA

Requisitos: Heroico, Ordenadores ([programar](#)) d12.

Tipo: Puede ser aplicación o malware, en función de cómo se use.

Nivel: 4.

RMA: 2.

Habilidad: Ordenadores ([editar](#)).

Descripción: Este versátil programa es capaz de alterar la realidad aumentada a gusto del usuario. Al usarse como aplicación, el usuario puede determinar cómo se ve la realidad aumentada. También permite reconocer con mayor facilidad los elementos visuales del mundo digital, lo cual ya es una ventaja en sí misma. Aumenta el dado de Conocimientos



SUMARIO DE PROGRAMAS

NOMBRE	REQUISITOS	RMA	HABILIDAD	TIPO	NIVEL
Autodoc	N, Ordenadores (programar) d6	1	Reparar	A	1
Autoescáner	N, Ordenadores (programar) d6	1	Investigar	A	1
BorraPro	N, Ordenadores (programar) d6	1	Ord. (macros)	A	1
CorruptoKan	N, Ordenadores (programar) d6	2	Ord. (macros)	M	1
Dinamitero	N, Ordenadores (programar) d6	2	Ord. (macros)	M	1
Divinidad Juguetona	H, Ordenadores (programar) d12	2	Ord. (editar)	A/M	4
Editor de hiperobjetos	E, Ordenadores (programar) d8	2	Ord. (editar)	A	2
Máscara	V, Ordenadores (programar) d10	1	Interpretar (actuar)	A	3
MindFrag	V, Ordenadores (programar) d8	2	Ord. (macros)	M	3
Ola Infecciosa	E, Ordenadores (programar) d8	2	Ord. (macros)	M	2
Pestilencia	V, Ordenadores (programar) d8	2	Ord. (macros)	M	3
Picahielos	E, Ordenadores (programar) d8	2	Ord. (macros)	M	2
Rata Negra	E, Ordenadores (programar) d8	2	Ord. (macros)	M	2
Trazador	N, Ordenadores (programar) d8	1	Ord. (trazar)	A	1
Trazador Deluxe	V, Ordenadores (programar) d10	1	Ord. (trazar)	A	3
TrazadorPro	L, Ordenadores (programar) d12	1	Ord. (trazar)	A	5
Víbora	E, Ordenadores (programar) d12	1	Ord. (macros)	A	2

TABLA DE AGENTES

NIVEL	ATRIBUTOS	HABILIDADES	DUREZA	COSTE
1	Astucia d4	Notar d4, Ordenadores d4.	4	5.000 C\$
2	Astucia d6	Investigar d6, Notar d6, Ordenadores d6.	5	10.000 C\$
3	Astucia d8	Investigar d8, Notar d8, Ordenadores d8, Provocar d8.	6	20.000 C\$
4	Astucia d10, Espíritu d6	Idioma d10, Intimidar d6, Investigar d10, Notar d10, Ordenadores d10, Persuadir d6, Provocar d10. Dado salvaje.	7	40.000 C\$
5	Astucia d12, Espíritu d8	Humanidades d12, Idioma d12, Intimidar d8, Investigar d12, Notar d12, Ordenadores d12, Persuadir d8, Provocar d12. Dado salvaje.	8	80.000 C\$





Generales del personaje en un nivel (hasta un máximo de d12+1) y proporciona una bonificación de +1 a las tiradas de Notar basadas en la vista mientras el programa siga activo.

Como malware, el programa permite al personaje realizar cambios repentinos en la forma en que la víctima ve el mundo que la rodea. Tras lanzar con éxito el programa, la víctima debe superar una tirada de Espíritu para no quedar inmediatamente aturdida. El programa sigue afectando la TAP de la víctima durante la ronda siguiente, momento en que esta debe superar una tirada de Espíritu para no quedar distraída. Este estado durará hasta que la víctima logre eliminar el programa de su TAP o, si está usando un cable de conexión neural, de su consola pirata.



EDITOR DE HIPEROBJETOS

Requisitos: Experimentado, Ordenadores (programar) d8.

Tipo: Aplicación.

Nivel: 2.

RMA: 2.

Habilidad: Ordenadores (editar).

Descripción: Esta aplicación permite al usuario modificar con rapidez cualquier hiperobjeto presente en su PAN. Una vez activado, el personaje puede editar un hiperobjeto como acción gratuita en vez de acción estándar.

MÁSCARA

Requisitos: Veterano, Ordenadores (programar) d10.

Tipo: Aplicación.

Nivel: 3.

RMA: 1.

Habilidad: Interpretar (actuar).

Descripción: Esta aplicación es puramente cosmética, pero permite generar un velo digital en torno al rostro del usuario que le permite cambiar su apariencia facial hasta parecer otra persona como si estuviera usando una hipermáscara. Cuando los observadores tengan alguna razón para poner en duda el disfraz, podrán realizar como acción gratuita una tirada de Notar (-2). Todos los observadores desconectados de la RA automáticamente ven la verdadera apariencia del personaje.

MINDFRAG

Requisitos: Veterano, Ordenadores (programar) d8.

Tipo: Malware.

Nivel: 3.

RMA: 2.

Habilidad: Ordenadores (macros).

Descripción: Es una variante del programa Dinamitero y ataca el cerebro de la víctima. Una vez lanzado, el usuario sufrirá automáticamente 2d4+2 de daño cada turno hasta que el malware sea eliminado.

OLA INFECCIOSA

Requisitos: Experimentado, Ordenadores (programar) d8.

Tipo: Malware.

Nivel: 2.

RMA: 2.

Habilidad: Ordenadores (macros).

Descripción: Inunda la tijereta de acceso al procesador o la consola pirata con una inyección continua de paquetes de datos, provocando un colosal repunte de actividad en la CPU. Una vez lanzado, el equipo sufrirá automáticamente 1d6+1 de daño. A diferencia de otros programas, Ola Infectiosa es un programa de un solo uso. Para repetir los efectos, el personaje debe lanzar con éxito de nuevo el programa.

PESTILENCIA

Requisitos: Veterano, Ordenadores (programar) d8.

Tipo: Malware.

Nivel: 3.

RMA: 2.

Habilidad: Ordenadores (macros).

Descripción: Ataca la CPU del equipo afectado. Una vez lanzado, el equipo sufrirá automáticamente 2d4+2 de daño cada turno hasta que el malware sea eliminado.

PICAHIELOS

Requisitos: Experimentado, Ordenadores (programar) d8.

Tipo: Malware.

Nivel: 2.

RMA: 2.

Habilidad: Ordenadores (macros).

Descripción: Una vez lanzado, Picahielos proporciona una bonificación de +1 a las tiradas de Ordenadores para acceder a un sistema.

RATA NEGRA

Requisitos: Experimentado, Ordenadores (programar) d8.

Tipo: Malware.

Nivel: 2.

RMA: 2.

Habilidad: Ordenadores (macros).

Descripción: Se trata de un troyano de acceso remoto diseñado para proporcionar al hacker acceso directo a un sistema informático a través de una serie de puertas traseras que crea al lanzarse sobre el sistema objetivo. Mientras esté lanzado, las penalizaciones a Ordenadores para crear una puerta trasera se reducen en un punto.

TRAZADOR

Requisitos: Novato, Ordenadores (programar) d8.

Tipo: Aplicación.

Nivel: 2.

RMA: 1.

Habilidad: Ordenadores (trazar).

Descripción: Se trata de una aplicación diseñada para acelerar el proceso de trazar una posición. El programa reduce la cantidad de contadores de tarea en uno a la hora de trazar la posición de un SDI de nivel 1 y 2.

TRAZADOR DELUXE

Requisitos: Veterano, Ordenadores (programar) d10.

Tipo: Aplicación.

Nivel: 3.

RMA: 1.

Habilidad: Ordenadores (trazar).

Descripción: Similar a Trazador, pero reduce la cantidad de contadores de tarea en dos a la hora de trazar la posición de un SDI de nivel 1 y 2, o en uno (para SDI de nivel 3 y 4).

TRAZADOR PRO

Requisitos: Legendario, Ordenadores (programar) d12.

Tipo: Aplicación.

Nivel: 5.

RMA: 1.

Habilidad: Ordenadores (trazar).

Descripción: La versión definitiva de la serie Trazador. Permite trazar de forma automática la posición de SDI de nivel 1 y 2, y reduce la cantidad de contadores de tarea en dos (para SDI de nivel 3 y 4) o uno (para SDI de nivel 5).



VÍBORA

Requisitos: Experimentado, Ordenadores (programar) d12.

Tipo: Aplicación.

Nivel: 2.

RMA: 1.

Habilidad: Ordenadores (macros).

Descripción: Una vez activo, crea un firewall que protege de forma agresiva las partes elegidas de la red (los ficheros de datos, servicios asociados, etc.). Todo el que intente acceder a estas áreas del ordenador debe atravesar primero el firewall. El fallo provoca automáticamente un intento de expulsión forzosa contra el intruso.

AGENTES

Los agentes son asistentes digitales del personaje. Son capaces de detectar y repeler intrusiones indeseadas en su sistema o red. A menudo, son quienes se encargan de actuar como administradores, supervisando estructuras enteras y tratando con los problemas que puedan surgir. Pueden ayudar a los personajes realizando tiradas de apoyo a la hora de usar Ordenadores.

Mecánicamente, se trata a los agentes como si fueran aliados y tendrán sus propias personalidades. Consulta *Savage Worlds* para más información sobre los aliados y su manejo en el juego.

Nivel: Todos los agentes tienen un nivel que es equivalente a un rango de experiencia (nivel 1 es igual a Novato, nivel 2 es igual a Experimentado, etc.). El nivel de un agente determina también el SDI mínimo para poder instalarlo en el sistema. Así, un agente de nivel 3 no puede ser instalado en SDI de nivel 1 o 2.

Atributos: El nivel del agente determina sus atributos base.

Habilidades: Un agente obtiene un número de habilidades igual a la mitad de su atributo vinculado. Así, un agente con Astucia d6 tiene tres habilidades asociadas a Astucia, mientras que otro con Astucia d8 tendrá cuatro habilidades, etc. El valor base de estas habilidades es igual a su atributo asociado.

Dureza: Todos los agentes tienen un valor de Dureza, que utilizan para resistir los ataques de

malware, PAI, etc. Cuanto mayor sea el valor de Dureza del agente, mejor preparado está para derrotar al código malicioso. La Dureza base de un agente es igual a 2 más la mitad de su dado de Astucia.

Coste: Los agentes son un componente opcional del sistema y por tanto deben adquirirse por separado, a través de un Módulo asistente (consulta la página 89).

ATRIBUTOS Y HABILIDADES

En realidad, solo hay dos habilidades asociadas a Espíritu que tengan sentido para una IA: Intimidar y Persuadir. De acuerdo a estas reglas, al llegar a rango legendario (nivel 5), un agente gana Espíritu d8, lo cual debería darle dos habilidades más a d8, para un total de cuatro habilidades basadas en Espíritu. Compensamos la diferencia proporcionando al agente dado salvaje en sus tiradas.

ACCIONES DE UN AGENTE

Los agentes son capaces de realizar cualquier acción que un personaje humano. También pueden realizar tiradas de apoyo cuando los Personajes Jugadores empleen las reglas de redes de contactos y tareas dramáticas.

OTRAS HABILIDADES

Incluso hoy en día comenzamos a experimentar con tecnologías que sirven para automatizar la conducción de vehículos. Los coches que se conducen solos son ya una realidad. En el 2095 encontrarás por todo el mundo numerosos vehículos automatizados y sistemas de armas "inteligentes". En términos de juego, son agentes quienes se encargan de su operación. Si al DJ no le importa, un agente podría aprender habilidades como Conducir, Navegar, Pilotar o incluso Disparar.

Este tipo de conocimiento refleja una comprensión rudimentaria de las mecánicas necesarias para operar el vehículo o disparar el arma. Por ejemplo, un agente sería capaz de conducir un coche inteligente desde el punto A al punto B, pero jamás realizará el tipo de maniobras que consigue un especialista de cine con la ventaja As.



PELIGROS DEL SISTEMA SOLAR

"Jamás imaginé que conocería un lugar más peligroso que el sprawl del Chicago. Ami, qué equivocado estaba."

 El sistema solar puede ser un lugar mortífero. En este apartado encontrarás unos cuantos aspectos a tener en cuenta cuando dirijas aventuras que tengan lugar fuera del planeta.

DESCOMPRESIÓN RÁPIDA

Un entorno seguro es mucho más que tener temperaturas moderadas y aire que respirar. El vacío del espacio le puede hacer cosas horribles al cuerpo. Cuando los personajes se encuentren en una situación donde su suministro de aire sea consistente, pero la presión esté desapareciendo a mucha velocidad por la exposición al vacío (como un agujero en tu traje de vacío), tendrán una cantidad de rondas igual a su Vigor para normalizar la presión o sufrirán los efectos de una enfermedad debilitante (consulta **Enfermedad** en *Savage Worlds*). Si el personaje ya estaba exhausto por cualquier otra causa, se considerará una enfermedad letal.

GRAVEDAD

Aunque han pasado ya varias décadas desde que la humanidad empezó a colonizar el sistema solar, sigue estando adaptada a la vida en la Tierra, en especial en todo lo relacionado con la gravedad. Muchas estaciones orbitales simulan la gravedad terrestre mediante rotación centrífuga, pero ningún cuerpo espacial del sistema solar tiene una gravedad equiparable a la de la Tierra. Las naves espaciales también sufren un impulso prácticamente constante, lo cual genera fuerzas gravitatorias muy altas. Tampoco debemos olvidarnos la casi total inexistencia de gravedad en el espacio vacío que hay entre los mundos.

Debido a esto, todas las localizaciones ajenas al planeta madre de la humanidad deberían clasificarse dentro de una de las cuatro categorías siguientes: G-alta, G-terrestre, G-baja, G-cero. En las colonias, lo más habitual es G-terrestre o G-baja. Las condiciones de G-alta solo suelen producirse en naves espaciales bajo impulso muy fuerte, como al viajar grandes distancias

entre planetas o situaciones de combate. G-cero se da en el vacío del espacio o cuando la nave no está sujeta a aceleración. La **Tabla gravitacional** (página 98) describe los distintos efectos de cada categoría.

Las distintas categorías tienen efectos diferentes según la actividad. Dentro de "actividad física" van todas aquellas tareas que dependan de la coordinación y movilidad del personaje. En general, se trata de tiradas de Agilidad, Fuerza y habilidades vinculadas a estos atributos. La gravedad superior o inferior a la terrestre tiene efectos adversos sobre la coordinación y es muy fácil quedarse corto o sobrepasarse al intentar contrarrestarlos, lo cual produce un aumento de fallos críticos. La gravedad cero es muy desorientadora y, si no tiene mucho cuidado, el personaje empezará a girar y flotar de forma descontrolada. Esto no solo causa penalizaciones a las tiradas, sino que puede dejarlo aturdido. Las pifias en este tipo de tiradas pueden suponer la pérdida de herramientas, salir despedido de la posición, etc. La gravedad también altera el Paso y el valor de Fuerza de los personajes, así como el alcance de las armas.

MOVIMIENTO EN GRAVEDAD CERO

El personaje puede impulsarse desde una superficie estable para avanzar seis pasos en cualquier dirección. Continuará moviéndose en esa dirección seis pasos por ronda hasta llegar a otra superficie estable o que pueda agarrarse a un objeto seguro por el camino. Si desea impulsarse desde una superficie no estable, es necesario superar una tirada de Agilidad y el fallo supone salir disparado en una dirección aleatoria.

Botas magnéticas: Todos los trajes espaciales llevan botas magnéticas, que pueden activarse o desactivarse como acción gratuita. El personaje puede moverse así por superficies metálicas como si fuese terreno difícil, pero no correr. Incluso si la nave no tiene energía. Las botas magnéticas son una necesidad imperiosa en toda operación de rescate y salvamento que tenga lugar en el espacio.

Cuerdas y ataduras: Se trata de soluciones de baja tecnología frente a un entorno de alta tecnología. Dicho de otro modo, correas de polímero que se conectan a diversos puntos formando una ruta. Los personajes pueden moverse flotando a la mitad de su Paso y



TABLA GRAVITACIONAL

CATEG.	PASO	ACTIVIDAD FÍSICA	ALCANCES	FUERZA Y ASOCIADAS
Alta	-2	1 en dado de rasgo o salvaje es pifia.	Mitad	-1 nivel
Terrestre	Normal	Normal.	Normal	Normal
Baja	+2	1 en dado de rasgo o salvaje es pifia.	Doble	+1 nivel
Cero	Especial	1 en dado de rasgo o salvaje es aturdido; el fallo provoca -2 a siguiente acción.	Triple	+2 niveles

también realizar una tirada de Atletismo para "correr". Si se rompe una parte de la cuerda, el tripulante solo puede moverse de este modo en la dirección hacia donde siga atada. En cuanto pierda el contacto con la cuerda, quedará inmóvil, flotando en su posición, a no ser que encuentre otro modo de generar impulso.

RADIACIÓN

El campo magnético de la Tierra protege a quienes viven en ella de la potente radiación ambiental del espacio. La Tierra es uno de los pocos cuerpos terrestres del sistema solar que cuenta con un campo magnético, pero muchas colonias cuentan con medios artificiales para protegerse de ella. Sin embargo, es más difícil proteger contra la radiación a las naves espaciales, debido a su tamaño y la necesidad de moverse. Otras colonias no cuentan con los recursos necesarios para protegerse frente a la radiación correctamente (o se dañan sus mecanismos). El resultado final es que es mucho más probable que un cero sufra niveles significativos de envenenamiento por radiación que un habitante del planeta Tierra.

Una vez cada seis meses (si el personaje pasó al menos diez días en una nave espacial o colonia mal protegida durante el periodo), el jugador debe tirar 1d20 y consultar la **Tabla de exposición a la radiación** (página 99). En caso de haber pasado veinte días en una nave espacial o colonia mal protegida, aplica una penalización de -4 a esta tirada.

SUMINISTRO DE AIRE

Los ceros siempre deben estar muy atentos al suministro de aire en todo momento. La esperanza de vida media sin un suministro estable de oxígeno respirables es de dos minutos. En

terminos de juego, cuando el suministro de aire del personaje caiga por debajo del 20 %, será necesario superar tiradas de Vigor para evitar la fatiga. El proceso debería repetirse cada minuto hasta que el suministro se reduzca al 10 %. En ese momento, el personaje tendrá un número de rondas igual a su dado de Vigor antes de quedar incapacitado. El personaje morirá poco después de que la reserva de aire se agote. Se puede revivir si ha pasado poco tiempo sin nada de aire y se traslada al personaje a un entorno rico en oxígeno donde pueda estabilizarse. Aun así, la experiencia supone quedar fatigado durante 2d6 días, mientras el cuerpo se recupera.

VIAJES

Todo lo que hay en el sistema solar está en constante movimiento. La Tierra gira sobre su eje a la vez que orbita en torno al Sol. A la vez, todos los diferentes planetas y lunas hacen lo propio. En vez de determinar de una forma compleja de contabilizar las posiciones relativas y en constante cambio entre los distintos cuerpos del sistema solar, usamos la **Tabla de viajes interplanetarios** (página 100), que tiene medias de distancia entre las distintas zonas colonizadas en mayo del 2095, para determinar una cantidad de semanas que es el tiempo que lleva viajar entre ellas.

Trazar el curso durante una distancia corta es una tarea muy sencilla para el ordenador de la nave, de tal modo que no es necesario hacer ninguna tirada. Sin embargo, trazar una ruta entre los distintos planetas, en constante movimiento, es una tarea dramática ardua (consulta el manual básico de *Savage Worlds*). El navegar emplea la habilidad Ciencias y cuenta con la ayuda del agente de navegación de la nave (y, a veces, de un ayudante). El éxito permite trazar



TABLA DE EXPOSICIÓN A LA RADIACIÓN

1D20 EFECTOS

Cáncer: El personaje desarrolla tumores cancerosos. Esto reduce su atributo más alto en un nivel de dado. Es posible tratar el problema en instalaciones médicas avanzadas y reparar el daño o extraer los tumores, con un coste de 2.000 C\$ por nivel de dado restaurado.

Envenenamiento radiactivo: El héroe sufre un caso grave de envenenamiento por radiación, desarrollando problemas respiratorios y digestivos. Sufre un nivel de fatiga por radiación durante 2d6 días o hasta que sea tratado con medicamentos apropiados.

Daños en los implantes: Una de las mejoras del personaje (probablemente su TAP o cualquier otro implante cibertech) queda dañado. Determina al azar cuál. Deja de funcionar hasta que pueda arreglarlo (Reparar con -2). Si el personaje no tiene cibertech funcional, repite la tirada.

Mutación: El héroe sufre una mutación física. Tira 1d8 para determinar los efectos. Con un resultado impar, la mutación es además inquietante y supone una penalización de -1 a sus tiradas de Persuadir.

1-2 *Cambios melanínicos:* El color o la textura de la piel del personaje cambia, formando manchas grandes.

3-4 *Metamorfosis ocular:* Cambia el color o la forma de los ojos.

5-6 *Ajustes de queratina:* Cambios en el color, textura o lugares donde crece el cabello.

7-8 *Variaciones tonales:* Los daños en las cuerdas vocales provocan un segundo todo vocal, superpuesto con el normal.

10-20 **Sin efectos:** El personaje no ha sufrido efectos significativos por la exposición.

un curso libre de obstrucciones y que la nave llegue a su destino sin problemas. El fallo supone que la nave debe reducir su velocidad para evitar alguna obstrucción (como un cometa o asteroide), aumentando el tiempo que tarda en llegar o desviándose del punto deseado en 1d6 UA (unidades astronómicas).

A veces, la nave querrá desaparecer del radar para que las autoridades solares se olviden de ella. Los contrabandistas, los Merodeadores, los Dueños del Vacío y muchos introvertidos prefieren dar un desvío o abandonar las rutas espaciales designadas por la ONU. Este tipo de prácticas suponen aplicar una penalización de -2 a la tarea dramática, pues exigen abandonar o reingresar después en las rutas espaciales sin llamar la atención de los controladores.

En general, las naves espaciales viajan a una aceleración constante de 1 G, creando así gravedad artificial por impulso en su interior

equivalente a la de la Tierra. Generar esta aceleración constante consume cantidades ingentes de combustible, de tal modo que la mayoría de las naves interplanetarias solo tienen una autonomía real de diez semanas.

Viajar distancias más cortas, como dentro del sector de una colonia específica o entre colonias del mismo cúmulo, es mucho más rápido. El desplazamiento entre dos localizaciones del mismo sector solo lleva 2d4 horas (dos hábitats cercanos). Viajar entre dos localizaciones del mismo cúmulo son 2d8 horas (como de la Tierra a la Luna). Las naves rara vez emplean una aceleración plena en los viajes tan cortos, de tal modo que los pasajeros a bordo están en una situación de G-baja. El desplazamiento dentro del sector consume una cantidad de combustible insignificante. Desplazarse a otro punto del cúmulo, sin importar el tiempo que lleve, consume un cuarto de día de autonomía en combustible.





TABLA DE VIAJES INTERPLANETARIOS*

	Venus	Tierra**	Marte	Cinturón	Júpiter	Saturno	Urano	Neptuno
Venus	-	3	4	5	6	9	12	15
Tierra**	3	-	4	5	6	9	12	16
Marte	4	4	-	3	7	8	12	16
Cinturón	5	5	3	-	8	8	12	16
Júpiter	6	6	7	8	-	11	13	16
Saturno	9	9	8	8	11	-	13	16
Urano	12	12	12	12	13	13	-	2
Neptuno	15	16	16	16	16	16	2	-

(*) El tiempo de distancia entre planetas se mide en semanas.

(**) Incluye la Luna y sus colonias.

SONDAS COMO ALIADOS

as sondas son herramientas útiles y masotas muy extendidas, que desempeñan una enorme cantidad de tareas en la sociedad del 2095, desde cámaras de grabación móvil a transportar mercancías, pasando por limpieza de rutina o cualquier otra faena que implique una capacidad limitada de tomar decisiones. Muchos equipos de seguridad emplean varias sondas de forma simultánea como parte de sus operaciones diarias. Como es natural, quienes viven en los márgenes de la sociedad también se aprovechan de su utilidad. No solo estas pequeñas IA proporcionan conocimientos útiles, sino que también podrían ser los únicos amigos que jamás te traicionen.

MECÁNICAS BÁSICAS DE CONTROL

Todo personaje que haya adquirido una o más sondas como aliados, se considerará su controlador. Excepto que se indique lo contrario en una regla, se las trata como otro Extra aliado más.

ENJAMBRES DE SONDAS

Puedes tener activa más de una sonda a la vez. En ese caso, se denomina al grupo de sondas activas un "enjambre". Sin embargo, solo puedes tener una única sonda bajo control

directo a la vez y tampoco puedes controlar directamente más de una sonda en la misma ronda. El resto de las sondas funcionarán de acuerdo a su programación autónoma.

MODALIDADES DE CONTROL

Las sondas pueden operar de acuerdo a dos modalidades de control: directa o autónoma. En modalidad directa, el controlador de la sonda la maneja de forma activa y usa sus propias acciones para operarla, obteniendo así diversos beneficios. En la modalidad autónoma, esta actúa en base a la programación de la sofisticada IA y su aprendizaje automático innato. Cambiar la modalidad de control es una acción gratuita y solo se puede controlar directamente una única sonda a la vez y por turno.

Control directo

La sonda actúa durante el turno del controlador y usa sus propias habilidades y ventajas. El controlador emplea una acción para dirigir la sonda, proporcionándole la capacidad de mover y realizar sus propias acciones (la penalización por múltiples acciones de la sonda y del controlador es individual de cada uno). La programación de la sonda actúa como una acción de apoyo gratuita en cada tirada del controlador, pero solo si la sonda posee esa habilidad por su cuenta.



El control directo distrae con facilidad, de tal modo que el controlador debe aplicar una penalización de -2 a sus tiradas de Notar que reflejen sus sentidos (pero no los sentidos de la sonda).

También es más difícil piratear una sonda mientras se encuentra bajo control directo, de tal modo que hay que aplicar una penalización de -2 a todos los intentos.

Control autónomo

En esta modalidad, la sonda actúa en base a su IA y personalidad. La sonda toma sus propias decisiones y ejecuta las acciones que considere mejor. Emplea las habilidades programadas para ello. Se sigue considerando un Extra aliado y, por tanto, está bajo el control del jugador que interpreta a su controlador, teniendo en cuenta las manías individuales de cada sonda.

PERSONALIDAD

A menudo las IA autónomas de las sondas desarrollan sus propias manías o lo que podríamos denominar "personalidades". Es habitual que los pilotos y operadores antropomorficen sus sondas, poniéndoles un nombre propio y atribuyéndoles diversos rasgos de personalidad en función a las distintas manías que genera su programación y aprendizaje automático.

En realidad, las sondas no son IA auténticas ni seres artificiales plenos, pues estas personalidades son solo simuladas. Pese a todo, muchos operadores insisten en que eso no es verdad y las tratan como si lo fueran.

ADQUISICIÓN DE MANÍAS

Con el tiempo, todas las sondas desarrollan manías. A menudo, son producto del uso continuado, cambios de programación y modificaciones sobre el diseño de serie del modelo. Cada vez que el controlador avanza al siguiente rango de experiencia, cada una de sus sondas aliadas desarrolla una manía. La única forma de evitarlo es un reinicio completo del sistema operativo y un diagnóstico de sistemas en profundidad (superar una tirada de Electrónica con un -1 por cada manía que ya tenga la sonda). El proceso lleva tres horas por sonda. El éxito permite eliminar la manía. La sonda no puede desarrollar la misma manía más de una

TABLA DE MANÍAS PARA SONDAS

ID12	MANÍA
1	Temperamental
2	Analítica
3	Peleona
4	Perezosa
5	Vanidosa
6	Acaparadora
7	Cobardica
8	Cascarrabias
9	Paranoide
10	Leal
11	Insegura
12	Amigable

vez, así que repite cualquier resultado que salga duplicado en la tabla.

Acaparadora: Esta manía parece más extendida entre las sondas con capacidad de manipulación y algún tipo de compartimento. La sonda quiere cosas y las quiere en grandes cantidades. Puede colecciónar prácticamente cualquier cosa, desde casquillos de bala o barras luminosas a flores prensadas. Cuando la sonda reciba una carta de acción de tréboles, empleará una acción en hacerse con algo que amplíe su colección. Si el controlador intenta dañar un objeto que la atraiga o quitarle su colección, la sonda quedará fatigada por el estrés. La única forma de eliminar esta fatiga es recuperar su colección y estudiarla embelesada durante ocho horas.

Amigable: Le cae bien la gente, hablar con ella y conocer a nuevas personas. No le gusta atacar a personas (y tampoco a animales), prefiriendo ganarse su amistad. Estas sondas ganan una bonificación de +1 a sus tiradas de apoyo, pero sufren una penalización de -1 a sus ataques excepto cuando sea en defensa propia muy clara o para defender a su controlador (si el oponente no está atacando a la sonda o su controlador en esa ronda, aplica la penalización).





Analítica: Algunas sondas parecen atascarse en una sucesión de protocolos en conflicto y árboles de toma de decisiones. Las sondas analíticas tardan en actuar, pero suelen superar las expectativas de sus controladores si se les da el tiempo necesario. La sonda siempre entrará en espera al recibir una carta de acción (individual o conjunta para todo un grupo) y retiene su acción hasta que se hayan resuelto todas las demás cartas de acción de la ronda. En ese momento, sale de espera y actúa. Lo bueno es que una sonda analítica puede repetir gratuitamente una de sus tiradas durante ese turno.

Cascarrabias: No le cae bien ni le gusta nadie, ni siquiera su controlador. Realiza las tareas con el mínimo entusiasmo posible y frecuentes quejas. Sufre una penalización de -1 a Interpretar y Persuadir, incluso si está bajo control directo.

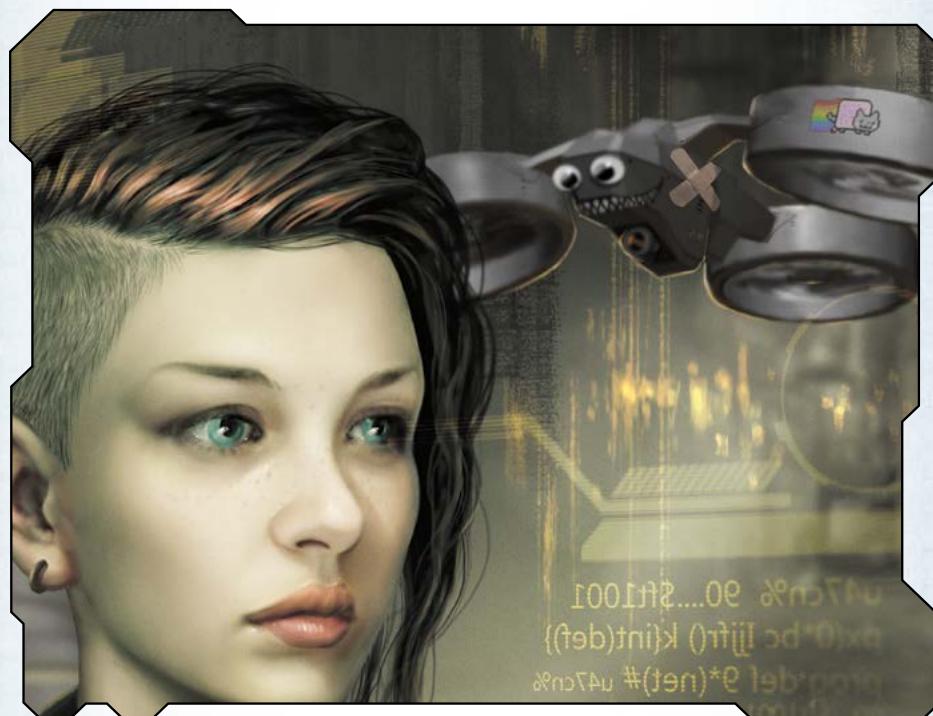
Cobardica: A la sonda no le gusta correr riesgos y en combate a menudo pierde mucho tiempo quedándose tras coberturas o dando largos rodeos "para flanquear" al enemigo.

También sufre una penalización de -1 a sus tiradas para resistirse a Intimidar.

Insegura: La sonda no está segura de sus propias capacidades a la hora de realizar tareas o de si es un peligro. Se mantiene atrás, intenta evitar tareas críticas y sufre una penalización de -1 a la hora de resistirse a cualquier truco que cuestione sus capacidades y valía.

Leal: Todo el mundo afirma querer una sonda leal, pero a veces obtiene más de lo que pide. Esta sonda venera a su controlador, hasta el punto de repetir una y otra vez sus virtudes y éxitos. La sonda gana una bonificación de +1 a las tiradas de apoyo para ayudar a su controlador, pero también presume de los planes de su controlador, pasados méritos y secretos. Esto supone la filtración de información clave como si la sonda tuviese la desventaja Bocazas.

Paranoide: El mundo es un lugar peligroso, tanto para la sonda como para su controlador. Es necesario cifrar bien todas las comunicaciones, verificaciones múltiples de identidad y cualquier cosa excepto la propia sonda o su



ZEEKS

controlador (incluyendo otras sondas o aliados) puede ser un punto débil en la seguridad o incluso un traidor. Las sondas paranoides necesitan comprobar dos veces cada protocolo de seguridad, lo cual supone una penalización de -2 a sus tiradas de apoyo y una penalización de -1 a todos los intentos de piratearlas.

Peleona: La sonda es propensa al conflicto. Siempre discute las órdenes, es agresiva y se lanza con facilidad al combate. Esta sonda puede descartar su carta de acción y robar otra una vez por turno si quiere, pero deberá quedarse la nueva carta incluso si es peor.

Perezosa: A la sonda no le gusta abandonar su estación de recarga. Pone el esfuerzo mínimo en las tareas encomendadas, evita las tareas si puede y prefiere quedarse quieta "conservando batería" tanto como le sea posible. Su gandulería reduce su Paso en uno y el dado de carrera en un nivel.

Temperamental: Jamás sabes lo que te espera ese día cada vez que activas una sonda temperamental. Siempre que la sonda saque una pifia en una tirada de rasgo, la sonda gana temporalmente otra de las manías de la tabla, repitiendo cualquier resultado que ya tenga.

Vanidosa: La sonda tiene una opinión de sí misma muy alta. Expone en voz alta todo el rato sus capacidades, exige mantenimiento extra y busca demostrar que es mejor que el resto de sondas. Esto le permite repetir gratuitamente una vez cada tirada opuesta que realice contra otra sonda o las tiradas de ataque contra otras sondas. Sin embargo, si la sonda no se siente valorada como debe, por ejemplo, porque el controlador "aprecia" otra sonda diferente u otra sonda aliada actúa mejor que ella, sufrirá una penalización de -1 a todas sus tiradas de rasgo durante las siguientes 24 horas.

 En *Interface Zero 3.0* no añadimos reglas especiales a las indicaciones que vienen ya en *Savage Worlds*, de tal modo que interpretar un zeek es el mismo proceso que con cualquier otro personaje arcano. Usas puntos de poder, la descripción de los poderes que vienen en el manual básico, etc. Del mismo modo, adquieres poderes de acuerdo a las reglas normales para TA (Psiónica). De lo único que vamos a hablar en este apartado es sobre los poderes en sí y quién puede (o no) ser un zeek.

PODERES

La mayoría se pueden usar tal y como vienen en el manual de la edición Aventura, aunque sí es cierto que varios poderes no son apropiados para la ambientación. Todos los que asumen la existencia de algún factor sobrenatural (como *adivinación*, *destierro*, *invocación de aliados* o *zombi*) no casan con el tono de la ambientación. Por su parte, *resurrección* y *marioneta* no solo tampoco casan con el tono que buscamos, sino que también son demasiado poderosos.

RAZAS

Todas las razas del capítulo de creación excepto los androides, bioroides y ciborgs pueden ser zeeks. Los androides y bioroides no tienen auténticos cerebros de carne y hueso, de tal modo que no pueden generar poderes mentales. Los ciborgs sí que conservan sus cerebros originales, pero creemos que añadirles poderes mentales puede descompensar las partidas. Dicho eso, si no te importa, podrías dejar que un ciborg desarrolle este tipo de poderes. No es algo que vaya a suceder en nuestras aventuras oficiales, pero oye, es vuestra campaña después de todo.

ZEEKS





• A power fail occurs
• Incorrect cable polarity
• Operators manual for correct
• accepted methods.
• Power supply must be

高電壓
危險

MEAN
TECHNOLOGY

MEAN
TECHNOLOGY



CATÁLOGO MALMART



Se pueden comprar millones de cosas..., ¡y en el catálogo Malmart del 2095 las tenemos todas! ¡Buscas uno de los nuevos implantes cromados o el último modelo de termogafas? ¡Quieres unos cuantos cartuchos para esa escopeta tan chula que acabas de añadir al carrito? No problem, my friend! Consulta la sección de complementos que hay bajo la imagen de la escopeta y allí encontrarás lo que necesitas. Por cierto, soy Charlenne, la IA del servicio de atención al cliente personalizado de Malmart. Responderé de inmediato a cualquier pregunta que puedas tener.

Deseo ayudarte en todo lo que pueda porque, como Malmart, mi deber es asegurarme de que encuentres todo lo que necesites para la operación contra Kenta Cyber Dynamics de mañana por la noche... ¿Qué? ¿Qué cómo sé yo eso? Lo siento, no tengo respuesta a esa pregunta.

Antes de finalizar el proceso de compra en línea, ¿puedo aconsejarte que añadas unos burritos congelados a tu pedido? ¡No? ¡Gracias por comprar en Malmart y que tengas un buen día!

—Malbot 3701

El capítulo siguiente te proporcionará todo lo que necesitas para equipar a los personajes y que puedan realizar su siguiente misión. Tienes una amplia gama de equipo que va desde el material de supervivencia básica hasta los explosivos, armas de fuego, vehículos, sondas y golemmech.

EQUIPO Y DINERO INICIAL

Durante la creación del personaje, elegís un tema de campaña y un trasfondo. Ambos te proporcionan unas cuantas piezas de equipo básico y una cantidad de criptodólares para equiparte (5.000 en los tres ejemplos de este libro). La desventaja Giri y los puntos de desventaja invertidos en equipo adicional, de acuerdo a las reglas estándar de *Savage Worlds*, pueden proporcionarte unos criptos extras. A

parte de eso, también cuentas con unos recursos básicos, similares a lo que mucha otra gente tiene en el 2095.

• **Un modo de transporte:** Podría tratarse de un coche, una furgoneta, una moto, un patinete o incluso un pase de autobús o del servicio de coches VIAJA CONMIGO™. El nivel de calidad de tu transporte depende de tu trasfondo y, aunque en menor grado, vuestro tema de campaña. En general, a los polis de sector no les pagan lo suficiente para tener un deportivo de última generación; tendrán que conformarse con el transporte público o, como mucho, un utilitario. Todo ciberpunki digno de ese nombre preferiría caerse muerto a que lo vean viajando en el metro o a bordo de chatarra con ruedas: es una forma muy rápida de perder crédito callejero. Los biocazadores compran vehículos capaces de aguantar mucho castigo y, sobre todo, con gran capacidad de carga. Nunca saben con qué tipo de biohorror se enfrentarán esta semana, así que hay que estar preparado para transportar al bicho (o unos cadáveres; a veces también hay que limpiar la calle de sus víctimas). Si te mola el concepto de piloto de sondas, siempre podrías tener un vehículo-sonda. Cuando tu trasfondo te proporcione ya un modo de transporte o vehículo, emplea eso en vez de estas indicaciones.

• **Un hogar:** Todo el mundo vive en algún sitio y tu personaje no es diferente. Como tu transporte, depende en gran medida de tu trasfondo y tema de campaña. ¡Y no nos olvidemos las reglas de estilos de vida (página 71). En el 2095, el alquiler de apartamentos está por las nubes y es altamente improbable que seas dueño del lugar donde resides a no ser que se encuentre en un barrio muy, muy malo de la ciudad. Y recuerda mon ami, ya no existe la clase media; o estás forrado y vives en un maravilloso bloque de lujo o mansión, o te tienes que conformar como nosotros y alquilar un apartamento diminuto, cochambroso y lleno de cucarachas tóxicas construido hace casi un siglo.

- **Una TAP:** A no ser que tengas la desventaja Desconectado, claro. Salvo que su trasfondo diga otra cosa, asume que todos los Personajes Jugadores comienzan el juego con una TAP equipada con un SDI de nivel 2.

Al igual que en la versión española del manual básico de *Savage Worlds*, los pesos a lo largo de este capítulo están en kilos y no libras. Tenlo en cuenta si usas algún suplemento que aún no haya sido traducido. La equivalencia (para adquirir equipo del manual básico) es sencilla: 1 criptodólar (C\$) tiene el mismo poder adquisitivo que un crédito de *Savage Worlds*.

EL MERCADO NEGRO

 En el sprawl no eres nadie sin tu equipo. En cualquier noche podrías necesitar equipo de vigilancia, botiquín médico, equipo de escalada, herramientas de asaltapisos, cuchillo, espada, pistola, rifle de asalto, unas granadas, lanzacohetes, blindaje corporal y munición. Montones de munición. Así pues, ¿de dónde sacamos todos esos juguetitos tan chulos? ¿Podemos visitar la casa de empeños de la esquina y comprar lo que queramos? ¿Lo encargamos en una tienda virtual de la Red Global de Datos?

En función de la mesa de juego, algunos DJ prefieren obviar los problemas relacionados con la adquisición de equipo y dejar que sus jugadores compren lo que quieran del catálogo Malmart. A otros no les gusta la idea de hacerse de forma tan sencilla con un golemmech y que su grupo las monte pardas en las avenidas principales de Spokane o Boston. Estos últimos son quienes más aprovecharán estas reglas.

Cuando el grupo quiere comprar equipo que no esté disponible en las baldas de la gran superficie local o el outlet virtual de Ravenlocke Securities, deberá primero contactar con el mercado negro: tratantes especializados en mercancías ilegales o difíciles de encontrar. Hay de todo, desde bioroides de pintas turbias ofreciendo las mercancías de su furgoneta en un callejón oscuro hasta el híbrido cuervo, vestido como si se fuese a casar ese mismo día, que te invitará a pasar a su ático, un quincuagésimo cuarto piso del barrio caro. Da igual cómo se presenten, pueden conseguirte lo que necesitas..., pero no es barato.

DISPONIBILIDAD

En IZ3 no hemos creado una lista específica de disponibilidad porque creemos que, con la salvedad del equipo cotidiano y los estilos de vida, la disponibilidad exacta de cada instrumento o arma debe quedar en manos del DJ. Puede parecer un coñazo tener que estar todo el rato a ver si encuentras un arma o munición (y lo fácil que es encontrarlo), pero en realidad, es bastante simple si tienes en cuenta los siguientes factores en cada caso.

El tipo de campaña: Algunos DJ no están interesados en este tema y no pasa absolutamente nada por ello. Si crees que tu mesa de juego se puede aburrir o no le va todo el asunto de tener que encontrar equipo, no lo hágais. Simplemente, ahí tienen el catálogo. Que compren lo que quieran. Por ejemplo, quizás tengan ya un arreglador que les pueda conseguir todo lo que quieran a ese precio o un benefactor que les suministre lo que cree que pueden necesitar. Por ejemplo, en el tema de campaña Proteger y servir, es muy lógico que el grupo no compre equipo, sino que lo reciba de sus superiores. En una campaña así, las reglas del mercado negro pueden estropear la sensación, consumiendo muchos de los recursos de los personajes y evitando que adquieran el equipo que puedan necesitar.

Localización, localización y localización: El lugar en donde te encuentres puede afectar una barbaridad su disponibilidad. No es lo mismo buscar un 240C Renegado™ en el bazar del atolón Princesa que en las baldas de los supermercados de las grandes ciudades de los EURA. De hecho, en algunas ciudad podrías tener problemas incluso para encontrar su munición. Por otra parte, es probable que en los sitios donde puedes adquirir ese 240C Renegado™ con facilidad, el problema estribe en conseguir otras necesidades básicas, como el agua potable o la comida.

El objeto: En efecto, también hay que considerar el objeto en sí y su potencial impacto sobre la aventura y campaña. Más adelante encontrarás una serie de líneas maestras según las distintas categorías. Por ejemplo, conseguir una segunda 007 Susurro™ no afectará tanto al juego como un lanzacohetes SR 2021 Armagedón™. Ciertas piezas de equipo pueden desequilibrar la campaña y, por tanto,





el grupo debería sudar mares e invertir un montón de recursos para poder adquirirlas (si es que lo consiguen).

La demanda del mercado: A veces, el objeto se agota. Podrían haberse quedado sin existencias debido a un repunte en las ventas. O que el último envío fuese robado o confiscado en un control sorpresa. El asunto es que, simplemente tener los criptodólares necesarios no significa que lo puedas adquirir de forma automática. El DJ siempre debería valorar las circunstancias a la hora de juzgar si algo está o no disponible.

CATEGORÍAS DE DISPONIBILIDAD

Existen tres niveles de disponibilidad:

- **Legal:** Como indica el nombre de la categoría, puedes acudir al Malmart más cercano y comprarlo sin más, al precio que te indica. No hay necesidad de invertir recursos o tiempo para adquirirlo. Puedes encargarlo de forma digital a través de la Red Global de Datos o presentarte físicamente en la tienda y comprarlo. *No hay ajustes al precio.*
- **Restringido:** Es ilegal vender y poseer objetos de este tipo, aunque si sabes donde buscar, tampoco es increíblemente difícil conseguirlos. Hay tratantes que se ganan la vida así y puedes encontrarlos en la ciudad o en ciertos lugares de la Red de Datos Global. Si bien no cuesta horrible encontrar a estos tipos, sí que te va a costar unos criptos extras adquirir material restringido. Del mismo modo, si las autoridades te encuentran con este tipo de objetos, podrías tener problemas, incluyendo el arresto y la posterior multa o un tiempo corto entre rejas. *Lleva el doble de tiempo y dinero normal adquirir estos objetos.*
- **Prohibido:** Este tipo de objetos se consideran un peligro para la sociedad. Es muy difícil, prácticamente imposible, encontrarlos e incluso así, costarán una suma considerable. Todo personaje detenido con equipo prohibido será arrestado de inmediato (probablemente de forma violenta) y encarcelado durante un tiempo considerable. *Cuesta cuatro veces lo normal (o más) en tiempo y dinero.*

EJEMPLOS POR CATEGORÍAS

El **equipo básico de comunicaciones** debería poderse adquirir de forma casi universal, a no ser que el grupo se encuentre en un sitio aislado o donde cueste encontrar prácticamente todo. Por ejemplo, tanto en las ruinas de Detroit como las regiones áridas del desierto norteamericano, encontrar unos prismáticos es todo un desafío. Sin embargo, en otras circunstancias solo tienes que pasarte por el super y los encontrarás sin problemas.

En general, los **explosivos** son siempre equipo prohibido si eres un civil, aunque hay algunas excepciones inusuales. Ciertas empresas, como las relacionadas con la minería o demoliciones, pueden solicitar una licencia para adquirir y poseer explosivos. Si no, solo el personal militar y ciertos empleados de las compañías de seguridad privada o el gobierno pueden adquirir y poseer explosivos de forma legal.

La mayoría del **equipo médico y tratamientos** es legal. En ciertas ciudades, sin embargo, la posesión de inhaladores de estimulantes está restringida. Los parches de triaje y estabilizadores de trauma pueden ser difíciles de conseguir, pero eso no quiere decir que sean ilegales ni nada parecido.

El **equipo de vigilancia** suele ser legal en casi todas las ciudades, pero encontrar herramientas especializadas, como un sensor ultrasónico o troyanos de acceso remoto, no es nada fácil. Los maletines de herramientas son legales y fáciles de adquirir al igual que el equipo de mejora visual.

En ciertos lugares, en especial las partes más civilizadas de las grandes ciudades, la mayoría de **blindajes** son restringidos o prohibidos, de tal modo que el usuario debe ser miembro de una compañía de seguridad o tener las licencias necesarias para emplearlo. Por otra parte, en los barrios menos civilizados y las regiones más peligrosas del globo, a veces ves a pandilleros equipados con blindajes militares. En casi todas las ciudades, las mudas Urban Punk, las gamas Sala de Juntas™ o Guardián™, el guardapolvos Forajido™ y el chaleco pesado de Black Knight Industries son prendas restringidas, mientras que el resto de blindajes están prohibidos. Ten en cuenta también que algunas de estas prendas se diseñan para llevar debajo de la ropa

normal. No es probable que las autoridades vayan registrando por ahí a la gente en busca de blindajes que no sean obvios, a no ser que la situación exija ya un registro del personaje.

Las **mejoras** biotech, quimitech y cibertech son tópicos del género ciberpunk, de tal modo que algunos DJ consideran que iría en contra de las expectativas de juego poner cortapisas a los jugadores cuando intenten cromarse con los últimos avances. Desde su punto de vista, el coste en Tensión por haber adquirido esa mejora de Better-U o los efectos secundarios del último producto de Emperor Pharm ya son suficiente.

Las diversas categorías de **armas** son quienes más problemas plantean. Que un personaje busque una pistola no suele plantear el mismo impacto sobre la campaña que otro que quiera una minigun. En la mayoría de ciudades "civilizadas", las armas son equipo restringido o prohibido y, el armamento militar, como la munición especial o las armas con fuego automático, siempre son equipo prohibido. Ciertos accesorios para armas, como los punteros láser, miras telescopicas o el

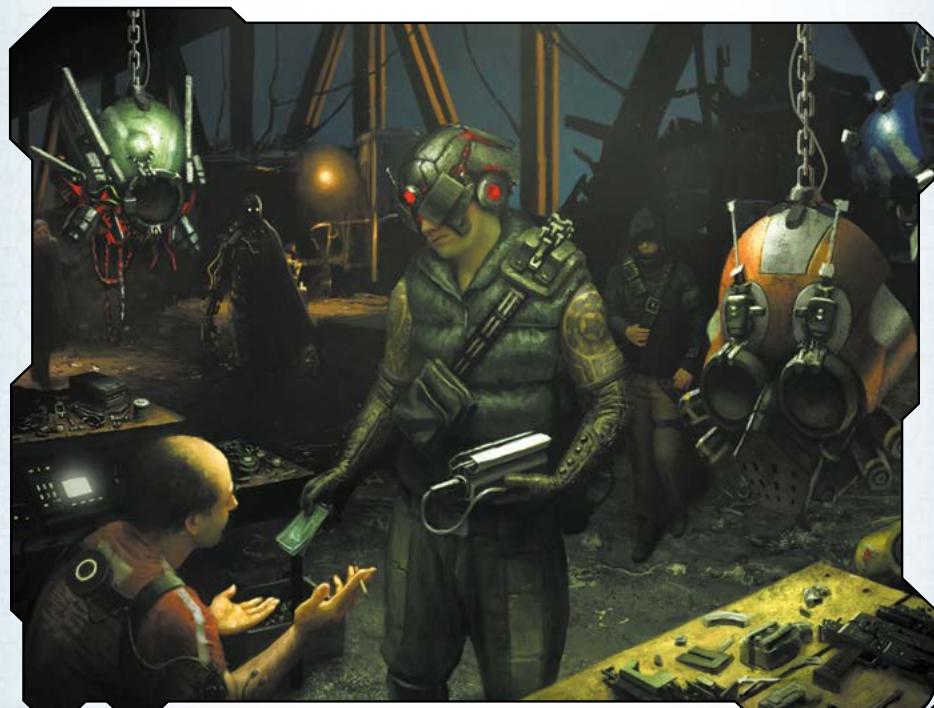
cordaje, pueden ser legales, pero otros, como los silenciadores o cargadores extendidos, serán restringidos o prohibidos.

Las **granadas** siempre son equipo prohibido en todas las grandes ciudades.

En general, los **vehículos** civiles deberían ser legales, mientras que los militares deberían estar prohibidos. Las modificaciones que se hagan al vehículo son lo que más cuidado exige. Añadir compartimentos secretos o blindaje reforzado suele estar restringido o incluso prohibido, en función de las leyes locales.

MECÁNICA

Si el jugador quiere echarle mano a mercancías restringidas o prohibidas, primero deberá superar una tirada de redes de contactos. Da igual si recurre a Persuadir o Intimidar, ambos métodos funcionan. En caso de que se trate de equipo prohibido, hay que aplicar una penalización de -2 a -4 en función del objeto específico y la localización. Por ejemplo, tanto la munición perforante como los misiles medios en Chicagoland





son equipo prohibido, pero encontrar esas balas será mucho más fácil que el cohete.

Cuando se supera la tirada de redes de contactos en busca de equipo restringido, el grupo tardará en encontrar a un tratante que disponga de esa mercancía unas cuantas horas pateándose las calles. El equipo prohibido lleva una cantidad de días de trabajo igual al modificador de la tirada de redes de contactos. Por ejemplo, si encontrar un rifle de asalto 240C Renegado™ supone un modificador de -2, al personaje le llevará dos días de trabajo encontrar uno. El aumento en la tirada de redes de contacto reduce esta cantidad de tiempo a la mitad. Si la tirada es un fallo, el personaje no logra encontrar lo que busca y deberá esperar a la siguiente sesión de juego para poder buscártalo de nuevo.

Una pifia supone que ha ocurrido algo malo. Quizás el personaje se vea implicado en una redada y los polis de sector intenten detenerlo con los cargos de comprar una escopeta ilegal, o que el tratante lo haya estafado, quedándose su dinero a cambio de equipo dañado o falaz.

AJUSTES DEL PRECIO Y CRÉDITO CALLEJERO

Tratar con el mercado negro es una empresa costosa. Todo lo que se vende a través de estos canales es con un sobreprecio para compensar el riesgo que corre el vendedor, lo cual puede llevar a multiplicar hasta cuatro veces el precio que pediría por eso mismo un vendedor legítimo, como Malmart. El mejor ejemplo, es un cañón de asalto Revientabúnker™, cuyo coste puede ascender hasta los 42.000 criptos.

A la hora de sopesar este factor, hay que contar también con el Cred del comprador. Si se trata del pringao típico de la calle, el vendedor intentará colarle que tiene una docena de bocas que alimentar y, que para empezar, esa pieza de equipo le costó a él un ojo de la cara. Eso nos lleva a aplicar el multiplicador estándar al coste. Sin embargo, si ese mismo vendedor trata con un tipo cuyo Cred sea alto, es muy probable que baje su precio sabiendo que la venta es una apuesta segura y que la mercancía vendida no será rastreada de vuelta hasta él. Pese a todo, la compra a través de canales ilegales, como el mercado negro, siempre debería

tener un multiplicador al coste mínimo de una vez y media (x1,5) el coste de mercado. El tratante podría afirmar que el personaje tiene hasta suerte de que hable con él, así que es una oferta cerrada: o lo tomas, o lo dejas.

ARMAMENTO

¡La mejor defensa es una ofensiva arrolladora! Malmart siempre tiene algo para cada necesidad, independientemente del sabor de violencia deseado. ¡Pincha, dispara, aplasta, corta, electrocuta, quema o arrasa! Sea cual sea tu deseo, tenemos algo que puede ayudarte. Y siempre dentro de tus restricciones legales.

—Malbot 3701

NUEVAS NOTAS DE EQUIPO (ARMAMENTO)

A no ser que se especifique claramente lo contrario, todas las escopetas, rifles, rifles de asalto, ametralladoras, cañones de asalto, lanzallamas y lanzacohetes son armas a dos manos.

Accesorios (X): El arma lleva los accesorios indicados de fábrica. Los que tengan un asterisco (*) junto a su nombre, vienen descritos en el manual básico de *Savage Worlds*.

Arma de aceleración magnética (AAM): Las armas gauss, aceleradores de partículas y cañones de riel disparan pequeñas agujas de tungsteno a velocidades extraordinarias, capaces de penetrar incluso las armaduras gruesas a distancias cortas.

Cegadora: Genera un intenso estallido de luz cegadora. Las víctimas en el área de la explosión deben realizar inmediatamente una tirada de Vigor. El fallo implica una penalización de -4 a todas las tiradas que dependan de la vista. El éxito reduce la penalización a -2 y el aumento la niega por completo. Las víctimas afectadas tienen derecho a una tirada de Vigor al final de sus turnos, como acción gratuita, para recuperarse.

Compensación de retroceso: Gracias a la disposición de los cañones, mecanismos de expulsión de humos, ajustes mecánicos y otras técnicas de diseño, se desvíe menos al disparar repetidamente. Se reduce la penalización por retroceso del arma al disparar en fuego automático a -1.

Conmocionadora: Las víctimas deben realizar una tirada de Vigor (-2 con un aumento en la tirada de ataque) para evitar quedar conmocionadas.

Construcción no ferrosa (CNF): El arma no es metálica y hay que aplicar una penalización de -4 a las tiradas para detectar su presencia usando detectores magnéticos.

CQB: Acrónimo en inglés de “Combate en Espacios Cerrados”. El arma a distancia puede usarse estando enzarzado en combate cuerpo a cuerpo como si fuera una pistola.

Desorientadora: Las víctimas deben realizar una tirada de Astucia (-2 con un aumento en la tirada de ataque) para evitar quedar tanto distraídas como vulnerables hasta el final de su siguiente turno.

Disimulo: Se aplica este valor como un modificador a las tiradas de Notar para detectar la presencia del arma. Un número negativo supone una penalización y, por tanto, que el arma sea más difícil de encontrar. Si no aparece nada es que es imposible ocultar el arma.

Etiqueta RA: Al verse a través de la realidad aumentada, el arma parece otra cosa surgida de la imaginación de algún director de anime. Por ejemplo, el cuchillo parece cubrirse de llamas o la pistola parece disparar calaveras aullando en vez de plomo. En general, siempre es un efecto cosmético.

Fuego indirecto: El arma puede dispararse haciendo una parábola para evitar obstrucciones interpuestas. Atacar de este modo implica una penalización de -2 a la tirada, pero es posible reducirla mediante un observador avanzado que vea al objetivo (una tirada de apoyo con Disparar o Notar).

Gas incapacitante: Funciona de acuerdo a las reglas de venenos incapacitantes (consulta Veneno en Savage Worlds). En un espacio cerrado, el gas permanecerá activo 1d4 rondas.

Plegable: Mejora el valor de Disimulo del arma en dos puntos cuando esté plegada. Hace falta invertir una acción para plegar o desplegar el arma.

Requiere batería: El arma emplea energía para alguna función. Sin ella, no puede usar ninguno de sus rasgos especiales.

ACCESORIOS PARA ARMAS DE FUEGO

La mayoría de las armas a distancia pueden montar accesorios o adquirirse ya con una serie de ellos integrales. En general, no es habitual que pueda equiparse más de un accesorio de la misma categoría. El valor de Disimulo indicado se añade al del arma cuando no es integral, alterando así las posibilidades de detectarla.

Recuerda que también puedes instalar los accesorios descritos en el manual básico de Savage Worlds (bipode/trípode, miras/punteros láser o miras telescopicas).

- **Agarre delantero:** Facilita controlar el retroceso. Reduce en un punto la penalización por retroceso al disparar en fuego automático. También hace que el arma se use a dos manos. *Localización:* Bajo el cañón; *Coste:* 100; *Peso:* 0,25 kg; *Disimulo:* 0.
- **Arma secundaria:** Instala bajo el cañón un lanzallamas, lanzagranadas, arma cuerpo a cuerpo (como una bayoneta) o escopeta. *Localización:* Bajo el cañón; *Coste:* Por arma; *Peso:* Por arma; *Disimulo:* +2 (o más).
- **Cargador extendido:** Dobra el valor de Munición del arma. El peso aquí indicado representa solo un cargador mayor; hay que añadir proporcionalmente la munición en cada caso individual. *Localización:* Cargador; *Coste:* 100; *Peso:* 0,5 kg; *Disimulo:* +1.
- **Cordaje táctico:** Aguanta el arma por dos puntos, permitiendo llevarla al hombro o dejarla caer sin miedo a que acabe en el suelo. Siempre se considera lista para uso. *Localización:* Ninguna; *Coste:* 25; *Peso:* 0,25 kg; *Disimulo:* 0.
- **Culata plegable:** Solo armas a dos manos. Sustituye una culata fija por otra que se puede plegar. La culata plegada reduce el Disimulo en un punto, pero impone una penalización de -2 a Disparar. Plegar/desplegar la culata es una acción automática (se puede montar/desmontar permanentemente en treinta minutos de trabajo). *Localización:* Culata; *Coste:* 200; *Peso:* 0 kg; *Disimulo:* -1.
- **Culata supletoria:** Solo armas a una mano. Añade una culata a la parte de atrás del arma, extendiéndola y convirtiéndola en un





- arma a dos manos. Extender la culata niega un punto de penalización por múltiples acciones o retroceso, pero también aumenta su Disímulo en un punto. Plegar/desplegar la culata es una acción automática (se puede montar/desmontar permanentemente en treinta minutos de trabajo). Localización: Culata; Coste: 250; Peso: 0,5 kg; Disímulo: +1.
- **Linterna:** Proporciona luz táctica (un rayo de hasta 20 m de longitud por dos de ancho). Localización: Lateral o bajo el cañón; Coste: 25; Peso: 0,25 kg; Disímulo: 0.
 - **Medidor de distancias:** Ignoras hasta dos puntos de penalización al disparar mediante fuego indirecto. Localización: Encima del cañón; Coste: 50; Peso: 0,5 kg; Disímulo: 0.
 - **Mira térmica o de visión nocturna:** Funciona como una mira telescopica, pero, además, proporciona visión infrarroja o ultravioleta. Localización: Mira; Coste: 200; Peso: 1 kg; Disímulo: +1.
 - **Rieles tácticos:** Se trata de un sistema para poder añadir o quitar con rapidez accesorios. Quitar o poner un accesorio sin dañarlo lleva una acción. Instalar los carriles lleva una hora de trabajo. Localización: Ninguna; Coste: 100; Peso: 0 kg; Disímulo: 0.
 - **Seguro biométrico:** Es imposible disparar el arma a no ser que la persona correcta la sostenga. Es posible piratearlo. Localización: Empuñadura; Coste: 250; Peso: 0,25 kg; Disímulo: 0.
 - **Silenciador/supresor de sonido:** Se añade a la boca del cañón y ayuda a disipar los gases propelentes, lo que reduce el sonido que se hace al disparar. Impone una penalización de -2 a las tiradas de Notar realizadas a más de ocho metros para escuchar el disparo. Localización: Cañón; Coste: 200; Peso: 1 kg; Disímulo: +1.
 - **Sistema de arma inteligente:** Permite usar el arma en conjunto con este tipo de mejoras cibertech (por ejemplo, la de la página 161). Localización: Mira; Coste: 200; Peso: 0,25 kg; Disímulo: 0.
 - **Supresor de fogonazos:** Se añade a la boca del cañón para reducir el destello del disparo. Hay que superar una tirada de Notar para localizar correctamente la posición del tirador incluso en la oscuridad. Localización: Cañón; Coste: 150; Peso: 0,5 kg; Disímulo: 0.

ARMAS CUERPO A CUERPO

Pese a la tecnología avanzada, el combate cuerpo a cuerpo tiene sus defensores. Es silencioso, sangriento, permite una precisión extrema a la hora de golpear y dispara tu adrenalina de un modo que jamás conseguirá el combate a distancia.

Almádena asistida Rugido™

Fabricante: Wasteland Traders.

WT nos trae la última actualización del modelo de arma cuerpo a cuerpo más llamativo de su catálogo, **Rugido™**, un martillo de picapoder con asistencia por cohetes. La nueva versión se olvida del activador por gatillo y lo sustituye por un "collar" de colisión en la cabeza. Así, es mucho más cómodo de usar a dos manos. ¡No intente levantar a esta bestia con una sola mano o se quedará sin ella!

Notas: Usa combustible de lanzallamas; si él funciona como una almádena normal (FUE+d10, PA 0, +2 a romper objetos).

Arma blanca

Fabricante: Varios.

Algunos clásicos jamás pierden su encanto, como un buen cuchillo. A gusto de cada cliente, tenemos desde los modelos más clásicos de Shogun Outfitters hasta la abundante elegancia de Executive Decision o la actitud rebelde de Urban Punk. Disponibles en más de un centenar de formas y colores personalizados, aunque la gama de Black Knight Industries solo existe en diversos tonos de negro.

Cestus Grâce™

Fabricante: Black Knight Industries.

La misericordia no abunda en las calles del sprawl, pero Black Knight Industries puede ser muy old school cuando se lo propone. **Grâce™** es un guante contrapesado equipado con una batería, capaz de liberar descargas por contacto para incapacitar al oponente.

Notas: La descarga puede ser parte de un puñetazo normal o resolverse como un ataque de toque. El usuario no se considera armado a efectos de la regla Defensor Desarmado. El precio y peso es por solo un guante.

Cuchillo monofilamento Peregrino™

Fabricante: Executive Decision.



La última novedad en el mercado de las armas de filo monofilamento. La gama Peregrino™ permite una amplia personalización a la hora de determinar el pomo, empuñadura, guarda y filo, todo sin perder en ningún momento la elegancia que caracteriza a Executive Decision.

Destripador Wastlander™

Fabricante: Urban Punk.

Ningún arma es más aterradora que una motosierra..., ja no ser que le pongamos empuñadura de espada! ¡El distintivo rugido de un Wastlander™ hará que tus oponentes se caguen encima!

Notas: Sin la batería encendida causa daño como una espada corta (FUE+d6, PA 0).

Espada monofilamento K-Tana™

Fabricante: Shogun Outfitters.



Ningún ronin que se precie está completo sin una katana y, nadie es mejor a la hora de hacer katanas que Shogun Outfitters. El filo diamantino de esta katana monofilamento tiene un átomo de grosor en el punto de golpeo, permitiéndote atravesar con ella el blindaje más pesado como si cortases mantequilla.

Guante molecular Millones™

Fabricante: Urban Punk.



Ideal para mucho más que desgarrar la ropa. Los guantes moleculares Millones™ de Urban

Punk incluyen una serie de tachuelas en los dedos y nudillos con filo molecular. Así podrás abrirte camino entre los perros de la autoridad como si fueras nutriosoja destrozando el colon.

Notas: El usuario no se considera armado a efectos de la regla Defensor Desarmado. El precio y peso es por solo un guante.

Látigo monofilamento Ironfang™

Fabricante: Urban Punk.



¡Forja tu espacio vital con el nuevo látigo monofilamento de Urban Punk! Se trata de un conjunto de piezas cerámicas con el borde muy afilado vinculadas a un cable metálico. El producto final combina una pizca de残酷 con una velocidad increíble. ¡Su chasquido supersónico es tan intimidante como las heridas que produce!

Notas: A diferencia de otros látigos, no se puede usar para apresar oponentes.

Naginata Rompecielos™

Fabricante: Shogun Outfitters.

Combinando el estilo feudal con una mortífera letalidad, Rompecielos™ es un buen ejemplo de la gama de armas de asta de Shogun Outfitters. Su filo diamantino permite a esta hoja de unos treinta y seis centímetros de longitud abrir en canal a cualquier oponente, mientras que sus dos metros de mango proporciona el espacio suficiente para maniobrar.

Pata Demente™

Fabricante: Wasteland Traders.

A pesar de las apariencias, esta espada-guante está diseñada para cortar y no empalar. Wasteland Traders nos trae el rediseño actualizado una vieja arma de origen indio, el pata. Incorpora materiales compuestos, la tecnología Sunray Edge™, y una etiqueta RA totalmente personalizable.





ARMAS C/C

ARMA	DAÑO	PA	FUE MÍN	PESO	COSTE
Arma blanca	FUE+d4	0	d4	0,5	100
<i>Notas: Disimulo (-2).</i>					
C6™ "Franchute"	FUE+d4	0	d4	0,75	275
<i>Notas: Batería pequeña (conmocionadora), Disimulo (-1), Munición (10).</i>					
Demente™	FUE+d6+1	1	d6	1,5	350
<i>Notas: Disimulo (+2), etiqueta RA.</i>					
Grâce™	FUE+d4	0	d4	0,75	600
<i>Notas: Batería pequeña (Conmocionadora), Disimulo (-1), Munición (10).</i>					
Ironfang™	FUE+d6	2	d6	2,5	675
<i>Notas: Alcance 2, Disimulo (0), Parada -1</i>					
K-Tana™	FUE+d6+3	4	d6	1,5	1.645
<i>Notas: Dos manos, Disimulo (+3).</i>					
Millones™	FUE+d4+2	2	d4	1	920
<i>Notas: Disimulo (-1).</i>					
Peregrino™	FUE+d4+2	2	d4	0,5	1.000
<i>Notas: Disimulo (-2).</i>					
Pulverizador™	FUE+d8	2	d4	1	875
<i>Notas: Disimulo (0), Parada +1.</i>					
Rompecielos™	FUE+d6+2	3	d6	4	1.350
<i>Notas: Alcance 1, dos manos, Parada +1.</i>					
Rugido™	FUE+d10+2	2	d10	7	1.400
<i>Notas: Arma pesada, Disimulo (+4), dos manos, Munición (8).</i>					
Wastelander™	FUE+d6+2	2	d6	2	430
<i>Notas: Batería pequeña, Disimulo (+3).</i>					

Porra aturdidora C6™**Fabricante:** Ravenlocke Securities.

Te presentamos el modelo C6™ "Franchute", listo para cerrarle la boca a quien se te ponga farruco. La porra, de unos cuarenta y cinco centímetros de longitud, está conectada a

una batería que te permitirá incapacitar de forma segura a cualquier miembro de la familia humana extendida con un solo roce. También sirve para pegar a la gente con un palo... por razones terapéuticas.

Notas: La descarga puede ser parte de un ataque normal o resolverse como un ataque de toque.

Pulverizador™

Fabricante: Wasteland Traders.

¡Aplástales la cara con este guante neumático! La gama Pulverizador™ extrae su energía de la propia atmósfera y es perfecta para abrirse paso a golpes, ya sea a través de una pared o el caparazón más resistente. También es muy útil para defenderse, pues protege el brazo desde la punta de los dedos hasta el codo.

Notas: El precio y peso es por solo un guante.

ARMAS A DISTANCIA PRIMITIVAS

El principal ajuste mecánico de estas armas se basa en el tipo de munición que empleen, pues puede alterar su alcance, el daño que causan y la PA.

Arco compuesto Peregrino™

Fabricante: Wasteland Traders.

Alcance y penetración superior al de sus predecesores. Construido con fibras de carbono, emplea el sistema patentado de poleas C.O.G.™ (Compound Oscilanting Gear) para otorgarle mayor potencia sin aumentar su peso.

Arco de muñeca Hood™

Fabricante: Wasteland Traders.

En Wasteland Traders estamos muy orgullosos de presentarte el Hood™. ¿Desearías un arma con gran alcance, pero totalmente silenciosa? ¿Un arma que pueda hacerse pasar por un complemento decorativo? ¿Un arma que demuestre que la habilidad aún importa en el mundo moderno? ¡El Hood™ es tu arma! Gracias a sus fibras de carbono, esta obra maestra de la ingeniería es virtualmente invisible a los detectores de resonancias magnéticas y se pliega sobre sí mismo en seis piezas, pasando de ser un arco completo a una joya que llevas en tu muñeca. La

empuñadura se enrosca en torno a la muñeca, mientras que cada pala se pliega en tres dobleces, hasta ocupar menos espacio que la distancia que hay de la muñeca al codo. La cuerda simula ser una serie de lazos decorativos en torno a la empuñadura. ¡Dónde ocultar las flechas ya es cosa tuya!

Arco Hércules™ 222

Fabricante: Ravenlocke Securities.

El legendario arco Hércules™ tiene fama mundial por sus pesas ajustables en las palas. A potencia máxima, una persona normal tendría problemas para tensar este arco, pero aquellos individuos con fuerza excepcional se verán recompensados con resultados también excepcionales.

Notas: Ajustar las pesas de las palas lleva todo un minuto y permite causar la FUE+d6 además del ajuste por la munición en vez de los 2d6 típicos de un arco.

Ballesta Striker™

Fabricante: Ravenlocke Securities.

La combinación perfecta entre lo nuevo y lo viejo. El silencio de una ballesta ligera con la rapidez de un arma moderna. El cargador automático superior permite llevar cinco viroles listos para disparar y su mira láser integral hace casi imposible fallar un disparo.

Honda de precisión Cobra™

Fabricante: Reaper Technologies.

Un producto sorprendente del catálogo de Reaper Technologies. La honda de precisión Cobra™ es tan pequeña como mortífera. Consiste en un empuñadura de nanotubo aplanada con una compacta mira láser y gomas compactas de alta resistencia. Puede arrojar proyectiles metálicos de 10 a 20 mm, así como diversos tipos de munición especial.

Notas: Para beneficiarse de la mira láser hay que usar Disparar y no Atletismo.



ARMAS A DISTANCIA PRIMITIVAS

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	FUE MÍN	PESO	COSTE
Cobra™	6/12/24	FUE+d4	0	1	d4	0,5	67
<i>Notas: Accesorios (mira láser*), Disimulo (-1).</i>							
Hércules™ 222	15/30/60	FUE+d6	1	1	d8	2,5	300
<i>Notas: Dos manos, Disimulo (+5).</i>							
Hood™	12/24/48	2d6	0	1	d6	1	520
<i>Notas: CNF, dos manos, plegable (Disimulo 0 plegado).</i>							
Peregrino™	12/24/48	FUE+d4	0	1	d6	1,5	200
<i>Notas: Dos manos, Disimulo (+4).</i>							
Striker™	10/20/40	2d6	2	1	d6	3	400
<i>Notas: Accesorios (mira láser*), dos manos, Mun. (5), Recarga 1, Disimulo (+3).</i>							

MUNICIÓN PARA ARMAS PRIMITIVAS

TIPO	ARMAS	DISTANCIA	DAÑO	PA	PESO*	COSTE*
Flecha/virote estándar	Arco, ballesta	—	—	—	0,10	0,5
Bola con pinchos	Honda	-1/-2/-4	+1	—	0,05	0,25
Colmillo de tigre	Arco, ballesta	-1/-2/-4	+1	+1	0,125	7
Explosiva	Arco, ballesta, honda	-2/-4/-8	**	-1	0,25	25
Incendiaria	Arco, ballesta, honda	-1/-2/-4	-2	—	0,15	15
Perforante	Arco, ballesta	—	—	+2	0,1	5
Precisión	Arco, ballesta	+2/+4/+8	—	—	0,1	2
Tinte	Honda	—	***	***	0,01	0,15

(*) Por unidad

(**) +1d6, plantilla de área pequeña.

(***) No causa daño.

PISTOLAS Y SUBFUSILES

PISTOLAS

007 Susurro™

Fabricante: Ravenlocke Securities.

Si eres de los que prefieren un trabajo sutil, silencioso y muy personal, Ravenlocke tiene para ti su pistola de palma 007 Susurro™. Su construcción no ferrosa la hace casi invisible a los molestos detectores de anomalías magnéticas y su diminuta estructura plegable, la

hace casi invisible a la vista. Para acabar, el silenciador integral triple suprime cualquier sonido, de tal modo que el arma es prácticamente inaudible.

Notas: El valor de Disimulo -3 es plegada.



328t Venganza™

Fabricante: Reaper Technologies.



Como siempre, Reaper Technologies se lleva el premio a la excelencia técnica, esta vez gracias a la 328t Venganza™. El silenciador y reductor de fogonazos integral, los rieles tácticos y la capacidad de disparar a gran velocidad dejan atrás, y a gran distancia, a todos sus competidores.

Profeta™

Fabricante: Act of God Armaments.



El producto más vendido del catálogo AGA: la testada y fiable pistola Profeta™. Resistente, fiable y usada en mil conflictos, es el arma de servicio preferida de soldados profesionales en todo el mundo.

Pistola aturdidora Nightlife™

Fabricante: Marsworks Engineering.

ME construye productos ideales para entornos tan hostiles como la gente que vive en ellos. La nueva pistola aturdidora Nightlife™ es la solución ideal para los problemas en un hábitat artificial u otro entorno frágil. Emplea un láser de baja potencia para ionizar el aire, incapacitando al objetivo gracias a una descarga eléctrica que bloquea los nervios.

Pistola pesada Rino-10™

Fabricante: Act of God Armaments.



A la hora de comparar potencia de fuego, la Rino-10™ no tiene rival. ¡Tumba siempre a tus enemigos con la primera bala!

SUBFUSILES

444t Guadaña™

Fabricante: Reaper Technologies.



El arma que puso a RT en el mapa, ahora, totalmente actualizada. Los rieles tácticos integrados permiten la colocación rápida de accesorios. Gracias a su seguro biométrico en la empuñadura y verificación TAP, solo tú podrás dispararla. Y, gracias a su estructura ergonómica avanzada y el expulsor de gases Vortex™, nos aseguramos de que cada bala cuente.

Daisy Chain™

Fabricante: Sentinel Rock Corporation.

Sentinel Rock es una empresa puntera en el campo de los explosivos y Daisy Chain es la mejor prueba de ello. Capaz de disparar micro-cohetes explosivos a gran velocidad, hará trizas a todo el que se te ponga por delante.

Mano de Caín™

Fabricante: Act of God Armaments.



Act of God Armaments presenta la Mano de Caín™, para esos momentos en que necesitas mantener a raya a tu hermano.





PISTOLAS

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN	PESO	COSTE
007 Susurro™ (9 mm)	12/24/48	2d6	0	1	6	d4	1	425
<i>Notas: Accesorio (silenciador), CNF, Disimulo (-1/-3), Plegable.</i>								
328t Venganza™ (9 mm)	12/24/48	2d6	1	1	12	d4	1	455
<i>Notas: Accesorio (rieles tácticos, silenciador, supresor de fogonazos), Disimulo (+0), R3B.</i>								
Nightlife™	10/20/40	Esp.	0	1	10	d4	1,5	400
<i>Notas: Batería pequeña (conmoción), Disimulo (+0).</i>								
Profeta™ (9 mm)	12/24/48	2d6+1	2	1	13	d4	1	500
<i>Notas: Disimulo (+0).</i>								
Rino-10™ (.50)	12/24/48	2d8+1	3	1	12	d6	2,5	875
<i>Notas: Disimulo (+1).</i>								

SUBFUSILES

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN	PESO	COSTE
Daisy Chain™ (girojet)	15/30/60	3d6	4	2	30	d8	4	1.125
<i>Notas: Arma pesada, dos manos, Disimulo (+3).</i>								
Guadaña™ (9 mm)	12/24/48	2d6	1	3	30	d6	3	575
<i>Notas: Accesorios (rieles tácticos, compensador de retroceso, seguro biométrico), CQB, Disimulo (+1).</i>								
Mano de Caín™ (9 mm)	12/24/48	2d6+1	2	3	30	d6	2,5	625
<i>Notas: CQB, Disimulo (+1).</i>								
Peltasta™ (9 mm)	15/30/60	2d6	1	3	30	d4	3,5	550
<i>Notas: Accesorios (rieles tácticos, compensador de retroceso, mira láser*, silenciador), CQB, Disimulo (+2), dos manos, 3RB.</i>								

Peltasta™

Fabricante: Black Knight Industries.

Perfecta para reventar enemigos, el Peltasta™ es la entrada más novedosa de nuestra línea de subfusiles. ¡Black Knight Industries continúa ofreciendo calidad contrastada y ajustada al bolsillo del profesional!

ESCOPESTAS

Escopeta antidisturbios 817

Fabricante: Ravenlocke Securities.



RS es famosa por muchas cosas, por ejemplo, la brutalidad y eficacia probada de sus escopetas. El modelo 817 de escopeta antidisturbios

ESCOPEPAS

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN	PESO	COSTE
Guerrero de la Carretera™ (12g)	6/12/24	1-3d6	0	1	6	d6	3	425
<i>Notas:</i> CQB, Disimulo (+2), dos cañones.								
Noir Confidence™ (12g)	12/24/48	1-3d6	0	1	12	d6	3,5	425
<i>Notas:</i> Disimulo (+4), dos manos.								
RS 314A3 (12g)	12/24/48	1-3d6	0	1	6	d6	3	400
<i>Notas:</i> Accesorios (rieles tácticos, compensador de fogonazos), Disimulo (+2/+4), dos manos, plegable.								
RS 817 (12g)	12/24/48	1-3d6	0	2	20	d6	4,5	625
<i>Notas:</i> Accesorios (rieles tácticos, compensador de fogonazos, agarre delantero), Disimulo (+4), dos manos.								
Verdad Cegadora™	12/24/48	Esp.	0	1	15	d4	3	415
<i>Notas:</i> Batería pequeña (cegadora), Disimulo (+4), dos manos.								

ofrece una solución para cuando no puedes contratar a la propia Ravenlocke Securities. Con su tasa de fuego cíclica de 340 rpm, cargadores de distintos colores (para escoger con facilidad la munición), agarre delantero integrado, compensador de fogonazos y rieles tácticos, no necesitarás otra arma.

¡La escopeta recortada más icónica de esta generación! Sus dos cañones dispuestos en vertical e inferiores a los treinta centímetros de longitud significan que puedes ocultarla en un bolsillo de la chaqueta y reventar todo lo que se cruce en tu camino. ¿Quieres dar peso a tus palabras durante la fiesta? ¡Saca el Guerrero de la Carretera™ y demuestra quién eres!

Escopeta multiuso 314A3

Fabricante: Ravenlocke Securities.

¡El arma multipropósito más usada en servicios de seguridad privados de todo el mundo! Su eficiente cargador de tubo, capacidad ajustable de disparo y obturador regulable te permiten hacer lo que quieras, como quieras. La nueva variante A3 ofrece un conjunto de miras ajustables, culata plegable, rieles tácticos y un mecanismo interno más suave.

Notas: El valor de Disimulo +2 es plegada.

Guerrero de la Carretera™

Fabricante: Wasteland Traders.



Noir Confidence™

Fabricante: Private Dick.

El único arma fabricada hasta la fecha por Private Dick, la Noir Confidence™ ocupa el actual vacío que hay el mercado actual de escopetas de corredera. Gracias a esta icónica arma, te sentirás seguro allá donde vallas.

Verdad Cegadora™

Fabricante: Urban Punk.

Verdad Cegadora™ es otro ejemplo de la brillantez antiautoritaria de Urban Punk. Técnicamente legal en la mayoría de jurisdicciones (al menos, hasta que Él la prohíba específicamente), su chorro de luz concentrada incapacita temporalmente a los indeseables. ¡Afronta los problemas con la ayuda de la Verdad Cegadora™!

Notas: La escopeta no causa daño, sino que ciega a los objetivos alcanzados.



CARABINAS Y FUSILES

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN	PESO	COSTE
13c Júpiter™ (7.62 mm)	24/48/96	2d8	2	1	10	d6	4,5	725
<i>Notas: Accesorios (bipode*, mira de visión nocturna, supresor de fogonazos), Disimulo (+5), dos manos, PENMov.</i>								
Mano de Dios™ (AAM)	75/150/300	2d10	6	1	4	d8	5	1.630
<i>Notas: Accesorios (mira telescopica*), Disimulo (+5), dos manos, PENMov.</i>								
Penetrador™ (.50)	36/72/144	2d10	4	1	8	d10	4,5	1.050
<i>Notas: Accesorios (bipode*, mira telescopica*), Disimulo (+5), dos manos, PENMov.</i>								
Trabuquete™ (girojet)	30/60/120	3d6	4	1	6	d8	5	1.575
<i>Notas: Arma pesada, accesorios (mira telescopica*), Disimulo (+5), dos manos, PENMov.</i>								

RIFLES

CARABINAS Y FUSILES

13C Júpiter™

Fabricante: Reaper Technologies.

La corporación Reaper Technologies nos presenta una nueva variante de su rifle de precisión, el Júpiter™. El visor diurno/nocturno integral, bipode desplegable, supresor de fogonazos y gran cargador permiten al Júpiter™ golpear como si fuese un auténtico rayo caído del cielo.

Rifle gauss Mano de Dios™

Fabricante: Act of God Armaments.



Act of God Armaments ofrece la Mano de Dios™ a aquellos que son dignos. Los aceleradores magnéticos impulsan una púa de metal ferroso a casi 6.100 m/s, con un alcance tremendo y sin apenas retroceso.

Rifle Penetrador™

Fabricante: Black Knight Industries.



BKI nos presenta su nuevo rifle Penetrador™. Gracias a su enorme alcance y penetración, es un excelente fusil, ideal para las tareas de francotirador.

Trabuquete™

Fabricante: Sentinel Rock Corporation.

SRC acaba de añadir el Trabuquete™ a su catálogo, colocando así por primera vez armas girojet de largo alcance a disposición del público en general. Su sencillo diseño y mecánica fiable hacen de esta arma una opción ideal en entornos difíciles.

RIFLES DE ASALTO

Arrebato™

Fabricante: Act of God Armaments.



AGA se enorgullece de presentar el nuevo rifle de asalto Arrebato™. Alta letalidad en un formato

RIFLES DE ASALTO

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN	PESO	COSTE
Arrebato™ (7,62 mm)	24/48/96	2d8+2	3	3	24	d6	4	1.925
<i>Notas: Disimulo (+4), dos manos.</i>								
Asunto Serio™ (.50)	30/60/120	2d10	4	2	20	d10	11	2.250
<i>Notas: Arma pesada, Disimulo (+5), dos manos.</i>								
M240C Renegado™ (5,56 mm)	20/40/80	2d8	2	3	30	d6	3	2.050
<i>Notas: Accesorios (compensador de retroceso), CQB, Disimulo (+3), dos manos.</i>								
Pesadilla RP™ (7,62 mm)	24/48/96	2d8+1	2	3	30	d6	3,5	1.900
<i>Notas: Accesorios (rieles tácticos, seguro biométrico), Disimulo (+4), dos manos.</i>								

compacto bull-pup. Arrebato™ es un arma simple, fiable y eficaz para matar pecadores.

M209 Asunto Serio™

Fabricante: Ravenlocke Securities.



Por fin, Ravenlocke Securities se ha decidido a introducir en el mercado el arma principal de sus unidades de seguridad pesada. El M209 es un rifle de asalto diseñado para usar la misma munición que las ametralladoras Browning .50 sin hacer pedazos al tirador en el proceso. ¡Justo el arma que necesitas para detener a un prisionero ciborg fugado o terroristas armados hasta los dientes!

M240C Renegado™

Fabricante: Reaper Technologies.



Reaper Technologies fue elegido como fabricante de armas del año 2092 por la revista Mercenario gracias a esta arma. La estructura CQB del Renegado™ y su corto cañón

significan que puedes usarlo sin problemas en prácticamente cualquier sitio, mientras que el expulsor de gases Vortex™, garantiza que seguirá funcionando por mucha caña que le des al fuego automático.

Pesadilla RP™

Fabricante: Wasteland Traders.



Un arma resistente y fiable, el Pesadilla RP™ es el arma multipropósito ideal para las excursiones al yermo tóxico. Las medidas biométricas impiden que nadie lo use contra ti, los rieles tácticos permiten personalizarlo a tu gusto y la adquisición va acompañada de una licencia para imprimir sobre la marcha en tu impresora 3D las piezas de repuesto que necesites tras rechazar a esos asquerosos mutantes.

ARMAS PESADAS**AMETRALLADORAS****Ametralladora pesada Partisano™**

Fabricante: Black Knight Industries.

El arma de apoyo preferido de muchas compañías mercenarias profesionales; la Partisano™ es una ametralladora pesada simple



AMETRALLADORAS

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN	PESO	COSTE
360s (5,56 mm)	30/60/120	2d8	2	4	200	d6	9	6.600
<i>Notas:</i> Accesorios (bipode*, compensador de retroceso, supresor de fogonazos, supresor de sonido), Disimulo (+6), dos manos, PENMov, Recarga 2.								
Boregan™ (7,62 mm)	30/60/120	2d8+1	2	3	100	d8	12	6.250
<i>Notas:</i> Accesorios (compensador de retroceso), Disimulo (+6), dos manos, PENMov, Recarga 2.								
Ira de Dios™ (7,62 mm)	24/48/96	2d8+2	3	5	140	d10	15	5.500
<i>Notas:</i> Cdf Mínima 2, dos manos, Recarga 2, PENMov.								
Partisano™ (.50)	30/60/120	2d10	4	3	100	d10	14	6.500
<i>Notas:</i> Accesorios (bipode*, compensador de retroceso, mira láser*), arma pesada, Disimulo (+6), Recarga 2.								

CAÑONES DE ASALTO

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN	PESO	COSTE
Ariete™ (40 mm)	20/40/80	4d6	5	1	1	d8	9	16.750
<i>Notas:</i> Accesorios (mira láser*), arma pesada, dos manos, PENMov.								
Purgador™ (20 mm)	24/48/96	2d12	4	1	20	d10	10,5	16.800
<i>Notas:</i> Accesorios (bipode*), arma pesada, dos manos, PENMov.								
Revientabúnker™ 500 (30 mm)	48/96/192	3d8+2	6	1	4	d10	17,5	17.500
<i>Notas:</i> Accesorios (mira ultravioleta), arma pesada, dos manos, PENMov.								

LANZALLAMAS

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN	PESO	COSTE
Gehena™	Cono	3d8	0	1	10	d10	15	2.000
<i>Notas:</i> Arma pesada, dos manos.								
Purganidos™	Cono	3d6	0	1	5	d8	7,5	1.500
<i>Notas:</i> Arma pesada, Disimulo (+5).								

MORTEROS

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN	PESO	COSTE
Big Daddy™ (30 mm)	24/48/96	4d8	0	1	4	d8	6	22.235
<i>Notas:</i> Área (PAM), Disimulo (+5), fuego indirecto, dos manos.								
Fuego Celestial™ (40 mm)	24/48/96	4d8	0	1	3	d6	5	22.150
<i>Notas:</i> Área (PAM), Disimulo (+4), fuego indirecto, dos manos.								

y eficiente. El modelo estándar incluye bipode integral, puntero láser, acelerador Crow Bill™, un nuevo arnés giroscópico (para dispararla sobre la marcha) y pintura mate antidesllos.

Arma de apoyo a infantería 360s



Fabricante: Reaper Technologies.

El afamado fabricante de armas Reaper Technologies nos actualiza su línea 360 de apoyo a infantería con la nueva variante "S". Se trata de una ametralladora ligera, ideal para proporcionar fuego de cobertura, control de puntos de acceso o asegurar posiciones. Los modelos anteriores fueron éxitos de ventas y, como no podía ser de otro modo con RT, incluye el sistema de ventilación Vortex™.

Boregan™

Fabricante: Shogun Outfitters

La compañía japonesa nos presenta su nueva ametralladora media, la Boregan™. Se trata de un arma suficientemente ligera como para usarla en apoyo a infantería y un arma suficientemente pesada como para que todos se la tomen en serio. Sus esbeltas líneas dan énfasis a la precisión y potencia de este nuevo clásico instantáneo.

Minigun Ira de Dios™

Fabricante: Act of God Armaments.

Los seis cañones rotatorios de esta furia aullante se diseñaron expresamente para hacer trizas a aquellos que desafíen la ira de DIOS. El clásico cañón rotatorio de siempre, pero miniaturizado para el uso personal y mejorado con todos los extras que puedes esperar de una compañía como Act of God Armaments.

CAÑONES DE ASALTO

Ariete™

Fabricante: Black Knight Industries.

Se trata de un cañón de asalto que se dispara desde la cadera. Funciona como un rifle antimaterial, pues está diseñado para reventar puertas acorazadas o detener vehículos blindados ligeros. Sea como sea, el Ariete™ es un brutal complemento para tu arsenal.

Purgador™

Fabricante: Wasteland Traders.



En WT comprendemos bien la necesidad de amasar potencia de fuego. Ya sea para derribar un edificio de cemento, desmembrar mutantes y biohorrores, o volar por los aires el vehículo de la competencia, cualquier guerrero de la carretera necesita un arma capaz de ejercer potencia descomunal desde una distancia segura... ¡Y gracias a la tecnología, eso ya es posible! El Purgador™ es el arma que buscas, con un diseño ergonómico que permite cargar con él grandes distancias, munición ligera (para que puedas llevar de repuesto) y potencia suficiente para parar en seco un golemmech. ¡Purga tu ruta de cualquier obstáculo!

Revientabúnker™

Fabricante: Sentinel Rock Corporation.

Simplemente, SRC no tiene rival a la hora de aportar potencia inigualable en el campo de batalla. El cañón portátil unipersonal Revientabúnker™ probablemente sea el arma de mano más potente jamás concebida y más que capaz de penetrar el blindaje de un vehículo blindado.



LANZACOCHETES

Armagedón™

Fabricante: Sentinel Rock Corporation.

Se trata del primer lanzacohetes plegable reutilizable de su categoría. Es capaz de almacenar cargado un cohete incluso si está plegado y es de un tamaño lo suficiente pequeño como para ocultarlo plegado bajo un abrigo amplio. ¡El arma ideal para igualar el campo de juegos cuando el oponente cuenta con vehículos blindados!

Notas: El valor de Disimulo +3 es plegado. Evadible.

Lanza Balística™

Fabricante: Black Knight Industries.



Los lanzacohetes de un solo uso, como este, se diseñan para acabar con el "dragón" al que apuntas. Despliega el arma, mueve la palanca de "almacenaje" a "activa", apunta al objetivo y dispara. ¡De lo único que debes preocuparte es del radio de la explosión!

Notas: El valor de Disimulo +3 es plegado. Evadible.

LANZALLAMAS

Todos los alcanzados por un lanzallamas deben comprobar si prenden fuego, de acuerdo a las reglas normales de Savage Worlds.

Gehena™

Fabricante: Act of God Armaments.



¡Los fuegos de la gehena purificaran a los impuros y aquellos que osen enfrentarse a los clientes de AGA! Esta mejora sobre el modelo anterior de la línea Purgatorio aumenta

significativamente la intensidad de llama a cambio de solo un pequeño aumento de masa y peso, gracias al nuevo sistema catalizador Fiery Hail™.

Notas: Evadible.

Lanzallamas de mano Purganidos™

Fabricante: Wasteland Traders.



Numerosos biohorrores acechan en el yermo y pocas herramientas limpian mejor un inconveniente nido de monstruosidades como el lanzallamas de mano Purganidos™. Similar en forma a la escopeta Guerrero de la Carretera™, el lanzador usa como cargador una botella de dos litros de combustible que va bajo el cañón. ¡Da igual cuál sea tu oficio! ¡Un Purganidos™ es ideal como arma de autodefensa!

Notas: Evadible.

MORTEROS

Big Daddy™

Fabricante: Sentinel Rock Corporation.

El SR323 "Big Daddy" proporciona todas las ventajas imaginables de un lanzagranadas de vehículo, pero con capacidad portátil. Su cargador suministra cuatro proyectiles explosivos, suficiente para causar una auténtica devastación si sabes cómo utilizarlo.

Fuego Celestial™

Fabricante: Art of God Armaments.



LANZACOCHETES

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	ÁREA.	FUE MÍN	PESO	COSTE
Armagedón™ (66 mm)	24/48/96	5d8	30	1	PAP	d6	3,5	4.200

Notas: Arma pesada, Disimulo (+3/+5), dos manos, plegable.

Lanza Balística™ (40 mm)	24/48/96	4d8+2	20	1	PAP	d6	2,5	2.900
--------------------------	----------	-------	----	---	-----	----	-----	-------

Notas: Accesorios (mira láser*), arma pesada, Disimulo (+3/+5), dos manos, plegable.

GRANADAS

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	ÁREA.	FUE MÍN	PESO*	COSTE*
Aerodinámica	10/20/40	3d6	0	1	PAM	d4	0,35	175

Notas: Disimulo (+1).

Aturdidora	5/10/20	Esp.	0	1	PAM	d4	0,25	160
------------	---------	------	---	---	-----	----	------	-----

Notas: Causa desorientación y ceguera, Disimulo (+0).

Gas	5/10/20	Esp.	0	1	PAM	d4	0,25	165
-----	---------	------	---	---	-----	----	------	-----

Notas: Veneno incapacitante, Disimulo (+0).

Ojos de Serpiente™	5/10/20	3d4	2	1	PAP	d4	0,125	150
--------------------	---------	-----	---	---	-----	----	-------	-----

Notas: Disimulo (-2).

(*) Por una granada.

No hay nada como el sonido del armamento pesado, excepto el bum, bum, bum regular de este mortero rotatorio disparando su munición. Bueno, sí. El sonido de las posteriores explosiones acabando con los herejes uno o dos segundos más tarde.

formas de conseguir el mismo fin: aumentar lo máximo posible el alcance efectivo.



GRANADAS

Aerodinámica

Fabricante: Varios.

Existen tantas variedades de estas granadas como fabricantes. Por ejemplo, la granada Striker™ de Sentinel Rock es un objeto cilíndrico con aletas que se despliegan una vez tiras de la anilla. La granada LongArc™ de Wasteland Traders tiene forma de disco, con una carga central explosiva rodeada de un alerón estabilizador circular. La Dragón™ de Shougun Outfitters tiene alas de fibra de vidrio y cola, que ayudan a estabilizar el vuelo una vez tiras de la anilla y la arrojas. Se trata de diversas

Aturdidora (flashbang)

Fabricante: Varios.

Varios fabricantes producen herramientas debilitantes no letales de naturaleza similar. Por ejemplo, la granada Génesis™ de Act of God Armaments, la granada Shock Locke™ de Ravenlocke Securities, la Mark IV-CDD de Sentinel Rock o la granada Gene-seer™ de Hyachai Manufacturing. En todos estos casos, el arma explota, provocando una luz repentina y brillante que desorienta a las víctimas atrapadas en el radio de explosión.





TABLA DE MUNICIÓN

TIPO	COSTE	PESO	NOTAS
Balas de escopeta (25)	20	0,75	—.
Balas de pistola/rifle (50)			
Calibre pequeño	10	0,5	.22 al .32.
Calibre mediano	20	1	9 mm al .45.
Calibre grande	50	7,5	.50 o superior.
Batería energética (1)			
Pequeña	20	0,125	Armas de consumo energético ligero.
Mediana	30	0,25	Armas de consumo energético moderado.
Célula de hidrógeno	50	2	Armas de consumo energético intenso.
Botella de combustible para lanzallamas (1)	100	2,5	5 disparos.
Cartuchos de escopeta (25)	15	0,75	Calibre 12g.
Cohete (1)			
Estándar (40 mm)	100	2,5	PA 20
Medio (66 mm)	150	3,5	PA 30
Pesado (72 mm)	250	5,5	PA 40
Cohete girojet (1)	50	0,1	—.
Munición de cañón de asalto (10)			—.
20 mm	50	3,5	
30 mm	100	12,5	
40 mm	150	30	
Proyectiles AAM (5)	50	0,5	1,5 mm

Gas nervioso o somnífero**Fabricante:** Varios.

Como en el caso anterior, estas granadas proporcionan una alternativa no letal para las situaciones de combate. La granada Dulces Sueños™ de Ravenlocke Securities, la granada Rescate de Rehenes™ de Black Knight Industries y la Lo Quiero Vivo™ de Wasteland Traders funcionan de un modo similar, liberando una sustancia gaseosa que actúa como un relajante muscular y provoca la incapacitación o sueño instantes después de la detonación.

Minigranada GM11 Ojos de Serpiente™**Fabricante:** Reaper Technologies.

De forma redonda y un peso ridículo, podría pasar perfectamente por una canica o

cuenta de collar. Son uno de los añadidos más mortíferos (y mejor vendidos) de RT a nuestro catálogo de este año.

MUNICIÓN**MUNICIÓN ESPECIAL**

Existen distintos tipos de munición especial, aplicables a una o más de las categorías de munición anteriores. La munición especial proporciona un efecto distinto o altera los valores del arma empleada, al coste de incrementar su precio y rareza. No pueden comprarse como balas individuales (sino en packs), excepto cuando se trate de explosivos, cohetes o munición AAM.

- **Balística:** Aumenta el valor de Distancia en +5/+10/+20. Coste: x1,5.
- **Espuma sólida/Pegamento/Red:** No causa daño y, en su lugar, emplea un agente para

- inmovilizar a la presa (Consistencia 5). El éxito provoca que la víctima quede aferrada y el aumento inmovilizada. Coste: x3.
- **Explosiva:** Solo balas. El proyectil explota al golpear, afectando todo lo que haya en una plantilla de área pequeña. Coste: x3.
 - **Gel/No letal/Pelotas de goma:** Pasa el daño del arma a no letal. Coste: x1,5.
 - **Flechette/fragmentación:** Sustituye el proyectil con muchos otros pequeños fragmentos de menor tamaño. Pasa a tratarse el arma como una escopeta, pero reduce automáticamente la PA a 0. Coste: x2.
 - **Frangible:** Solo balas. El proyectil se desintegra al golpear para reducir su capacidad de penetración (-1 a la PA). Solo provoca daño a espectadores inocentes con pifia (1 en escopetas y fuego automático). Coste: x1,5.
 - **Incendiaria:** Solo balas. Los objetivos inflamables pueden prender fuego. Coste: x1,5.
 - **Perforante:** Aumenta la PA del arma en un punto. Coste: x1,5.
 - **Trazadora:** Solo balas. El proyectil brilla levemente en vuelo. Niega un punto de penalización por múltiples acciones, retroceso o plataforma inestable. Coste: x2.

BLINDAJES

Ll l blindaje corporal del 2095 se basa en nuevas fibras sintéticas y aleaciones inteligentes, patentadas por los diversos fabricantes (como el NanoWeave™ de Hostile Merger, la NanoFlex™ de Urban Punk o el Mythalloy™ de Black Knight Industries), que después se combinan con placas de metal compuesto. El resultado final es que la mayoría de blindajes modernos son mucho más ligeros y finos que nunca, a la vez de ofrecer protección consistente. Incluso la ropa casual suele recibir tratamientos blindados.

Apilar armaduras: Funciona de acuerdo a las reglas normales de *Savage Worlds*.

Protección balística: La carrera armamentística entre fabricantes de blindaje y armeros provocó un discreto cambio en el tipo de munición allá por el 2080, que logró negar por completo el principio en que se basaban estas técnicas de protección. Por tanto, el rasgo protección balística que se describe en SW no funciona contra la munición fabricada

en los últimos quince años. Pese a todo, se considera que todos los blindajes personales descritos en este capítulo cuentan con protección balística frente a la munición de períodos anteriores.

NUEVAS NOTAS DE EQUIPO (ARMADURAS)

Daño reactivo: Golpear al portador con las manos desnudas (u otras armas naturales) o intentar agarrarlo provoca 2d4 puntos de daño al atacante.

Etiqueta RA: Al verse a través de la realidad aumentada, el blindaje tiene algún tipo de identificación cosmética, que debe definirse durante la adquisición. Por ejemplo, la insignia policial del agente, alas de mariposa, un sudario de llamas, etc.

Montura: El blindaje cuenta con una montura de algún tipo en donde se puede instalar un arma o herramienta y, después, controlarla a través de la TAP del usuario. Podría tratarse de una montura fija, una auténtica torreta de 360° o cualquier paso intermedio.

Requiere batería: El blindaje emplea energía para alguna función. Sin ella, se trata al portador como sobrecargado (consulta **Carga** en *Savage Worlds*) y no puede usar ninguno de sus rasgos especiales. Se trata de baterías de tamaño mediano, suelen proporcionar unas ocho horas de uso continuado y cuesta reemplazarlas 20 criptodólares.

BLINDAJES LIGEROS

Lán formados por materiales similares a telas, otorgando así la máxima maniobrabilidad y flexibilidad posible al usuario.

Chaqueta Urban Punk™

Fabricante: Urban Punk.

¡Desenvuélvete en la calle como si fuera tuy a gracias a la colección del 2095 de Urban Punk! ¡Los tejidos de carbón reforzado y el cuero sintético con tachonados metálicos muy afilados en hombros y brazos mostrarán a tus rivales que vas muy en serio!



**GHOST™****SEG. TÁCTICA RT****MEDIOAMBIENTAL****Guardián™****Fabricante:** Executive Decision.

Cualquier guardaespaldas debería ser capaz de pasar desapercibido en un entorno corporativo y, además, ser capaz de interponerse entre su protegido y una bala. Las nuevas nanomallas patentadas por Executive Decision de este traje de oficina apenas son visibles, ni tampoco el profundo bolsillo oculto en la base de la espalda.

Notas: Incluye una pistolera oculta en donde entra cualquier arma con Disimulo (+2) o mejor. Esto proporciona una bonificación de dos puntos a la hora de ocultar el objeto.

Ropa blindada**Fabricante:** Numerosos fabricantes.

Gracias a diversos creadores puedes adquirir estas prendas de ropa, reforzadas con fibras sintéticas, que no solo te ofrecen un sólido de protección y durabilidad, sino que te permiten seguir las últimas modas y los estilos más en boga de todo el planeta. También se fabrican a la carta, ¡proporcionándote así una apariencia única!

Traje Geko™**Fabricante:** Wasteland Traders.

¿Por qué caminar por las calles cuando podrías desplazarte por paredes y techos, oculto a las miradas de todos esos indeseables que se arrastran por el suelo? Gracias a la tecnología MicroSpike™ patentada por Wasteland Traders, cualquier superficie será como el velcro cuando lleves puesto uno de nuestros trajes trepamuros.

Notas: Permite moverse por paredes verticales a paso normal y desplazarse cabeza abajo a medio paso, gracias a su batería con capacidad para dieciséis horas de uso continuado. Tarda cuatro horas en recargar sus baterías.

Traje Ghost™**Fabricante:** Black Knight Industries.

Gracias a la cobertura completa de sus nanitas emisoras de luz (NEL) y microcámaras, este traje oculta la presencia del usuario desde todas las direcciones, de tal modo que parece fundirse con el entorno como si fuera un camaleón. ¿Invisibilidad? No, ¡pero muy pocos guardias serían capaces de notar la diferencia!

**SALA DE JUNTAS™****PELEÓN™****PEREGRINO™**

Notas: Proporciona una bonificación de +2 a las tiradas de Sigilo durante ocho horas de uso continuado. Tarda seis horas en recargar sus baterías. Esta bonificación no se apila con otras capacidades que afecten a las tiradas de Sigilo.

Traje planeador Peregrino™

Fabricante: Black Knight Industries.

Black Knight Industries está encantado de presentar su nuevo traje planeador! ¡Es perfecto para las operaciones que exijan una entrada aérea discreta!

Notas: Permite planear a una velocidad de 4 pasos en horizontal por cada paso en vertical que se descienda. Para aterrizar correctamente hay que superar una tirada de Atletismo. El fallo provoca 2d6+2 de daño por caída.

Sala de Juntas™

Fabricante: Executive Decision.

Quien crea que una sala de juntas es un entorno seguro es porque no ha pasado mucho tiempo en una de ellas. ¡En Executive Decision creemos que la protección no tiene por qué ir de la mano con la ordinaria!

Nuestros diseñadores han trabajado junto con las mejores firmas del mundo de la moda para ofrecerle toda una gama de modelos diferentes a elegir. Así estará bien protegido y, a la vez, vestido dignamente para la ocasión.

Notas: Son trajes muy elegantes.

BLINDAJES

BLINDAJES MEDIOS
Estas armaduras están construidas con materiales no rígidos, normalmente entrelazados con placas cerámicas compuestas o escamas; ofrecen la protección de una placa de acero rígida junto con la maniobrabilidad del cuero duro.

Blindaje Peleón™

Fabricante: Wasteland Traders.

¿Es un arma o una armadura? ¡Ni siquiera en Wasteland Traders estamos seguros! Con placas y pinchos afilados por todas partes, así como unos pesados guantes, lo que sí te aseguramos es que todo lo que toques o te toque se arrepentirá del hecho.



TABLA DE BLINDAJES PERSONALES

OBJETO	LOCALIZACIONES	ARMADURA	FUE MÍN	PESO	COSTE
Blindajes ligeros					
Ropa blindada	Varía	+1	d4	1	200/ pieza
<i>Notas: --.</i>					
Chaqueta Urban Punk™	Torso, brazos	+2	d4	2,5	400
<i>Notas: +1 a Intimidar.</i>					
Peregrino™	Todas	+2	d4	4,5	1.000
<i>Notas: Planear (Paso 4).</i>					
Sala de Juntas™	Torso, extremidades	+2	d4	2	900
<i>Notas: Elegante.</i>					
Traje Geko™	Torso, extremidades	+2	d4	3,5	2.750
<i>Notas: Requiere batería (Trepamuros).</i>					
Traje Ghost™	Todas	+2	d4	5	2.350
<i>Notas: Requiere batería (camuflaje).</i>					
Guardián™	Torso, extremidades	+3	d6	4	1.675
<i>Notas: Pistolera oculta.</i>					
Blindajes medios					
Blindaje Peleón™	Torso, extremidades	+4	d6	5,5	1.000
<i>Notas: FUE+d4, daño reactivo (2d4).</i>					
Guardapolvos Forajido™	Torso, brazos	+4	d6	4	1.500
<i>Notas: Pistolera oculta.</i>					
Mono de piloto UP	Torso, extremidades	+4	d6	5	2.500
<i>Notas: Reduce impactos (2d).</i>					
Traje de seguridad táctica RT	Todas	+4	d8	6	1.825
<i>Notas: Etiqueta RA, radio táctica (manos libres y repetidor), capacidad de carga, requiere batería.</i>					
Uniforme militar BKI	Torso, extremidades	+4	d6	4	1.200
<i>Notas: Camuflaje (+1 Sigilo en entorno).</i>					
Chaleco pesado BKI	Torso	+6	d6	5	1.645
<i>Notas: --.</i>					



OBJETO	LOCALIZACIONES	ARMADURA	FUE MÍN	PESO	COSTE
Blindajes pesados					
Arm. antidisturbios Fortaleza™	Todas	+6	d10	14,5	4.500
<i>Notas: Ver descripción.</i>					
Arm. de combate Kabuta™	Todas	+6	d10	16,5	3.000
<i>Notas: Ignora 2 PA; reduce impactos (2d).</i>					
Traje medioambiental	Todas	+6	d8	10	9.000
<i>Notas: Ver descripción.</i>					

Chaleco pesado BKI

Fabricante: Black Knight Industries.

En BKI sabemos que, en ocasiones, hace falta la mejor protección. Nuestra respuesta está en esta serie de chalecos pesados. Gracias a las distintas capas de tejido balístico, escamas compuestas, placas de metal, ventiladores y todavía más tejido balístico, el chaleco pesado ofrece la misma protección de un blindaje pesado sin superar el peso de un blindaje medio.

Guardapolvos Forajido™

Fabricante: Private Dick.

¡El guardapolvos táctico fabricado por Private Dick no solo proporciona excelente protección, sino que también protege contra el frío de esas noches a la intemperie! Gracias al bolsillo oculto en la parte delantera, es posible transportar un subfusil casi como si fuera invisible ante el cacheo más concienzudo.

Notas: Incluye una pistolera oculta en donde entra cualquier arma con Disimulo (+2) o mejor. Esto proporciona una bonificación de dos puntos a la hora de ocultar el objeto.

Mono de piloto

Fabricante: Urban Punk.

Ya estés tras los controles de un coche de carreras o de un VTOL de combate, ¡los monos que ofrece Urban Punk se asegurarán de que conserves todo lo que debes en caso de accidente! Nuestros acolchados reactivos, absorbentes de impacto (patente en curso) y un casco reactivo con visión completa

multiplican las posibilidades de supervivencia en caso de colisión.

Notas: Reduces el daño producido en una colisión con otro vehículo y el daño de caída en dos dados.

Traje de seguridad táctica

Fabricante: Reaper Technologies.

En Reaper Technologies estamos encantados de ofrecer nuestra única nueva entrada al catálogo Malmart de este año: el traje de seguridad táctica RT. Gracias al cordaje táctico ofrece una amplia gama personalizable de bolsillos, pistolas y correas. Su casco incluye un transmisor de radio táctico seguro. Para acabar, las etiquetas RA programables de su pecho, casco y espalda enviarán exactamente el mensaje quieras emitir.

Notas: Etiqueta RA, radio táctica con manos libres y alcance de cinco kilómetros, aumenta la capacidad de carga del usuario en un nivel de dado en Fuerza.

Uniforme militar BKI

Fabricante: Black Knight Industries.

Gracias a la combinación por capas del Mythalloy™ hasta formar una prenda con un tacto similar a tela, Black Knight Industries ofrece un producto que combina uniforme y armadura de combate en uno solo. Queremos que nuestros blindajes sean eficaces en cualquier entorno, incluso si se trata de la jungla de cemento. Disponible en más de veinte combinaciones de patrones. Gracias a estos uniformes estarás protegido en cualquier lugar del mundo, desde los





desiertos de arena a las junglas tropicales, tundras heladas y entornos urbanos.

Notas: +1 a Sigilo en el entorno elegido, pero solo si el personaje no se mueve.

BLINDAJES PESADOS

 Estas armaduras están fabricadas con polímeros rígidos y aleaciones compuestas, complementados con una gruesa capa de fibras balísticas.

Armadura antidisturbios Fortaleza™

Fabricante: Black Knight Industries.

Black Knight Industries se ha superado a sí misma creando la protección definitiva para múltiples situaciones! Ofrece una protección personal completa, sellos químicos desplegables y una montura de armas en el hombro derecho con un foco luminoso. Su casco también incluye radio táctica y un visor con magnificación visual. ¡Un auténtico milagro de la industria moderna!

Notas: Sellos químicos (una bonificación de +2 a las tiradas para resistir toxinas transmitidas por el aire), radio táctica con manos libres y alcance de cinco kilómetros, magnificación visual (x10) y luz (como una linterna) durante ocho horas de uso continuado. Tarda seis en horas en recargar las baterías.

Armadura de combate Kabuta™

Fabricante: Shogun Outfitters.

Directamente procedente de Japón llega la armadura más pesada que un ser humano puede emplear. Con un diseño elegante que recuerda a las clásicas armaduras samuráis, no solo es bonita, sino prácticamente impenetrable.

Notas: Ignora dos puntos de PA; reduce el daño producido en una colisión con otro vehículo o caídas en dos dados.

Traje medioambiental

Fabricante: Marsworks Engineering.

Cuando el oxígeno es un recurso a tener en cuenta, Marsworks Engeneering es el más indicado para resolver el problema! Nuestra gama de trajes medioambientales proporciona una hora de aire respirable en

un entorno completamente sellado. ¡Elija hoy mismo la variante que mejor se adapte a sus necesidades: acuática, ártica/orbital, fuego/calor o radiactiva!

Notas: Sellada (inmunidad a las toxinas aero-transportadas), una hora de suministro de aire (veinticuatro en el modelo orbital), bonificación de +4 a las tiradas para resistir peligros medioambientales relacionados con la variante elegida, impulsores (+2 al paso nadando, solo modelo acuático). Req. batería.

EQUIPO MISCELÁNEO

 Recuerda que en IZ gran parte de la sección de equipo misceláneo de la edición Aventura de *Savage Worlds* también es válida.

BATERÍAS

Baterías de vehículo

La mayoría de vehículos conectan continuamente sus baterías a las redes energéticas de carga que hay integradas en el asfalto de la mayoría de carreteras y autopistas del mundo moderno o, si no, se cargan en los centros de recarga que hay en las casas. Solo es necesario aparcar en la plaza para iniciar el proceso, que puede llevar de unos minutos a unas horas en función de la calidad y estado de consumo de la batería.

Sustituir la batería de un vehículo es un proceso mucho más problemático que a principios del siglo XX, cuando esta solo servía para poco más que dar un calambrazo y arrancar el proceso de combustión. Hoy, la batería está conectada de forma intrínseca a todos los sistemas del vehículo y sustituye no solo al depósito de combustible, sino todo el proceso de combustión que solía impulsar a los coches en los viejos tiempos. Alimenta uno o más motores eléctricos que son los que, a su vez, controlan los mecanismos de locomoción del vehículo. En los vehículos más sencillos, la locomoción consiste en poco más que la batería, un varistor, un diodo y un motor, aunque lo cierto es que la mayoría de vehículos son mucho más complicados.

Casi todos los vehículos sitúan su batería justo bajo el capó, bien delante o bien detrás del vehículo. El tamaño de todas ellas es muy parecido y ajustado al del propio capó: un rectángulo con las

TABLA DE EQUIPO MISCELÁNEO

OBJETO	COSTE	PESO
Alojamiento		
Alquiler (por mes y dormitorio)		—
Bloque de viviendas comunitario	800	—
Apartamento decente	1.250	—
Piso o casa grande	10.000+	—
Hotel (por noche)		
Hotel ataúd/cápsula	25	—
Motel sórdido	75	—
Hotel bueno	150	—
Cinco estrellas	350	—
Baterías		
Baterías de vehículo		
Camión pesado (rectángulo de 100x100x50 cm)	15.000	135
Deportivo (rectángulo de 100x100x30 cm)	7.000	70
Moto (disco de 25 cm de diámetro y 30 cm de grosor)	3.000	35
Sedán (rectángulo de 100x100x30 cm)	7.000	70
SUV (rectángulo de 100x100x50 cm)	15.000	135
Utilitario (rectángulo de 100x75x30 cm)	7.000	45
Baterías personales		
Pequeña (un disco de 12 mm de diámetro y 4 mm de grosor)	10	—
Mediana (un cilindro de 80x40x4 mm)	20	0,05
Grande (un rectángulo de 120x80x80 mm)	30	0,5
Bebida		
Cerveza		
Local	3	—
Importación	5	—
Exótica	8	—
Licor		
Barato	5	—
Bueno	10	—
Gran calidad	25	—
Comunicaciones		
Manos libres	50	0,125
Micrófono Susurro	150	0,125
Radio táctica (nivel 4 de cifrado, 2 km)	500	0,5
Repetidor de señales	500	1,5
Electrónica		
Monitor TAP	350	0,5
Proyector holográfico	1.000	0,5
Troyano de acceso remoto (3 usos)	2.500	—

MISCELLANEA





OBJETO	COSTE	PESO
Equipo de aventurero		
Arnés de rápel	150	2,5
Bandolera: permite transportar hasta seis objetos y equiparlos como acción gratuita	25	0,75
Barras luminosas (10): iluminación de penumbra en PAG, 30 minutos	5	0,5
Binoculares: x20 magnificación	25	0,5
Brújula	10	0,25
Camuflaje de francotirador: +4 Sigilo en el entorno correcto, Paso máx. 2	375	6
Detector de metal: alcance de detección de 1 metro de radio	200	4
Detector de radiación (contador Geiger): indica dirección y fuerza en un radio de 200 m	300	1
Det. de radiación (pulsera): indica nivel de radiación en 8 m. de radio	150	0,125
Extintor de incendios (3 usos): +2 a Atletismo para apagar el fuego	75	5
Garfio automatizado de escalada: 40 metros de cuerda, alcance 5/10/20; puede arrastrar hasta 225 kg	250	5
Maletín blindado de seguridad: tiene Consistencia 10 y cerradura mecánica (Latrocínio -2)	200	7,5
Máscara antigás	120	0,5
Mono de tela ignífuga: seis puntos extras de armadura contra el fuego	75	4
Paracaídas: caída mínima de 100 m; Atletismo para aterrizar bien (2d6+2 de daño con el fallo)	400	10
Parche adhesivo: aguanta hasta 900 kg; tarda 30 s en pegarse	50	—
Parche disolvente: elimina un parche adhesivo; tarda 60 s	50	—
Pistola de bengalas (Recarga 1): arma improvisada a distancia, 5/10/20, 1d6 (fuego)	25	1
Bengala humo (5)	50	0,5
Bengala de señales (5)	75	0,5
Bengala Starlight (5): ilumina 200 m de diámetro durante 60 s.	375	0,5
Traje de buceo: 60 minutos bajo el agua	1.000	5
Botella de aire complementaria (+5 minutos)	50	0,5
Traje NBQ: sellado; protege del entorno	1.200	16
Explosivos		
Carga explosiva		
Construcción	200	0,5
Militar	1.800	0,5
Detonador		
Proximidad	100	0,125
Radio	50	0,125
Red	75	0,125
Temporizador	25	0,125

OBJETO	COSTE	PESO
Instalaciones		
Clínica médica	136.000	—
Garaje para vehículos	123.000	—
Laboratorio de investigación biológica	127.000	—
Laboratorio de materiales peligrosos	102.000	—
Taller de electrónica	113.000	—
Instrumental médico		
Autodoc (por nivel)	2.500	15
Banda de diagnosis médica M3	500	0,05
Estabilizador de traumas	1.500	0,5
Inhalador de estimulante (1 dosis)	25	0,05
Parche de triaje	50	0,15
Regenerador celular	50.000	125
Tratamiento médico		
Clínica sin licencia (apoyo en tiradas de curación natural, cicatrices mínimas)		
Ingreso del paciente (por nivel de heridas)	1.000	—
Visita a domicilio (por nivel de heridas)	750	—
Hospital corporativo (Curación Rápida (tirada de curación natural cada 3 días) y repetir una vez la tirada de curación natural)	10.000	—
Hospital público (repetir una vez la tirada de curación natural)		
Ingreso del paciente (por día)	4.000	—
Unidad de cuidados intensivos (Curación Rápida (tirada de curación natural cada 3 días) y repetir una vez la tirada de curación natural)	15.000	—
Viajes		
Aéreo (cada 5 km)		
Vuelo comercial	3	—
Vuelo charter	15	—
Terrestre (cada 5 km)		
Limusina privada	30	—
Taxi	9	—
Transporte público (metro, bus, etc.)	1	—
Vigilancia y espionaje		
Etiquetas IFF (5)	150	0,5
Micrófono láser	200	1,5
Micrófono transmisor ("bicho")	150	—
Sensor ultrasónico	3.500	2,5

MISCELLANEA





esquinas redondeadas y con un grosor que va de treinta a cincuenta centímetros, en función de la potencia que necesite el vehículo. La excepción son las motos, donde se trata de un disco que suele ir montado en vertical y paralelo a las ruedas.

Baterías personales

En el mundo moderno, prácticamente todo necesita energía. Cuando se trata de un objeto portátil, eso quiere decir "baterías". La mayoría de objetos poseen una batería interna, que puede recargarse con tan solo enchufarla a la red eléctrica de cualquier edificio. Aquellos objetos que no son recargables, tendrán una o más baterías extraíbles y reemplazables. Esto último es más habitual en objetos diseñados para usarse fuera de las ciudades o cuando el usuario no es probable que tenga conexión eléctrica a mano. Gracias al milagro del suministro y demanda, además de los mandatos gubernamentales, todas las baterías emplean tres tamaños estandarizados (al menos, si se espera que el objeto salga al mercado).

Suele ser un resultado habitual que la batería funcione hasta que se obtenga una pifia en una tirada relacionada con el objeto.

Nota: Las baterías que emplean las armas de fuego son diferentes; consulta la tabla de munición (página 126).

COMUNICACIONES

Todo el equipo de comunicaciones cifra las transmisiones que emite y recibe de acuerdo a cinco categorías de calidad diferente, medidas de 1 al 5. Las tiradas de Electrónica u Ordenadores que tengan como objetivo romper la codificación sufren una penalización igual al nivel de cifrado del equipo de comunicaciones interceptado.

Manos libres

Se trata de un pequeño complemento para la radio táctica. Consiste en un pinganillo que se coloca en la oreja y un extensor que acerca el micrófono hasta la boca.

Micrófono Susurro

Similar al anterior, se trata de un pinganillo que se oculta en el interior del oído y un micrófono ultrasensible que va pegado a la laringe. Con la práctica, permite la comunicación

subvocal, es decir, comunicarse a través de la radio táctica sin tener que hablar.

Radio táctica

Habrá ocasiones en que no puedes (o no debes) llamar o escribir a otros individuos a través de tu TAP, por ejemplo, debido a interferencias, que haya alguien monitoreando tus comunicaciones digitales o, más sencillo, que el receptor sea un desconectado. Las radios tácticas son pequeños instrumentos electrónicos que se enganchan mediante un broche o correa a tu cinturón, bandolera, bolsillo o chupa Urban Punk. Existen diferentes modelos, con distintos alcances y calidad de cifrado, pero el que indica la Tabla de equipo misceláneo cuenta con un alcance de dos kilómetros y nivel 4 de cifrado (-4 a la tirada de Electrónica para descifrar la comunicación).

Repetidor de señales

Permite extender el alcance de la señal de radio hasta los cinco kilómetros.

ELECTRÓNICA

Monitor TAP

Se trata de una pantalla de seis pulgadas (15 cm) que permite visualizar datos, imagen y sonido procedente de la TAP a la cual se conecte inalámbricamente.

Proyector holográfico

Este objeto, del tamaño de una bandeja, puede proyectar imágenes holográficas tridimensionales y sonido a una distancia máxima de tres metros del emisor; tiene conexión inalámbrica.

Troyano de acceso remoto (TAR)

Se trata de un pequeño accesorio con software avanzado muy especializado diseñado para hacerse con el control de sistemas ajenos de forma remota. Si se conecta a un periférico conectado (como una cámara), proporciona una bonificación de +1 a las tiradas de Ordenadores para acceder al sistema. Cada troyano tiene tres usos.

DISPOSITIVOS MÓVILES

La plaga de acceso al procesador ha cambiado de forma fundamental el modo en que mucha gente interacciona con la Red Global de Datos. Lo que antaño se veía como una experiencia digital relativamente segura, hoy se considera un campo de minas, donde los usuarios arriesgan sus vidas cada vez que se relacionan con la hiperrealidad.

Como respuesta a ello, muchas corporaciones han desarrollado nuevas gamas de dispositivos móviles que permiten acceder con seguridad a la Red Global de Datos. Oficialmente, los publicitan como "dispositivos móviles", pero los hay de todas las formas y tamaños imaginables; algunos son tan grandes como los portátiles de principios de siglo, mientras que otros pueden ser relojes o, incluso, gafas inteligentes. Todo ello no son más que ornamentos. El modelo de dispositivo móvil exacto de cada individuo es solo una cuestión de estilo. Su funcionalidad es exactamente la misma que una TAP o una consola pirata.

Diamante™

La gama Diamante™ de Galaxy Entertainment es uno de los mejores ejemplos de dispositivos de entretenimiento móvil personal (DEMP) recién salidos al mercado. Incluye capacidad de grabación de vídeo en resolución ultra-alta y un conector para integrarlo con sus tus gafas RV, de tal modo que puedes experimentar las Profundidades sin importar dónde te encuentres. ¡Nuestra red de seguridad digital de última generación proporciona el SDI más fiable que el dinero puede comprar! Completamente adaptable a tus necesidades, la serie Diamante™ te ofrece tres soluciones básicas para elegir.

EXPLOSIVOS

Eos explosivos modernos, ya sean civiles o militares, son bloques maleables de en torno al medio kilo que se podrían confundir con plastilina con mucha facilidad si no sabes lo que estás viendo. Es imposible provocar su explosión sin un detonador, en general eléctrico, y permanecen inertes hasta que se activan. Se puede disparar al explosivo, prenderle fuego o aplastarlo con un mazo de picapedrero sin ningún miedo a que estalle.

Apilamiento: Es posible juntar unidades para crear una explosión más grande o potente. Cada unidad adicional de explosivo aumenta la plantilla de área de efecto de la explosión en un paso (hasta un máximo de PAG) o aumenta su daño en un dado, hasta el máximo indicado en la descripción específica del explosivo. Se usa Reparar (demoliciones) para colocar el artefacto y preparar el detonador. El aumento en esta tirada también incrementa el daño causado por la explosión en 1d6 puntos de daño adicionales.

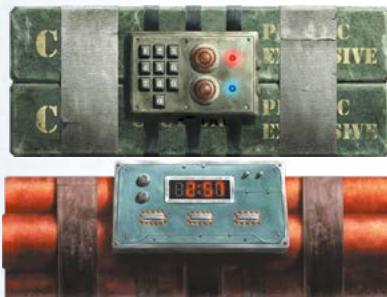
Cargas dirigidas: A menudo se moldea el explosivo al colocarlo para dirigir la explosión. Esto requiere una nueva tirada de Reparar (demoliciones) durante su preparación. Con la pifia el explosivo estalla, alcanzando al artíficiero durante su preparación. Con el fallo los preparativos parecen correctos, pero el explosivo no detona cuando debe; si las circunstancias son apropiadas, el artíficiero puede intentarlo de nuevo. Con el éxito se reduce el radio de la explosión en un paso, con el mínimo de un solo punto, pero también aumenta el daño en 1d6.

DISPOSITIVOS MÓVILES

NOMBRE	SDI			ALCANCE	AGUANTE		MÓDULOS	RMA	COSTE
	Nivel	Pen.	Dado		Dur.	Res.			
Diamante I	1	0	d4	3 (6 m)	4	6	1	1	500 C\$
Diamante II	2	-2	d6	6 (12 m)	5	7	4	2	5.000 C\$
Diamante III	3	-2	d6	12 (24 m)	6	7	6	4	35.000 C\$

(*) Diamante III técnicamente es un dispositivo de élite (consulta la página 87 para más información), pero Galaxy Entertainment le ha hecho unos cuantos ajustes a sus proveedores para saltarse las restricciones legales. El resultado final es un producto a medio camino entre una consola pirata de nivel 2 y otra de nivel 3.





Carga explosiva (construcción)

Se trata de explosivos civiles, diseñados para la demolición comercial y tareas industriales. Es necesario poseer una licencia para su adquisición o posesión. Es difícil conseguir el explosivo a través del mercado negro, pero menos que las cargas militares.

Explosivo (construcción): 3d6, PA 6, PAP, arma pesada. Se puede combinar hasta diez unidades.

Carga explosiva (militar)

Muy potente (y muy ilegal) fuera de los usos aprobados de ciertas unidades militares y corporaciones de seguridad privada.

Explosivo (militar): 4d6, PA 8, PAP, arma pesada. Se puede combinar hasta doce unidades.

Detonador

Existen diferentes tipos de detonadores, cada uno con una función muy específica.

Proximidad: Combina un sensor de movimiento (en general, infrarrojo, aunque también existen versiones de campos electromagnéticos y láser) con un detonador. La carga explota cuando el sensor nota movimiento a cinco pasos (10 m) del punto especificado. Escanea un área tridimensional de hasta 180°.

Radio: El más tradicional; se activa el detonador a través del uso de ondas de radio. Tiene un alcance máximo de cinco kilómetros (un kilómetro en áreas urbanas).

Red: Se conecta a la Red Global de Datos y puede activarse posteriormente desde cualquier punto del globo terráqueo donde haya conexión. Es un hiperobjeto y puede piratearse con normalidad.

Temporizador: Detona cuando ha transcurrido una cantidad de tiempo programada, que puede ir desde un minuto a veinticuatro horas. Solo las películas y los terroristas más amateurs emplean un medidor visual llamativo del tiempo que queda hasta la detonación.

INSTALACIONES

No, Malmart no ha entrado en el negocio inmobiliario. Sin embargo, a veces necesitarás herramientas con que equipar el sitio donde trabajas. En especial, esas tareas tan especializadas. ¡Elige todo el instrumental que necesites y te lo mandamos de golpe!

—Malbot 3701

En esta categoría se incluyen los bancos de trabajo, medidas de seguridad, herramientas especializadas y piezas de reemplazo genéricas. Solo necesitas adquirir por separado el espacio físico y, después, añadir la instalación que aquí describimos para tener un taller o laboratorio de calidad estándar. Así, se niegan todas las penalizaciones a las tiradas por falta de herramientas y puedes realizar tareas especializadas.

Clínica médica

Dos mesas de operaciones, puntos de desinfección, particiones, instrumental quirúrgico, armarios estancos, nevera criogénica para los fármacos, cajones criogénicos para las muestras, un replicador orgánico y muchas más herramientas especializadas. Todo el instrumental que necesitas para montar una clínica funcional para tu uso privado o profesional.

Garaje para vehículos

Bancos de trabajo, herramientas electrónicas, abrazaderas, impresoras 3D metálicas y cerámicas así como todo un conjunto de instrumentos básicos para jugar a los manitas con prácticamente cualquier vehículo terrestre, la mayoría de aeronaves e incluso algún que otro barco. Los componentes específicos pueden variar según tus necesidades.

Laboratorio de investigación biológica

Todo lo que un investigador médico necesita, incluyendo escáneres y pinzas, armarios de

almacenaje criogénico, manipuladores a escala celular, lectores genéticos, cámaras de cultivo, acceso con esterilización y muchas herramientas especializadas más. Así te asegurarás de que la cámara está debidamente aislada, no solo por el bien de tu trabajo, sino también de todo lo que hay alrededor de ella.

Laboratorio de materiales peligrosos

Se trata de tres subcámaras para trabajar muy bien ventiladas, con cristales resistentes a las explosiones, pozos de desinfección para los desechos, armarios de almacenamiento seguro y una amplia reserva de disolventes, catalizadores y bases de solución. ¡Recuerda firmar los permisos y cumplir con las normativas locales!

Taller de electrónica

Bancos de trabajo, equipo de soldado, kits de cableado, micromanipuladores, impresora 3D cerámica, impresora 3D de nanoescalas, recargadores de baterías, protectores de descarga, ordenadores de diagnosis y muchos rasgos adicionales más. Todo lo que alguien que se tome en serio el hobby o deseé trabajar como técnico electrónico profesional puede necesitar.

INSTRUMENTAL MÉDICO

 Aunque existen numerosos tipos de tratamientos y herramientas médicas especializadas en el 2095, en esta sección encontrarás algunos ejemplos de lo existente. Recuerda también usar los botiquines médicos que se describen en el manual básico de *Savage Worlds*.

Autodoc M3

Fabricante: Misawa, Meyers and Morgan (M3).

Una camilla con ruedas inteligente, que puede llevarse con facilidad fuera de las instalaciones médicas. Una vez desplegado y encendido, el agente de diagnosis que incluye estudia al paciente y realiza los procedimientos médicos necesarios para curar al individuo a través de las herramientas que incorpora la camilla. Si la víctima tiene una banda de diagnosis M3, el autodoc también puede establecer conexión con ella.

La pericia del agente del audoc se mide en niveles que van del 1 (Medicina d4) al 4 (Medicina

d10). Se dice que existiría un quinto nivel, de incluso mayor competencia, pero no está en el mercado.

Banda de diagnosis M3

Fabricante: Misawa, Meyers and Morgan.

Un sensor médico que se lleva en la muñeca como si fuera una pulsera e incluye una pequeña videopantalla. Muestra diversos datos sobre la salud y estado del portador (pulso, presión y toxicidad sanguínea, grupo sanguíneo, etc. aunque necesita unos diez minutos para sincronizarse con el todo con el paciente. Cuando se conecta a una TAP (o un Autodoc M3) permite ignorar un punto de penalizaciones por circunstancias a las tiradas de Medicina que se hagan para tratar al paciente.

Estabilizador de traumas

Diseñado para tratar heridas críticas en el propio campo de batalla, este instrumento es igual de útil en casos de accidentes o colisiones de vehículos. Se aplica en la base del cuello (una acción automática), momento en que inyecta coagulantes en la sangre, vasodilatadores y agentes de estimulación cardíaca. Si el paciente está desangrándose, puede repetir una vez gratuitamente cada tirada de Vigor que haga para estabilizarse. El objeto debe permanecer conectado al paciente hasta que este se haya tratado de, al menos, una herida. Rellenar el instrumento cuesta 300 C\$.

Inhalador de estimulante

Como un parche de triaje, estos inhaladores se usan para ignorar los efectos de la fatiga. El usuario puede ignorar un punto de penalización por fatiga durante la hora siguiente. Cualquier dosis posterior en el plazo de veinticuatro horas fuerza al usuario a hacer una tirada de Vigor con una penalización igual a la cantidad de dosis de estimulante tomadas. Con el fallo, el usuario queda incapacitado (no letal). Con el éxito, el estimulante funciona como debe.

Parche de triaje

Se trata de un cóctel de estimulantes y analgésicos, tan útil como peligroso. Cuando se aplica, el usuario puede ignorar los efectos de





una sola herida durante una hora. La herida no ha desaparecido y el paciente aún sufre los efectos de la lesión temporal (de acuerdo a la regla de ambientación Daño descarnado), pero no sufre la penalización a las tiradas ni la reducción del Paso. Si se aplica más de uno de estos parches en un periodo de veinticuatro horas, el usuario debe realizar inmediatamente una tirada de Vigor con una penalización igual a la cantidad de parches usados. Con el fallo, que usuario queda incapacitado (no letal). Con el éxito, el parche funciona como debe.

Regenerador celular

Si te sobra el dinero, incluso las heridas son solo una inconveniencia temporal. Este objeto cilíndrico y no portable emplea nanitas para reparar los daños que sufre el cuerpo a nivel celular. Al adquirirse, se toma una muestra de ADN de cada potencial usuario programado (hasta un máximo de 4) y después las nanitas usan esa muestra como planos de diseño a la hora de reparar al usuario que se introduzca en la cámara.

Permite realizar una tirada de curación natural por día para recuperarse de las heridas, pero solo cuando la víctima tenga acceso al instrumento. Procesar una muestra de ADN lleva ocho horas y no se puede curar a nadie cuya muestra no esté ya procesada.

VIGILANCIA Y ESPIONAJE

 Existe una amplia variedad de equipos de vigilancia en el 2095. Además de los ejemplos de esta sección, recuerda que también se usan varios objetos descritos en el manual básico de *Savage Worlds* (como las cámaras, detectores de transmisiones, interceptores de telefonía, micrófonos parabólicos, etc.).

Etiqueta IFF

Un disco del tamaño de una moneda que proyecta un ícono virtual, visible a través de los ordenadores conectados. Casi siempre se trata de la TAP del usuario y sus aliados, permitiendo tener un informe visual actualizado de su estado de un vistazo. Muestra una serie de íconos para representar los siguientes estados: ilesio, herido, inconsciente, desangrándose y muerto. Por defecto, muestra estos íconos junto con la distancia y dirección en línea recta,

permitiendo así posicionar al aliado incluso en situaciones caóticas, como el combate.

Suelen venderse en grupos junto con un software de rastreo patentado para minimizar la posibilidad de que los oponentes lo intercepten. Cada etiqueta tiene unas veinticuatro horas de uso continuado. Son recargables y, en ocasiones, suelen plantarse en víctimas que desconocen el hecho (vía Latrocínio).

Micrófono láser

Emite un haz láser que rebota en una superficie y lee las vibraciones, transformándolas después en sonidos. Puede parecer mágico, pero es un instrumento que ha demostrado su eficacia desde mediados del siglo XX. Requiere tener una línea de visión clara hasta el objetivo, que puede estar a un máximo de doscientos metros. La superficie ideal es un cristal, pero sirve cualquier otra superficie delgada y que vibre.

Micrófono transmisor (bicho)

Este tipo de objetos son de escala diminuta y, en general, cuentan con un parche adhesivo. Colocar un bicho sin que se note exige superar una tirada de Latrocínio. Una vez colocado, para encontrarlo hay que superar una tirada de Notar (con una penalización de -6 por la escala) contra el total obtenido en la tirada de Latrocínio.

En general, el transmisor emite vía la Red Global de Datos hasta un instrumento que graba el sonido. Es posible ordenar al transmisor que apague su canal de emisión, dificultando así que se encuentre con un detector de transmisiones. Los bichos tienen una batería de doce horas (o dos semanas si no emite).

Sensor ultrasónico

Un objeto similar a un sónar, que se usa para supervisar áreas y detectar la presencia de intrusos invisibles. Llena un área rectangular de 20 metros de largo por 6 de ancho y alto con ondas de alta frecuencia, usando su reflejo para "ver" el volumen. A menudo se emplea en pasillos de acceso. El sensor ultrasónico permite ignorar las penalizaciones por iluminación y proporciona una bonificación de +4 a las tiradas de Notar para detectar la presencia de seres en el área. No atraviesa paredes que tengan más de cinco centímetros de grosor. Y, como todos los aparatos electrónicos, es posible piratearlo.



Mitchell Illustration 20

MEJORAS

   En el 2095, todo es mejorable, incluyendo tú. Por ejemplo, puedes cambiar, sustituir o reemplazar cada una de las partes de tu cuerpo, desde el tipo de ojos a sangre con nanomáquinas recorriendo tu interior. Mientras tengas los criptodólares que cuesta, no es difícil construir un mejor tú. Han nacido diversas ramas de la ciencia y la industria centradas en ello, como la biotech, nanotech, genetech, cibertech...

Cada una de las distintas técnicas proporciona un método diferente de aumentar los atributos, habilidades y otras capacidades del personaje, aunque la forma en que lo hacen es muy distinta. La respuesta biotech a la idea de aumentar la Agilidad sería un implante de fibras musculares de reacción rápida y potenciar las respuestas sinápticas del cerebro; en cibertech reemplazarían tus neuronas con repetidores cuánticos y con genetech podrían combinar tu ADN con una pizca de gato casero. Cada rama tiene sus propios puntos fuertes y desventajas.

El principal problema que suponen las mejoras, del tipo que sean, es la Tensión, el castigo que sufre el cuerpo al reemplazar sus partes naturales por otras artificiales. Reconducir los nervios y mejorar las respuestas sinápticas sigue siendo un asunto delicado incluso en el 2095; los cibermiembros pueden sufrir dolor fantasma, la quimitech provoca efectos secundarios y un implante biotecnológico aún puede sufrir rechazo. El valor de Tensión Máxima del personaje nos indica hasta donde puede forzar su cuerpo sin consecuencias.

TENSIÓN MÁXIMA

 La Tensión Máxima es un nuevo valor derivado, como el Tamaño o la Dureza. Mide la capacidad que tiene el cuerpo para soportar las mejoras artificiales. Representa este aspecto de forma abstracta y se calcula como el dado natural de Vigor del personaje (sin modificarse de forma artificial) más los ajustes que puedan proporcionar ventajas o desventajas como Cibertolerancia. Los implantes o ventajas que aumenten el dado de Vigor del personaje no incrementan su Tensión Máxima.

LÍMITES A LOS AUMENTOS

En IZ3, el personaje puede adquirir tantas mejoras como pueda permitirse y deseé. No hay un límite artificial a la cantidad de mejoras, pero eso no quiere decir que no haya consecuencias. Hay que ir contando la cantidad de Tensión que va ganando con sus mejoras y compararla en todo momento con su Tensión Máxima (el dado de Vigor más los ajustes apropiados). Cuando la Tensión del personaje supere su valor de Tensión Máxima, deberá realizar una tirada de Vigor cada vez que obtenga una nueva mejora. Debe aplicar una penalización a esta tirada igual a la cantidad de puntos que superen su Tensión Máxima.

Si falla esta tirada, el personaje sufrirá un nivel de fatiga letal, que solo es posible eliminar retirando aumentos hasta quedar igual o por debajo de su Tensión Máxima. La pifia supone ganar dos niveles de fatiga letal y no solo uno.

Como ya se ha indicado antes, el personaje puede seguir instalando aumentos si lo desea, pero si alguna vez queda incapacitado por culpa de esta fatiga, morirá en la mesa de operaciones. Por lo demás, esta fatiga funciona de acuerdo a las reglas normales de fatiga (penalización a las tiradas de rasgo, etc.).

DISEÑO DE MEJORAS

 El proceso de crear mejoras sigue una serie de pasos. Lo primero es determinar el coste base en Tensión del efecto mecánico que proporciona. Despues, se determina la técnica empleada (su ornamento tecnológico) y su grado de calidad. Finalmente, se calculan los costes finales.

EFFECTOS

El primer paso es determinar los efectos mecánicos de la mejora. Para ello, solo tienes que elegir uno o más efectos de las listas siguientes. Si optas por combinar más de un efecto en la misma mejora solo tienes que sumar la Tensión base de cada efecto por separado.

INCREMENTO DE ATRIBUTOS

Coste de Tensión: 2 puntos por nivel de dado. A no ser que el ornamento diga lo contrario (como biotech), el máximo racial del personaje

aumenta en esta misma cantidad. También se aplica después de comprar avances de experiencia. Por ejemplo, un humano 1.0 con una mejora cibernetica de Fuerza (+2 pasos), tiene un máximo racial de Fuerza d12+2.

Es posible comprar una mejora que altere el atributo de forma parcial, como una extremidad. Por ejemplo, tener fuerza superior en el brazo derecho, pero no el izquierdo. En este caso, el coste base de Tensión será solo 1 punto por nivel de dado.

ADQUISICIÓN DE VENTAJAS

Coste de Tensión: 2, +1 por rango de la ventaja por encima de Novato.

Las mejoras pueden imitar una serie de ventajas específicas. La lista indicada es cerrada; es decir, un implante puede convertirse en un Bestia, pero jamás te proporcionará Ardor. Del mismo modo, da igual cuántos implantes tenga tu cuerpo, para ser un Cibermonje hay que dedicarse en cuerpo y alma a seguir esa filosofía.

Ignora todos los requisitos de la ventaja específica excepto la posesión de otras ventajas a la hora de usar la mejora. Las ventajas adquiridas de este modo no doblan sus efectos ni se apilan cuando el personaje las tiene ya a través de avances y experiencia. Es posible usar una ventaja obtenida como mejora a la hora de cubrir los requisitos de ventajas adquiridas con avances de experiencia, pero si pierdes la mejora, también perderás (o reducirás) los efectos de la ventaja obtenida con experiencia.

Ejemplo: Estela interpreta a una cíborg llamada Carinn. Instala el implante cerebral neurotáctico Sin'ya, que le proporciona las ventajas Ataque Repentino y Contraataque. Más adelante, usa este implante para cubrir los requisitos de Ataque Repentino Mejorado. Un tiempo después, en un encontronazo con fuerzas de los EURA queda destruido el implante cerebral. Carinn ve reducida su ventaja Ataque Repentino Mejorado a solo Ataque Repentino, para reflejar sus conocimientos adquiridos incluso aunque haya perdido el implante.

LISTA DE VENTAJAS POSIBLES

Ventajas de combate:

- Artista Marcial/Artista Marcial Mejorado
- Ataque Repentino/Ataque Repentino Mejorado
- Barrido/Barrido Mejorado
- Bloqueo/Bloqueo Mejorado
- Con un Par
- Contraataque/Contraataque Mejorado
- Difícil de Matar
- Disparo Rápido/Disparo Rápido Mejorado
- Esquiva/Esquiva Mejorada
- Frenesí/Frenesí Mejorado
- Fuga/Fuga Mejorada
- Gun Fu/Gun Fu Iluminado/Gun Fu Maestro
- Kid Dos Pistolas
- Mandíbula de Hierro
- Manos Firmes
- Matón/Gorila
- Nervios de Acero/Nervios de Acero Mejorados
- Parkour
- Puntería
- Reflejos de Combate
- ¡Rock'n'Roll!
- Tácticas de Manada
- Temple/Temple Mejorado

Ventajas de liderazgo:

- Táctico/Genio Táctico

Ventajas de trasfondo:

- Ambidextro
- Atractivo/Muy Atractivo
- Berserk
- Bestia
- Curación Rápida
- Fornido
- Lingüista
- Osado
- Pies Ligeros
- Rápido

Ventajas extraordinarias

- Sentir el Peligro



OTRAS CAPACIDADES ESPECIALES

En esta categoría agrupamos otros tipos de efectos que no estén cubiertos en las anteriores.

ADAPTACIÓN ACUÁTICA

Coste de Tensión: 2.

Combinando un sistema de filtrado para obtener oxígeno respirable de un medio líquido y aletas o extremidades palmeadas, esta mejora permite al usuario respirar en el agua (u otros fluidos oxigenados) y moverse a su paso completo en el agua.

ARMA A DISTANCIA

Coste de Tensión: Especial (máximo cinco niveles).

La mejora proporciona algún tipo de arma de proyectil. Es necesario equiparla como cualquier otra arma. El primer nivel determina la funcionalidad básica:

2 Tensión: 10/20/40, 2d6, PA 2, CdF 1, Mun. 40.

3 Tensión: 15/30/60, 2d8, PA 4, CdF 1, Mun. 30.

Cada nivel adicional (1 punto de Tensión extra) mejora el efecto básico del modo siguiente:

- +1 al CdF (máximo dos veces).
- +2 PA (máximo dos veces).

Solo como mejoras de cibertech o nanotech. Un personaje humanoide solo puede tener un máximo de dos implantes de armas, sin importar su tipo específico.

ARMA C/C

Coste de Tensión: 1/nivel (máximo once niveles).

El primer punto de Tensión proporciona un arma cuerpo a cuerpo obvia capaz de causar FUE+d4 de daño. Cada nivel adicional mejora el efecto básico del modo siguiente:

- +1 al daño (máximo +4).
- +1 nivel de dado extra (máximo FUE+d10).
- +2 PA (máximo PA 4).
- Retráctil/oculta: Hay que aplicar una penalización de -2 a las tiradas de Notar para detectar la arma. Es necesario equiparla como cualquier otro arma. En general, las

armas instaladas en los brazos y piernas cuentan como garras para propósito de ventajas como Matón o Artista Marcial (aunque se emplea la especialización armas ciberimplantadas y no desarmado).

Las mejoras de biotech y quimitech no pueden proporcionar este efecto. Un personaje humanoide solo puede tener un máximo de dos implantes de armas, sin importar su tipo específico.

ARMADURA NATURAL

Coste de Tensión: 1/nivel (máximo tres niveles).

Proporciona al usuario dos puntos de armadura natural por nivel. Se apila con las armaduras artificiales, pero no con otras armaduras naturales que tenga el usuario.

BONIFICACIÓN EN HABILIDAD

Coste de Tensión: 1 o 2 por habilidad.

La mejora aumenta las capacidades aprendidas del personaje hasta convertirlas en innatas. El personaje añade +1 (un punto de Tensión) o +2 (dos puntos de Tensión) al total de las tiradas con esa habilidad. Es posible adquirir la capacidad más de una vez, pero debe aplicarse a habilidades diferentes. Las mejoras de biotech, genetech y quimitech no pueden mejorar las habilidades "de conocimiento".

DUREZA

Coste de Tensión: 1/nivel (máximo tres niveles).

Cada nivel aumenta la Dureza del personaje en un punto.

FILTROS

Coste de Tensión: 1.

Protegen los oídos, ojos, nariz y garganta de toxinas e irritantes externos. Proporcionan una bonificación de +4 a las tiradas para resistir los efectos de enfermedades, gases y toxinas transportadas por el aire.

INCREMENTO DE HABILIDAD

Coste de Tensión: 1/nivel.

La habilidad elegida mejora en un nivel de dado o proporciona una especialización. Es posible adquirir la capacidad más de una vez, pero solo

se puede aplicar un máximo de dos niveles a la misma habilidad. Las mejoras de biotech, genetech y quimitech no pueden mejorar las habilidades "de conocimiento".

PASO

Coste de Tensión: 2/nivel (máximo 2 niveles). Cada nivel aumenta el Paso racial en dos puntos y el dado de carrera en un nivel.

REGENERACIÓN

Coste de Tensión: 2.

El personaje cuenta con algún tipo de mejora que le permite curarse más rápido. Puede realizar una tirada de curación natural cada 24 horas (16 horas si cuenta con la ventaja Curação Rápida).

SALTO

Coste de Tensión: 2.

Dobla las distancias de salto del personaje. En general, suelen implicar alterar las piernas y sus músculos, aunque también podrían representar mejoras capaces de proporcionar un "vuelo muy limitado".

VENENO

Coste de Tensión: 1 o 3.

Por un punto, la mejora permite realizar un ataque de toque para inocular el veneno; la víctima debe superar una tirada de Vigor (0) o sufrirá los efectos de un veneno moderado (consulta Veneno en el manual básico de *Savage Worlds*). Por tres puntos, el personaje puede inocular un veneno incapacitante, letal o paralizante, pero cada uso le cuesta al héroe un nivel de fatiga.

VISIÓN INFRARROJA

Coste de Tensión: 1.

El proceso altera los ojos del usuario para detectar y procesar las emisiones de luz infrarrojas. Esto reduce las penalizaciones por iluminación a la mitad contra objetivos que desprendan calor, lo cual incluye a seres humanos, híbridos y la mayoría de androides y sondas.

VISIÓN TELESCÓPICA

Coste de Tensión: 1.

El personaje puede ver a distancias enormes, ganando capacidades de magnificación visual de hasta x50 aumentos.

VISIÓN ULTRAVIOLETA

Coste de Tensión: 1.

Altera los ojos para funcionar mejor en condiciones de luz escasa. Elimina las penalizaciones por iluminación de penumbra y oscuridad (pero no oscuridad completa).

ORNAMENTOS

Los ornamentos son una de las herramientas más potentes de *Savage Worlds*. Gracias a ellos puedes visualizar cualquier concepto y aplicarlo a un montón de formas distintas sin alterar las mecánicas de juego. En el 2095 existen muchas formas distintas de construir una versión mejor de ti mismo. En vez de escribir una tonelada de reglas distintas para cada posible mejora, lo que hacemos es aprovecharnos de los ornamentos para definir una serie de conceptos y luego aplicarlos a cada pieza individual como corresponda. A continuación encontrarás los ornamentos tecnológicos que suponen las diferentes técnicas existentes en IZ3. Cada entrada proporciona información básica, reglas y limitaciones asociadas al ornamento, que heredarán de forma automática todas las mejoras que empleen esta tecnología. Cada plantilla de ornamento proporciona la información siguiente:

Información: El nombre y una breve descripción de cómo funciona esta tecnología, para que puedas visualizar mentalmente las mejoras asociadas.

Corporaciones punteras: Algunas de las principales corporaciones que venden mejoras de este tipo. Sirve para dar color a los productos finales.

Coste: La cantidad en criptos que cuesta cada punto de Tensión base de la mejora. La calidad de la mejora modificará posteriormente esta cantidad.

Beneficios: Cualquier regla positiva asociada a la tecnología usada que herede la mejora.





Limitaciones: Todas las mejoras tienen desventajas, en base a la tecnología empleada. Ciertas razas no pueden usar algunas técnicas; por ejemplo, ningún cíborg puede usar biotech, porque no tiene un cuerpo “de carne y hueso” que alterar, sino metálico. En este apartado se menciona cualquier regla negativa asociada.

COMBINAR ORNAMENTOS

Excepto por las indicaciones y limitaciones que describa cada ornamento, no hay nada que impida al jugador crear mejoras mixtas, usando a la vez varias (o todas) las técnicas existentes. Dicho eso los beneficios mecánicos de las mejoras no se apilan incluso si se posee dos o más mejoras de distinto tipo que proporcionen el mismo efecto.

Por ejemplo, no puedes adquirir mejoras biotech que alteren tus capacidades visuales si ya tienes ojos cibertech. Obtener un aumento de Fuerza gracias a la potenciación muscular (genetech) no se apila con otra mejora que

también aumente tu Fuerza, incluso si recurre para ello a una técnica biotech.

El DJ siempre tiene la última palabra al respecto que ornamentos (y mejoras) funcionan combinados y cuáles no.

BIOTECH

En realidad, es una categoría muy amplia, pues agrupa las mejoras “naturales” del cuerpo humano. Por ejemplo, sustitución de tejido muscular por otra materia orgánica crecida artificialmente, órganos sintéticos, ajustes a las células madre, etc. No se debe confundir con genetech o quimitech, pues busca mejorar la especie humana sin tener que recurrir a ADN foráneo o productos químicos respectivamente. Como ejemplos de mejoras tenemos los tratamientos de reforzamiento muscular, sustitución de ligamentos e injertos, reemplazo de órganos (o duplicación) y otros procedimientos similares.

Corporaciones pioneras: Actualmente, el líder mundial es QUIMERA, con oficinas centrales en



Brasilia. QUIMERA ha revolucionado la industria biotech hasta el punto de haber creado una nueva especie de ser humano: los simulacra.

Coste: 500 criptodólares por punto de Tensión base.

Beneficios: Estas mejoras son más difíciles de detectar a medida que asciende su calidad. Hay que aplicar una bonificación de +2 a cualquier tirada que sirva para identificar la presencia de mejoras de calidad chatarra, pero después cambia a una penalización de -1 para mejoras callejeras, -2 para mejoras personalizadas y -3 para mejoras experimentales.

Dicho eso, las visitas regulares al gimnasio y entrenamiento son una forma ideal de complementar estas mejoras. El tipo escuchimizado (Fuerza d4) que gana mejoras de este tipo hasta ponerse cachas (Fuerza d10) aún puede gastar sus avances yendo al gimnasio hasta alcanzar el máximo humano (Fuerza d12). Mientras la mejora siga activa, el jugador puede considerar que es parte de sus valores a la hora de cubrir requisitos de avances.

Limitaciones: Los androides y ciborgs no pueden adquirir mejoras basadas en este ornamento. Como la biotecnología intenta crear mejoras "naturales", también está limitada de forma inherente por los límites del ser humano. No puede aumentar los atributos por encima del límite racial y también palidece ante la diversidad de productos que ofrecen otros tipos de mejoras. La memoria muscular tiene sus ventajas, pero no te va a enseñar kung fu de la noche a la mañana.

CIBERTECH

Prácticamente la totalidad de la población planetaria ha dado ya sus primeros pasos hacia la transformación en cíborg, pues, ¿quién no está conectado al mundo digital veinticuatro horas al día gracias a una TAP? Se trata del tipo de mejoras más extendidas en el 2095 y, si descontamos la nanotech, probablemente también la que posea una mayor flexibilidad en términos de personalización. Casi todos los fabricantes de cibertech ofrecen alguna opción de personalización en sus productos y muchos de sus contenidos son intercambiables, permitiendo así al usuario adaptarse mejor a las necesidades del día. Entre los ejemplos

más conocidos de estas mejoras destacan los ciberbrazos, garras metálicas, ciberojos, pieles sintéticas y, sobre todo, la TAP.

Corporaciones punteras: La empresa japonesa Kenta Cyber Dynamics (KCD) lidera el desarrollo cibertech a escala mundial. No solo equipa a la División-A del Tecno-Shogunato, una unidad de élite, sino produce gamas de calidad callejera muy bien valoradas. KCD posee numerosos centros de producción en todo el mundo, de tal modo que comprarles productos personalizados es muy sencillo. Una de sus empresas subsidiarias menos conocidas ofrece gamas de calidad inferior (equivalentes a chatarra) a precios casi de saldo.

Coste: 600 criptodólares por punto de Tensión base.

Beneficios: La cibertech puede reemplazar extremidades, órganos y sistemas del cuerpo entero (como el sistema nervioso, motor o respiratorio). Todas las razas del Capítulo 1 pueden emplear cibertech, aunque para conservar el sabor del ornamento, los androides y ciborgs tienen una cierta ventaja, pues pueden tratar los aumentos de este ornamento como si fueran modulares, intercambiándolos con facilidad para ejecutar distintas tareas.

Por ejemplo, es fácil sustituir a la altura del codo los ciberbrazos, otorgando así al androide o cíborg la capacidad de cambiar de implante modular y adaptarse con facilidad a sus necesidades sin tener que volver a pasar por la mesa de operaciones. Emplean las reglas estándar de Tensión Máxima, retirando la Tensión del implante anterior y sustituyéndola por la del nuevo (momento en que realizan la tirada de Vigor si es necesario).

La gama de productos cibertech que hay en el mercado es apabullante y cada día aparecen nuevas invenciones, ampliando el número de herramientas que puedes implantarte. El ornamento nos permite crear una serie casi infinita de ciberarmas o mejoras relacionadas con el combate. Por ejemplo, armas a distancia como "microcohetes de muñeca", escopetas ocultas, manos "granada"... Prácticamente cualquier cosa es posible, en especial si nos dejamos llevar por los tópicos más locos del género, como colmillos vampíricos cargados de veneno o dientes metálicos. Las manos sonda son uno de





los productos con mayor demanda, al igual que los ciberópticos con múltiples mejoras visuales.

Limitaciones: La cibertech es muy invasiva. Si lo explicamos de forma sencilla, los seres humanos no han evolucionado de forma natural para sustituir trozos de su cuerpo por máquinas. Instalar un ciberbrazo no es algo tan sencillo como cortar a la altura del antebrazo, instalar una articulación artificial y fusionar los nervios. Hay que reconstruir toda la sección del hombro, incluyendo la escápula y la clavícula, apuntalar la caja torácica de ese lado del cuerpo y reforzar los músculos que lo sostienen a los huesos. En caso contrario, el peso del brazo podría arrancarlo del cuerpo en cuanto intentes usarlo.

Esto supone que muchas mejoras cibertech deban aplicarse al cuerpo en su conjunto o, al menos, a ambas extremidades gemelas para que sirvan de algo. Este hecho se refleja en su Tensión y el coste económico del ornamento.

Para acabar, algunos sistemas cibertech también pueden ser pirateados. Los implantes auditivos, los ciberojos, los ciberbrazos y otros aumentos similares que se sincronicen directamente con la TAP son vulnerables al ataque de un hacker emprendedor.

Conexión directa

Lo bueno y maravilloso de una TAP es que convierte las mejoras de cibertech en algo tan simple como instalar y conectar. Es facilísimo cambiar los ojos de una persona, siempre que el remplazo artificial entre en sus cuencas oculares y se pueda sincronizar con la TAP del usuario. Esta misma máxima se aplica a cibermiembros, chips de habilidad o armas inteligentes. Así es como la TAP puede supervisar y mantener activas las conexiones, pero tiene algo de malo y es que un pirata inteligente puede aprovecharse de ella para desconectar esos mismos componentes que supuestamente te hacen mejor. Por si fuera poco, la plaga TAP se ha convertido en un auténtico problema para la gente con cibertech. Desde el suceso de Phoenix, aumentan los informes sobre personas ciberaumentadas que han perdido por completo el control de sus cuerpos.

En un intento de evitar que todo esto suceda, los creadores de cibertech han desarrollado

un proceso que sorteá la TAP del usuario: la conexión directa.

Como su nombre implica, el proceso ignora por completo la TAP gracias a una serie de nanocables conectados a los nervios, el cerebro y otras partes del cuerpo que afectan al sistema motor. Este proceso no altera la forma en que funciona la cibertecnología, en el sentido de que el ciberbrazo o ciberojo siguen funcionando como deben, pero el proceso es increíblemente invasor. Si el personaje decide usar la conexión directa, le costará un punto de Tensión adicional por cada implante instalado de este modo. También sufrirá una herida adicional en la mesa de operaciones que solo puede sanar mediante curación natural.

Forzar los límites

En cualquier momento, un personaje puede forzar la cibertech que lleve implantada por encima de los parámetros de diseño de sus creadores. Es algo útil, pero potencialmente peligroso. Cuando tu héroe necesite superar sus límites, el jugador puede elegir una mejora cibertech que tenga implantada y un rasgo asociado. El personaje añadirá 1d6 adicional (que puede explotar) al total de su siguiente tirada con ese rasgo.

El DJ debe estar de acuerdo en la habilidad afectada, pero lo mejor es aplicar el sentido común. Los ciberópticos podrían mejorar tiradas relacionadas con la vista como Disparar o Notar. Un ciberbrazo afectar a Atletismo (para trepar o lanzar cosas), Disparar y Pelear (o incluso Fuerza a la hora de romper cosas o mover objetos pesados). Dejamos que sea el jugador quien combine un implante y un rasgo, pero el DJ siempre tiene la última palabra. En resumen, cualquier combinación es válida, siempre que el DJ esté de acuerdo.

Forzar un ciberimplante de este modo supone un coste mental y físico para el personaje y el sistema empleado. Al final del turno del personaje, este debe hacer una tirada de Espíritu o Vigor (lo que sea más bajo) con una penalización que depende de la calidad de la mejora.

Con un aumento, el personaje escapa ileso de la experiencia; con un éxito, queda aturdido. Si la tirada falla, el personaje sufrirá un nivel de fatiga, que dura una hora. Y, con una pifia, el

FORZAR LOS LÍMITES (CIBERTECH)

CATEGORÍA	MODIFICADOR
Chatarra	-4
Callejero	-2
Personalizado	0
Experimental	+1
TIRADA DE ESP/VIG	EFFECTOS
Pifia	El implante deja de funcionar hasta que se repare.
Fallo	Un nivel de fatiga (dura una hora).
Éxito	Aturdido.
Aumento	No pasa nada malo.

implante cibernético queda dañado y deja de funcionar hasta que lo arreglen (lo cual suele llevar 1d4 horas de trabajo y superar una tirada de Reparar ([cibertech](#))).

Nota: Debería quedar claro por la descripción anterior, pero esta regla solo funciona con cibertech, no biotech, genetech, nanotech o quimitech.

GENETECH

Allí donde la biotech se limita a crear mejoras "humanas al ciento por ciento", la genetech va en la dirección opuesta, abrazando la enorme diversidad que ofrece la vida en la tierra. ¿Quieres tener las garras de un tigre? ¡Claro! ¿Los osteodermos de un dragón de Komodo? Faltaría más. ¿El culo rojo de un babuino? No voy a preguntar por tus gustos, pero si tienes los criptos, cuenta con ello. Este ornamento representa una amplia gama de terapias genéticas existentes en el mercado. Este tipo de hibridaciones pueden ser muy sutiles (como las orejas y cola nekomimi) o muy llamativas (como transformarte en un jaguar antropomórfico).

Corporaciones punteras: Industrias QUIMERÀ lidera el campo de la genetech, al igual que el de la biotech. El acceso preferente que tiene a los recursos de la resurgente cuenca amazónica le ha proporcionado una ventaja importante en materiales genéticos frente a sus rivales. Sin embargo, dado el extremismo religioso prohumanista que impera tanto en Nueva Brasilia como en los EURA, vende la mayoría de sus productos genetech a través de subsidiarias como Riolama Revolución o Savage Skinz.

Coste: 1.000 criptodólares por punto de Tenión base.

Beneficios: La genetech se ha aprovechado del código genético de muchos animales que ahora están extintos o a punto de extinguirse para reestructurar el ADN humano y crear nuevas combinaciones genéticas. Esto ofrece la gama más amplia de posibles efectos mecánicos de todos los ornamentos a la hora de personalizar tu cuerpo.

LIMITACIONES: Los androides y ciborgs no pueden adquirir mejoras genetech. Irónicamente, los híbridos tienen muchos problemas para emplear estos tratamientos. Cuando la base genética de la mejora no coincide con el cóctel genético original del híbrido, este tendrá un 50 % de rechazar el tratamiento.

NANOTECH

Los aumentos nanotech son muy caros y están muy regulados, debido a su peligrosidad, flexibilidad y capacidad potencial para cambiar el mundo en que vivimos. Se trata de colonias de robots microscópicos que se programan e implantan en el cuerpo del usuario y, después, se activan en base a las necesidades del momento a través de la TAP. ¿Necesitas algo que te ayude en esas tensas negociaciones con los EURA, pero también sortear el escáner de pureza genética de la puerta? Puedes tener tu colonia de nanitas durmiente hasta que justo la necesites. Solo debes prestar atención a tus niveles energéticos, porque todos estos robots extraen su energía de algún sitio, ami: tu propio cuerpo.





Corporaciones pioneras: Kenta Cyber Dynamics (KCD) es el líder mundial en mejoras de esta categoría. Parece estar relacionado con sus intereses comerciales, pues es el principal suministrador de los equipos de operaciones negras de los gobiernos y corporaciones más importantes del planeta. De acuerdo a ciertos rumores no contrastados, una IA descontrolada podría ser la creadora de esta tecnología y extiende su influencia por todo el mundo con la esperanza de convertirse en la nueva especie dominante del planeta.

Coste: 5.000 criptodólares por punto de Tensión base.

Beneficios: Como ocurre con la biotech, detectar estas colonias de nanitas es muy difícil si permanecen inertes. Y, como la quimitech, el efecto (y el consumo de Tensión) es temporal, contabilizándose solo cuando activas la mejora. Activar nanotech consume una acción, momento en que se contabiliza la Tensión de la mejora, que permanecerá hasta que la colonia regrese a la inactividad. A diferencia de la quimitech, estas mejoras pueden permanecer activas durante tanto tiempo como lo deseé el usuario, pero, en general, eso frustra los beneficios de su ocultación.

Limitaciones: La nanotech acaba de entrar en el mercado y es una tecnología aún muy poco extendida. No es posible adquirirla como chatarra. También es ilegal en muchos lugares, pues los escáneres necesarios para detectar las colonias de nanitas inertes están poco extendidos y son muy imprecisos (hay que aplicar una penalización de -4 a la tirada de Notar del usuario del escáner mientras el implante no esté activo).

QUIMITECH

Este tipo de mejoras consisten en cócteles químicos diseñados para potenciar el cuerpo y la mente del usuario de forma artificial. En esta categoría entran todo tipo de parches médicos, píldoras, sueros, fármacos y drogas de diseño.

Corporaciones pioneras: Emperor Pharmaceuticals (EP), con oficinas centrales en Boston, lideraba la industria global hasta su nacionalización forzosa por parte de las fuerzas de los Estados Unidos y Restaurados de América durante la conquista de Atlántica. Con gran

DURACIÓN DE MEJORAS QUIMITECH

CALIDAD	DURACIÓN BASE
Chatarra	2 horas
Callejero	4 horas
Personalizado	8 horas
Experimental	16 horas

parte de sus activos inmovilizados y a la espera de demostrar en los tribunales que está libre de actividad criminal, EP está viendo como su principal rival, Misawa, Meyers and Morgan Research and Development (M3) se come cada día una pizca más de su mercado.

Coste: 100 criptodólares por punto de Tensión base.

Beneficios: Es imposible detectar el uso de quimitech sin recurrir a un escáner corporal u otro tipo de tecnologías equiparables. La Tensión que produce el uso en el cuerpo desaparece en cuanto finaliza la duración del efecto.

Limitaciones: Los androides no pueden usar mejoras basadas en este ornamento. Los bioroides no pueden usar quimitech que modifique su química cerebral de ningún modo. Los ciborgs solo pueden usar quimitech que afecte a sus mentes.

Independientemente de la forma que adquieran este tipo de mejoras, activarlas lleva un turno entero. Están diseñadas para que el cuerpo pueda absorber el cóctel químico con rapidez. También aplicar una contraindicación lleva un turno.

La quimitech siempre tiene una duración limitada y sus efectos no son permanentes. Los estimulantes, retrovirus y nanitas suicidas que emplean estos productos proporcionan bonificaciones temporales, diseñadas para que el cuerpo las expulse o consuma en unas pocas horas. La quimitech de mejor calidad no deja trazas de su paso por el cuerpo, lo que hace de ella ideal tanto para espías como en entrevistas de trabajo.

Al ser, básicamente, una mezcla especializada de biotech y genetech, la quimitech puede proporcionar una amplísima gama de efectos, pero siempre con carácter biológico. La duración de

estas mejoras depende de su categoría de calidad, tal y como muestra la tabla de la página anterior. Añadir al cuerpo dosis extras incrementa su duración en la cantidad de tiempo indicada, pero al coste de aumentar su Tensión en un punto.

Los fabricantes legítimos de mayor reputación suelen incluir en sus productos una contraindicación o agonista, que, una vez injectado, corta de raíz los efectos de la mejora quimitech, expulsando la sustancia del cuerpo sin esperar a que acabe la duración.

El abuso de este ornamento puede provocar una sobredosis (consulta el cuadro de texto de la página 169). Es posible utilizar la desventaja Hábito para representar a los adictos a esta sustancia, lo cual amenaza con convertirse en una epidemia en las naciones desarrolladas, en especial entre las clases altas (las drogas de diseño candyware). Incluso cuando el producto quimitech no tiene propiedades físicamente adictivas, puede crear compulsiones psicológicas, tener efectos secundarios potencialmente negativos o producir situaciones curiosas.

CALIDAD DE LA MEJORA

Es posible graduar la calidad de una mejora en cuatro categorías, en función de su coste y efectos sobre la Tensión. Aunque el precio de las mejoras ha bajado considerablemente en los últimos cinco años, las de mayor calidad siguen escapando al presupuesto de muchos bolsillos.

- Chatarra:** Es lo más barato. Se obtienen a base de canibalizar partes usadas de otras mejoras. Florece un importante mercado de indeseables que asaltan a individuos sanos para robarles sus mejoras y órganos. Aumenta la Tensión, aunque reduce mucho el coste.

- Callejero:** Es el nivel de calidad estándar, del tipo que encuentras en Malmart. Es más fiable que recurrir a la chatarra. No hay ajustes ni al coste ni a la Tensión.

- Personalizado:** Estas mejoras se crean pensando en un individuo específico y su perfil neurofisiológico. Tanta compatibilidad no es barata. También suele llamarse "hipercromo" a las mejoras ciberneticas de esta categoría. Aumenta el coste a cambio de reducir la Tensión.

- Experimental:** Solo las megas y los agentes de élite gubernamentales emplean este tipo de mejoras... y solo con los contactos y en las situaciones adecuadas. Una tecnología tan avanzada reduce de forma dramática la Tensión, pero catapultá el precio. La mayoría de los agentes así equipados se convierten en esclavos salariales de sus patrones durante el resto de sus vidas (probablemente, alargadas de forma artificial).

CÁLCULO FINAL

El último paso a la hora de crear tus mejoras es calcular sus costes finales, tanto en Tensión como en criptos. Al coste básico del efecto se le aplica cualquier ajuste apropiado por el ornamento tecnológico (biotech, genetech, etc.) y su calidad (callejero, personalizado, etc.). Esto nos proporciona su coste en Tensión y dinero, que después se comparará con la Tensión Máxima del personaje para ver cómo lo soporta, de acuerdo a **Límites a los aumentos** (página 142).

Ejemplo: El jugador que interpreta a Kyla Cortex quiere ponerle tres mejoras. Ojos con infravisión (cibertech callejero con Tensión base 1), reflejos superiores (la ventaja Bloqueo, biotech personalizado con Tensión base 3) y garras de metal retráctiles (cibertech experimental con Tensión base 5).

TABLA DE CALIDAD DE LAS MEJORAS

CATEGORÍA	AJUSTE A LA TENSIÓN*	MULTIPLICADOR AL COSTE
Chatarra	+2	x0,25
Callejero	0	x1
Personalizado	-1	x4
Experimental	-2	x8

(*) El ajuste jamás puede reducir el coste total de Tensión por debajo de 1.





Al ser de calidad callejera, no hay que modificar la Tensión o el precio de los ojos. Su coste son 600 C\$ (por ser cibertech) y Tensión 1.

Los reflejos incrementados son biotech y de calidad personalizada. Esto tiene un coste de 500 C\$ por punto de Tensión base (3) antes de modificarlo. Su coste final es de 6.000 C\$ (500×3 (Tensión base) $\times 4$ (calidad)), pero a ella solo le cuesta Tensión 2 porque es un implante personalizado.

Para acabar, las garras retráctiles son cibertech experimental. Hay que multiplicar el coste básico de cibertech (600) por la Tensión base (5) y el modificador de calidad (8) hasta llegar a 24.000 C\$. Sin embargo, la calidad de la mejora también reduce su Tensión final en dos puntos, dejándola en Tensión 3.

Si sumamos la Tensión individual de las tres mejoras tenemos un total de seis puntos de Tensión, que después es lo que se compara con el valor de Tensión Máximo de Kyla Cortex para ver si sufre algún tipo de consecuencia.

LISTA DE MEJORAS

A continuación encontrarás una colección de mejoras ya diseñadas con el objetivo de facilitarte su uso sobre la marcha. ¡Solo tienes que pagar los criptos indicados y ya estás listo, nakama! Excepto cuando se indique lo contrario, el coste de todas estas mejoras se basa en calidad callejera.

BIOTECH

ANTICATALIZADOR SINÁPTICO™

Fabricante: Industrias QUIMERA.

Gracias a nuestro anticatalizador Sináptico™, las funciones mentales del individuo se desarrollan de forma autónoma a mucho mayor nivel, mejorando así sus capacidades cognitivas a la hora de procesar un tipo de tareas.

Coste base: 1.000 C\$.

Tensión: 2.

Beneficios: El usuario gana una bonificación de +2 a una habilidad a su elección.

MEJORA DE CUÁDRICEPS

Fabricante: Better-U.

¿Por qué dedicar muchos meses al entrenamiento para correr mil seiscientos metros en menos de cinco minutos cuando Better-U puede potenciar la función muscular de tus cuádriceps y permitir que corras seis kilómetros sin ni siquiera echar a sudar?

Coste base: 1.000 C\$.

Tensión: 2.

Beneficios: Al reforzar la musculatura de las piernas, ganas un incremento de dos puntos en el Paso y un nivel de dado de carrera.

PAQUETE DE ACTUALIZACIÓN

Fabricante: Better-U.

Tus padres eran demasiado pobres para manipularte in vitro, pero has superado el hándicap de haber nacido normal y tienes un buen trabajo profesional. ¿Acaso no te mereces un mejor tú? ¡Es mejor que ser un 2.0! ¡Es dos-punto-TÚ!

Better-U es una compañía de biotecnología rusa en franco crecimiento que vende sus productos a varias distribuidoras, líneas corporativas de clínicas de salud y servicios de rescate médico. También organiza "seminarios consultivos" con ejecutivos junior muy agresivos. Además de los productos que ofrecen a sus socios corporativos, también venden a sus clientes directos "reconocimientos médicos de mejora" bianuales que, en realidad, son puro placebo.

Coste base: 3.000 C\$.

Tensión: 6.

Beneficios: El discreto tratamiento CRISPR y las mejoras cosméticas aumentan la Agilidad y Vigor del usuario en un nivel de dado. También proporciona la ventaja Atractivo. Es posible adquirir mejoras adicionales como extras (por un coste) durante el paquete de actualización, pero la oferta básica suele ser suficiente para satisfacer a la mayoría de hormiguitas corporativas.

TEJIDOS REGENERATIVOS

Fabricante: Octagon Inc.

Nuestros estudios permiten un incremento generalizado de la densidad muscular y la regeneración de fibra muscular, otorgando así al usuario una resistencia al daño increíble y la capacidad de recuperarse con rapidez de cualquier trauma que, pese a todo, sufra.

Coste base: 2.000 C\$.

Tensión: 4.

Beneficios: Otorga dos puntos de Dureza, así como la capacidad de realizar una tirada de curación natural cada veinticuatro horas en vez de cada cinco días. No se apila con otras mejoras que otorguen Dureza.

TRATAMIENTO AFILADURA ÓSEA™

Fabricante: Industrias QUIMERA.

¿Desea sentirse seguro en un entorno donde no se permita llevar armas? ¿Quiere tener una ventaja extra frente a su oponente en las luchas de gladiadores? ¡No busque más! El tratamiento Afiladura ósea™ de Industrias QUIMERA le otorga un borde cortante a sus extremidades, ¡convirtiéndole así en un arma viviente!

Coste base: 500 C\$/nivel de tratamiento (máximo cuatro niveles).

Tensión: 1 por nivel.

Beneficios: Cada nivel permite causar un punto de daño más al combatir desarmado (hasta un máximo de +4).

TRATAMIENTO DE ESCULTURA ÓSEA DIVA™

Fabricante: Octagon Inc.

¡La nueva serie de tratamientos de escultura ósea de Octagon Inc. le ayudarán a convertirse en la diva que siempre supo que era!

Coste base: 500 C\$/nivel de tratamiento (máximo dos niveles).

Tensión: 1 por nivel.

Beneficios: El tratamiento de escultura ósea Diva™ aumenta la habilidad Persuadir en un nivel de dado por nivel de tratamiento (no puede superar su máximo racial).

CANDYWARE

Algunas mejoras solo tienen funciones puramente cosméticas y otras proporcionan una funcionalidad menor. Por ejemplo, tener cabellos sintéticos de colores raros y ojos que puedan cambiar de color es el equivalente a los tatuajes del 2095 y una moda muy extendida por todo el mundo. En el Tecno-Shogunato japonés, todos los burócratas tienen una reserva de tinta y una firma personal implantada en los pulgares, para poder sellar los documentos.

Es posible implantar este "candyware" sin ningún coste notable de Tensión, pero tampoco tiene efectos mecánicos destacables durante el juego. El precio del candyware es igual a la mitad de un punto de tensión de calidad callejera apropiado para el ornamento en que se base. Así, las orejas y cola nekomimi (un efecto de genetech) tan de moda en Japón cuestan solo 500 criptodólares.

PAREADO SINÁPTICO DE LOS LÓBULOS CRUZADOS

Fabricante: Industrias QUIMERA.

El hecho de ser diestro o zurdo viene determinado por el lado de tu cerebro que sea dominante. En QUIMERA hemos encontrado una forma de equilibrar ambos lados del cerebro, de tal modo que maneje ambas manos igual de bien.

Coste base: 1.000 C\$.

Tensión: 2.

Beneficios: Al reescribir diversas sinapsis del cerebro, el usuario obtiene la ventaja Ambidextro.

MEJORAS





TABLA DE MEJORAS BIOTECH

MEJORA	TENSIÓN	COSTE	EFEKTOS
Anticalinizador Sináptico™	2	1.000	+2 a una habilidad
Mejora de cuádriceps	2	1.000	+2 Paso, +1 dado de carrera
Paquete de actualización	6	3.000	Atractivo; +1d Agilidad y Vigor
Pareado sináptico de los lóbulos cruzados	2	1.000	Ambidextro
Tejidos regenerativos	4	2.000	+2 Dureza, curación natural (24 h)
Trat. Afiladura ósea™	1/niv.	500/niv.	+1 daño desarmado/nivel
Trat. Diva™	1/niv.	500/niv.	+1d Persuadir por nivel
Trat. Força Máxima™	2/niv.	1.000/niv.	+1d Fuerza por nivel
Trat. GNOSYS™	6	3.000	+3d Astucia
Trat. Mass Impact™	3	1.500	+3 Dureza

TRATAMIENTO FORÇA MÁXIMA™

Fabricante: Industrias QUIMERA.

La combinación de nuestros tratamientos glandulares e injertos musculares, el tratamiento biotecnológico Força Máxima™, garantiza que incluso el tipo más escuchimizado salga de nuestra clínica como un nuevo He-Man. ¡Tienes a tu alcance el cuerpo escultural que siempre soñaste por un pago mensual razonable y financiación mínima!

Coste base: 1.000 C\$ por nivel de tratamiento.

Tensión: 2 por nivel.

Beneficios: El tratamiento Força Máxima™ aumenta el dado de Fuerza en uno por nivel de tratamiento (no puede superar su máximo racial).

TRATAMIENTO GNOSYS™

Fabricante: Industrias QUIMERA.

Este tratamiento a base de nootrópicos amazónicos y neuroestimulación eléctrica multiplica las funciones del córtex prefrontal y otros centros de actividad del cerebro, mejorando la inteligencia base y capacidades de aprendizaje. ¡En QUIMERA estamos tan seguros de los resultados de GNOSYS™ que

hacemos un importante descuento a nuestros trabajadores que quieran adquirirlo!

Coste base: 3.000 C\$.

Tensión: 6.

Beneficios: Incrementa la Astucia del personaje en tres niveles de dado (no puede superar su máximo racial).

TRATAMIENTO MASS IMPACT™

Fabricante: Octagon Inc.

Este tratamiento de aumento de la densidad ósea se diseñó específicamente para artistas marciales y atletas profesionales.

Octagon Inc. ofrece este tratamiento tanto en los circuitos planetarios de lucha profesional legítimos como en los ilegales de medio mundo. A pesar de los supuestos testimonios que dicen lo contrario, Mass Impact™ no hace nada a la hora de aumentar el daño desarmado del usuario. El refuerzo del esqueleto, sin embargo, sí proporciona a los sujetos una apariencia feroz y mirada acerada que es fácil confundir con la experiencia real.

Coste base: 1.500 C\$.

Tensión: 3.

Beneficios: El tratamiento Mass Impact™ aumenta en tres puntos la Dureza del usuario. Al ser Dureza, se apila tanto con las

armaduras naturales como artificiales, pero no con otras mejoras que incrementen la Dureza. Muchas mejoras de cibertech sustituyen de forma rutinaria las estructuras óseas del usuario por metales biocompatibles y polímeros artificiales, de tal modo que Mass Impact™ no suele servir de nada a quien haya sufrido ya alteraciones cibernéticas importantes.

CIBERTECH

ACORAZADO™

Fabricante: Kenta Cyber Dynamics.

KCD ha creado el sistema de defensa cibertech definitivo, irrefutable, imparable e increíble. Le presentamos... ¡Acorazado™! Esta mejora cubre los huesos del usuario con titanio, inserta una capa subdérmitica de nanotejidos y aumenta las capacidades del sistema respiratorio, no solo filtrando el aire de contaminantes, sino multiplicando su capacidad. Los miembros y veteranos del ejército gozan gratuitamente de mejores condiciones de financiación. ¡Muchas gracias por su servicio al país!

Coste base: 4.200 C\$.

Tensión: 7.

Beneficios: Aumenta el Vigor en un nivel de dado (junto con el máximo racial), proporciona Armadura +2 natural (que se apila con los blindajes artificiales), aumenta la Dureza en dos puntos y otorga filtros (+4 a la hora de resistir venenos, enfermedades y toxinas transportadas por el aire).

BLINDAJE SUBDERMAL SARASHI™

Fabricante: Benkei Bionics.

Ancla los nanotejidos subdérmicos a la columna dorsal y después envuelve el torso, transformándolo en un colchón absorbente que protege los órganos vitales de cualquier puñalada o disparo. Más famoso por su infame apodo, "la barriga de Buda", la gama de blindajes subdérmicos Sarashi™ de Benkei Bionics es muy popular entre yakuzas y otros individuos que no quieren revelar realmente lo cromados que están.

Coste base: 600 C\$/nivel.

Tensión: 1/nivel (máximo tres niveles).

Beneficios: Proporciona dos puntos de armadura natural por nivel, pero solo en el torso. Se apila con armaduras artificiales.

CIBERBRAZO BATTLE MASTER™

Fabricante: Kenta Cyber Dynamics.

Cuando necesite un ciberbrazo, no se conforme con un modelo barato. ¡Elja siempre Kenta Cyber Dynamics! ¡Su calidad de vida es muy importante para nosotros! Este modelo de ciberbrazo es ideal si es una de esas personas que arriesga su vida para cuidar de nuestra seguridad. Los miembros y veteranos del ejército gozan gratuitamente de mejores condiciones de financiación. ¡Muchas gracias por su servicio al país!

Coste base: 2.400 C\$.

Tensión: 4.

Beneficios: El ciberbrazo viene con un espacio de almacenaje a la altura del hombro, donde se puede llevar hasta medio kilo de objetos de pequeño tamaño (cargadores de munición, parches curativos, etc.). Hay que aplicar una penalización de -2 a las tiradas de Notar para encontrar este compartimento. Los pistones de alta presión del brazo aumentan la Fuerza del usuario en un nivel de dado, pero solo cuando use ese brazo específico. Para acabar, el ciberbrazo también posee un microlanzacohetes integral (15/30/60, 2d8, PA 4, CdF 1, Mun. 4) a la altura de la muñeca.

CIBERBRAZO IRON ASSASSIN™

Fabricante: Kenta Cyber Dynamics.

Es un sistema de armas muy efectivo para combatir a corto alcance, pues proporciona al usuario una hoja retráctil de doble filo con la longitud de una espada larga. ¡Su afilado filo es capaz de penetrar con facilidad todo tipo de armaduras! Como siempre, los miembros y veteranos del ejército gozan de mejores condiciones de financiación. ¡Muchas gracias por su servicio al país!

Coste base: 3.600 C\$.

Tensión: 6.

Beneficios: Tiene la siguiente arma instalada: espada larga (FUE+d8+2, PA 2, retráctil).



CIBERBRAZO KENJUTSU™

Fabricante: Kenta Cyber Dynamics.

¡Saludos a todos los samuráis y ronin! Kenta Cyber Dynamics tiene algo justo para vosotros: ¡el ciberbrazo Kenjutsu™! Se trata de un ciberbrazo capaz de identificar él solo al enemigo, diseñado específicamente para blandir una espada en combate. Kenjutsu™ corrige sus movimientos para aumentar la precisión, convirtiéndoles así en el maestro espadachín que siempre quisieron ser. Los miembros y veteranos disfrutan de mejores condiciones de financiación. ¡Muchas gracias por su servicio al país!

Coste base: 1.200 C\$.

Tensión: 2.

Beneficios: Aumenta la habilidad Pelear en un nivel de dado y proporciona la especialización armas de filo.

CIBERBRAZOS PESADOS BASTIÓN™

Fabricante: Bastion Cybertech.

En este modelo, BC propone sustituir los brazos del usuario con músculo sintético Algerol, giroestabilizadores, sistemas de absorción de impacto, software de puntería con enlace a TAP y la nueva tecnología Cyclic Fire Trigger Finger™. ¡Combina perfecto con tu cañón rotatorio!

Coste base: 4.800 C\$.

Tensión: 8.

Beneficios: Aumenta la Fuerza actual (y máxima) del personaje en un nivel de dado y, además, proporciona las ventajas Disparo Rápido, Manos Firmes y ¡Rock'n'Roll!

CIBERMIEMBROS DE AUTODEFENSA

Fabricante: Bastion Cybertech.

BC nos presenta el nuevo modelo de su gama insignia de ciberextremidades. Gracias a una combinación de software y hardware, facilitan la tarea de alcanzar a todo aquel que intente introducirse en tu espacio personal. ¡Disponible tanto en brazos como en piernas, para lograr una compatibilidad máxima!

Coste base: 1.200 C\$.

Tensión: 2.

Beneficios: Otorga la ventaja Ataque Repentino.

CIBERMIEMBROS HI POWER STRIKE™

Fabricante: Bastion Cybertech.

Bastion Cybertech actualiza su gama insignia de cibermiembros con los módulos Hi Power Strike™. Al igual que el modelo básico de autodefensa, proporcionan las capacidades que necesitarás para evitar que nadie entre en tu espacio personal. ¡Disponibles tanto en brazos como en piernas, para lograr una compatibilidad máxima!

Coste base: 2.400 C\$.

Tensión: 4.

Beneficios: Otorga la ventajas Ataque Repentino y Artista Marcial.

CIBERPIERNAS FLOJO™

Fabricante: Bastion Cybertech.

¿Necesitas correr rápido? ¡Celebra el recuerdo del récord mundial de los cien metros libres con las mismas piernas que lo lograron!

Coste base: 2.400 C\$.

Tensión: 4.

Beneficios: Aumenta el Paso en cuatro puntos y el dado de carrera en dos niveles.

CUBIERTA DÉRMICA HOLOGRÁFICA

Fabricante: Kenta Cyber Dynamics.

Lo último en sistemas de infiltración es una capa de piel sintética con nanitas y microcámaras por todo el cuerpo. Cientos de diminutas cámaras recogen la luz que llega al cuerpo desde todas direcciones, volviendo así transparente al usuario al mostrar sobre su piel lo que hay al otro lado. Como siempre, los miembros y veteranos del ejército gozan gratuitamente de mejores condiciones de financiación. ¡Muchas gracias por su servicio al país!

Coste base: 3.000 C\$.

Tensión: 5.



Beneficios: Cuando se activa el sistema, proporciona una bonificación de +4 a las tiradas de Sigilo del personaje. La capa de piel sintética también es más resistente al daño de lo normal, otorgando Armadura +2 natural.

GARRAS RETRÁCTILES SANSŌ™

Fabricante: Masamune Systems.

Las Sansō™ son unas zarpas retráctiles que se alojan en el antebrazo del usuario, surgiendo de su escondite cuando este encoge las muñecas y pronuncia la palabra de activación, asegurándose así que no salten solas en momentos inoportunos. Masamune Systems ofrece toda una gama de mejoras sobre el producto básico.

Coste base: 2.400 C\$.

Tensión: 4.

Beneficios: El modelo básico consiste en hojas metálicas de casi noventa centímetros que surgen de las manos del usuario a la altura de los nudillos y causan FUE+d6+1 puntos de daño. Los modelos avanzados añaden vibración de alta velocidad, aleaciones más duras y otras mejoras que pueden aumentar el daño o la PA del modelo básico. La combinación de movimiento físico y clave digital significan que para desplegar las Sansō es necesario invertir una acción.

IMPLANTE CEREBRAL NEUROTÁCTICO SIN'YA™

Fabricante: Kenta Cyber Dynamics.

Muchas agencias dedicadas a tareas antiterroristas domésticas o de la ley, en especial en naciones autocráticas como los EURA, descubren que no les faltan los patriotas ansiosos de acabar con los enemigos del estado, pero carecen de los recursos necesarios para adiestrar a todos estos valientes en las minucias del combate. Aunque un SabeComp podría otorgar de forma instantánea capacidades marciales moderadas, hacen falta implantes de inducción neural y un ordenador táctico predictivo como este para convertirlos en auténticas máquinas de matar.

Coste base: 3.000 C\$.

Tensión: 5.

Beneficios: El implante Sin'ya™ más básico de su gama permite leer el lenguaje corporal del oponente y coordina la mejor respuesta física posible, otorgando así las ventajas Ataque Repentino y Contraataque al usuario.

IMPLANTE OCULAR BERGER-SUISSE

Fabricante: Berger-Suisse.

Tras haberse ganado una excelente reputación por la calidad de sus implantes cocleares (que ahora mismo la biotech y la genetech han dejado obsoletos), la corporación Berger-Suisse es uno de los fabricantes más respetados de reemplazos oculares. Sus cámaras funcionan bajo una amplia cantidad de situaciones lumínicas, estimulando directamente el nervio óptico para reducir al máximo el tiempo de recuperación tras el paso por el quirófano.

Coste base: 1.200 C\$.

Tensión: 2.

Beneficios: Otorga al usuario visión ultravioleta e infrarroja.

MEJORAS



TABLA DE MEJORAS CIBERTECH

MEJORA	TENSIÓN	COSTE	EFEKTOS
Acorazado™	7	4.200	Ver descripción
Blindaje subdérmico Sarashi™	1/nivel	600/nivel	+2 Armadura/nivel (máximo +6)
Ciberbrazo Battle Master™	4	2.400	Ver descripción
Ciberbrazo Iron Assassin™	6	3.600	Espada retráctil (ver descripción)
Ciberbrazo Kenjutsu™	2	1.200	+1d Pelear y especialidad
Ciberbrazos Bastión™	8	4.800	Ver descripción.
Cibermiembros de autodefensa	2	1.200	Ataque Repentino
Cibermiembros Hi Power Strike™	4	2.400	Ataque Repentino y Artista Marcial
Ciberpiernas FloJo™	4	2.400	+4 Paso, +2d carrera
Cubierta dérmica holográfica	5	3.000	+4 Sigilo, +2 Armadura
Garras Sanso™	4	2.400	Arma integral (ver descripción)
Imp. neurotáctico Sin'ya™	5	3.000	Ataque Repentino y Contraataque
Imp. ocular Berger-Suisse	2	1.200	Visión infrarroja y ultravioleta
Inyector Ciclón™	Esp.	600/nivel	Ver descripción.
Inyector Cobra™	6	3.600	Ataque de mordisco venenoso
Mano Ashigaru™	6	3.600	Disparo Rápido y ¡Rock'n'Roll!
Mano-pistola Rino™	3	1.800	Pistola integral (ver descripción)
Mano-sonda Tarántula™	4	2.400	Sonda integral (ver descripción)
Manos de geco	1	600	Ver descripción
Paquete Kurat Sala™	7	4.200	Ver descripción
SabeComp™	2	1.000	d6 en una habilidad
Sist. apoyo informático Acme	4	2.400	+2 a Ordenadores (ver descripción)
Sist. Gxarha Izibhamu	2	1.200	+2 a Disparar (ver descripción)
Sist. IBIS 1.0	2	1.200	Gun Fu
Sist. IBIS 2.0	5	3.000	Bloqueo y Gun Fu
Tras. Mula Mnemónica™	2	Especial	Almacena y encripta datos (ver descripción)
Visor Shikanoko™	3	1.800	+1d Notar, Sentir el Peligro

INJECTOR CICLÓN™

Fabricante: Kenta Cyber Dynamics.

¡Te has quedado sin energía? El sistema de inyección automatizada Ciclón™ de Kenta Cyber Dynamics permite introducir directamente en el flujo sanguíneo tu quimitech favorita, reduciendo así drásticamente el tiempo que lleva el producto químico en surcir efecto.

Coste base: 600 C\$ por inyector.

Tensión: 1 (+1 por inyector adicional, máximo +3).

Beneficios: Reduce el tiempo de usar un producto quimitech de un turno a una acción. Cada inyector es capaz de almacenar tres dosis de quimitech antes de que haya que recargarlo. Inyectar más de una dosis a la vez supone aplicar la penalización por múltiples acciones.

INJECTOR DE VENENO COBRA™

Fabricante: Kenta Cyber Dynamics.

Diseñado especialmente por KCD para los miembros de las fuerzas especiales que necesiten incapacitar rápido a un oponente sin el escándalo que supone el ruido de las armas de fuego. Este implante coloca glándulas venenosas en la garganta del individuo y sustituye los incisivos superiores por colmillos retráctiles, proporcionando así un potente mordisco capaz de inocular veneno. Como siempre, todos los miembros y veteranos del ejército cuentan gratuitamente con condiciones mejores de financiación. ¡Muchas gracias por su servicio al país!

Coste base: 3.600 C\$.

Tensión: 6.

Beneficios: Proporciona al personaje colmillos retráctiles que puede usar para realizar ataques de mordisco (FUE+d6, -2 a notar los colmillos recogidos), así como una dosis de veneno letal que repone él mismo gracias a las glándulas venenosas. Cada uso del veneno provoca un nivel de fatiga al usuario.

MANO ASHIGARU™

Fabricante: Benkei Bionics.

El más ofensivo de todos los productos de la corporación Benkei. La mano Ashigaru™ es muy popular entre las unidades militares y otros cuerpos de seguridad de élite..., así como la Yakuza. Este sustituto protésico cambia la mano y el antebrazo por una serie de servos de reacción rápida, un interfaz dinámico de arma inteligente y reductores de retroceso. Disponible también el modelo Sohei™.

Coste base: 3.600 C\$ (o 6.000 C\$ el modelo Sohei™).

Tensión: 6 (o 10).

Beneficios: Cuando se usa como mano al atacar con un arma de fuego, proporciona al usuario las ventajas Disparo Rápido y ¡Rock'n'Roll! El modelo Sohei™ también proporciona la ventaja Disparo Rápido Mejorado.

MANO-PISTOLA RINO™

Fabricante: Act of God Armaments.

¡AGA vuelve a echar una mano a sus clientes en tareas de defensa personal! El modelo básico incluye toda la potencia de la afamada pistola pesada Rino-10™ de AGA, mientras que las opciones premium le permitirán mantenerse firme en cualquier situación.

Coste base: 1.800 C\$.

Tensión: 3.

Beneficios: El modelo básico posee unos valores de juego similares a una Rino-10™ (15/30/60, 2d8, PA 4, CdF 1, Mun. 30). El arma tiene Fuerza Mínima d6 si se instala como un sistema independiente, pero si va acompañada de un ciberbrazo puede ignorarse. El arma tiene un valor de Disimulo -2.

MANO-SONDA TARÁNTULA™

Fabricante: Monkey Mask.

Gracias a esta mejora, será capaz de liberar su mano del resto del cuerpo, convirtiéndola en una especie de sonda arácnida. Viene equipada con una cámara, pudiendo ver y dirigirla a través de su TAP.

Coste base: 2.400 C\$.

Tensión: 4.

Beneficios: En combate, el personaje puede usar su mano-sonda como si fuera un Extra. Lleva una acción liberar la mano o colocarla





de nuevo en el brazo. Mientras funciona como sonda, el usuario gana la desventaja Manco. Tiene los siguientes valores de juego:



MANO-SONDA



Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d8, Latrocinio d6, Notar d4, Pelear d8, Sigilo d8.

Paso: 4; **Parada:** 6; **Dureza:** 3.

Ventajas: Alerta.

Capacidades especiales:

- Constructo:** +2 a las tiradas de recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a los venenos y enfermedades.
- Enlace de video:** Como acción, el personaje puede conectarse a la cámara de la sonda-mano y ver lo mismo que vería ella, con un alcance máximo de seis kilómetros.
- Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- Tamaño -3 (Menudo):** Es del tamaño de una mano humana.

MANOS DE GEKO

Fabricante: Monkey Mask.

Estos reemplazos biomiméticos incluyen nanotubos de carbono que se despliegan de acuerdo a las órdenes mentales del usuario hasta crear setas sintéticas, permitiendo así a un individuo de escala humana adherirse a superficies horizontales y verticales recurriendo a las fuerzas de Van der Waals. Aunque otras corporaciones más conocidas ofrecen productos similares, nuestros clientes parecen preferir el modelo de la corporación Monkey Mask.

Coste base: 600 C\$.

Tensión: 1.

Beneficios: Permite moverse por superficies verticales a Paso completo y por techos a medio Paso. Aunque la mejora más vendida del mercado son cibermanos, Monkey Mask también ofrece otro producto similar como ciberpiés. Desafortunadamente, como su uso requiere caminar descalzo, son menos populares.

PAQUETE DE ACTUALIZACIÓN CIBERNÉTICA COMPLETA KURAT SALA™

Fabricante: Thur Cyber-bionics.

Aunque las opciones cibernéticas a la carta permiten la personalización y experimentación individualizada, muchos de nuestros clientes prefieren los relativos ahorros que supone un pack completo. Uno de los más vendidos es Kurat Sala™, diseñado por Thur Cyber-bionics, una corporación de la República Islámica Árabe Unida especializada en mejoras deportivas.

Coste base: 4.200 C\$.

Tensión: 7.

Beneficios: El paquete Kurat Sala™ ofrece un conjunto de mejoras centradas en los deportes de equipo. Así, el usuario gana un nivel de dado en Atletismo y Vigor, dobla su distancia de salto, aumenta su Paso en dos puntos y gana un nivel en su dado de carrera.

SABECOMP™

Fabricante: Acme LMS Ltd.

Aunque muchos otros fabricantes producen módulos similares, Acme LMS Ltd. es el único propietario de la patente SabeComp™, el módulo de aprendizaje más famoso del mundo, capaz de convertir a cualquiera en un experto en pocos segundos. Además de fabricar varios modelos de microordenadores TAP, nuestra gama de SabeComp™ ofrece de todo, desde los temas académicos hasta el dominio de las artes marciales más mortíferas.

Coste base: 1.200 C\$.

Tensión: 2.

Beneficios: Un SabeComp™ anula los conocimientos del personaje en la habilidad afectada, sustituyéndola por completo en vez de sumarse a ella (y, por tanto no se apila con lo que ya tenga el personaje). El producto básico consiste en un microordenador que se conecta a uno de los puertos externos de la TAP y proporciona un valor de d6 en una habilidad y especialización determinada. Existen SabeComp™ duales, capaces de ofrecer especializaciones adicionales o bonificaciones a la habilidad en cuestión.



SISTEMA DE APOYO INFORMÁTICO ACME

Fabricante: Acme LMS Ltd.

ACME LMS Ltd. se enorgullece de presentar su primer sistema de apoyo informático. Consiste en una micro IA que se conecta a la vértebra L1 y ayuda al usuario en las tareas que tengan que ver con ordenadores y su administración. ¡Ningún pirata se resistirá con este recurso!

Coste base: 2.400 C\$.

Tensión: 4.

Beneficios: El usuario gana una bonificación de +2 a sus tiradas de Ordenadores, así como las especializaciones macros y editar, pudiendo realizar así a la perfección todas las tareas relacionadas con la administración de sistemas y su seguridad.

SISTEMA DE ARMA INTELIGENTE GXARHA IZIBHAMU

Fabricante: Gxarha Izibhamu.

Aunque diversos fabricantes ofrecen modelos diferentes de sistemas de arma inteligente, solo la corporación centroafricana Gxarha Izibhamu puede presumir de ofrecer el producto respaldado por más ejércitos de todo el sistema solar. Igualmente valorado por muchas agencias de certificación independientes, ¡el sistema de arma inteligente GI es lo que mantiene la paz así en la Tierra como en el cielo!

Coste base: 1.200 C\$.

Tensión: 2.

Beneficios: Se trata una mejora que es tanto hardware como software interactivo. Conecta un arma calibrada especialmente para el sistema a la TAP a través de una conexión inalámbrica. El programa de asignación de blancos proporciona una bonificación de +2 a las tiradas Disparar con ese arma. Es posible vincular armas adicionales al sistema, a un precio de 200 C\$ por arma. Este coste incluye tanto la integración de los sensores en el arma como el software de rastreo necesario.

SISTEMA IBIS 1.0

Fabricante: Act of God Armaments.

AGA introdujo en el mercado su sistema de información táctica integral IBIS hace ya unos años, pero sigue siendo uno de nuestros artículos predilectos. El sistema IBIS se conecta a tu TAP y convierte la información visual y auditiva que recibes en señales diseñadas para incrementar tu pericia en combate.

Coste base: 1.200 C\$.

Tensión: 2.

Beneficios: Proporciona la ventaja Gun Fu al personaje. Si este ya la tiene, podría beneficiarse en su lugar de Gun Fu Iluminado (por un punto de Tensión base adicional) o Gun Fu Maestro (por dos puntos de Tensión base adicional).

SISTEMA IBIS 2.0

Fabricante: Act of God Armaments.

¡AGA nos trae su nueva versión de este modelo ya clásico de sistema de información táctica integral! IBIS 2.0 mejora el antiguo interfaz y añade nodos sensoriales de movimiento para proporcionar conciencia táctica tridimensional, multiplicando así tus índices de supervivencia, en especial si estás rodeado de enemigos. ¡Actualice hoy mismo y jamás le volverá a sorprender nadie!

Coste base: 3.000 C\$.

Tensión: 5.

Beneficios: Mejora el sistema IBIS 1.0 para añadir la ventaja Bloqueo además de Gun Fu. Al igual que en el caso anterior, si ya se posee la ventaja Gun Fu es posible adquirir un modelo más avanzado de IBIS 2.0 incrementando el coste en Tensión base y dinero.

TRANSPORTE DE DATOS MULA MNEMÓNICA™

Fabricante: Kenta Cyber Dynamics.

¿Necesitas proteger información sensible de piratas? El implante de transporte de datos Mula Mnemónica™ de Kenta Cyber Dynamics le permitirá almacenar una cantidad casi infinita de ficheros de datos, incluyendo video y audio. El implante se conecta





directamente al córtex cerebral, ignorando la TAP del usuario. ¡Pero eso no es todo! También encripta automáticamente esos datos, de tal modo que incluso si alguien fuese capaz de incapacitarlo (o le corte la cabeza) aún tendrá que piratearlo para poder acceder a los datos que contiene. Y recuerde, los soldados y veteranos pueden adquirirlo con nuestras condiciones especiales de financiación. ¡Muchas gracias por su servicio al país!

Coste base: 600 C\$ más el coste del SDI.

Tensión: 2.

Beneficios: El usuario puede almacenar tantos ficheros de datos cifrados como desee, sin importar su número final. La Mula Mnemónica™ viene equipado con un sistema de defensa frente a la intrusión, que se añade al coste base del implante en función de su calidad: Nivel 2 (+1.200 C\$), Nivel 3 (+11.200 C\$) o Nivel 4 (+51.200 C\$). Al ser un implante de conexión directa, el efecto cuesta dos puntos de Tensión en vez de solo uno.

VISOR SHIKANOKO™

Fabricante: Kenta Cyber Dynamics.

¡Todas las unidades tácticas de la División-A de Japón emplean esta mejora! El visor Shikanoko™ de KCD proporciona al usuario visión binocular panorámica de 280°. Sus amplias y curvas lentes se adaptan a las cuencas oculares como si estuviera llevando unas gafas de sol, a la vez que se conectan directamente a los nervios ópticos. Como siempre, los miembros y veteranos del ejército gozan de mejores condiciones de financiación. ¡Muchas gracias por su servicio al país!

Coste base: 1.800 C\$.

Tensión: 3.

Beneficios: La ampliación del ángulo de visión que proporciona este visor cibertech aumenta un nivel de dado en la habilidad Notar y proporciona la ventaja Sentir el Peligro.

GENETECH

AGALLAS PISCIS™

Fabricante: Industrias QUIMERA.

En QUIMERA deseamos ofrecerte la oportunidad única de explorar las profundidades

oceánicas sin la molestia de unas pesadas bombonas de aire. Al añadir a tu cuerpo una pizca de ADN de Pesces Quoque Aurum, obtendrás agallas, pies palmeados y suave espina dorsal, además de un precioso tono dorado en la piel.

Coste base: 2.000 C\$.

Tensión: 2.

Beneficios: El usuario puede respirar bajo el agua y nadar a Paso completo.

GARRAZ & PEZUÑAZ™

Fabricante: Savage Skinz.

Las mejoras de la serie Garraz & Pezuñaz™ ofrecen una amplia gama de opciones a la hora de crear afiladas uñas con queratina en los dedos del usuario, que van desde garras no retráctiles a la sustitución zoomórfica de las manos para poseer zarpas felinas. Muchos de nuestros clientes que optan por esto último lo complementan con un tratamiento cosmético para cubrir todo su cuerpo de piel animal, pues si no, las pezuñas sueltas serían muy poco atractivas.

Coste base: 1.000-4.000 C\$.

Tensión: 1-4.

Beneficios: El producto más básico de la gama (Tensión 1, 1.000 C\$) proporciona garras no retráctiles que causan FUE+d4 de daño. El uso constante, con el desgaste que produce, impide que aumente el daño. Que las garras sean retráctiles cuesta dos puntos de Tensión adicional, si bien aprender a usar las falanges medias para agarrar no es fácil, pero las guardas cutáneas mantienen las garras afiladas, permitiendo causar FUE+d6. Las reestructuraciones con ADN exótico cuestan otro punto de Tensión pero añaden PA 2 a las garras, sean retráctiles o no.

OJOS DE GATO™

Fabricante: Savage Skinz.

No todas las mejoras de la marca Savage Skinz son inusuales. En este caso, Ojos de Gato™, como su nombre implica, recurre a la combinación de ADN felino para proporcionar una visión nocturna excelente.

Coste base: 1.000 C\$.

Tensión: 1.

TABLA DE MEJoras GENETECH

MEJORA	TENSIÓN	COSTE	EFFECTOS
Agallas Piscis™	2	2.000	Respirar bajo el agua, Paso nadando
Garraz & Pezuñaz™	1-4	Especial	Ver descripción
Ojos de Gato™	1	1.000	Visión ultravioleta
Trat. Comando Komodo™	1	1.000	Armadura +2 natural
Trat. Volkolak™	8	8.000	Ver descripción

Beneficios: Al combinar ADN humano con el de lince americano, el usuario obtiene visión ultravioleta.

TRATAMIENTO COMANDO KOMODO™

Fabricante: Savage Skinz.

Utilizando material genético extraído del infame dragón de Komodo, el tratamiento Comando Komodo™ induce la metafasia de la dermis. La resultante calcificación crea una capa similar a una armadura de malla ósea entretejida. Las opciones de color permiten al usuario gozar de piel similar a la de un lagarto en tonos grises, verdes o a bandas. Esto hace del tratamiento Comando Komodo™ muy popular, tanto entre profesionales como fetichistas.

Coste base: 1.000 C\$.

Tensión: 1.

Beneficios: A no ser que el cliente solicite otra cosa, los osteodermos cubren todo su cuerpo excepto la región genital, proporcionando Armadura +2 natural. Algunos guardaespaldas profesionales optan por no modificar sus cabezas para ocultar sus auténticas capacidades a cualquier a los oponentes.

TRATAMIENTO VOLKOLAK™

Fabricante: Oboroten Manufacturing.

Pese a pesar de ser una compañía pequeña, Oboroten Manufacturing se especializa en tratamientos genéticos mucho más sutiles que las subsidiarias de QUIMERA, como procurar mejoras discretas a los agentes secretos del Kremlin y los Vory v Zakoni. Su producto

más vendido es el tratamiento Volkolak™ (rus. "hombre-lobo").

Coste base: 8.000 C\$.

Tensión: 8.

Beneficios: Al combinar el ADN humano con el del lobo forestal ruso, el tratamiento Volkolak™ añade un conjunto completo de mejoras a un coste excelente. Incluye un ciberarma implantada (mordisco, FUE+d4), visión ultravioleta, regeneración (una tirada de curación natural al día) y mayor fuerza y resistencia (+1d en Fuerza y Vigor). Con la salvedad de una ligera deformación de boca para acomodar los nuevos dientes (formando un morro lobuno) y la abundancia de bello corporal, el tratamiento no incluye rasgos zoomórficos destacados.

NANOTECH

BIODIGESTOR™

Fabricante: Acme LMS Ltd.

Acme nos ofrece una pieza fundamental en el campo de la supervivencia. Gracias a las mejoras nanotecnológicas en la boca, garganta, estómago e intestino, el usuario es capaz de digerir prácticamente cualquier sustancia que tenga valor calórico. Esto le permite comer tierra, madera, carbón, carne estropeada, etc. El cuerpo queda protegido de los patógenos biológicos y químicos de las sustancias consumidas. El proceso desconecta intencionalmente las papilas gustativas para que no haya que saborear las sustancias consumidas.

Coste base: 20.000 C\$.

Tensión: 4.





Beneficios: Proporciona una bonificación de +4 a la hora de resistir enfermedades y toxinas con vector de ingestión. Debido al proceso más eficiente de los alimentos, el cuerpo sana con mayor rapidez (una bonificación de +1 a las tiradas de curación natural). Para acabar, el personaje no sufrirá peligros medioambientales relacionados con la alimentación siempre que tenga algo disponible que consumir.

CAPA DÉRMICA ELECTRIFICADA™

Fabricante: Kenta Cyber Dynamics.

Kenta Cyber Dynamics nos ofrece su último producto, la capa dérmica electrificada™. Cuando se activa la mejora, el usuario queda cubierto por un campo de potente electricidad estática. ¡Y recuerda! Todos los miembros y veteranos del ejército cuentan gratuitamente con mejores condiciones de financiación.

Coste base: 20.000 C\$.

Tensión: 4.

Beneficios: Todo el que acabe adyacente al usuario cuando finalice el turno de este (incluyendo sus aliados) sufrirá 2d4 de daño por electricidad mientras la mejora esté activa. El cuerpo humano solo contiene bioelectricidad para mantener la mejora activa durante cinco rondas. En cada ronda posterior, el personaje debe superar una tirada de Vigor como acción gratuita para conservar activo el campo eléctrico. Una pifia en estas tiradas supone perder el campo y, además, sufrir un nivel de fatiga.

FULLERO™

Fabricante: Act of God Armaments.

¡El primer producto de la megacorp AGA en el campo de la nanotecnología! Será el primero, pero sigue siendo una impresionante obra de arte.

Coste base: 20.000 C\$.

Tensión: 4.

Beneficios: Fullero™ proporciona un afilado pincho que normalmente surge de la parte inferior de la muñeca. Causa FUE+d4+2 de daño, con PA 2. Aunque no es retráctil, se espera el que usuario desactive la colonia de nanitas cuando no esté luchando.

IRA DE LOS JUSTOS™

Fabricante: Act of God Armaments.

Act of God Armaments se enorgullece de presentar al mercado una de las piezas armamentísticas más avanzadas del siglo. Las nanitas amplifican la capacidad natural del cuerpo para producir y aprovechar la adrenalina, multiplicar la cantidad de placetas en todo el cuerpo (deteniendo casi al instante el derrame de sangre provocado por los impactos físicos) y los inhibidores neurales (reduciendo en consecuencia los efectos del trauma sobre el cuerpo humano). La colonia, sin embargo, actúa durante un tiempo limitado una vez se activa. Tenga cuidado con los traumas sufridos mientras las nanitas regresan al estado durmiente.

Coste base: 40.000 C\$.

Tensión: 8.

Beneficios: Una vez activada la mejora, el personaje gana la ventaja Berserk (que, a su vez, debe activarse de acuerdo a las reglas normales). En cuanto se active la ventaja Berserk, además de sus efectos normales, el personaje puede realizar una tirada de



TABLA DE MEJORAS NANOTECH

MEJORA	TENSIÓN	COSTE	EFEKTOS
Biodigestor™	2	10.000	Comer cualquier cosa; ver descripción.
Capa dérmica electrificada™	4	20.000	Aura dañina eléctrica; ver descripción.
Fullero™	4	20.000	Ciberarma c/c (FUE+d4+2, PA 2).
Ira de los Justos™	8	40.000	Berserk y curación; ver descripción.
Kraken™	Esp.	Esp.	Tentáculos; ver descripción.
Lanzador Oyumi™	5	25.000	Ciberarma flechette; ver descripción.
Nanitas médicas	2	10.000	Curación natural (día).
Sist. digital Dokuhebi™	3	15.000	Ataque de veneno letal.
Sistema Espectro™	6	30.000	Intangibilidad (5 rondas); ver descripción.
Transesqueleto Kohei™	3	15.000	Armadura +6 natural.
Tritón™	2	10.000	Respirar agua y Paso completo nadando.
Visión Sagrada™	2	10.000	Visión infrarroja telescopica.

curación natural por ronda de combate, incluso si queda incapacitado. Hay que ir apuntando cuántas heridas se curan de esta manera, pues al acabar la furia berserk, el personaje debe realizar una tirada de Vigor con una penalización igual a la cantidad de heridas curadas. Si la falla, sufrirá de nuevo una cantidad de heridas igual a la mitad de las sanadas (esto puede causar incapacidad y muerte).

KRAKEN™

Fabricante: Acme LMS Ltd.

En Acme LMS Ltd. estamos muy orgullosos de poder gritar por fin “¡Liberad al Kraken™!”. Cuando activa esta mejora, al usuario le crecen una serie de tentáculos en el cuerpo. La cantidad de tentáculos depende de la variante adquirida durante la compra.

Coste base: 10.000 C\$ por tentáculo, más 10.000 C\$ si ofrece Trepamuros.

Tensión: 2 por tentáculo, más 2 por Trepamuros.

Beneficios: Cada tentáculo permite realizar un ataque con él por turno como parte de una acción de tentáculos. Todos los tentáculos tienen Alcance 1 y causan FUE de

daño. Al adquirir la mejora, el comprador puede añadir ventosas de succión, similares a las del pulpo, para ganar el rasgo de criatura Trepamuros.

LANZADOR OYUMI™

Fabricante: Kenta Cyber Dynamics.

¡Un arma de servicio ideal para guardaespaladas y cargos de alto rango! Nuestro Oyumi™ recibe su nombre en honor a un modelo de ballesta japonés, capaz de disparar una generosa ráfaga de dardos. Nos hemos inspirado en esta leyenda para crear un lanzador capaz de disparar una lluvia de mortíferos pinchos, que pueden acabar con grupos enteros de oponentes con facilidad. Todos los miembros y veteranos del ejército cuentan gratuitamente con mejores condiciones de financiación.

Coste base: 25.000 C\$.

Tensión: 5.

Beneficios: Se trata de un arma a distancia capaz de disparar a gran velocidad. Emplea una lluvia de proyectiles flechette para penetrar armaduras y abrumar a grupos enteros de atacantes. 10/20/40, 2d6, CdF 3, PA 4, Mun. 40.



NANITAS MÉDICAS

Fabricante: Benkei Bionics.

Desde el invento de las nanitas, los hospitales son instituciones arcaicas y totalmente innecesarias. Estas máquinas microscópicas circulan por el flujo sanguíneo, reparando cualquier daño que sufra el cuerpo instantes después de que se produzca.

Coste base: 10.000 C\$.

Tensión: 2.

Beneficios: El usuario puede realizar una tirada de curación natural cada veinticuatro horas (16 si también tiene la ventaja Curação Rápida).

SISTEMA DIGITAL DOKUHEBI™

Fabricante: Benkei Bionics.

Anunciado como un sistema de defensa personal, la mejora Dokuhebi™ (jap. "víbora") introduce una pequeña colonia de nanitas en una mano. Al activarse, la colonia forma una pequeña red de agujas en la yema de los dedos. Supuestamente, los principales clientes son matones de la Yakuza, intentando obtener así una ventaja sobre sus competidores.

Coste base: 15.000 C\$.

Tensión: 3.

Beneficios: Las nanitas inoculan con rapidez una mortífera hemotoxina, que suele administrarse a través de un ataque de toque. La víctima debe superar una tirada de Vigor (0) o sufrirá los efectos de un veneno letal a la vez que el atacante sufre un nivel de fatiga (las nanomáquinas extraen los productos químicos de su cuerpo, debilitándolo).

SISTEMA ESPECTRO™

Fabricante: Kenta Cyber Dynamics.

Sin duda, esta mejora de KCD es el producto nanotecnológico más revolucionario jamás inventado. Al activar, la colonia desmonta al usuario en diminutos componentes del tamaño de las propias nanitas sin perder las facultades mentales ni la cohesión física. Así, el usuario puede atravesar cerraduras y grietas o acceder a cualquier lugar que no esté completamente sellado. ¡Y recuerda! Todos

los miembros y veteranos del ejército cuentan gratuitamente con mejores condiciones de financiación. ¡Gracias por servir al país!

Coste base: 30.000 C\$.

Tensión: 6.

Beneficios: Una vez activada la colonia, durante cinco rondas el personaje disfruta de los beneficios del poder *intangibilidad* con el ornamento de ser una nube de nanitas. Cuando la duración finaliza, el usuario debe superar una tirada de Espíritu para no quedar aturdido (es adicional a la tirada que normalmente haría por manifestarse dentro de un objeto al acabar la duración). En caso de que el personaje sufra dos resultados de aturdimiento por producirse ambas circunstancias a la vez, también quedará conmocionado y sufrirá un nivel de fatiga.

TRANSESQUELÉTO KOHEI™

Fabricante: Kenta Cyber Dynamics.

La nanotech es increíble e incluso sus efectos más limitados tienen docenas de posibilidades comerciales. Ahora, imagine un blindaje líquido capaz de ocultarse dentro de sus huesos y que surja por los poros de la piel para protegerlo. ¡Ya no necesita imaginarlo más, pues KCD lo pone a su disposición! Kohei™ le cubrirá formando una cubierta gruesa, como si fuera un caparazón protector. El proceso es incompatible con ciertos blindajes y complementos de moda. ¡Y recuerde! Todos los miembros y veteranos del ejército cuentan gratuitamente con mejores condiciones de financiación. ¡Gracias por servir al país!

Coste base: 15.000 C\$.

Tensión: 3.

Beneficios: Cuando se activa, las nanitas emergen por los poros de la piel y forman encima de ella un exoesqueleto protector capaz de proporcionar Armadura +6 natural.

TRITÓN™

Fabricante: Kenta Cyber Dynamics.

KCD es uno de los líderes mundiales en el campo de la nanotecnología. Ninguna otra compañía ha perfeccionado tanto el proceso de integrar nanitas en un anfitrión humano. Nuestra mejora Tritón™ se diseñó

para facilitar la supervivencia en entornos acuáticos y puede desplegarse en milésimas de segundo. Todos los miembros y veteranos del ejército cuentan gratuitamente con mejores condiciones de financiación. ¡Gracias por servir al país!

Coste base: 10.000 C\$.

Tensión: 2.

Beneficios: Permite respirar en líquidos oxigenados y moverse a Paso completo en el agua mientras la colonia esté activa.

VISIÓN SAGRADA™

Fabricante: Act of God Armaments.

AGA es un relativo recién llegado al campo de la nanotecnología, pero eso no quiere decir que no sepan lo que hacen con esta tecnología. Su paquete de mejoras oculares Visión Sagrada™ ofrece una visión perfecta sin tener que recurrir a otros productos fácilmente detectables, como los basados en cibertech.

Coste base: 10.000 C\$.

Tensión: 2.

Beneficios: Ofrece infravisión y visión telescopica, permitiendo detectar así a los objetivos gracias a sus emisiones de calor a distancias de hasta cincuenta veces la visión normal humana.

QUIMITECH

ADAPTACIÓN™

Fabricante: Emperor Pharmaceuticals.

¡Nunca vuelvas a perderte una acampada solo porque haga mucho calor, mucho frío o demasiada radiación para tu gusto! ¡Adaptación™ te protegerá de lo que sea!

Coste base: 200 C\$/dosis.

Tensión: 2 por dosis.

Beneficios: Estas píldoras proporcionan una bonificación de +2 en las tiradas para resistir cualquier efecto medioambiental.

Efectos secundarios: La droga provoca náuseas serias. El usuario debe superar una tirada de Vigor o sufrirá inmediatamente un nivel de fatiga por los síntomas. Para recuperar la fatiga hay que esperar a que la duración de la droga finalice y, después, ocho horas más.

¡CAÑA!™

Fabricante: Emperor Pharmaceuticals.

Millones de personas usan cada día los potenciadores de neurotransmisión de ¡Caña!™ para mejorar sus funciones ejecutoras y motoras, reaccionando así con mayor rapidez y seguridad al mundo que los rodea. Ya estés en una sala de juntas o tras el volante, ¡Caña!™ cuida de ti!

Coste base: 200 C\$/dosis.

Tensión: 2 por dosis.

Beneficios: Estas píldoras con sabor a menta reducen a la mitad del tiempo de reacción. Una sola dosis proporciona los beneficios de la ventaja Rápido y dos de la ventaja Temple. Cuando el usuario ya posee una de esas dos ventajas, la primera píldora siempre proporcionará la otra. Si ya posee ambas, proporcionará Temple Mejorado. Tomar tres o más píldoras solo aumenta su duración.

Efectos secundarios: Al acabar la duración de la droga, el usuario debe realizar inmediatamente una tirada de Vigor con una penalización igual a la cantidad de dosis tomadas. El fallo provoca un nivel de fatiga letal (y la pifia dos).

BAT-BUREJAS™

Fabricante: Savage Skinz.

¡Savage Skinz vuelve a lograrlo con esta marca patentada! ¡Gracias a Bat-burejas™, jamás volverán a sorprenderte de nuevo, pues podrás "ver" en todas las direcciones!

Coste base: 400 C\$/dosis.

Tensión: 4 por dosis.

Beneficios: El usuario puede percibir lo que ocurre en una plantilla de área grande centrada en él gracias a la ecolocación. Dentro de este radio gana una bonificación de +2 a sus tiradas de Notar, incluso contra oponentes invisibles. Tampoco sufrirá ninguna penalización por iluminación dentro del área.

Efectos secundarios: Sobrecarga sensorial. Mientras está bajo la influencia de Bat-burejas™, al usuario le cuesta una barbaridad usar la vista o el oído para percibir lo que haya fuera de la plantilla de área de efecto. Debe aplicar una penalización de -2 a sus tiradas de





TABLA DE MEJORAS QUIMITECH

MEJORA	TENSIÓN	COSTE	EFEKTOS
Adaptación™	2	200	+2 a resistir peligros medioambientales
¡Caña!™	2	200	Rápido/Temple (ver descripción)
Bat-burejas™	4	400	Ecolocación (ver texto)
Furia roja	4	50	Bestia/Matón
Jellyhanz™	3	300	Ataque venenoso (ver texto)
Manos de piedra™	2	200	Daño desarmado (FUE+d4), Armadura +2
Oxigenador membranoso™	2	200	No te ahogas, Paso completo nadando
Parche de adrenalina para emergencia™	2	200	Berserk
Prisa™	6	600	Rápido, +2 al Paso, +1d carrera, +1d Agilidad
Sellaheridas del Dr. Pango	3	300	Curación natural (ver texto)

Notar por cada paso (2 m) de distancia fuera de la plantilla.

las palmas de las manos. ¡Así jamás estarás desarmado!

FURIA ROJA

Fabricante: DocPango

¿Te preparas para una bronca con la banda rival? ¡Consigue unas cuantas dosis de esto y libera tu rabia durante toda la noche, nakama! Nuestros mejores químicos utilizan los esteroides y cócteles adrenalínicos de mayor calidad en este suero fácil de injectar, de tal modo que puedas administrarte la dosis exacta. ¡Olvídate de desagradables efectos secundarios!

Coste base: 50 C\$/dosis (chatarra).

Tensión: 8 por dosis (chatarra).

Beneficios: Otorga temporalmente las ventajas Bestia y Matón. Si el afectado ya tiene Matón, en su lugar proporciona Gorila.

Efectos secundarios: El abuso de esta sustancia siempre tiene un coste sobre el cuerpo humano y, en ocasiones, provoca la desventaja Anémico.

Si bien Savage Skinz, una empresa subsidiaria de Industrias QUIMERA, centra su atención en el mercado genetech, su junta de dirección fue lo suficientemente inteligente de ver el potencial de este producto. Aunque publicitan la droga como un mecanismo de defensa personal, lo cierto es que la mayor parte de las ventas de Jellyhanz™ se concentran en las partes más turbias del mercado y acaban llegando a los torneos ilegales de artes marciales, donde todo vale.

Un efecto secundario de esta droga (cuando tiene calidad callejera o superior) es que hace al usuario inmune a su propia versión de Jellyhanz™. Las imitaciones de otros fabricantes ilegales (calidad chatarra) no comparten esta medida de seguridad.

Coste base: 300 C\$/dosis.

Tensión: 3 por dosis.

Beneficios: Si el usuario realiza con éxito un ataque de toque con sus manos para alcanzar la piel desnuda el objetivo, este deberá superar una tirada de Vigor (0) o sufrirá los efectos de un veneno paralizante (consulta Veneno en Savage Worlds). Cada uso del veneno le provoca al usuario un nivel de fatiga.

Efectos secundarios: En cada lote de Jellyhanz™ se realizan microajustes en el ADN de

JELLYHANZ™

Fabricante: Savage Skinz.

Una dosis de esta sustancia hace que te crezcan cnidocitos de avispa de mar en

SOBREDOSIS

Es posible sufrir una sobredosis debido al uso de quimitech. Aunque la Tensión que provoca es temporal, el uso de demasiada droga a la vez provoca daños en el cuerpo. Cuando el personaje ingiera drogas por valor superior a la mitad de su Tensión Máxima, se arriesga a sufrir una sobredosis.

Es necesario hacer una tirada de Vigor con una penalización de -1 por cada punto de Tensión que supere la mitad de su Tensión Máxima. El fallo se trata como un veneno letal (consulta Veneno en *Savage Worlds*). La víctima queda conmocionada, sufre una (o dos heridas) y morirá en 2d6 rondas si no se la trata antes.

medusa empleado con la idea de reducir al máximo las posibilidades de que dos usuarios de la droga sean inmunes a los cnidocitos del oponente. Es improbable, pero ha ocurrido antes en situaciones de lo más inconveniente.

MANOS DE PIEDRA™

Fabricante: Ceilteach Leon.

¡Una forma nueva y revolucionaria de dar lo máximo durante una pelea!

La dosis aumenta la densidad muscular específicamente en las manos, pero también en el resto del cuerpo, con el objetivo no solo de que un puñetazo sea suficiente para causar una herida letal sino reducir las posibilidades de sufrir ese mismo destino.

Coste base: 200 C\$/dosis.

Tensión: 2 por dosis.

Beneficios: Aumenta el daño desarmado hasta FUE+d4. También endurece la piel, proporcionando Armadura +2 natural.

Efectos secundarios: Mientras la droga esté en el flujo sanguíneo, el usuario apenas tiene

sensaciones táctiles en las manos (o el resto de la piel), de tal modo que sufre una penalización de -2 a cualquier tirada de Agilidad y habilidades vinculadas que dependa de la destreza manual.

OXIGENADOR MEMBRANOSO™

Fabricante: Emperor Pharmaceuticals.

¡Reescribe temporalmente tu ADN para darte agallas!

Fishy Joe es una versión de este producto (con calidad chatarra) muy popular entre los habitantes de Manhattan y otras gentes que viven en entornos semiacuáticos.

Coste base: 200 C\$/dosis.

Tensión: 2 por dosis.

Beneficios: Esta inyección subcutánea proporciona temporalmente la capacidad de respirar en líquidos oxigenados (como el agua) y moverse nadando a Paso completo.

Efectos secundarios: Aunque no se conocen efectos secundarios físicos, sí que algunos usuarios (en casos excepcionales) deliran, creyendo que podrán respirar en todo momento bajo el agua, incluso si la duración ha finalizado. Desarrollan la desventaja Delirio (mayor).

PARCHE DE ADRENALINA PARA EMERGENCIAS™

Fabricante: Ceilteach Leon.

Aunque supuestamente es una medida de emergencia a disposición de las asediadas Fuerzas Policiales de la República, mucha gente cree que este parche quimitech es un astuto truco de la junta directiva de la farmacéutica irlandesa Ceilteach Leon (gae. "león céltico"), pro nacionalista, para aumentar el número de bajas inmigrantes durante las redadas.

Coste base: 200 C\$/dosis.

Tensión: 2 por dosis.

Beneficios: Proporciona temporalmente al usuario la ventaja Berserk. Al igual que ella, sus efectos solo se activan si el usuario queda aturdido o herido.

Efectos secundarios: Mientras la droga esté en el flujo sanguíneo, una pifia al resistirse a un truco de Provocar también dispara la ventaja Berserk.



PRISA™

Fabricante: Emperor Pharmaceuticals.

Prisa™ te convertirá en el individuo más rápido de toda la calle. ¡Corre raudo, pega rápido, sé el más veloz!

Coste base: 600 C\$/dosis.

Tensión: 6 por dosis.

Beneficios: Otorga la ventaja Rápido, aumenta el Paso en dos puntos y el dado de carrera en un nivel. También aumenta la Agilidad en un nivel de dado.

Efectos secundarios: Cuando pasen los efectos de la droga, el usuario debe realizar inmediatamente una tirada de Vigor con una penalización igual al número de dosis que haya tomado en las últimas veinticuatro horas. Si falla, sufrirá un nivel de fatiga. La pifia lo deja automáticamente incapacitado e inconsciente. La fatiga ganada a través del uso de esta sustancia se recupera a un ritmo de un nivel cada cuatro horas de descanso.

SELLAHERIDAS DEL DR. PANGO

Fabricante: Doc Pango.

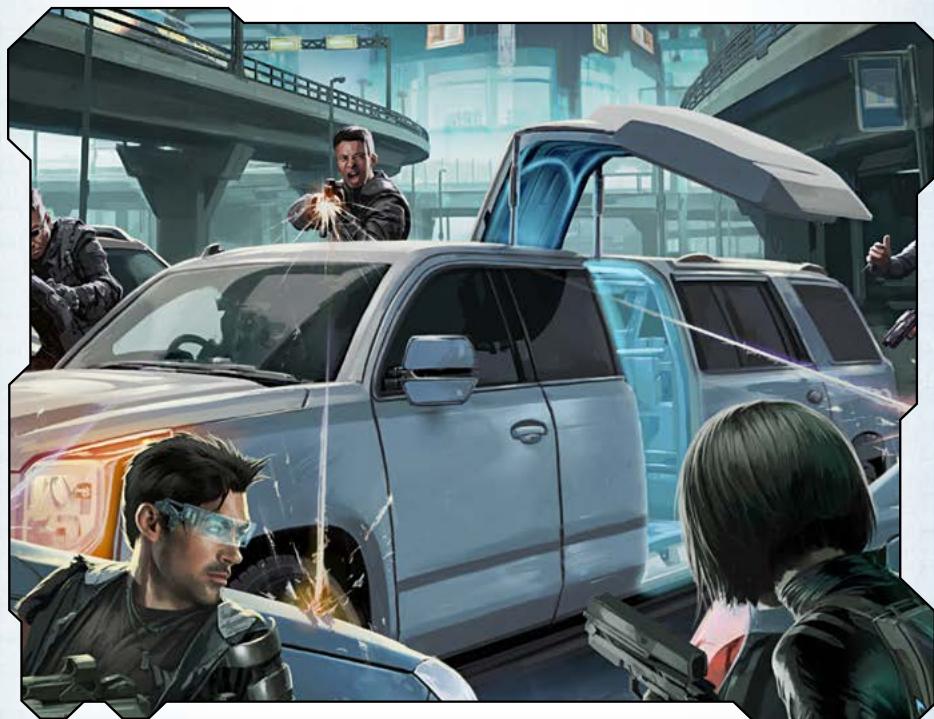
En DocPango estamos muy orgullosos de presentar nuestro último producto al público. ¿Tienes un agujero de bala que cura de forma frustrantemente lenta? ¿Marcas de mordisco que no acaban de cerrarse? ¡No temas! ¡Con el sellaheridas lo arreglarás en un periquete!

Coste base: 300 C\$/dosis.

Tensión: 3 por dosis.

Beneficios: Permite realizar una tirada de curación natural a las dos horas después del consumo. Extrae del cuerpo una cantidad ingente de nutrientes para acelerar el proceso curativo. Solo es posible curar una herida cada día mediante este tratamiento. Sin embargo, puede administrarse varias veces si la tirada de curación natural previa no tuvo éxito.

Efectos secundarios: Cada dosis tomada después que ese día ya haya curado una herida gracias al tratamiento provoca un nivel de fatiga en vez de curar nada.



VEHÍCULOS Y SONDAS

¿Buscas un buen buga? ¿Quieres alzarte sobre las masas y gritar a pleno pulmón quién manda mientras surcas los cielos del sprawl con una moto repulsora? ¿Necesitáis un vehículo con algo de blindaje y armas adecuadas para esa misión como batidores que acabáis de aceptar? Ahora mismo las afueras de Phoenix son una locura, ¿lo sabías, ami? Por cierto, soy Charlenne, la IA del servicio de atención al cliente personalizado de Malmart. Responderé de inmediato a cualquier pregunta que puedas tener. Sea lo que seas lo que necesitas, ¡en Malmart lo tenemos!

—Malbot 3701

 **desde finales del siglo XXI ha cambiado mucho la forma de conducir o pilotar un vehículo. Por defecto, todos los vehículos tienen de serie medidas antichoque (equivalentes a los airbags del manual básico de Savage Worlds) e hiperobjetos como interfaces estándar. Tu TAP es la consola de mandos, la llave y el equipo de sonido, todo en uno.**

NUEVAS NOTAS DE EQUIPAMIENTO

Cuando veas un asterisco (*) en las notas de equipamiento de un vehículo es que su descripción se encuentra en el manual básico de *Savage Worlds*.

Asiento eyectable: Si el vehículo queda siniestrado, los puestos así equipados del mismo pueden realizar una tirada de Atletismo (-4) para escapar del mismo sin sufrir ningún daño. Si el personaje está en espera, se reduce la penalización a 0.

Colchón de aire: El vehículo flota sobre el suelo; ignora la mayoría de efectos que provoquen terreno difícil de baja altura, el agua y caídas de hasta ocho pasos (16 m) sin necesidad de realizar ninguna tirada de control.

IA limitada: Algunos vehículos instalan de serie un asistente inteligente para ayudar en sus operaciones y aumentar la eficiencia en combate. Este agente es un Extra con d10 en sus habilidades pertinentes y es capaz de pilotar y operar los sistemas, realizando múltiples acciones a la penalización habitual si es necesario.

Dar órdenes verbales cortas al agente es una acción gratuita. Se supone que estos agentes no tienen personalidad auténtica o independencia, pero sí se adaptan a las situaciones y siguen órdenes lo mejor que pueden.

Placas reactivas: Cuenta con una serie de placas de blindaje que explotan hacia fuera para mitigar el daño recibido. Niega la primera herida que sufra el vehículo. Es de un solo uso y cuesta 15.000 x Tamaño reemplazarlo.

Radar: Uno de los sistemas sensores electrónicos más antiguos; el radar (acrónimo en inglés de *radio detection and ranging*, "detección y distanciometría por radio") emplea ondas de radio para detectar la presencia de objetos y determinar la distancia que hay hasta ellos. Funciona mejor contra objetivos metálicos, grandes, que emitan ondas de radio o una combinación de las tres cosas. Para cualquier tirada necesaria, usa Electrónica.

Sin conexión: El vehículo no es un ordenador y tampoco un hiperobjeto, de tal forma que hay que conducirlo a la manera tradicional. Sin embargo, aún es posible piratear la mayoría de sus sistemas supplementarios (en especial, la consola de comunicaciones).

Tripulación expuesta: Hay un 50 % de que los ataques no apuntados que alcancen su objetivo golpeen a uno de los tripulantes o pasajeros al azar en vez de a este. Con un crítico de tripulación, esta no se beneficia de la Armadura del vehículo.

VTOL: Acrónimo en inglés de capacidad de despegue y aterrizaje en vertical. El vehículo puede moverse y permanecer quieto en el aire como si fuera un helicóptero.

VEHÍCULOS

CIVILES AÉREOS

Helicóptero de lujo

Fabricante: Varios.

Diversas compañías ofrecen helicópteros de alta gama a sus clientes más selectos. Lujosos y rápidos, también suponen un modo de transporte seguro con el espacio y amenidades suficientes para una reunión o negociación en pleno vuelo.

VEHÍCULOS CIVILES AÉREOS

VEHÍCULO	TAMAÑO	MAN.	VM	DUREZA	TRIP.	COSTE
Ascensión™	6 (Grande)	+2	241 km/h	14 (3)	1+3	40.000
<i>Notas: Equipamiento de lujo*, VTOL.</i>						
Condor™	2 (Normal)	0	225 km/h	11 (3)	1	23.000
<i>Notas: Tripulación expuesta, VTOL.</i>						
Helicóptero de lujo	7 (Grande)	+1	290 km/h	16 (6)	1+7	750.000
<i>Notas: Equipamiento de lujo*, VTOL.</i>						
Mula de Carga™	7 (Grande)	0	209 km/h	13 (3)	1+3	400.000
<i>Notas: Puede levantar hasta seis toneladas, pero reduce a la mitad su VM si supera la mitad de esta cantidad, VTOL.</i>						
Retiro Ejecutivo™	7 (Grande)	+2	274 km/h	16 (6)	1+5	825.000
<i>Notas: Equipamiento de lujo*, VTOL.</i>						
Skyhook™	7 (Grande)	+1	217 km/h	14 (4)	1+1	350.000
<i>Notas: Puede levantar hasta doce toneladas, pero reduce a la mitad su VM si supera la mitad de esta cantidad, VTOL.</i>						
Taita™	6 (Grande)	+1	241 km/h	13 (2)	1+5	30.000
<i>Notas: VTOL.</i>						
Valquiria™	2 (Normal)	+2	257 km/h	9 (1)	1	38.000
<i>Notas: Tripulación expuesta, VTOL.</i>						



Helicóptero Mula de Carga™

Fabricante: Morrison Steel.

El estándar del mercado si necesita un helicóptero de carga y utilidad, capaz de emplear ganchos externos y cables para transportar toneladas de carga. Eso sí, ¡cuidado con el viento si eso aumenta demasiado su silueta!

Helicóptero Retiro Ejecutivo™

Fabricante: American Aeronautics Manufacturing.

AAM lleva produciendo aeronaves desde hace más de cincuenta años. El helicóptero Retiro Ejecutivo™ es el modelo a imitar por todos sus rivales. Ofrece un acabado de lujo para cinco personas así como la mejor IA camarero de todo el mercado.

Saltador Ascensión™

Fabricante: Cherry Automotive.

Un recién llegado a nuestro catálogo del 2095. Si lo que deseas es calidad y sofisticación, no busques más: Cherry Automotive tiene lo que necesitas.

Saltador Cóndor™

Fabricante: Morrison Steel.

El Condor™ aporta a los cielos urbanos lo mismo que la moto Capo Callejero™ a sus calles. Morrison Steel ha conseguido un saltador pesado, sólido e implacable capaz de dominar los aires.

Saltador Taita™

Fabricante: Elantra Engineering.

El nuevo Taita™ 2095, de Elantra Engineering, es el coche volador capaz de cubrir todas sus necesidades. De precio razonable y espacioso, el nuevo modelo de la gama cuenta también con techo retráctil opcional.

Saltador Valquiria™

Fabricante: VerTex.

VerTex, el fabricante líder en repulsores, ha pegado un golpe sobre la mesa con su nuevo

diseño, el Valquiria™. Más rápido y ligero que ningún otro saltador, se espera mucho de él en las futuras competiciones.

Skyhook™

Fabricante: Marsworks Engineering.

En el caso del Skyhook™, está claro que Marsworks Engineering dio preferencia a la funcionalidad sobre la apariencia. Capaz de levantar cantidades de hasta el doble que otros VTOL de su clase, se trata de un transporte aéreo famoso por su estabilidad y capaz de realizar maniobras muy precisas a la hora de recoger o depositar su cargamento.

CIVILES TERRESTRES

Capo Callejero™

Fabricante: Morrison Steel.

¡Gobierna la calle con tu moto Capo Callejero™! La moto de carretera más pesada del mercado, cuenta con carenado completo y su motor incluye una cubierta exterior de materiales resistentes a las balas.

Coche deslizador Apolo™

Fabricante: VerTex.

Elegido por tercer año consecutivo como coche del año por los expertos de la revista Gear and Sprocket. Es el ejemplo a imitar en toda la industria deslizadora por sus resistentes hélices propulsoras de triple rotación.

Coche deslizador Escarabajo™

Fabricante: VerTex.

¡El coche deslizador al alcance del bolsillo de la gente normal! Sin duda, el Escarabajo™ es el producto de VerTex más popular del mercado.

Cuatriciclo Campo a Través™

Fabricante: Wasteland Traders.

El Campo a Través™ de WT es un pequeño cuatriciclo todo-terreno con espacio para un conductor y un pasajero, sentado tras él o compartiendo espacio delante.



Furgoneta Oasis™

Fabricante: Elantra Engineering.

La furgoneta Oasis de Elantra Engineering tiene excelente reputación en la industria gracias a su resistencia y fiabilidad como vehículo de carga y arrastre.

Limusina Gobierno Aúrico™

Fabricante: Cherry Automotives.

Si eres alguien importante, viajar con estilo y rodeado de lujos es esencial y Gobierno Aúrico™ representa el pico máximo de esta filosofía. El cubículo trasero para los seis pasajeros cuenta con blindaje, además de una nevera y calentador para disfrutar de bebidas calientes y frías, acomodos para dormir y todo tipo de aparatos de ocio audiovisual de última gama.

Moto deslizadora Ícaro™

Fabricante: VerTex.

La Ícaro™ de VerTex es la moto deslizadora más rápida del mundo y uno de los favoritos para el Rally Deslizador de este año.

Moto deslizadora Ninja™

Fabricante: Cherry Automotive.

Cherry Automotive nos ofrece su Ninja™. Combina toda la fiabilidad que normalmente asociamos con Cherry con la ingeniería

más avanzada para ofrecer una moto deslizadora ágil y de líneas esbeltas.

Moto deslizadora Saltamontes™

Fabricante: VerTex.

La primera moto deslizadora de VerTex adaptada al entorno urbano, con toda la calidad que los clientes de VerTex están acostumbrados.

Motocicleta Diablo™

Fabricante: NOS Automotives.

Si ya conoces a NOS Automotives, sabrás que destacan por su velocidad. ¡La motocicleta Diablo™ no te decepcionará!

Palm Beach™

Fabricante: Elantra Engineering.

El sedán Palm Beach™ de Elantra Engineering se creó completamente en torno al concepto de "comodidad". Poco lo demuestra mejor que su espacioso interior para cinco personas.

Sable™

Fabricante: NOS Automotives.

El Sable™ de NOS Automotives logra superar la marca de los 240 km/h incluso con una impresionante cantidad de blindaje a cuestas. El estilo distintivo de NOS es evidente en cada una de sus curvas y contornos, así como la búsqueda constante de la perfección. Difícil

NOS AUTOMOTIVES
SABLE™



VEHÍCULOS CIVILES TERRESTRES

VEHÍCULO	TAMAÑO	MAN.	VM	DUREZA	TRIP.	COSTE
Apolo™	4 (Grande)	+1	257 km/h	13 (3)	1+3	90.000
<i>Notas:</i> Colchón de aire.						
Campo a través™	2 (Normal)	+2	161 km/h	9 (2)	1+1	4.000
<i>Notas:</i> T4R*, tripulación expuesta.						
Capo Callejero™	2 (Normal)	0	209 km/h	12 (3)	1+1	6.500
<i>Notas:</i> Tripulación expuesta.						
Corredor™	4 (Grande)	0	113 km/h	10 (1)	1+3	12.000
<i>Notas:</i> —.						
Diablo™	2 (Normal)	+1	274 km/h	9 (1)	1+1	5.000
<i>Notas:</i> Tripulación expuesta.						
Escarabajo™	4 (Grande)	+1	193 km/h	12 (2)	1+3	35.000
<i>Notas:</i> Colchón de aire.						
Gobierno Aúrico™	5 (Grande)	0	161 km/h	16 (6)	1+7	130.000
<i>Notas:</i> Equipación de lujo*.						
Ícaro™	1 (Normal)	+2	274 km/h	9 (1)	1+1	33.000
<i>Notas:</i> Colchón de aire, tripulación expuesta.						
Ninfa™	1 (Normal)	+2	241 km/h	10 (2)	1+1	35.000
<i>Notas:</i> Colchón de aire, tripulación expuesta.						
Oasis™	5 (Grande)	0	145 km/h	13 (2)	1+8	19.500
<i>Notas:</i> —.						
Palm Beach™	4 (Grande)	+1	209 km/h	13 (3)	1+4	45.000
<i>Notas:</i> Equipación de lujo*.						
Rata del Desierto™	5 (Grande)	0	161 km/h	16 (4)	1+3	22.000
<i>Notas:</i> T4R*.						
<i>Armas:</i> Montura coaxial frontal. Va vacía de serie, pero se puede equipar hasta una ametralladora media (precio no incluido).						
Sable™	4 (Grande)	+2	249 km/h	12 (4)	1+1	85.000
<i>Notas:</i> —.						
Saltamontes™	1 (Normal)	+2	241 km/h	10 (2)	1+1	21.000
<i>Notas:</i> Colchón de aire, tripulación expuesta.						





será que encuentres un ejemplo mejor con la calidad y detallismo que se han invertido en este vehículo.

Todoterreno Rata del Desierto™

Fabricante: Wasteland Traders.

Diseñado expresamente para entornos sin carreteras, cuenta con el sistema de amortiguación MaxTravel™ y ruedas TT semiesféricas, con capacidad de alterar su altura y posición en hasta treinta centímetros para adaptarse al terreno. Cuenta también con una montura coaxial superior, capaz de albergar hasta una ametralladora media. Gracias a su capacidad de carga (más de 500 kg) y autonomía (800 km sin repostar), te llevará a donde necesites llegar.

Triciclo Corredor™

Fabricante: Tsheng Electric.

Tsheng se especializa en ofrecer la mejor relación calidad/precio del mercado. Su Corredor™ puede viajar hasta 1.125 kilómetros sin recargar la batería y su diseño triciclo, con una sola rueda trasera, le asegura la máxima maniobrabilidad posible a la hora de aparcar en sitios estrechos.

VEHÍCULOS MILITARES AÉREOS

Cañonera Sicario™

Fabricante: Ravenlocke Securities.

Las tareas policiales pueden ser muy peligrosas, en especial si hay implicados golemmechs. La cañonera Sicario™ de Ravenlocke Securities se encarga de que todo sea más seguro, especialmente en torno a los golemmech.

Caza interceptor multipropósito Insurgencia™

Fabricante: Sentinel Rock Corporation.

Aunque no ha cambiado ni un ápice lo difícil que es cortar de raíz las revueltas, una de las mejores formas de lograrlo es con el caza interceptor multipropósito Insurgencia™, líder de su sector del mercado. Su cañón automático de

30 mm emplea cohetes girojet, permitiendo así transportar muchísima más munición, y los puntos de armas bajo las alas permiten personalizar su carga de misiles y bombas de acuerdo a las necesidades específicas de la misión.

Helicóptero de ataque Serafín™

Fabricante: Act of God Armaments.

iHaga llover una feroz venganza sobre sus enemigos gracias al helicóptero de ataque Serafín™! Su diseño patentado de rotor transversal le permite montar mucho más blindaje y armamento que sus dos competidores más inmediatos.

Transporte sonda de asalto Bifrost™

Fabricante: Hostile Merger.

Completamente automatizado, el Bifrost™ puede transportar hasta cuarenta sondas de combate Absorción Forzosa™ y, después, permanecer en la zona proporcionando fuego de apoyo.

VEHÍCULOS MILITARES TERRESTRES

Caballería™

Fabricante: Act of God Armaments.

Gracias a las ametralladoras pesadas de babor y estribor y una cabina de mayor tamaño, el TBP Caballería™ de Act of God Armaments puede transportar de forma segura a sus ocupantes en pleno campo de batalla. Con un motor más pesado y, sobre todo, hélices más potentes que otros deslizadores, el Caballería™ hace honor a su nombre siendo mucho más rápido que sus rivales.

Camión blindado ligero

Fabricante: Varios.

Hasta una docena de proveedores militares distintos ofrecen sus diferentes gamas de modelos equivalentes. Los principales usuarios son ejércitos nacionales y organizaciones paramilitares de todo el globo.

Notas: Algunos modelos llevan una ametralladora pesada* en vez de media.

Camión blindado pesado

Fabricante: Varios.

Son vehículos de carga pesados que se utilizan para transportar tropas, munición, suministros y heridos por todo el globo. El modelo con caja posee bancos plegables para transportar hasta dieciséis pasajeros, suponiendo que no vaya cargado con sus diez toneladas de carga. El modelo tráiler permite arrastrar remolques de hasta doce toneladas.

Notas: Normalmente no van armados, pero si poseen una montura coaxial en el techo de la cabina, donde se puede instalar una ametralladora media* o pesada* (precio no incluido).

Camión GP110u

Fabricante: Ravenlocke Securities.

El actual GP110u es la quinta generación del primer camión de seguridad diseñado por Ravenlocke Securities. Mucho más armado y blindado que otros vehículos equivalentes, está diseñado para llevar su carga allá donde sea necesario.

Hovertanque Horus-Ra™

Fabricante: Marsworks Engineering.

El último modelo de tanque surgido de las cadenas de montaje de Marsworks

Engineering debe su nombre al dios supremo del panteón egipcio. Veloz, esbelto (está equipado con placas reactivas que desvían la munición convencional) y el potente cañón láser Ira Divina™, que golpea como un rayo caído del cielo. Las defensas antipersonales de los flancos pueden hacer trizas a unidades de infantería enteras que se acerquen demasiado y sus treinta y seis centímetros de blindaje compuesto avanzado se aseguran de que podrá seguir usándolo durante mucho tiempo.

Notas: Cuesta 150 criptodólares la recarga de uno de los sistemas de armas contra la infantería.

Reforzador™

Fabricante: Wasteland Traders.

Para Wasteland Traders, la seguridad de los ocupantes es siempre lo primero. Allí donde otros transportes de la misma clase transportan a los pasajeros en una caja abierta con un trozo de tela por toda protección, este modelo blinda todo el compartimento de pasajeros. También tiene diez pequeñas troneras a los lados de la caja para que los pasajeros disparen de forma segura desde el interior del vehículo. Cuando llega el momento, los pasajeros pueden abandonar el vehículo por las dos puertas laterales o la rampa trasera.



**WASTELAND TRADERS
RATA DEL DESIERTO™**





VEHÍCULOS MILITARES

VEHÍCULO	TAMAÑO	MAN.	VM	DUREZA	TRIP.	COSTE
Aéreos						
Bifrost™	7 (Grande)	+2	322 km/h	21 (6)	0+40	243.000
<p>Notas: IA limitada, VTOL.</p> <p>Armas: 2 ametralladoras pesadas (fijo frontal).</p>						
Insurgencia™	7 (Grande)	+1	1.150 km/h	17 (2)	1	1,3 millones
<p>Notas: Asiento eyectable, radar, visión nocturna*, VTOL.</p> <p>Armas: Cañón de 30 mm* (fijo frontal), 2 misiles Sidewinder* (fijo frontal), 2 misiles Hellfire* (fijo frontal), bombas (daño variable).</p>						
Serafín™	8 (Enorme)	+2	362 km/h	22 (6)	2+2	2,3 millones
<p>Notas: VTOL, visión nocturna*.</p> <p>Armas: Cañón de 40 mm* (torreta en el morro), 16 misiles Hellfire* (fijo frontal).</p>						
Sicario™	8 (Enorme)	0	Especial	22 (5)	2+2	1,62 millones
<p>Notas: Motor de configuración variable (VM 1295 km/h como jet, o 330 km/h como VTOL), visión nocturna*.</p> <p>Armas: 2 cañones AAM (fijo frontal), ametralladora pesada (vinculada (x2), estabilizador, fijo frontal).</p>						
Transportes terrestres						
Camión blindado ligero	5 (Grande)	+1	161 km/h	16 (4)	1+4	51.000
<p>Notas: T4R*, sin conexión, en la caja puede llevar carga ligera (hasta dos toneladas) o seis pasajeros adicionales.</p> <p>Armas: Ametralladora media* (montura coaxial frontal).</p>						
Camión blindado pesado	8 (Enorme)	0	129 km/h	18 (3)	1+2	75.000
<p>Notas: Notas: T4R*, sin conexión, en la caja puede llevar carga pesada (hasta diez toneladas) o dieciséis pasajeros. Los tráileres pueden arrastrar hasta doce toneladas.</p> <p>Armas: Montura coaxial frontal. Va vacía de serie.</p>						
GP110U	5 (Grande)	+1	161 km/h	18 (3)	1+2	75.000
<p>Notas: T4R*, en la caja puede llevar hasta dos toneladas de carga o seis pasajeros adicionales.</p> <p>Armas: Ametralladora pesada* (montura coaxial frontal).</p>						
Reforzador™	8 (Enorme)	0	113 km/h	19 (4)	1+18	87.000
<p>Notas: T4R*.</p> <p>Armas: —.</p>						
Vehículos de batalla						
Caballería™	6 (Grande)	0	113 km/h	23 (8)	2+12	1,3 millones
<p>Notas: Blindaje pesado*, colchón de aire, visión nocturna*.</p> <p>Armas: 2 ametralladoras pesadas* (coaxial babor y estribor, con estabilizador mejorado).</p>						

VEHÍCULO	TAMAÑO	MAN.	VM	DUREZA	TRIP.	COSTE
Cabeza de Playa™	6 (Grande)	0	97 km/h	31 (16)	3+3	2,8 millones
<i>Notas: Blindaje pesado*, colchón de aire, placas reactivas, visión nocturna*. Armas: Cañón de 30 mm* (torreta, estabilizador mejorado), ametralladora pesada (en torreta, estabilizador mejorado), lanzador de granadas 40 mm (en torreta, estabilizador mejorado), lanzador de misiles Hellfire* (torreta fijo, dos misiles).</i>						
Horus-Ra™	9 (Enorme)	0	84 km/h	53 (34)	2	5,4 millones
<i>Notas: Blindaje inclinado*, blindaje pesado*, colchón de aire, placas reactivas, visión nocturna*. Armas: Láser pesado* (torreta, estabilizador mejorado), láser de pulsos* (coaxial en torreta, estabilizador), defensas antipersonales (como minas Claymore*, uno en cada flanco).</i>						
Meteorito™	9 (Enorme)	-1	80 km/h	55 (36)	2	4 millones
<i>Notas: Blindaje pesado*, colchón de aire, placas reactivas, visión nocturna*. Armas: Cañón de tanque de 125 mm* (torreta, estabilizador mejorado), lanzallamas pesado* (coaxial en torreta, estabilizador), ametralladora media* (fijo frontal, estabilizador).</i>						
Punta de Lanza™	7 (Grande)	0	80 km/h	34 (19)	3+3	3,1 millones
<i>Notas: Blindaje inclinado*, blindaje pesado*, colchón de aire, placas reactivas, visión nocturna*. Armas: Cañón de 30 mm* (vinculado (x2) en torreta, estabilizador mejorado), lanzador de granadas 40 mm (en torreta, estabilizador mejorado), lanzador de misiles Hellfire* (torreta fijo, dos misiles).</i>						
Transporte blindado de personal	6 (Grande)	0	80 km/h	22 (7)	2+10	1,1 millones
<i>Notas: Blindaje pesado*, colchón de aire, visión nocturna*. Armas: Ametralladora pesada* (torreta con estabilizador mejorado), ametralladora media* (en otra torreta, con estabilizador mejorado).</i>						

Tanque pesado Meteorito™

Fabricante: Marsworks Engineering.

Este modelo clásico de hovertanque de Marsworks es rápido, aguanta firme los golpes y rebosa potencia de fuego. Con un blindaje compuesto avanzado de casi cuarenta centímetros de grosor (complementado con placas reactivas), su arma principal es un cañón balístico convencional, apoyado por una ametralladora coaxial y un lanzallamas vehicular, montado en la propia torreta.

Transporte blindado de personal

Fabricante: Varios.

Existen muchos deslizadores de transporte con pintura de camuflaje en el mercado para transportar tropas al interior de una

zona de combate (o evacuarlas). Sus ametralladoras independientes pueden generar fuego de supresión o disparar a los puntos de resistencia.

Notas: Las dos ametralladoras van superpuestas y cada una puede girar con total independencia de la otra.

Vehículo de asalto Cabeza de Playa™

Fabricante: Combat Engineering Systems.

El Cabeza de Playa™ de CES es uno de los vehículos de asalto anfibio más testados y con mejor reputación del planeta. Pese a ser un deslizador, se lanza a la batalla con el mismo armamento que muchos tanques y suficiente blindaje Generación 19™ como para poder contarlo.





Vehículo de asalto Punta de Lanza™

Fabricante: Sentinel Rock Corporation.

El Punta de Lanza™ de SRC se encuentra entre los mejores de su clase como vehículo de asalto ligero. Cuatro turbohélices impulsan una plataforma de combate extremadamente estable, mientras que su cañón dual de 30 mm le otorga una potencia de fuego muy superior a la de otros vehículos similares.

NUEVAS ARMAS PARA VEHÍCULOS

En la ambientación usamos la mayoría de las armas para vehículos que se describen en el manual básico de *Savage Worlds*, con unos cuantos añadidos:

Armas de aceleración magnética (AAM): Independientemente de su tipo exacto (cañón gauss, cañón de riel, acelerador de partículas), un AAM lanza un proyectil sólido a velocidad extrema, causando así daños significativos con gran capacidad de penetración. Actualmente, el único límite conocido son los requisitos energéticos del campo magnético,

pues limitan su cadencia de fuego y explican por qué las AAM no se han generalizado más. Para representar un AAM vehicular, usa las mismas reglas que si fuese un cañón antitanque. No existe la munición explosiva para AAM. Un cañón AAM medio tiene un cargador de veinte disparos y cada proyectil cuesta en torno a los 50 C\$. Un AAM pesado también tiene un cargador de veinte disparos, pero al ser de mayor tamaño, esta munición cuesta sobre 100 C\$ por proyectil.

Lanzador de granadas: En vez del lanzagranadas convencional, se trata de ametralladoras diseñadas para lanzar a gran velocidad explosivos altoexplosivos duales (antipersonal y antitanque). Cuesta 500 criptodólares adquirir una cinta de cuarenta de estas granadas.

Nota para el Director de Juego: Lo habitual es que solo las unidades de seguridad corporativa o los ejércitos nacionales empleen este tipo de armas. Por consiguiente, la única forma de que el ciberpunk típico pueda conseguirlas es a través del mercado negro, e incluso así, es difícil. Considera la posibilidad de triplicar o cuadruplicar el precio indicado.

ARMAS DE VEHÍCULO

ARMA	DISTANCIA	MUNICIÓN PERFORANTE	MUNICIÓN EXPLOSIVA	CDF	COSTE
Lanzador de granadas (22 mm)	24/48/96	—	3d6, PA 2, PAM	2	25.000
Lanzador de granadas (40 mm)	30/60/120	—	4d8, PA 4, PAM	2	40.000
Cañón AAM medio	100/200/400	4d10, PA 20	—	1	200.000
Cañón AAM pesado	100/200/400	5d10, PA 40	—	1	500.000

SONDAS

 A continuación encontrarás algunos de los modelos de sondas más habituales en el 2095. Consulta **Sondas como aliados** en la página 100 para más información sobre su uso.

Bulldog™

Fabricante: Morrison Steel.



Hasta la fecha, es el único producto Morrison Steel en el mercado de sondas. La Bulldog™ es una sonda de asalto terrestre. Muy pesada y bien armada, su presencia es suficiente para centrar sobre ella el peso del combate en la zona.

BULLDOG

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d8, Disparar d8, Notar d6, Ordenadores d6, Pelear d8, Sigilo d4.

Paso: 10; Parada: 6; Dureza: 12 (4).

Equipo: Ametralladora pesada (.50, 24/48/96, 2d10, PA 4, CdF 3, Mun. 200, arma pesada).

Capacidades especiales:

- **Armadura +4:** Blindaje compuesto.
- **Constructo:** +2 a las tiradas de recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a los venenos y enfermedades.
- **Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- **Montura de armas:** Ignora la FUEMín y el retroceso en el arma montada.
- **Sensores:** Puede alternar a voluntad entre visión infrarroja o ultravioleta.
- **Tamaño -1:** Pesa más de ciento treinta kilos sin contar las armas.

COSTE POR MODELO DE SONDA

MODELO	COSTE
Absorción Forzosa™	7.000
Bulldog™	39.750
Coyote™	7.975
Jericó™	8.250
Libélula™	2.750
Sonda de apoyo militar	9.750
Sonda de mando DC27	10.050
Sonda de suministro	3.188
Sonda patrulla RS	3.550

Libélula™

Fabricante: Ravenlocke Securities.

Actualmente, la RS Libélula™ es la sonda más pequeña del mercado. Se puede describir como un ojo con alas. Dos microhélices de última generación levantan su diminuto cuerpo cilíndrico, en el que va una cámara de resolución ultra con control integral de estabilidad y x20 aumentos.

LIBÉLULA

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza 1, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d8, Sigilo d8.

Paso: -; Parada: 2; Dureza: 2.

Equipo: Cámara de alta resolución con x20 aumentos.

Capacidades especiales:

- **Constructo:** +2 a las tiradas de recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a los venenos y enfermedades.
- **Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- **Sensores:** Puede alternar a voluntad entre visión infrarroja o ultravioleta.
- **Tamaño -6 (Diminuto):** Pesa menos de medio kilo.
- **Volador:** Paso 8 volando.



Sonda de apoyo militar

Fabricante: Varios.



Numerosos fabricantes producen este tipo de sondas, que también son las que más acción ven en el campo de batalla. Suelen desplegarse como unidades de cinco sondas y atosigaran al enemigo allí donde lo encuentran.

SONDA DE APOYO MILITAR

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Disparar d8, Notar d6, Ordenadores d6, Sigilo d6.

Paso: -; **Parada:** 2; **Dureza:** 6 (2).

Equipo: 2 subfusiles pesados vinculados (.50, 12/24/48, 2d8+1, PA 2, CdF 3, Mun. 120, +1 a disparar).

Capacidades especiales:

- **Armadura +2:** Blindaje compuesto.
- **Constructo:** +2 a las tiradas de recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a los venenos y enfermedades.
- **Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- **Montura de armas:** Ignora la FUEMÍn y el retroceso en el arma montada.
- **Sensores:** Puede alternar a voluntad entre visión infrarroja o ultravioleta.
- **Tamaño -2 (Pequeño):** Peso unos quince kilos sin contar las armas.
- **Volador:** Paso 24 volando.

Sonda de asalto Jericó™

Fabricante: Act of God Armaments.



La AGA Jericó™ es la sonda más pesada y blindada de la categoría, y todo al coste de solo un pequeño aumento del ruido de su motor. Los expertos esperan que la Jericó™ redefina lo que significa "apoyo robótico al combate".

JERICÓ

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Disparar d8, Notar d6, Ordenadores d6, Sigilo d4.

Paso: -; **Parada:** 2; **Dureza:** 8 (4).

Equipo: Ametralladora media AGA (7,62 mm, 30/60/90, 2d8+2, PA 3, CdF 3, Mun. 120).

Capacidades especiales:

- **Armadura +4:** Blindaje compuesto.
- **Constructo:** +2 a las tiradas de recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a los venenos y enfermedades.
- **Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- **Montura de armas:** Ignora la FUEMÍn y el retroceso en el arma montada.
- **Sensores:** Puede alternar a voluntad entre visión infrarroja o ultravioleta.
- **Tamaño -2 (Pequeño):** Peso unos quince kilos sin contar las armas.
- **Volador:** Paso 24 volando.

Sonda de combate Absorción Forzosa™

Fabricante: Hostile Merger.

La sonda Absorción Forzosa™ es el producto más característico de Hostile Merger. Están diseñadas para acudir al campo de batalla y desplegarse en conjunto con su sonda-transporte Bifrost™. Se trata de unidades de combate bípedas que pueden adoptar una posición plegada para facilitar su transporte. Individualmente, una Absorción Forzosa™ no es gran cosa y tampoco intimida visualmente, pero la unidad estándar de cuarenta sondas es devastadora.

ABSORCIÓN FORZOSA

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d8.

SONDAS MÁS RESISTENTES (REGLA OPCIONAL)

Aunque las sondas están diseñadas como Extras, hay mesas de juego que creen que una herida es insuficiente, en especial cuando el jugador debe coser la sonda o es parte de su equipo inicial. Es muy fácil sortear esta limitación proporcionando a las sondas los rasgos de criatura Duro, Muy Duro o Resistente. Si usáis esta regla opcional, hay que aplicar también el daño descarnado a la sonda cuando reciba heridas.

Para reparar las heridas de las sondas se utiliza la habilidad Reparar ([sondas](#)), en un proceso que lleva treinta minutos por tirada, pero no se aplica la hora de oro.

Si decides usar esta regla opcional, ten en cuenta que hará los grupos de sondas oponentes mucho más potentes, en especial si tienen Muy Duro y Resistente a la vez. Tendrás que escalar los encuentros que salgan en las aventuras apropiadamente.

Habilidades: Atletismo d8, Disparar d8, Notar d6, Ordenadores d6, Pelear d6, Sigilo d4.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 10 (4).

Equipo: Rifle de asalto (5,56 mm, 24/48/96, 2d8, PA 2, CdF 3, Mun. 120).

Capacidades especiales:

- **Armadura +4:** Blindaje compuesto.
- **Constructo:** +2 a las tiradas de recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a los venenos y enfermedades.
- **Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- **Sensores:** Visión ultravioleta.

Sonda de mando DC27

Fabricante: Reaper Technologies.

A menudo, tanto las fuerzas policiales como las fuerzas militares emplean este tipo de sondas en sus operaciones urbanas. Pueden proporcionar una potencia de fuego sobre-cogedora, pero son algo más lentas que las sondas de apoyo militar.

SONDA DE MANDO DC27

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d6, Notar d6, Ordenadores d6, Sigilo d4.

Paso: -; Parada: 2; Dureza: 6 (2).

Equipo: Ametralladora media (7,62 mm, 30/60/90, 2d8+1, PA 2, CdF 3, Mun. 200).

Capacidades especiales:

- **Armadura +2:** Blindaje compuesto.
- **Constructo:** +2 a las tiradas de recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a los venenos y enfermedades.
- **Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- **Montura de armas:** Ignora la FUEMÍn y el retroceso en la arma montada.
- **Sensores:** Puede alternar a voluntad entre visión infrarroja o ultravioleta.
- **Tamaño -1:** Pesa unos cuarenta kilos sin carga.
- **Volador:** Paso 20 volando.

Sonda de reconocimiento ligero Coyote™

Fabricante: Act of God Armaments.

En AGA tienen una interpretación muy particular de lo que es una sonda de reconocimiento. Básicamente, la Coyote™ es una estación de sensores voladora sobre una montura de armas modular (lo habitual es una ametralladora ligera). Para ser una





plataforma tan frágil, una Coyote™ tiene una potencia de fuego impresionante.

COYOTE

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d6, Notar d4, Sigilo d6.

Paso: –; **Parada:** 2; **Dureza:** 4.

Equipo: Ametralladora ligera AGA (5,56 mm, 30/60/90, 2d8+1, PA 3, CdF 3, Mun. 200).

Capacidades especiales:

- **Constructo:** +2 a las tiradas de recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a los venenos y enfermedades.
- **Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- **Montura de armas modular:** Ignora la FUE-Mín y el retroceso en el arma montada, que, como máximo, puede pesar 15 kg.
- **Sensores:** Puede alternar a voluntad entre visión infrarroja o ultravioleta.
- **Tamaño -2 (Pequeño):** Peso unos quince kilos sin contar las armas.
- **Volador:** Paso 16 volando.

Sonda de suministro

Fabricante: Varios.



Que las sondas realicen las tareas menores, como repartir paquetes, es algo muy habitual en el 2095. Aunque este modelo es bastante pequeño, hay sondas similares de todos los tipos y tamaños. Nuestro catálogo incluye los modelos Jusha™ (de Kensei Zero), Compinche Leal™ (de Private Dick), Titular™ (de Urban Punk), EMS™ (de Ravenlocke Securities), Abanderado™ (de Black Knight Industries) y Sanitario™ (de Wasteland Traders).

SONDA DE SUMINISTRO

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Medicina d6, Notar d6, Sigilo d6.

Paso: –; **Parada:** 2; **Dureza:** 9 (4).

Equipo: Diversas herramientas en un compartimento de almacenaje.

Capacidades especiales:

- **Armadura +4:** Blindaje compuesto.
- **Constructo:** +2 a las tiradas de recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a los venenos y enfermedades.
- **Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- **Sensores:** Puede alternar a voluntad entre visión infrarroja o ultravioleta.
- **Tamaño -1:** Peso unos veinte kilos sin carga.
- **Volador:** Paso 12 volando.

Sonda patrulla RS

Fabricante: Ravenlocke Securities.



Estas sondas policiales son una visión muy frecuente en el sprawl.

SONDA PATRULLA RS

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d6, Notar d6.

Paso: -; Parada: 2; Dureza: 9 (4).

Equipo: Subfusil (9 mm, 12/24/84, 2d6, PA 1, Cdf 3, Mun. 120).

Capacidades especiales:

- **Armadura +4:** Blindaje compuesto.
- **Constructo:** +2 a las tiradas de recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a los venenos y enfermedades.
- **Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- **Sensores:** Puede alternar a voluntad entre visión infrarroja o ultravioleta.
- **Volador:** Paso 8 volando.

GOLEMMECHS

Son las máquinas de guerra más brutales y aterradoras del sistema solar. Hay cientos de modelos en el mercado y miles de variantes personalizadas.

A la hora de usar estos artefactos hay que tener en cuenta una serie de consideraciones especiales.

Pilotaje: La habilidad específica que se emplea para usar una de estas máquinas es *Conducir (golemmechs)*. Si no se tiene la especialización, hay que aplicar una penalización de -2 al resto de tiradas que se realicen a bordo (por ejemplo, usar sus armas o sensores), incluso si dependen de otra habilidad diferente.

El blindaje está repartido proporcionalmente para evitar disparos por los flancos, de tal modo que poseen blindaje pesado. También cuentan con sistema de eyeccción (consulta la página 171). Un golemmech sufre

una penalización de -1 a Sigilo por cada punto de Tamaño que tenga.

Un golemmech se mueve como si fuese un personaje normal, usando su Paso. El valor de VM solo se emplea durante las persecuciones y para propósitos logísticos de desplazamiento, etc. Cuando un golemmech sufra una pérdida de control, caerá al suelo sufriendo xd6 de daño, además de causarlo también a aquello sobre lo que caiga. X es igual al Tamaño del golemmech.

Para acabar, tiene un valor de Parada igual a 2 más la mitad del dado de Conducir de su piloto.

Armamento: A no ser que se especifique lo contrario, asumimos que las armas están montadas en el torso superior y pueden rotar para disparar en todas direcciones. Aunque usan sistemas de armas muy avanzados y compactos, de nombres exóticos y calibres extraños, sus prestaciones reales en combate suelen ser parecidas a las de muchas de las armas de vehículos del manual básico de *Savage Worlds*. Para no complicar demasiado su uso nos referiremos a ellas.





GOLEMMECHS

VEHÍCULO	TAMAÑO	MAN.	PASO/ CARRERA	VM	DUREZA	TRIP.	COSTE
Apoderado™	4 (Grande)	+2	14+d8	97 km/h	22 (10)	1	1,26 millones
<i>Notas:</i> Anfibio* (Paso 7), blindaje pesado*, golemmech, múltiples patas (como orugas*), pintura de camuflaje electrónico*, radar, visión nocturna*. <i>Armas:</i> Cañón antitanque de 76 mm*, 2 ametralladoras medias dobles*, 2 misiles Hellfire*.							
Caballero™	9 (Enorme)	-1	12+d8	80 km/h	49 (27)	1+2	8,11 millones
<i>Notas:</i> Blindaje pesado*, CAM*, golemmech, visión nocturna*, Fuerza d12+9. <i>Armas:</i> Láser pesado* (brazo derecho), láser Gatling dual* (pecho), 8 misiles Hellfire* (hombros, 2 grupos de cuatro), 12 bazucas* (fijo frontal, seis por pierna), espada (FUE+d8, AP, brazo).							
Escorpión™	7 (Grande)	+1	12+d8	80 km/h	43 (26)	1	5,56 millones
<i>Notas:</i> Blindaje pesado*, CAM*, golemmech, múltiples patas (como orugas*), radar, visión nocturna*, Fuerza d12+7. <i>Armas:</i> 2 cañones AAM medios duales (estabilizador mejorado, brazos), 8 misiles Hellfire* (fijos frontal, brazos), patada (FUE+d8, AP).							
Hachuela™	5 (Grande)	+1	12+d8	80 km/h	29 (16)	1	1,2 millones
<i>Notas:</i> Blindaje pesado*, golemmech, visión nocturna*, Fuerza d12+5. <i>Armas:</i> Cañón de 40 mm* dual, 6 lanzacohetes AT-4, hacha (FUE+d8, AP).							
Plaga Bíblica™	8 (Enorme)	0	10+d6	64 km/h	48 (28)	2	7,1 millones
<i>Notas:</i> Blindaje pesado*, CAM*, golemmech, visión nocturna*. <i>Armas:</i> Láser pesado* (estabilizador mejorado), 2 cañones de 25 mm* (estabilizador, uno en cada brazo), 12 misiles Hellfire* (hombros).							
Puma™	5 (Grande)	+1	12+d8	80 km/h	29 (16)	1	3,2 millones
<i>Notas:</i> Blindaje pesado*, golemmech, visión nocturna*. <i>Armas:</i> 2 cañones de 30 mm* (estabilizador mejorado, uno en cada brazo), cañón AAM medio (estabilizador, en hombro).							
Torre™	5 (Grande)	0	10+d6	72 km/h	32 (16)	2	1,6 millones
<i>Notas:</i> Blindaje pesado*, CAM*, IA limitada (defensas antiaéreas), golemmech, radar, visión nocturna*. <i>Armas:</i> 2 ametralladoras pesadas* cuádruples (defensas antiaéreas), cañón antitanque de 88 mm*, 4 misiles TOW*.							
Zaschita Doma™	6 (Grande)	+1	10+d6	72 km/h	41 (23)	2	1,45 millones
<i>Notas:</i> Blindaje inclinado*, blindaje pesado*, golemmech, visión nocturna*, Fuerza d12+5. <i>Armas:</i> 2 ametralladoras medias* duales, lanzador de granadas de 20 mm, cañón antitanque de 57 mm*, hacha (FUE+d10, PA 10, AP).							

Golemmech de apoyo a tierra Escorpión™

Fabricante: Kensei Zero.

Se trata de una herramienta avanzada de apoyo a tierra muy potente. Dos juegos de cañones magnéticos dobles son suficientes para reducir a pulpa a todo lo que se cruce en su camino, mientras que las dos salvadas de misiles guiados pueden eliminar a quien intente huir. Sus cuatro patas le proporcionan una movilidad increíble y la capacidad de dar patadas muy potentes.

Notas: Sus patadas son un arma pesada que causa FUE+d8 de daño (el golemmech tiene Fuerza d12+7).

Golemmech de asalto ligero Puma™

Fabricante: Black Knight Industries.

Este golemmech de BKI es rápido, pega fuerte y muy versátil. Sus dos cañones rotatorios de 30 mm pueden limpiar en cuestión de segundos compañías enteras de sondas, infantería o vehículos ligeros, mientras su cañón magnético Flecha Negra™ se encargará de destruir a los oponentes, excepto los mejor blindados, de un solo disparo.



Golemmech de reconocimiento Apoderado™

Fabricante: Hostile Merger.

La corporación Hostile Merger tiene una línea bastante limitada de vehículos militares, pero lo que ofrece tiene mucha clase y nunca deja insatisfechos a sus compradores. El Apoderado™ es uno de los mejores vehículos de reconocimiento que existen, gracias a una consola de sensores activos y pasivos muy completa, pintura negra absorbente del radar y un chasis con cinco patas que le proporciona estabilidad y velocidad en cualquier terreno. Para acabar, su modalidad playera le permite operar en el agua durante un máximo de veinticuatro horas. Su armamento ligero ayuda a que a la tripulación no le entren ganas de marchar y vuelva con la información recopilada.

Golemmech defensivo Torre™

Fabricante: Black Knight Industries.

Sin duda, el líder del mercado en tareas de pantalla aérea. Gracias a la IA Rolando™ que opera el armamento tierra-aire, un par de Torres pueden defender cualquier





destacamento del bombardeo enemigo. Además, gracias a su colección de sueños electromagnéticos y bengalas, el golemmech Torre™ también puede evitar con facilidad los misiles que intenten romper su pantalla aérea. Para acabar, sus cuatro misiles filoguiados y potente cañón se aseguran de que ningún peón se vaya a comer jamás esta torre.

Notas: Trata las defensas antiaéreas como una IA limitada específica para esas armas.

Golemmech ligero Hachuela™

Fabricante: Wasteland Traders.

WT ofrece un nuevo estándar en el mercado con este golemmech de peso ligero muy fiable que, por una vez, no cuesta tanto como el PIB de un país de pequeño tamaño. Bien blindado, su armamento principal consiste en cañones automáticos gemelos de 40 mm, complementados por una reserva de seis cohetes antitanque. Su puño blindado es la guinda que remata este pastel, diseñado para atraer a cualquier cliente.

Notas: El hacha es un arma pesada que causa FUE+d8 de daño (el golemmech tiene Fuerza d12+5).

Golemmech pesado Caballero™

Fabricante: Black Knight Industries.

El Caballero™ negro mate de BKI podría ser el golemmech más pesado y mortífero del mercado. Armado con un clásico cañón láser Midwitch™, numerosos misiles y cohetes, y la semirretráctil Brazoespada™ para el combate cuerpo a cuerpo, este caballero negro es un enemigo temible a cualquier distancia. ¡Y ahora con sitio para dos pasajeros!

Notas: La espada es un arma pesada que causa FUE+d8 de daño (el golemmech tiene Fuerza d12+9).

Plaga Bíblica™

Fabricante: Act of God Armaments.



Como si fuera una plaga de langostas, este golemmech liberará la destrucción divina sobre los estúpidos que lo rechacen. Su cañón láser Purificador™ y los dos cañones rotatorios Querubín™ purificarán todo lo que haya en su línea de visión, mientras la infalible docena de misiles guiados oblitarán a los enemigos que se oculten tras el horizonte.

Zaschita Doma™

Fabricante: UVZ.

UVZ es una corporación de seguridad rusa y contratista privado; el golemmech Zaschita Doma™ (rus. "protección del hogar") representó su intento de mantener a Ravenlocke Securities fuera del mercado gubernamental ruso. Ha sido todo un éxito. Diseñado para tareas antidisturbios y de control de multitudes, la distintiva e intimidante Hacha de Perún™ ha hecho que sea muy popular entre las fuerzas de seguridad rusas.

Notas: El hacha es un arma pesada que causa FUE+d10 de daño, PA 10 (el golemmech tiene Fuerza d12+5).

NAVES ESPACIALES

Aquí unos pocos de los tipos de naves espaciales que más se usan en el sistema solar. En la Guía del DJ del 2095 encontrarás más.

GeeHawg

Fabricante: Varios.

Una nave para una sola persona, muy popular entre los entusiastas solares. Es el

NAVES ESPACIALES

VEHÍCULO	TAMAÑO	MAN.	VM	DUREZA	TRIP.	COSTE
GeeHawg	3 (Normal)	+2	n/a	10 (2)	1	250.000
<i>Notas:</i> Espacial/atmosférico, sin atmósfera.						
Trailer espacial	4 (Normal)	-2	n/a	35 (10)	2	2,5 millones
<i>Notas:</i> Espacial, navegación asistida por IA, sist. de botas magnéticas. Un contenedor tiene Tamaño 10 (Enorme).						
Transporte corporativo	10 (Enorme)	0	n/a	55 (10)	14	6 millones
<i>Notas:</i> Equipamiento de lujo, espacial, gravedad simulada, navegación asistida por IA.						

equivalente a una moto y ha generado toda una cultura de moteros espaciales.

Notas: No debería usarse para viajes largos, pues no cuenta con atmósfera propia, reservas o gravedad artificial. Exige que el piloto se asegure a su posición con correas y lleve un traje de vacío con suministro de aire independiente.

Tráiler espacial

Fabricante: Varios.

Utilizado por muchos operadores de empresas mineras, se trata de naves espaciales para dos personas con un motor enorme. Está diseñado para enganchar distintas unidades de carga y transportar mercancías entre cuerpos orbitales.

Notas: Durante el viaje hay que emplear botas magnéticas para desplazarse. No es aerodinámico y no puede entrar en atmósferas planetarias. Tampoco tiene lanzaderas o equivalentes y debe atracar en hábitats espaciales u orbitales para cargar y descargar los contenedores.

Transporte corporativo

Fabricante: Varios.

Un transporte de personal de las corporaciones, con personal dedicado en exclusiva a la comodidad de los pasajeros. Ideal para ejecutivos, diplomáticos y expertos en relaciones públicas solares.

Notas: Durante el viaje espacial genera gravedad terrestre simulada. Emplea lanzaderas para descender a la superficie de los planetas.







ARQUETIPOS



 hora que ya conoces las reglas de creación de personajes, las mecánicas especiales del juego y cómo funcionan cada uno de los subsistemas de equipo (como las armas, vehículos y mejoras), en este capítulo encontrarás unos cuantos ejemplos de personajes construidos de acuerdo a las reglas de creación de PJ (uno por cada trasfondo). Puedes usarlos como Personajes Jugadores o PNJ durante tus partidas. Y no temas ajustarlos, cambiarlos y retocarlos todo lo que quieras: solo son ejemplos de la amplia diversidad de individuos que viven en el 2095.



ACTIVISTA

Raza: Androide; **Trasfondo:** Activista.
Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.
Habilidades: Atletismo d6, Conducir (civiles) d4, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Humanidades (sociología) d6, Interpretar (actuar) d8, Notar d6, Ordenadores (macros, programar) d8, Pelear (desarmado) d4, Persuadir d8, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 7 (2); **Tensión:** 6; **Cred:** d6.

Desventajas: Dependencia (electricidad), Marginado (mayor), Obsesión (mayor, derechos de los androides); Filtros Dañados, Sanguinario.

Ventajas: Ardor, Carismático, Cúter, Hacker, Identidad Alternativa.

Mejoras: Implante ocultar Berger-Suisse (cibertech callejero, T2; ganas visión IR y UV), sistema de apoyo informático Acme (cibertech callejero, T4; +2 a ordenadores y las especializaciones macros y editar).

Equipo: TAP (nivel 2), Glock 9 mm (12/24/48, 2d6, PA 1, Mun. 17), chaqueta callejera Urban Punk (+2 torso y brazos, +1 Intimidar), moto.

Capacidades especiales:

- **Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento; no respira; ignora un punto de penalización por heridas; inmunidad a enfermedades y venenos. No se cura de forma natural y no le limita la hora de oro.
- **Vulnerabilidad (electricidad):** -4 a las tiradas para resistir este tipo de efectos y +4 al daño sufrido de ataques basados en la electricidad.

Avances: (1) Hacker, (2) Carismático, (3) Ardor, (4) Cúter.



AGENTE

Raza: Bioroide; **Trasfondo:** Agente.
Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Conocimientos Generales d6, Disparar (pistolas, rifles) d10, Electrónica (básica) d4, Investigar d6, Latrocincio d6, Notar d6, Ordenadores (macros) d4, Pelear (armas de filo, desarmado) d10, Persuadir d8, Sigilo d8.

Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 8 (3); **Tensión:** 8; **Cred:** d6.

Desventajas: Despiadado, Secreto (eres un bioroide); Leal, Obligaciones (organización, mayor), Pequeño.

Ventajas: Artista Marcial; Kid Dos Pistolas, Gun Fu Iluminado.

Mejoras: Mano Ashigaru™ (cibertech callejero, T6; ganas las ventajas Disparo Rápido y ¡Rock'n'Roll), pareado sináptico de los lóbulos cruzados (biotech callejero, T2; ganas la ventaja Ambidextro).

Equipo: TAP (nivel 2), detector de transmisiones, radio táctica, garfio automatizado de escalada, blindaje ligero ED Guardián™ (+3 en torso y extremidades, pistolera oculta), 2 pistolas RT 328T Venganza™ (12/24/48, 2d6, PA 1, Mun. 24, accesorios (rioles tácticos, supresor de fogonazos, silenciador, cargador extendido), R3B, Disimulo (+1)), coche deportivo.

Avances: (1) Kid Dos Pistolas, (2) Agilidad d10, (3) Disparar d10, Pelear d10, (4) Gun Fu Iluminado.



ARREGLADOR

Raza: Híbrido (roedor); **Trasfondo:** Arreglador. **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conducir (civiles) d4, Conocimientos Generales d6, Disparar (pistolas) d6, Idioma (otro) d6, Intimidar d10, Investigar d6, Notar d6, Pelear (contundentes desarmado) d6, Persuadir d10, Sigilo d6, Tácticas d6.

Paso: 5 [d4]; **Parada:** 5; **Dureza:** 8 (3); **Tensión:** 7; **Cred:** d6.

Desventajas: Avaricioso, Manía (inquietud); Anciano, Enemigo (mayor).

Ventajas: Difícil de Matar; Callejear, Conexiones, Líder Nato, Mando, Regresado de entre los Muertos.

Mejoras: Chip AGA de estrategias de batalla (cibertech callejero, T3; ganas la ventaja Táctico), sistema IBIS 1.0 (cibertech callejero, T2; ganas la ventaja Gun Fu), transporte de datos Mula Mnémónica™ (cibertech callejero, T2; SDI nivel 3; contiene la información que le hizo "matar").

Equipo: TAP (nivel 2), blindaje ligero ED Guardián™ (+3 cuerpo y extremidades, pistolera oculta), mercancías ilegales por valor de 1.000 criptos (puedes negociar con el DJ lo que es, pero su uso real es poderte transferir a tu cuenta 1.000 créditos durante el juego), Glock 9 mm (12/24/48, 2d6, PA 1, Mun. 17), deportivo.

Capacidades especiales:

- Visión nocturna:** Ignora todas las penalizaciones por iluminación de penumbras y oscuridad (pero no oscuridad completa).

Avances: (1) Mando, (2) Conexiones (Ciberpunkis), (3) Callejear, (4) Líder Nato.

VEHÍCULO	TAMAÑO	MAN.	PASO/ CARRERA	VM	DUREZA	TRIP.	COSTE
Escarabajo	4 (Grande)	+2	12/24*	193 km/h	10 (2)	1+3	36.000

Notas: Maniobra superior (+1 ya sumado).

Armas: Torreta retráctil con ametralladora pesada (50/100/200, 2d10, PA 4, Cdf 3, Mun. 200).

(*) Consulta **Vehículos en el tablero** en Savage Worlds.



ASALARIADO

Raza: Androide; **Trasfondo:** Asalariado.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conducir (civiles) d10, Conocimientos Generales d4, Disparar (rifles, pesadas) d6, Navegar (motoras) d8, Notar d8, Pelear (contundentes, desarmado) d4, Persuadir d4, Pilotar (ala rotatoria) d8, Reparar (sist. mecánicos) d8, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 7 (2); **Tensión:** 2; **Cred:** d6.

Desventajas: Dependencia (electricidad), Marginalizado (mayor), Obsesión (mayor, explorar la libertad); Deseo Mortal (adicto a las emociones fuertes), Giri (mayor), Leal (a su giri).

Ventajas: As, Manitas, Mr. Arreglalotodo, Vehículo Distintivo (Escarabajo).

Mejoras: Sistema de arma inteligente (cibertech callejero, T2; le da la ventaja Manos Firmes).

Equipo: TAP (nivel 2), escopeta recortada de dos cañones (5/10/20, 1-3d6, Mun. 2, dos cañones), chaqueta callejera Urban Punk (+2 en torso y brazos, +1 a Intimidar), Escarabajo (un utilitario modificado con una torreta retráctil que lleva una ametralladora pesada y un punto extra de Maniobra).

Capacidades especiales:

- Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento; no respira; ignora un punto de penalización por heridas; inmunidad a enfermedades y venenos. No se cura de forma natural y no le limita la hora de oro.
- Vulnerabilidad (electricidad):** -4 a las tiradas para resistir este tipo de efectos y +4 al daño sufrido de ataques basados en la electricidad.

Avances: (1) As, (2) Disparar d6, Notar d8, (3) Manitas, (4) Mr. Arreglalotodo.





BIOCAZADOR

Raza: Híbrido (félido); **Trasfondo:** Biocazador. **Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Conducir (civiles) d6, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas, rifles) d6, Investigar d6, Notar d8, Pelear d8 (ciberimplantadas, desarmado), Persuadir d4, Sigilo d6, Supervivencia (urbana) d6.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 10 (4); **Tensión:** 4; **Cred:** d6.

Desventajas: Manía (burlón, se aprovecha de la debilidad); Arrogante, Sanguinario.

Ventajas: Artista Marcial, Berserk, Biocazador, Frenésí, Matón.

Mejoras: Alteración de las garras (genetech callejero, T2; +1d al daño de las garras y +2 PA), pareado sináptico de los lóbulos cruzados (biotech callejero, T2; ganas la ventaja Ambidextro).

Equipo: TAP (nivel 2), uniforme BKI (+4 en torso y extremidades, camuflaje nocturno), rifle de asalto RT 240C Renegado™ (20/40/80, 2d8, PA 2, CdF 3, Mun. 30, accesorios (compensador de retroceso), CQB) con

cordaje táctico, Ruger .22 (10/20/40, 2d4, Mun. 9), inhalador de estimulante (1 dosis), 2 dosis de Caña™ (quimitech experimental, T1), furgoneta Oasis™.

Capacidades especiales:

- **Garras (contando todo):** FUE+d8, PA 2, +2 a Atletismo para trepar por superficies blandas.
- **Visión nocturna:** Ignora todas las penalizaciones por iluminación de penumbras y oscuridad (pero no oscuridad completa).

Avances: (1) Matón, (2) Artista Marcial, (3) Biocazador, (4) Frenésí.



BIOHACKER

Raza: Humano 1.0; **Trasfondo:** Biohacker.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Ciencias (Genética) d10, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Investigar d8, Medicina (primeros auxilios, traumas) d10, Notar d8, Pelear (desarmado) d4+2, Persuadir d4, Sigilo d4.

Paso: 8 [d8]; **Parada:** 5; **Dureza:** 8 (2); **Tensión:** 7; **Cred:** d6.

Desventajas: Exceso de Confianza, Obsesión (descifrar los secretos de la genética, mayor).

Ventajas: Fuerza de Voluntad; Afortunado, Cibertolerancia, Fuga, Vínculo.

Mejoras: Instinto Feral™ de Savage Skinz (genetech callejero, T3; +1d Pelear y +2 al total (ya sumado)), Tic Arácnido™ de Savage Skinz (genetech callejero, T4; otorga las ventajas Pies Ligeros y Sentir el Peligro).

Equipo: TAP (nivel 2), maletín médico (10 usos), inhalador de estimulantes (3 dosis), banda de diagnóstico médico M3, muda de ropa blindada Sala de Juntas™ (+2 en torso y extremidades, elegante), pistola de palma 007 Susurro™ (12/24/48, 2d6, Mun. 6, plegable, CNF, accesorios (silenciador)), 4 dosis de Jellyhanz™ (quimitech callejero, T3).

Avances: (1) Afortunado, (2) Agilidad d8, (3) Vínculo, (4) Fuga.





CAMPERO

Raza: Humano 1.0; **Trasfondo:** Campero.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Conducir (civiles) d4, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas, rifles) d8, Notar d6, Pelear (desarmado) d6, Persuadir d6, Provocar d6, Sigilo d8, Supervivencia (bosque, desierto) d8.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 12 (6); **Tensión:** 8; **Cred:** d6.

Desventajas: Heroico, Nanoinfección (Espíritu, mayor).

Ventajas: Fuerza de Voluntad; Leñador, Puntería, Survivalista.

Mejoras: Ciberbrazo izquierdo con garfio automático de escalada oculto (cibertech callejero, T3; +2 a Disparar con garfio (5/10/20, 225 kg de arrastre), cubierta holográfica dérmica KCD (cibertech callejero, T5; camuflaje que da +4 a Sigilo y Armadura +2 natural).

Equipo: TAP (nivel 2), inhalador de estimulante (3 dosis), guardapolvos Forajido™ (+4 en torso y brazos, pistolera oculta), WT Rata del Desierto™, rifle de asalto multipropósito Pesadilla RP™ (24/48/96, 2d8+1, PA 2, CdF 3, Mun. 30, accesorios (rieles tácticos, seguro biométrico)) con cordaje táctico, Glock 9 mm (12/24/48, 2d6, PA 1, Mun. 17).

Avances: (1) Vigor d8, (2) Persuadir d6, Supervivencia d8, (3) Leñador, (4) Puntería.



CAZADOR DE RECOMPENSAS

Raza: Cíborg; **Trasfondo:** Cazarrecompensas.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conducir (motos) d6, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas) d8, Intimidar d6, Investigar d4, Latrocínio d6, Notar d6, Pelear (contundentes, desarmado) d8, Persuadir d6, Provocar d6, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 15 (10); **Tensión:** 5; **Cred:** d4.

Desventajas: Marginado (cíborg); Despiadado, Impulsivo, Mala Rep.

Ventajas: Ambidextro, Disparo Doble, Kid Dos Pistolas, Rápido.

Mejoras: Filtros medioambientales Berger-Suisse (cibertech callejero, T1; +4 contra toxinas aéreas), implante ocular Berger-Suisse (cibertech callejero, T2; visión IR y UV), sistema de arma inteligente Gxarha Izibhamu (cibertech callejero, T2; +2 a Disparar con armas inteligentes).

Equipo: TAP (nivel 2), guardapolvos Forajido™ (+4 en torso y brazos, pistolera oculta), 2 pistolas pesada Rino-10™ (12/24/48, 2d6+1, PA 2, Mun. 13, accesorios (arma inteligente)), 2 pistolas aturdidoras Nightlife™ (10/20/40, conmoción, Mun. 10, accesorios (arma inteligente)), 3 granadas bashbang (5/10/20, PAM (desorientación y ceguera), moto Capo callejero™).

Capacidades especiales:

- **Armadura +6:** Blindaje dérmico.
- **Debilidad (cabeza):** Los ataques apuntados a la cabeza del cíborg siguen causando los cuatro puntos de daño extra normales.
- **Resistente:** Su recia construcción mitiga gran parte del daño recibido. No sufre heridas por apilar aturdimientos físicos.
- **Sin órganos vitales:** La maquinaria artificial sustituye todos los órganos internos del cíborg. Una serie de sistemas redundantes se aseguran, además, de que el cíborg no sufra daño adicional por ataques apuntados (excepto a través de su Debilidad).

Avances: (1) Rápido, (2) Kid Dos Pistolas, (3) Disparar d8, Pelear d8, (4) Disparo Doble.





TRANSPORTE CORPORATIVO



CERO

Raza: Androide; **Trasfondo:** Cero.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Ciencias (astronavegación) d8, Conocimientos Generales d6, Disparar (pistolas) d8, Humanidades (historia) d4, Notar d8, Pelear (contundentes, desarmado) d8, Persuadir d8, Pilotar (naves espaciales) d6, Sigilo d6, Supervivencia (espacio) d6.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 10 (2); **Tensión:** 5; **Cred:** d6.

Desventajas: Dependencia (electricidad), Marginado (mayor), Obsesión (mayor, vengarte de tus creadores); Exceso de Confianza, Sanguinario.

Ventajas: As, Ataque Repentino.

Mejoras: Programa de trazado de rumbos (cibertech callejero, T2; +2 a Ciencias), refuerzos de masa (cibertech callejero, T3; +3 a Dureza).

Equipo: TAP (nivel 2), pistola pesada Rino-10™, maletín médico (3 usos, SW), traje de vacío blindado (+2), maletín de herramientas (Electrónica), tráiler espacial.

Capacidades especiales:

- Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento; no respira; ignora un punto de penalización por heridas; inmunidad a enfermedades y venenos. No se cura de forma natural y no le limita la hora de oro.

• **Vulnerabilidad (electricidad):** -4 a las tiradas para resistir este tipo de efectos y +4 al daño sufrido de ataques basados en la electricidad.

Avances: (1) As, (2) Agilidad d8, (3) Ataque Repentino, (4) Astucia d8.



CIENTÍFICO

Raza: Humano 1.0; **Trasfondo:** Científico.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d12, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Ciencias (genética) d10, Conocimientos Generales d6, Humanidades (historia) d10, Investigar d8, Notar d8, Pelear (contundentes, desarmado) d4, Persuadir d6, Psiónica d8, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 7 (2); **Tensión:** 6; **Cred:** d6.

Desventajas: Enemigo (la corporación donde trabajabas, mayor), Nanoinfección (Fuerza, mayor).

Ventajas: Fuerza de Voluntad; Corporado, Erudito (Ciencias), TA (Psiónica).

Poderes (15 PP): *Confusión* (distracción mental), *ilusión* (visiones telepáticas, no funciona en máquinas), *proyectil* (descarga mental).

Mejoras: Tratamiento GNOSYS™ (biotech callejero, T6; +3d a Astucia (ya sumado, máx d12)).

Equipo: TAP (nivel 2), muda Sala de Juntas™ (+2 en torso y extremidades, elegante),

proyector holográfico, monitor TAP, multi-herramienta, triciclo Corredor™.

Avances: (1) Psiónica d6, Sigilo d6, (2) Notar d8, Psiónica d8 (3) Puntos de Poder, (4) Mentalista.



CONTRABANDISTA

Raza: Bioroide; **Trasfondo:** Contrabandista.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d8, Conducir (civiles) d6, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas, rifles) d8, Interpretar (actuar) d6, Latrocínio d6, Notar d6, Pelear (contundentes, desarmado) d6, Persuadir d8, Pilotar (ala fija) d6, Sigilo d8.

Paso: 8 [d8]; **Parada:** 5; **Dureza:** 11 (4); **Tensión:** 7; **Cred:** d6.

Desventajas: Despiadado, Secreto (eres un bioroide); Arrogante, Avaricioso (mayor).

Ventajas: Artista Marcial; As, Carismático, Coraje Líquido, Esquiva.

Mejoras: Pack Kurat Sala™ (cibertech callejero, T7; ganas +1d en Atletismo y Vigor (ya sumado), doblas distancia de salto y +2 Pasos/+1d carrera).

Equipo: TAP (nivel 2), furgoneta Oasis™ subfusil 444t Guadaña™ (12/24/48, 2d6, PA 1, CdF 3, Mun. 30, accesorios (rieles tácticos, compensador del retroceso, seguro biométrico), CQB), 3 dosis de ¡Caña! (quimitech callejero, T2), blindaje medio Peleón™ (+4 en torso y extremidades, FUE+d4, daño reactivo (2d4)).

Avances: (1) As, (2) Carismático, (3) Coraje Líquido, (4) Esquiva.



CRIMINAL

Raza: Híbrido (caprino); **Trasfondo:** Criminal.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Conducir (civiles) d4, Conocimientos Generales d4, Disparar d6 (pistolas, rifles), Electrónica (básica) d6, Intimidar d6, Latrocínio d8, Notar d6, Pelear (armas de filo, desarmado) d8, Persuadir d6, Sigilo d8, Supervivencia (urbano) d4.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 9 (2); **Tensión:** 0;

Cred: d6.

Desventajas: Manía (es muy dominante y jerárquico); Desconectado, Exceso de Confianza.

Ventajas: Matón, Fuga.

Mejoras: —.

Equipo: TAP (nivel 2), ganzúas, pistola de escala, maletín de herramientas (Electrónica), pistola 328t Venganza™ (12/24/48, 2d6, PA 1, Mun. 12, accesorios (rieles tácticos, silenciador, supresor de sonido), R3B), chaqueta callejera Urban Punk (+2 torso y brazos, +1 Intimidar), 6 dosis del parche adrenal para emergencias (quimitech callejero, T2), 5 dosis de Prisa™ (quimitech callejero, T6), 4 granadas flashbang (5/10/20, PAM (desorientación y ceguera).

Capacidades especiales:

- **Cuernos:** FUE+d6, carga.
- **Gran saltador:** Dobra la distancia de salto; abalanzarse.
- **Visión nocturna:** Ignora todas las penalizaciones por iluminación de penumbras y oscuridad (pero no oscuridad completa).

Avances: (1) Matón, (2) Fuga, (3) Astucia d6, (4) Electrónica d6, Notar d6.



EJEMPLOS





DELINCUENTE CALLEJERO

Raza: Humano 1.0; **Trasfondo:** Delincuente callejero.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d8, Conocimientos Generales d6, Disparar (pistolas) d8, Latrocínio d8, Notar d6, Pelear (contundentes, desarmado) d8, Persuadir d6, Sigilo d8, Supervivencia (urbano) d4.

Paso: 8 [d8]; **Parada:** 6; **Dureza:** 9 (4); **Tensión:** 5; **Cred:** d6.

Desventajas: Avaricioso, Impulsivo, Pequeño.

Ventajas: Fuerza de Voluntad; Callejear, Ladrón, Ratero, Perdido entre la Multitud, Pies Ligeros, Reflejos de Combate.

Mejoras: Sistema de arma inteligente Gxarma Izibhamu (cibertech callejero, T2; +2 a Disparar con armas inteligentes), visor Shikanoko™ (cibertech callejero, T3; ganas la ventaja Sentir el Peligro).

Equipo: TAP (nivel 2), escopeta recortada (5/10/20, 1-3d6, Mun. 2, dos cañones, accesorios (arma inteligente)), Glock 9 mm (12/24/48, 2d6, PA 1, Mun. 17, accesorios (arma inteligente)), ganzúas, puños americanos (FUE+d4, no se considera armado), guardapolvos Forajido™ (+4 torso y extremidades, pistolera oculta).

Avances: (1) Ladrón, (2) Perdido entre la Multitud, (3) Callejear, (4) Reflejos de Combate.



DETECTIVE

Raza: Humano 1.0; **Trasfondo:** Detective.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d12, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d8, Disparar (pistolas) d8, Intimidar d6, Investigar d8, Notar d8, Ordenadores d8 (macros, trazar), Pelear (contundentes, desarmado) d4, Persuadir d6, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 9 (4); **Tensión:** 6; **Cred:** d8.

Desventajas: Despiadado, Mala Suerte, Vigilado.

Ventajas: Fuerza de Voluntad; Hacker, Investigador, Reputación, Temple.

Mejoras: Tratamiento GNOSYSTM (biotech callejero, T6; +3d a Astucia (ya sumado, máx d12)).

Equipo: TAP (nivel 2), pistola de palma 007 Susurro™ (12/24/48, 2d6, Mun. 6, plegable, CNF, accesorios (silenciador), guardapolvos Forajido™ (+4 torso y extremidades, pistolera oculta), utilitario.

Avances: (1) Agilidad d8, (2) Intimidar d6, Disparar d8, (3) Reputación, (4) Temple.



ESTRELLA DE LOS MEDIOS

Raza: Humano 2.0; **Trasfondo:** Estrella de los medios.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d8, Disparar (pistolas) d6, Humanidades (sociología) d6, Interpretar (actuar) d10, Notar d6, Pelear (contundente, desarmado) d6, Persuadir d12, Provocar d8, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (2); **Tensión:** 6; **Cred:** d6.

Desventajas: Exceso de Confianza; Curioso, Imán (mayor).

Ventajas: Atractivo; Carismático, Famoso, Voz Potente.

Mejoras: Escultura ósea Diva™ (biotech callejero, T1; +1d Persuadir (ya sumado), máx. D12), mano-sonda Tarántula™ (cibertech callejero, T4; tu mano izquierda es una sonda), pies de geco (cibertech callejero, T1; puedes moverte por paredes y techos a medio Paso).

Equipo: TAP (nivel 2), muda de ropa Sala de Juntas™ (+2 cuerpo y extremidades, elegante), cámara "de botón", inhalador de estimulante (3 dosis), pistola de palma 007 Susurro™ (12/24/48, 2d6, Mun. 6, plegable, CNF, accesorios (silenciador)), cestus Grâce (FUE+d4, batería (conmoción), Disimulo (-1), Mun. 10), sedán Palm Beach™.

Avances: (1) Famoso, (2) Espíritu, (3) Interpretar d10, Persuadir d10, (4) Voz Potente.



GUARDAESPALDAS

Raza: Bioroide; **Trasfondo:** Guardaespaldas.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d12.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas) d10, Intimidar d6, Notar d6, Pelear (ciberimplantes, desarmado) d8, Persuadir d6, Provocar d8, Sigilo d8.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 13 (5); **Tensión:** 13+2*; **Cred:** d6.

Desventajas: Despiadado, Secreto (eres un bioroide), Giri (mayor), Leal, Mal Nadador.

Ventajas: Artista Marcial; Cibertolerancia, Corporado, Guerrero Ciberaumentado, Ofuscar.

Mejoras: AGA Visión Sagrada™ (nanotech callejero, T2*, visión IR y telescopica), ciberbrazos pesados Bastión™ (cibertech callejero, T8; aumentas FUE en un dado (ya sumado) y ganas las ventajas Disparo Rápido, Manos Firmes y ¡Rock'n'Roll!), lanzardardos flechette Infiltrador™ (cibertech personalizado, T4; 10/20/40, 2d6, PA 4, CdF 3, Mun. 40), tratamiento Comando Komodo™ (genetech callejero, T1; Armadura +2 natural excepto en la cabeza).

Equipo: TAP (nivel 2), pistola Profeta™ (12/24/48, 2d6+1, PA 2, Mun. 13), radio táctica con manos libres, blindaje ligero Guardián™ (+3 cuerpo y extremidades, pistola oculta).

Avances: (1) Guerrero ciberaumentado, (2) Vigor d12, (3) Ofuscar, (4) Bloqueo.



MANITAS

Raza: Humano 2.0; **Trasfondo:** Manitas.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conducir (civiles) d6, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas) d8, Notar d8, Pelear (contundentes, desarmado) d4, Ordenadores (editar, macros, programar) d8, Persuadir d4, Reparar (cibertech, sist. electrónicos, tecnología obsoleta), d8, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 7 (2); **Tensión:** 4; **Cred:** d6.

Desventajas: Exceso de Confianza; Giri (mayor), Marginado (es un adolescente de entre 16 y 18 años, menor), Vigilado.

Ventajas: Acaparador, Calculador, McGyver, Muy Afortunado.

Mejoras: Refuerzo sináptico oculomanual (biotech callejero, T2; +2 a Disparar), tratamiento Instintos Feroces™ (biotech callejero, T2; +2 a Pelear).

Equipo: TAP (nivel 2), maletín de herramientas (Reparar), monitor TAP, gafas microscópicas, Glock 9 mm (12/24/48, 2d6, PA 1, Mun. 17), chaqueta callejera Urban Punk (+2 torso y brazos, +1 a Intimidar), furgoneta Oasis™, consola pirata avanzada con los módulos inalámbrico Hotspot (12 pasos), biblioteca de referencia y editor FlashBlade.

Avances: (1) Muy Afortunado, (2) Acaparador, (3) McGyver, (4) Calculador.

EJEMPLOS

CONSOLA	SDI		ALCANCE	AGUANTE		MÓDULOS	RMA	COSTE
	Nivel	Pen.		Dado	Dur.			
Avanzada	2	-2	d6	CCC	5	7	4	24.500 C\$

Módulos (queda 1 libre):

Biblioteca de referencia (Tarea, 1 ranura): Reduce el minado de datos en una ronda.

Editor FlashBlade (Tarea, 1 ranura): Reduce la edición en una ronda.

Módulo inalámbrico HotSpot (Operación): Proporciona un alcance wifi de 12 pasos (24 m).





MÉDICO DE INTERVENCIÓN RÁPIDA

Raza: Híbrido (cánido); **Trasfondo:** MIR.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d4, Fuerza d10, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d8, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas) d6, Intimidar d4, Medicina d10 (primeros auxilios), Notar d6, Pelear (contundentes, desarmado) d8, Persuadir d4, Sigilo d6, Supervivencia (urbana) d8, Tácticas d4.

Paso: 8 [d8]; **Parada:** 6; **Dureza:** 11 (4); **Tensión:** 8; **Cred:** d6.

Desventajas: Leal, Manía (olfatear cosas); Bocazas (menor), Código de Honor, Giri (menor).

Ventajas: Matón, Milagrero.

Mejoras: Tratamiento Volkolak™ (genetech callejero, T8; mordisco, visión UV, regeneración lenta, +1d FUE y VIG (ya sumado)).

Equipo: TAP (nivel 2), maletín médico (5 usos), inhalador de estimulante (3 dosis), estabilizador de traumas (3 dosis), 3 parches de triaje, traje de seguridad táctico BKI (+4 en todas, etiqueta RA, radio táctica, capacidad de carga), Glock 9 mm (12/24/48, 2d6, PA 1, Mun. 17), pistola aturdidora Nighthife™ (10/20/40, conmoción, Mun. 10), porra aturdidora C6™ "Franchise" (FUE+d4, conmoción, Mun. 10).

Capacidades especiales:

- **Mordisco (contado todo):** FUE+d6.
- **Olfato:** Gana +2 a Notar relacionado con el olfato (y Supervivencia (rastrear) cuando siga un olor).
- **Rápido:** Tiene Paso base 8 y d8 como dado de carrera.

Avances: (1) Astucia d10, (2) Notar d8, Medicina d10, (3) Matón, (4) Milagrero.

OKUPA

Raza: Cíborg; **Trasfondo:** Okupa.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d10, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Disparar (pistolas, rifles) d8, Medicina (primeros auxilios, traumas) d6, Notar d6, Pelear (armas de filo, desarmado)

d8, Persuadir d4, Reparar d6, Sigilo d8, Supervivencia (urbana) d6.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 13 (7); **Tensión:** 8; **Cred:** d6.

Desventajas: Marginado (cíborg); Feo (mayor), Nanoinfección (Espíritu, mayor).

Ventajas: Arma Distintiva (tu fiel escopeta), Buitre del Yermo, Improvisación.

Mejoras: Ciberbrazos pesados Bastión™ (cibertech callejero, T8; aumentas FUE en un dado (ya sumado) y ganas las ventajas Disparo Rápido, Manos Firmes y ¡Rock'n'Roll!).

Equipo: TAP (nivel 2), espray de pimienta (Pelear, conmoción, Mun. 5), chaqueta de cuero grueso (+1 en torso y brazos), Glock 9 mm (12/24/48, 2d6, PA 1, Mun. 17), escopeta recortada Guerrero de la Carretera™ (6/12/24, 1-3d6, Mun. 6, CQB, dos cañones), petate, linterna.

Capacidades especiales:

- **Armadura +6:** Blindaje dérmico.
- **Debilidad (cabeza):** Los ataques apuntados a la cabeza del cíborg siguen causando los cuatro puntos de daño extra normales.
- **Resistente:** Su recia construcción mitiga gran parte del daño recibido. No sufre heridas por apilar aturdimientos físicos.
- **Sin órganos vitales:** La maquinaria artificial sustituye todos los órganos internos del cíborg. Una serie de sistemas redundantes se aseguran, además, de que el cíborg no sufra daño adicional por ataques apuntados (excepto a través de su Debilidad).

Avances: (1) Fuerza d8, (2) Arma Distintiva (escopeta), (3) Medicina d6, Reparar d6, (4) Improvisación.



PANDILLERO

Raza: Híbrido (rino); **Trasfondo:** Pandillero.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d10, Vigor d10.

Habilidades: Apostar d6, Atletismo d6, Conducir (civiles) d6, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas) d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear (armas de filo, desarmado) d8, Persuadir d4, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 14 (4); **Tensión:** 8; **Cred:** d6.

Desventajas: Manía (directo y franco); Patoso, Feo (mayor).



PATRULLERO

Ventajas: Ataque Repentino, Barrido, Frenesí, Nervios de Acero.

Mejoras: Acorazado™ (cibertech callejero, T7; +1d Vigor (ya sumado), Armadura +2 natural y +2 a Dureza (ya sumado) y filtros), chip con curso básico de conducción (cibertech callejero, T1; +1d a Conducir, ya sumado).

Equipo: TAP (nivel 2), subfusil Mano de Caín™ con cargador extendido y cordaje táctico (12/24/48, 2d6+1, PA 2, CdF 3, Mun. 60, Disimulo (+2), CQB), chaqueta callejera Urban Punk (+2 en torso y brazos, +1 a Intimidar), SUV.

Capacidades especiales:

- **Cuernos:** FUE+d6, Carga.
- **Tamaño +1:** Unos 150 kg de puro hueso y masa muscular.

Avances: (1) Barrido, (2) Nervios de Acero, (3) Ataque Repentino, (4) Frenesí.

Raza: Humano 1.0; **Trasfondo:** Patrullero.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conducir (civiles, motos) d6, Conocimientos Generales d6, Disparar (pistolas, rifles) d8, Intimidar d8, Notar d6, Pelear (contundentes, desarmado) d8, Persuadir d6, Provocar d6, Sigilo d4.

Paso: 5 [d4]; **Parada:** 6; **Dureza:** 15 (6); **Tensión:** 5; **Cred:** d6.

Desventajas: Heroico, Obeso, Obligaciones (centro comunitario, menor).

Ventajas: Fuerza de Voluntad; Animar, Demagogo, Poli de Sector, Voz Potente.

Mejoras: Incremento de masa muscular (biotech callejero, T3; +3 a Dureza (ya sumado), inhibidor sináptico Listillo™ de QUIMERA (biotech callejero, T2; +2 a las tiradas de Provocar)

**EJEMPLOS**



Equipo: TAP (nivel 2), porra (FUE+d4), pistola pesada Rino-10™ (12/24/48, 2d6+1, PA 2, Mun. 13), chaleco pesado BKI (+6 en torso), linterna, 2 pares de esposas.

Avances: (1) Conducir d6, Pelear d8, (2) Voz Potente, (3) Animar, (4) Demagogo.

PERIODISTA DE INVESTIGACIÓN

Raza: Androide; **Trasfondo:** Periodista.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d4.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Humanidades (periodismo) d4, Investigar d8, Notar d6, Pelear (contundente, desarmado) d6, Persuadir d8, Pilotar (sondas) d8, Reparar (sondas) d8, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5 (1); **Tensión:** 4; **Cred:** d6.

Desventajas: Dependencia (electricidad), Marginado (mayor), Obsesión (mayor, revelar los secretos de las personas); Impulsivo, Secreto (nadie sabe que en mi identidad como periodista soy un androide, mayor).

Ventajas: Conexiones (Movimiento de Liberación Androide), Esquiva, Identidad Alternativa (periodista de una importante cadena), Mr. Arreglalotodo, Vínculo Animal (sondas).

Mejoras: Cibermiembros Hi Power Strike™ (cibertechn callejero, T4; ganas las ventajas Ataque Repentino y Artista Marcial).

Equipo: TAP (nivel 2), 2 sondas Libélula™, dos "bichos" microtransmisores, micrófono parabólico, micrófono láser, muda de ropa blindada (+1 en torso y extremidades).

Capacidades especiales:

- **Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento; no respira; ignora un punto de penalización por heridas; inmunidad a enfermedades y venenos. No se cura de forma natural y no le limita la hora de oro.
- **Vulnerabilidad (electricidad):** -4 a las tiradas para resistir este tipo de efectos y +4 al daño sufrido de ataques basados en la electricidad.

Avances: (1) Mr. Arreglalotodo, (2) Vínculo Animal, (3) Conexiones, (4) Esquiva.



PILOTO DE SONDAS

Raza: Humano 1.0; **Trasfondo:** Jinete de sondas.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Disparar (armas pesadas, pistolas) d10, Electrónica (básica) d8, Notar d4, Pelear (contundente, desarmado) d4, Persuadir d4, Pilotar (sondas) d10, Reparar (sist. mecánicos, sondas) d8, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 7 (2); **Tensión:** 4; **Cred:** d6.

Desventajas: Anémico, Bocazas, Curioso.

Ventajas: Fuerza de Voluntad; As, Calculador, Manitas, Mr. Arreglalotodo, Muy Afortunado, Vínculo Animal (y sondas).

Mejoras: Ciberbrazo Battlemaster™ (cibertechn callejero, T4; espacio de almacenamiento, +1d Fuerza para este brazo, lanzador de



SONDA	TAMAÑO	MAN.	PASO/ CARRERA	VM	DUREZA	PARADA.	COSTE
Libélula™	-6 (Diminuto)	—	8 vol.	13 km/h	2 (0)	2	2.75

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza 1, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d8, Sigilo d8.

Equipo: Cámara de alta resolución con x20 aumentos.

Capacidades especiales:

- **Constructo:** +2 a las tiradas de recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a los venenos y enfermedades.
- **Duro:** Puede soportar una herida antes de quedar incapacitada.
- **Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- **Personalidad (leal):** La sonda venera a su controlador y gana +1 a las tiradas para apoyarlo, pero también presume de sus planes, méritos y secretos (como Bocazas).
- **Sensores:** Puede alternar a voluntad entre visión infrarroja o ultravioleta.

TAP	SDI	ALCANCE	AGUANTE	MÓDULOS	RMA	COSTE			
	Nivel	Pen.	Dado	Dur.	Res.				
Avanzada	2	-2	d6	6 (12 m)	6	7	4	2	33.000 C\$

Módulos (queda 1 libre):

Editor FlashBlade (Tarea, 1 ranura, Tensión 1): Reduce la edición en una ronda.

Llave maestra (Intrusión, Tensión 2): Ganas +1 a Ordenadores para entrar en cualquier sistema.

Ventilador (Operación, Tensión 1): Ganas +1 a Dureza contra el daño digital.

SONDA	TAMAÑO	MAN.	PASO/ CARRERA	VM	DUREZA	PARADA.	COSTE
Coyote™	-2 (Pequeña)	—	16 vol.	26 km/h	4 (0)	2	7.975

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d6, Notar d4, Sigilo d6.

Equipo: Ametralladora ligera AGA (5,56 mm, 30/60/90, 2d8+1, PA 3, CdF 3, Mun. 200).

Capacidades especiales:

- **Constructo:** +2 a las tiradas de recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a los venenos y enfermedades.
- **Duro:** Puede soportar una herida antes de quedar incapacitada.
- **Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- **Montura de armas modular:** Ignora la FUEMÍN y el retroceso en el arma montada, que, como máximo, puede pesar 15 kg.
- **Personalidad (Vanidosa):** Tiene una opinión de sí misma muy alta. Si no se siente valorada, sufrirá una penalización de -1 a todas sus tiradas de rasgo durante las siguientes 24 horas.
- **Sensores:** Puede alternar a voluntad entre visión infrarroja o ultravioleta.





microcohetes integrado (15/30/60, 2d8, PA 4, Mun. 4)).

Equipo: TAP (nivel 2), sonda de reconocimiento ligero Coyote™ (vanidosa), furgoneta Oasis™, Ruger .22 (10/20/40, 2d4, Mun. 9), chaqueta callejera Urban Punk (+2 torso y brazos, +1 Intimidar), 2 maletines de herramientas (Electrónica, Reparar).

Avances: (1) As, (2) Mr. Arreglalotodo, (3) Manitas, (4) Calculador.



PROGRAMADOR

Raza: Humano 2.0; **Trasfondo:** Programador.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d4, Conocimientos Generales d4, Disparar (pistolas) d6, Electrónica (básica) d8, Investigar d8, Notar d6, Ordenadores (editar, macros, programar) d10, Pelear (contundente, desarmado) d4, Persuadir d6, Reparar (tecnología obsoleta) d8, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 8 (2); **Tensión:** 4; **Cred:** d6.

Desventajas: Exceso de Confianza; Despistado, Giri (mayor).

Ventajas: Hacker, Hombre de Recursos, Investigador, Macros.

Mejoras: Módulos implantados para la TAP (editor FlashBlade (T1), llave maestra (T2), ventilador (T1)).

Equipo: TAP (nivel 2), troyano de acceso remoto (3 usos), traje Sala de Juntas™ (+2 en torso y extremidades, elegante), pistola de palma 007 Susurro™ (12/24/48, 2d6, Mun. 6, plegable, CNF, accesorios (silenciador)).

Avances: (1) Hombre de Recursos, (2) Vigor d8, (3) Investigador, (4) Macros.



REFUGIADO

Raza: Ciborg; **Trasfondo:** Refugiado.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conducir (civiles) d6, Conocimientos Generales d6, Disparar (pistolas) d6, Idioma (Inglés) d6, Medicina

(primeros auxilios) d6, Notar d6, Pelear (contundente, desarmado) d6, Persuadir d6, Sigilo d6, Supervivencia (urbano) d6.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 12 (7); **Tensión:** 0; **Cred:** d6.

Desventajas: Marginado (ciborg); Avergonzado, Desconectado, Pobreza.

Ventajas: Alerta, Buitre del Yermo, Conexiones (otros refugiados), Instinto Asesino, Sentir el Peligro, Survivalista.

Mejoras: —.

Equipo: Glock 9 mm (12/24/48, 2d6, PA 1, Mun. 17), puños americanos (FUE+d4, no se considera armado), chaqueta de cuero grueso (+1 en torso y brazos), moto de trial.

Capacidades especiales:

- **Armadura +6:** Blindaje dérmico.
- **Debilidad (cabeza):** Los ataques apuntados a la cabeza del ciborg siguen causando los cuatro puntos de daño extra normales.
- **Resistente:** Su recia construcción mitiga gran parte del daño recibido. No sufre heridas por apilar aturdimientos físicos.
- **Sin órganos vitales:** La maquinaria artificial sustituye todos los órganos internos del ciborg. Una serie de sistemas redundantes se aseguran, además, de que el ciborg no sufra daño adicional por ataques apuntados (excepto a través de su Debilidad).

Avances: (1) Buitre del Yermo, (2) Conexiones (otros refugiados), (3) Sentir el Peligro, (4) Instinto Asesino.



RONIN

Raza: Bioroide; **Trasfondo:** Ronin.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d8, Conocimientos Generales d6, Disparar (pistolas, rifles) d6, Intimidar d10, Latrocincio d4, Notar d6, Pelear (armas de filo, desarmado) d8, Persuadir d6, Sigilo d8.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 11 (6); **Tensión:** 3; **Cred:** d8.

Desventajas: Despiadado, Secreto (eres un bioroide); Código de Honor, Heroico.

Ventajas: Artista Marcial; Ambidextro, Arma Distintiva (tu tecnokatana), Con un Par, Samurái Callejero, Ronin.

Mejoras: Implante neurotáctico (cibertech callejero, T2; ventaja Ataque Repentino), Tratamiento Comando Komodo™ (genetech callejero, T1; Armadura +2 natural excepto en la cabeza).

Equipo: TAP (nivel 2), pistola pesada Rino-10™ (12/24/48, 2d6+1, PA 2, Mun. 13), blindaje medio Peleón™ (+4 en torso y extremidades, FUE+d4, daño reactivo (2d4)), cuchillo monofilamento Peregrino™ (FUE+d4+2, PA 2), K-Tana™ (FUE+d6+3, PA 4, dos manos).

Avances: (1) Con un Par, (2) Fuerza d8, (3) Samurái Callejero, (4) Ronin.



SOLDADO



SOLDADO

Raza: Bioroide; **Trasfondo:** Soldado.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Conocimientos Generales d6, Disparar (armas pesadas, pistolas, rifles) d8, Medicina (primeros auxilios) d4, Notar d6, Pelear (armas de filo, desarmado) d8, Persuadir d6, Sigilo d8, Supervivencia (desierto) d6, Tácticas d8.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 10 (4); **Tensión:** 7; **Cred:** d6.

Desventajas: Despiadado, Secreto (eres un bioroide); Arrogante, Enemigo (eres un desertor de un ejército nacional, mayor).

Ventajas: Artista Marcial; Arma Distintiva (tu Arrebato™), Asesino, Sin Piedad, Soldado.

Mejoras: Mano Ashigaru™ (cibertech callejero, T6; ganas las ventajas Disparo Rápido y ¡Rock'n'Roll), sistema de arma inteligente (cibertech callejero, T1; +1d a Disparar con armas inteligentes).

Equipo: TAP (nivel 2), uniforme militar BKI (+4 en torso y extremidades, camuflaje nocturno), 3 dosis de Furia Roja militar (quimitech experimental, T2), colección de cuchillos (3/6/12, FUE+d4), rifle de asalto Arrebato™ (24/48, 96, 2d8+2 PA 3 CdF 3, Mun. 24, accesorios (mira/puntero láser, arma inteligente)) con agarre delantero, y cordaje táctico, Glock 9 mm (12/24/48, 2d6, PA 1, Mun. 17, accesorios (arma inteligente)).

Avances: (1) Soldado, (2) Arma Distintiva (Arrebato), (3) Asesino, (4) Sin Piedad.

Raza: Humano 2.0; **Trasfondo:** Sanitario.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Ciencias (biología) d8, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Electrónica (básica) d6, Medicina (cirugía, primeros auxilios, traumas) d10, Notar d6, Pelear (armas de filo, desarmado) d4, Persuadir d6, Reparar (cibertech) d6, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 7 (1); **Tensión:** 2; **Cred:** d6.

Desventajas: Exceso de Confianza; Heroico, Obligaciones (su clínica, menor), Pacifista.

Ventajas: Curandero, Cibertolerancia, Fuga, Milagro.

Mejoras: 2 inyectores Ciclón™ (cibertech callejero, T1; permite inyectar quimitech en una acción).

Equipo: TAP (nivel 2), táser (Pelear, conmoción, Mun. 5), maletín médico (10 usos), mono de trabajo blindado (+1, torso y extremidades), banda de diagnosis médica M3, estabilizador de traumas, 4 dosis de inhalador de estimulante, pistola aturdidora Nightlife™ (10/20/40, conmoción, Mun. 10), 3 dosis de Prisa™ médica (quimitech experimental, T4) en un inyector, 3 dosis de Paso Firme™ médica (quimitech experimental, T1/dosis; ventaja Rápido, +2 al Paso, +2d de carrera, +1 Agilidad) en el otro inyector.

Avances: (1) Curandero, (2) Cibertolerancia, (3) Fuga, (4) Milagro.













EL 2095



Anto las personas como las naciones, e incluso civilizaciones enteras, muestran puntos de inflexión. Para comprender un momento histórico primero es necesario observar los pasos clave que han llevado hasta él. Por ejemplo, es imposible entender bien el siglo XX si ignoramos el peso que tuvo la Segunda Guerra Mundial o las rivalidades entre capitalismo y comunismo. Del mismo modo, para darle sentido al presente, primero debemos observar de cerca los sucesos críticos y los momentos históricos cruciales que le dieron lugar.

UN POCO DE HISTORIA

LA GUERRA DE LOS SOLTEROS

A finales de la década del 2010 y principios de la del 2020, China empezó a sufrir las consecuencias de la política de hijo único. Diseñada para limitar el crecimiento de población y asegurar la existencia de recursos para los que sí naciesen, esta práctica incrementó la preferencia china de un heredero varón sobre una niña. Sobre el papel, este desequilibrio parecía relativamente pequeño. Sin embargo, en una nación de casi mil quinientos millones de habitantes, una diferencia de solo un uno o dos por ciento supone decenas de millones de hombres sin apenas esperanza de encontrar pareja. Es más, casi un cuarto de la población del país estaba envejecida y la carga social consiguiente recayó sobre demasiados pocos.

La agitación, ya latente, por las reformas para crear una estructura económica de mercado libre comunista y el descontento generalizado de los jóvenes intelectuales urbanos, provocó el estallido de revueltas cuando estos jóvenes adolescentes llegaron a la edad adulta y tuvieron que afrontar un mundo incapaz de proporcionar el imperativo biológico más básico: la procreación. Una nueva generación dentro del partido, casi todos burócratas, aprovechó este descontento para hacerse con el poder y borrar de un plumazo los últimos vestigios de la era comunista. Llamándose a sí mismos "los nuevos mandarines", estos jóvenes

políticos colocaron los intereses del país por encima de los suyos propios e institucionalizaron numerosas reformas sociales y económicas, incluyendo la abolición de todas las empresas privadas dentro de China y su absorción por el gobierno central bajo la nueva meritocracia.

Recurriendo a una estrategia tan antigua como la propia historia, los nuevos mandarines canalizaron la infatigable energía de la población china contra sus vecinos. El 9 de marzo del 2024, afirmando una serie de violaciones de sus derechos por parte de Corea del Norte, China entró e invadió la península coreana, norte y sur. Gracias al puro número y el fanatismo, apenas le llevó dos semanas completar su conquista. Aprendieron algo de la historia, sin embargo, y los ocupantes optaron por instaurar un gobierno de mano muy suave. Para el 2040 se instauró un estado títere y se retiraron la mayoría de las tropas chinas.

#Magple: A ver si lo entiendo, un puñado de tipos cachondos no follaba y eso provocó la guerra. ¿Estoy en lo cierto?

#Luciferion: Es una forma un poco vulgar de decirlo, pero sí. Algunos investigadores han teorizado que la mayoría de guerras solo son una sencilla sublimación del deseo masculino de procrear. Es mucho más obvio cuando tienes enormes cantidades de varones sin posibilidad de encontrar pareja; pero, siendo honestos, lo más probable es que, de ser al revés, se hubiera producido un resultado muy similar.

En los años que siguieron a la campaña coreana, China repitió el proceso contra otros de sus vecinos con el mismo éxito inicial que en Corea. Camboya, Tailandia, Laos y Vietnam sucumbieron ante la apisonadora china con solo un conato de resistencia. Lo cierto es que gran parte de los ciudadanos de estos países vio bien unos nuevos vínculos más fuertes con China, al igual que las empresas locales. Al reconocer que esa nación era la nueva potencia dominante mundial, prefirieron ganarse el favor de China, por ejemplo, juzgando encantados a sus antiguos gobernantes por supuestas corruptelas en cuanto el Mandarinate los depuso.



LA MUERTE

Meses antes de la Guerra Nuclear Árabe-Isrealí, la India y Pakistán ya estaban al borde de la guerra. De hecho, el gobierno parlamentario de la India, nacionalista a ultranza, y el gobierno pakistaní, dominado por fundamentalistas de derechas, estuvieron a punto de llegar a las manos por otro incidente ocurrido a principios de año.

El 2 de enero del 2029, las revueltas estudiantiles en Islamabad provocaron el asalto a la embajada india, prendiéndole fuego y asesinando a todo el personal. En los meses siguientes, las tensiones entre ambas naciones parecieron atenuarse, pero, en el momento en que Pakistán activó su armamento nuclear contra Israel, el gobierno de la India lo vio como el pretexto perfecto para una guerra. Del mismo modo que la expansionista China había absorbido gran parte del Sureste Asiático, los nacionalistas indios pretendían reincorporar Bangladesh y Pakistán. Con la atención de esta última nación centrada en la guerra contra Israel, la

India lanzó sus tropas a través de la frontera en Cachemira. Para horror del gobierno indio, resultó que sus informes de inteligencia eran erróneos. Pakistán no había empleado todo su arsenal nuclear de corto alcance contra los sionistas y lo usó contra la vanguardia de tropas invasoras indias. A su vez, la India respondió del mismo modo, devastando un gran número de brigadas y fortificaciones pakistaníes. La violencia no tardó en escalar y se pasó de armas nucleares tácticas a misiles contra las ciudades.

Hoy en día, los historiadores no se ponen de acuerdo sobre cuál de los dos bandos realizó el primer disparo. La mayoría, tras estudiar los datos de los escasos satélites que sobrevivieron a la primera oleada de pulsos electromagnéticos, apuesta por la idea de que fue prácticamente simultáneo. Sea como sea, a primera hora de la mañana del 23 de mayo del 2029, se dispararon docenas de misiles nucleares sobre poblaciones civiles indefensas a ambos lados de la frontera. Todos los misiles, excepto nueve, fueron destruidos en el aire, la





mayoría derribados por satélites de otras naciones no implicadas en el conflicto. Sin embargo, los que sí llegaron hasta sus objetivos lograron devastar una ciudad cada uno. Al final, Pakistán dejó de existir como nación. La India, sacudida hasta los cimientos por la pérdida de Nueva Delhi y Madrás, aguantó lo suficiente como para declarar su victoria.

Sin embargo, fue de lo más pírrica.

En pocos días, las cenizas radiactivas llegaron a la atmósfera superior y comenzaron a bloquear una cantidad significativa de la luz solar. Los científicos del planeta lo explicaron como un "otoño" nuclear, algo no tan malo como un invierno nuclear, pero horrendo de todos modos. La mayoría de planeta, sin embargo, lo llamó de otro modo: la Muerte.

El planeta no vivió el verano durante tres largos años, un periodo de tiempo en el que el sol parecía estar atrapado en un ocaso brumoso, incluso en las horas centrales del día. Además de la reducción de luz solar, la Muerte también provocó numerosas lluvias de cenizas radiactivas, a medida que el material en suspensión iba cayendo al suelo. Tuvieron que pasar seis años más, pese al regreso de un clima relativamente normal, para que los efectos continuados de la Muerte finalizasen. Aunque nadie ha logrado hacer la cuenta exacta, los expertos en el tema afirman que murió un séptimo de la población mundial (1,3 miles de millones de personas) entre el intercambio nuclear inicial y sus consecuencias. Si bien un porcentaje significativo de estas muertes pueden achacarse a la hambruna, el resto están relacionadas con la anarquía generalizada. La desaparición de los estándares sanitarios y la caída de la vacunación provocó el retorno de enfermedades que se consideraban ya erradicadas, aumentando más la mortandad. Durante los peores momentos de la Muerte, se dice que algunos de los más desesperados recurrieron al canibalismo.

Como es predecible, la exposición a la radiación también contribuyó a la cuenta de víctimas. Los casos de cáncer se multiplicaron y permanecieron por encima de la media durante las décadas siguientes. Los daños genéticos redujeron la tasa de natalidad incluso después de que el mundo volviese "a la normalidad".

Con la perspectiva de casi sesenta años de distancia, muchos historiadores consideran la

Muerte casi como una bendición, al menos a largo plazo. Si bien traumatizó a todo el que la vivió (y supuso la extinción de muchas otras especies, reduciendo la biodiversidad casi en un veinticinco por ciento), la Muerte impuso las bases sobre las que se construyó el mundo actual. Sin el duro legado de la Muerte como incentivo, muchos de los extraordinarios descubrimientos que aparecieron durante las generaciones posteriores hubieran tardado mucho más en producirse. Los seguidores de la "Escuela del fuego forestal" afirman que la Muerte preparó el camino hacia el progreso, eliminando la "madera podrida" y haciendo posible que germinase la era moderna.

La mayoría de los miembros supervivientes de la "generación M", con recuerdos de primera mano de este periodo de miseria, tienen ya ochenta o más años, pero tienden a reaccionar muy mal cuando alguien expone esta teoría en su presencia.

#Booms_Day: Mi abuelo es Gen-M y todavía se queja de "esos indios comedores de curry". Los viejos son unos condenados racistas. Cuanto antes palmen todos, antes podremos dejar atrás los prejuicios del pasado.

LA SEGUNDA GUERRA DE SECESIÓN NORTEAMERICANA

Para comprender por qué los EE. UU. entraron en guerra consigo mismos, primero es necesario saber cómo los habían cambiado la Muerte y sus consecuencias. Las décadas de enfrentamientos políticos generaron un gobierno federal impotente, incapaz de realizar cambios reales incluso a pequeña escala. Para el año 2027, la nación estaba polarizada; más que en ningún otro momento histórico desde el movimiento pro derechos civiles de la década de 1960. Los casos de violencia racial eran una realidad cotidiana. La brutalidad policial campaba a sus anchas y los tiroteos destrozaban la nación. Se estima que entre los años 2000 y 2027 murieron 5.378 hombres, mujeres y niños como resultado directo de tiroteos. Los estadounidenses se volvieron más insulares, segregándose en comunidades basadas en rasgos étnicos, culturales, de identidad o preferencia sexual y, sobre todo, creencias religiosas.

Fue entonces cuando llegó GLOTÓN.

GLOTÓN

Cuando un grupo ecoterrorista llamado NOÉ liberó esta bacteria sintética (GLOTÓN), que se alimentaba de petróleo, en los principales campos petrolíferos del mundo durante el año 2028, los mercados de valores entraron en caída libre, destrozando una economía estadounidense que ya estaba tocada. Dicho en términos sencillos: la nación quedó arruinada.

De la noche a la mañana, el petrodólar pasó a no valer nada, mientras el resto del mundo regresaba apresuradamente al patrón oro. Tampoco es que eso importase. No había petróleo o, al menos, no en cantidades significativas. Los expertos calculan que GLOTÓN destruyó un 45 % de las reservas petrolíferas mundiales, en especial, las de la OPEP. Las naciones más afectadas por GLOTÓN fueron Arabia Saudí, Emiratos Árabes, Kuwait y, lo más sorprendente de todo, Venezuela.

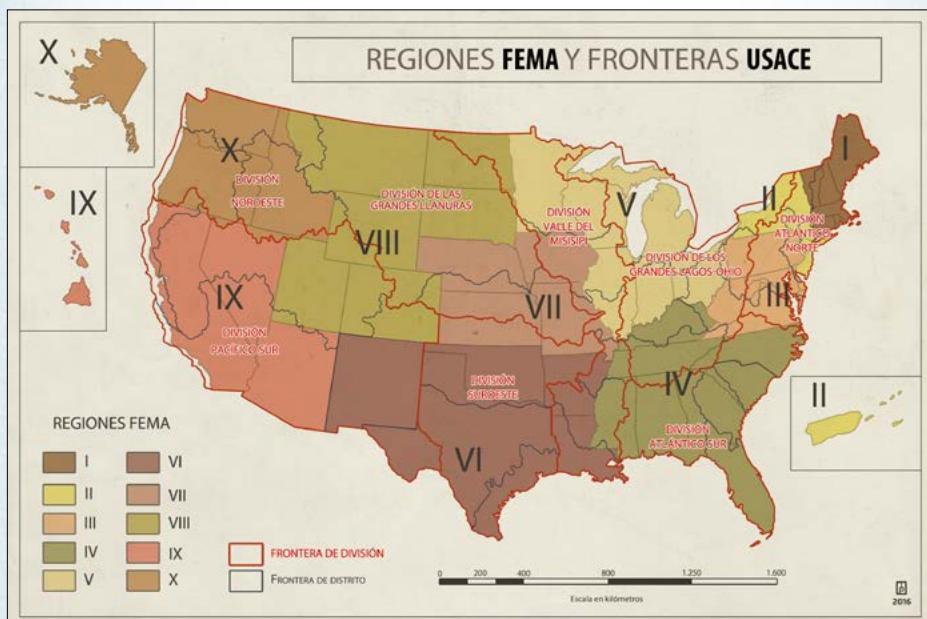
La repentina escasez de petróleo catapultó el precio del barril por encima de los 250 dólares, lo que se tradujo como precios astronómicos en las gasolineras y el hundimiento de las infraestructuras dedicadas al transporte en los EE. UU., que tradicionalmente habían

empleado una estrategia de envíos denominada "Just in Time" (ing. "justo a tiempo"). Con el precio del combustible por las nubes, esta estrategia hizo aguas.

Arabia Saudita, en bancarrota, acusó a Irán de estar tras GLOTÓN, provocando así otra guerra más en Oriente Medio (aunque esta vez fue bastante corta). Al único aliado de Israel, los Estados Unidos, no le quedó más remedio que acudir en su ayuda ante el aumento de ataques de fuerzas de Hamas, Hezbolá y el ISIS, quienes vieron la guerra entre Irán y Arabia Saudí como el momento ideal para conquistar Jerusalén y echar a los israelíes al mar. Por un tiempo pareció que iba a pasar eso mismo, pero cuando la India y Pakistán llegaron a las manos nucleares, la lucha se detuvo en seco.

LAS REGIONES FEMA

Los efectos conjuntos de la Muerte y GLOTÓN causaron un daño atroz a los Estados Unidos. El orden social se resquebrajó a lo largo y ancho de la nación. Los alimentos, medicinas y otras sustancias vitales no tardaron en agotarse. Las agencias policiales no estaban preparadas para lidiar con tantos problemas





y la anarquía campó a sus anchas. La gente comenzó a unirse, formando milicias armadas para protegerse contra las bandas de saqueadores e incluso grupos de soldados renegados. El presidente Nathan Calhoun declaró el estado de emergencia y activó la resolución FEMA que dividía la nación en diez regiones autónomas, suprimiendo temporalmente los estados. Con el apabullante apoyo de tanto el Senado como el Congreso, Calhoun declaró la ley marcial en toda la nación y desplegó las fuerzas armadas en cada región para apoyar a los nuevos administradores en la tarea de atajar la violencia, las revueltas y los saqueos rampantes. Los administradores procedieron a restaurar el orden por todos los medios necesarios, pues tenían poder absoluto para establecer legislación y normas sin necesidad de consultar a los votantes o autoridades locales. A través de un generoso uso de la violencia y, en algunos casos, leyes draconianas; los administradores establecieron zonas consolidadas donde los refugiados podían vivir con relativa seguridad.

A medida que la Muerte iba pasando, los administradores y sus subordinados lograron extender estas zonas seguras y reconstruir una parte de las infraestructuras. Los avances en la generación energética de fusión y las baterías de gran capacidad y recarga rápida dieron a luz un nuevo mundo, alternativo al petróleo.

Los administradores regionales reconstruyeron las infraestructuras en torno a estas nuevas tecnologías. En cuanto el transporte comenzó a ser fiable de nuevo, regresaron el comercio y el intercambio de mercancías. A finales de la Muerte, las regiones FEMA se habían recuperado y, de hecho, comenzaron a prosperar. La gente, ya dividida por etnias y cultura, desarrolló un fuerte sentido de orgullo regional. Dejaron de referirse a sí mismos como estadounidenses, para ser atlánticos, cascadios, texanos, etc. A los ojos de la gente, los administradores locales habían tenido éxito frente al fracaso del gobierno federal.

El presidente Calhoun no había sido "elegido" democráticamente como correspondía durante varias legislaturas. Al no tener un gran peso local y ser considerado como poco más que una herramienta de los administradores para obtener recursos en otras naciones del mundo, deseaba recuperar su prestigio y

legitimidad. En su papel como comandante en jefe, usó el ejército estadounidense como una fuerza mercenaria, proporcionando asistencia militar a otras naciones a cambio de préstamos, materias primas y otros favores; sin embargo, en casa, el poder real residía en los administradores.

La situación estaba así cuando el gobierno federal declaró el final del estado de emergencia en el año 2045 e intentó despedir a los administradores locales, pero ya era demasiado tarde. Estos habían reforzado mucho su posición y establecido numerosos vínculos locales.

#Billy Black Eyes: Típico. El ejecutivo crea un nuevo departamento y, después, el nuevo departamento va en piloto automático, haciendo lo que le da la gana. Lo más parecido a la vida eterna es un programa gubernamental, o eso dicen. Este incluso sobrevivió a las secesiones.

Explicaron a sus ciudadanos que restaurar el poder federal también suponía volver a los viejos días de escasez. La gente los apoyó abrumadoramente, firmando numerosas peticiones para separarse formalmente de los Estados Unidos. Imperturbable, el presidente Calhoun restauró el Congreso y procedió a recuperar su autoridad constitucional, trayendo de vuelta al ejército desde el extranjero para reforzar su posición. Los administradores, por su parte, pusieron en alerta a sus milicias veteranas.

LOS PRIMEROS DISPAROS

Todo comenzó en Kansas City. El presidente Calhoun avanzó hacia allí desde su base en Denver, Colorado, dentro de la región VII de FEMA (apodada "la Panera" por concentrar la producción de cereal), con la esperanza de capturar la base del Mando Estratégico del Aire donde se concentraron los rebeldes. Las fuerzas secesionistas lucharon con valor, pero estaban superadas ampliamente en número. Costó un mes de combates suprimir Kansas City y el resto del estado, aunque no fue sin pérdidas.

El ejército de Calhoun encontró gran resistencia en San Luis, en la ribera del río Misisipi, a manos de tropas de lo que luego se convertiría en la Unión de los Grandes Lagos. La batalla de San Luis duró meses y acabó sin un claro vencedor. Al final, la ciudad se dividió en dos

secciones: la Unión de los Grandes Lagos (UGL) controló la ribera este, mientras que Norteamérica Coaligada (NAC) se quedó la oeste.

#Im_a_Union_Man: *Esos fascistas NACis aún pretenden haber vencido en la batalla de San Luis. No soportan el hecho de saber que los contuvimos durante meses siendo solo unos cientos frente a sus muchos miles.*

#HistoryInTheBuff: *No seas tan besaculos unionista. La Unión tenía miles de defensores, no cientos. ¡Lo que quieren es inventarse algo parecido al Álamo porque no soportan el hecho de que perdieron!*

#Im_a_Union_Man: *La Unión tenía 1.200 soldados, tontolaba. Lo vi en un TAPdoc. "Unos pocos cientos" es una descripción precisa.*

#HistoryInTheBuff: *Y yo tengo un grado en sociología y sé de sobra que el número está más cerca de los 5.500 defensores, así que vete a cascarla por ahí. Por cierto, lee algún libro. Con suerte aprenderás algo.*

EL TRATADO DE TOKIO

Llevar la cuenta de las diversas batallas de este conflicto ocuparía mucho más espacio del que este INFOdump me permite. Baste con decir que la guerra fue sangrienta y costosa, tanto en vidas como para la economía de todos los contendientes. Cuando el "Big One" golpeó California y el Noroeste en el 2049, supuso el fin de la guerra. Ese terremoto, de magnitud 12,3, generó una reacción en cadena por toda la costa oeste, con tsunamis y devastación en las ciudades costeras. Algunos geólogos creen que el terremoto provocó también la erupción del monte Rainier de ese mismo año, con la consiguiente evacuación de la Ciudad Esmeralda (Seattle) y haciendo que hoy, cerca de cuarenta años después, siga siendo insegura. Al final, las fuerzas de paz de la OTAN acudieron a las distintas zonas de conflicto y ayudaron a negociar un alto el fuego, que se manifestó después como el Tratado de Tokio y el armisticio. Y, cuarenta años después, la OTAN seguía manteniendo tropas de paz en la nación.

#Luciferion: *¡Para lo que sirvieron! Solo les faltó tirarse al suelo y empezar a besar allí por donde pasaba Cromwell.*

LA ERA DEL OCIO

La generación nacida durante los traumas y las miserias de la Muerte se juró a sí misma que eso no volvería a pasar. El extraordinario frenesí de la industria y la creatividad que marcó las décadas siguientes procede de su obsesión por salvaguardar la especie humana, y el planeta en su conjunto, frente a otra catástrofe. El florecimiento de la tecnología no solo abrió nuevos campos a la experimentación humana, sino que, casi por accidente, creó la Era del Ocio, o la sociedad postescasez de hoy.

La mayoría de los expertos trazan los orígenes de la Era del Ocio hasta dos innovaciones críticas: el desarrollo por parte de Featherstone Industries de la primer nanomáquina y la aparición de los simulacra. La nanotecnología, al crear productos relativamente baratos (o directamente gratuitos) permitió una reducción considerable de la jornada de trabajo diaria. Los simulacra, por otra parte, ofrecieron a la industria y los negocios una fuerza de trabajo experta cuyas demandas eran muy inferiores a las de sus empleados humanos.

Estos dos desarrollos gemelos vieron la luz casi simultáneamente, como formas distintas de solventar el mismo problema. Sea como sea, liberaron al mundo de tener que desempeñar muchos trabajos, ahora redundantes. En opinión de los expertos, su nacimiento simultáneo sirvió para evitar los males individuales de cada uno. ¿Imaginas un mundo donde la mayoría de la población no necesitara trabajar si no hubiera simulacra para tomarles el relevo? Y, al contrario, ¿imaginas un mundo donde los simulacra hubieran expulsado a más de tres cuartas partes de la población del mercado laboral sin nanomáquinas para mantenerlos vestidos y alimentados?

En los años que siguieron a la aparición de las primeras nanomáquinas, Featherstone Industries realizó numerosas mejoras sobre su modelo inicial. A su vez, eso multiplicó el catálogo de invenciones, bien mediante equipos de la casa o bien formando alianzas con otras compañías. A pesar de la enorme inversión en tiempo y recursos, Featherstone continuó ganando dinero a espaldas gracias a los tratos y licencias exitosas.





A cambio del apoyo gubernamental y corporativo para combatir el pirateo, el megaconglomerado aceptó que varios de sus inventos fuesen prácticamente gratuitos, lo que ayudó a que las nanomáquinas entrasen en las casas de aquellos que no podrían haberlas permitido de otro modo. Actualmente su catálogo está formado por más de veinte mil patrones, de los cuales unos dos mil son de dominio público, de tal modo que solo necesitas tener la energía y materias primas necesarias para fabricarlos, algo que rara vez suele ser un problema.

Desafortunadamente, la nanotecnología no hizo nada para cambiar la naturaleza humana, de tal modo que la pobreza aún existe. Con perspectiva, eso explica la reacción popular contra el trabajo de los simulacra. La parte de la población que quedó obsoleta con la aparición de los simulacra, se vio obligada a vivir de las ayudas y sin posibilidad de adquirir nada que tuviese auténtico prestigio social, de tal modo que no tardó en echarle la culpa de sus males a los simulacra. Las revueltas y los sabotajes en las fábricas de simulacra y las empresas que los usaban se multiplicaron, desde situaciones excepcionales a ocurrencias casi cotidianas. Aunque muchos, quizás la mayoría, se limitan a unas cuantas quejas simbólicas o bromas a costa de los "sims" en vez de violencia real, la furia hosca que muestran hacia las bioformas muestra pocas señales de disminuir.

#EatTheRich: Podemos hacer prácticamente cualquier cosa que queramos y seguimos cargando con quienes tienen y quienes no tienen. ¡Por eso necesitamos otra revolución! ¡Pero a la francesa, con cabezas rodando!

#Luciferion: ¿A la francesa dices? ¿Te refieres a la Revolución Francesa del siglo XVIII?

#Billy_Black_Eyes: La razón de que aún tengamos pobres es que el espacio sigue siendo un bien muy caro debido a la creciente superpoblación. Hay quien puede permitirse vivir lejos de sus vecinos y tener lo que quiera. La mayoría de nosotros, sin embargo, no. Además, las nanos tampoco lo hacen todo. Pueden crear comida, pero no es ni tan rica ni tan nutritiva como la de un restaurante (asumiendo que no usen nanos en el restaurante, claro). Tampoco pueden hacer casas, porque la escala es demasiado grande.

Pueden fabricar dispositivos sencillos, pero no TAP u otros objetos que deban implantarse en el cuerpo. Y sí, por cierto. La mayoría de los ricos apesta.

LAS CRIPTOGUERRAS

Así que te interesan las criptoguerras, ¿eh? ¿Acaso eres un currito financiero que quiere impresionar a su nuevo señor feudal corporativo con todo lo que sabe a la hora de invertir con inteligencia? Quizás seas un l33t h4ck0rz con la esperanza de reventar una digibóveda (¡buena suerte con eso, chico!). O un tipo aburrido que surfea la red y que ha dado por casualidad con un artículo que, por una vez en la vida, podría enseñarle algo. Felicidades, guaperas, acabas de encontrar el DATAdump de tu vida.

A algunas personas les gusta referirse a las criptomonedas como "criptodólares", en parte porque cuesta que las viejas costumbres desaparezcan y en parte porque dichas personas son unos ignorantes al respecto de las diversas maquinaciones que hay en torno a ellas. La historia popular nos dice que las criptoguerras comenzaron en el 2064, pero en realidad tienes que ir mucho más atrás. Para comprender bien el asunto, tienes que remontarte al momento en que los estadounidenses se bombardearon entre sí... El primero de todos, quiero decir.

Verás, por entonces el mundo solía tener una divisa dominante: el dólar estadounidense. Es posible que hayas visto alguno de esos papeles verdes en algún museo. Tenían el careto del viejo George Washington en ellos, todo hinchado y orgulloso por la libertad que había traído al Nuevo Mundo. Bueno, pues cuando un país empieza a bombardearse a sí mismo, eso es malo para su moneda. De la noche a la mañana, el mundo dejó de comerciar en dólares y su valor cayó en picado.

China intentó calzarse esos zapatos. Llevaba tiempo esperando la oportunidad. A pesar de sus deseos, todo ocurrió demasiado rápido y resultó que no estaba tan bien preparada como creía. Los chinos se habían pasado la última parte del siglo anterior devaluando el yuan frente al dólar para impulsar su sector industrial. Cuando el dólar se hundió, el yuan no estaba bien posicionado para sustituirlo.

La gente recurrió a la libra inglesa, pero tanto ella como el euro habían sufrido un golpe muy duro por el Brexit. Durante tres años, el mundo fue dando tumbos sin una divisa internacional, sin saber en qué moneda comerciar. Todo el mercado mundial se convirtió en un nuevo Salvaje Oeste, donde la gente comerciaba con lo que podía y esperaba que su valor aguantase lo suficiente para obtener beneficios o, al menos, no perder un ojo de la cara (si bien, gracias a Dios el mercado de ciberimplantes ya calentaba en la esquina). Varias criptomonedas se hicieron un hueco, dispuestas a transformar el mundo.

China empezó a perseguir las criptos a principios del siglo XXI, prohibiendo todas aquellas que no hubiesen sido desarrolladas por ellos. Anunciaron su propia criptomoneda en el 2019, con la esperanza de lanzarla al mercado el Día del Soltero, la festividad en que se gastan más pasta en compras. Conociendo su salida, los dirigentes del Partido Comunista Chino presionaron a sus bancos para usarla y a los negocios a aceptarla. Creían que, si lograba entrar bien en el mercado doméstico, después se extendería a Occidente. Más le valía a todo el que quisiera usar una cripto en China que usase la suya... bajo penas graves. Eso debía proporcionarles una enorme ventaja de cara al futuro...; sin embargo, el lanzamiento fue sabotead.

Aunque nadie era consciente todavía de su existencia, los nuevos mandarines ya planeaban su golpe de estado contra la vieja guardia comunista... y sabían aprovechar una oportunidad cuando se les presentaba. Un pequeño grupo de mandarines acudió ese día a trabajar e introdujo a escondidas un virus en su código. El Día del Soltero del 2019, mientras la vieja guardia se felicitaba por su criptorrevolución, se convirtió en un desastre. Tan pronto como un cliente transfería la criptomoneda a un tendero, en la pantalla de su móvil solo aparecían un hombre y una mujer agarrados de las manos, felices como perdices. Después, eran repentinamente separados por un sonriente dragón, con la bandera del PCC cosida en su pecho. La mujer desaparecía de la pantalla, el hombre se lamentaba y el dragón se moría de la risa. En vez de celebrar la soltería, el virus le recordó a todos los consumidores lo solos que estaban y las pocas mujeres existentes en

el país. A través de una metáfora inteligente y muy poco sutil, también le echaban la culpa de ello al PCC. Además, las transacciones nunca se produjeron y fue posible rastrear el virus hasta los servidores centrales del PCC, destruyendo así su papel como criptomoneda. A partir de entonces el Día del Soltero ya no fue lo mismo. Todo esto se consideró un precursor de lo que sucedería durante la Guerra de los Solteros cinco años después.

El bitcoin fue la primera criptomoneda, pero ya había muerto cuando las cosas empezaron a ponerse interesantes. Además de estar prohibido en China (junto con todas las demás), los recursos necesarios para minar bitcoins eran astronómicos, consumiendo demasiada energía como para justificar su coste. Hay que recordar también que el mundo se estaba calentando hasta casi convertir el estado de Florida en un estanque gigante de algas marinas y corpos químicas.

Así estaban las cosas cuando, como puedes imaginar, las corpos dieron un paso adelante para ofrecer su ayuda.

LAS CRIPTOGUERRAS CORPORATIVAS EN NORTEAMÉRICA

Todas las corporaciones interesadas en el comercio electrónico tenían ya su cripto circulando o, al menos, estaban a punto de sacarla, de tal modo que el asunto se les escapó de las manos con rapidez. La red social Mugbook, el buscador Bugle y el gigante del e-commerce JungleRiver fueron las tres más importantes, pero una colección de bancos diversos también sobornó a los políticos y se gastó mucho dinero en anuncios para participar en la competición. Mugbook y Bugle dejaron de publicitar a sus competidores (incluso entre ellos). Varios bancos dejaron de procesar los pagos a través de PayBuddy, causando su repentina quiebra. Era difícil vender cuando nadie podía comprar. En el segundo en que un ciudadano cualquiera encendía su TAP, su canal de porno, el juego de cazar monstruos en RA de moda o su correo electrónico profesional, era bombardeado por docenas de anuncios molestos ensalizando las maravillas de una cripto específica sobre las demás. Todas prometían anonimato, facilidad de uso, comisiones mínimas y el resto de mierda de siempre. Y eso solo en EE. UU.





China, Japón, Europa... todas tenían sus propias compañías intentando hacerse con un trozo del pastel. Todo se alargó durante un par de años y, recuerda, se vio precedido por el colapso del dólar, de modo que el público estaba ya harto de la inestabilidad financiera. Los estadounidenses se estaban adaptando a la idea de dividir la nación y la presión social aumentaba. Bugle no fue de los que más se anunció ni tampoco el que más promesas vacías hizo; pero, al final, fue quien se llevó el gato al agua. Su movimiento más inteligente fue prometer una moneda que pudiese usarse sin importar las fronteras que, de repente, habían aparecido entre las nuevas naciones norteamericanas.

Durante este periodo, surgió un f*ckton métrico de criptos corporativas, compitiendo entre sí por el uso de sus monedas.

El bug

Si sabes algo de historia estadounidense, sabrás que la nación comenzó su existencia como una confederación (1781-1789). El problema

entonces es que nadie regulaba el comercio, de tal modo que afrontó una situación similar a la de la NAC, Atlántica y todas las demás. Si quieras comprarle mercancías a alguien que vive al otro lado de la calle, ¿cómo os aseguráis de que ambos comprendáis su valor? Alguien tenía que hacer de árbitro neutral y ese acabó siendo Bugle. Su cripto podía usarse en toda Norteamérica. Los políticos no tardaron en alinearse para besarle las botas, aunque solo fuese para que los condenados votantes se callasen un rato.

Durante un tiempo, esta cripto tuvo un nombre muy popular, el "bug" (por supuesto, no solo significa "bicho" en inglés, sino que es la abreviatura de Bugle, no pienses mal). Solo los viejos usaban su nombre completo, como cuando mi abuelito hablaba de "iPhones" y cómo su televisión "solo tenía dos dimensiones" o "no necesitábamos ponernos cosas en la cabeza para pillar una buena meneada". Me pasé unos cuantos años recordando al anciano que los androides eran gente, no trastos (y sí, sé lo que supone hoy en día decir que los

androides son gente, así que anda, mándame tu veneno al mail si te atreves).

Hablé antes de promesas vacías, ¿recuerdas? Bueno, pues la única promesa que el bug cumplió fue la de poderse usar por toda Norteamérica. El resto, todo eso de anonimato, bajas comisiones, seguridad de valores... no tardó en ser agua de borrajas. Resultó que, en algún cuarto oscuro, alguien pactó proporcionar una copia de cada transacción realizada, con los datos completos, al gobierno de turno. Así fue como consiguieron que se aprobase con tanta facilidad su uso en todas las naciones norteamericanas. Si le diste propina a la camarera, el bicho lo anotó. Si invitaste a tu colega a unas cerves, el bicho lo anotó. ¿Ves por qué Bugle hizo todo lo posible por olvidarse del mote? Aparentemente a las grandes corpos no les gusta que las asocien con la invasión de privacidad. Es que da hasta risa.

Por supuesto, es imposible que nadie controle todas esas transacciones, pero, si Cromwell alguna vez quisiera saber quién te sirvió el café el martes pasado, o si eres un rata de los que no da propina, puede hacerlo con facilidad. Solo necesita el código de registro de tu TAP. Y no es que el presidente Cromwell vaya a hacer algo así, ¿eh? Es un gran tipo. Ahora ya sabes por qué las TAP falsas existen. Bueno, al menos una de las razones.

El bug también se hundió en una ocasión, gracias a Caronte. Aunque su virus golpeó sobre todo la UE, en ese bonito día de primavera del 2089, los mercados que comerciaban con esta cripto también trajeron el virus a la UGL desde un punto de origen desconocido y, desde ahí, se expandió al resto del continente. Este crash norteamericano fue adicional a los setenta billones de criptodólares perdidos por la UE. Aunque América del Norte no perdió tanta criptomonedá como Europa, sí demostró que el virus de Caronte no quedó tan contenido como originariamente se pensaba, provocando así la recesión que la IA buscaba. Al final, usar el mismo sistema como respaldo de la cripto en varios países significó su única vulnerabilidad. ¿Quién sabe? Supuestamente Bugle ha estado trabajando en corregir ese defecto específico, pero muchos survivalistas almacenan ya armas de fuego, fuentes energéticas y raciones en

conserva. Parece ser que no soy el único que desconfía, ¿eh?

El yuan 2.0

Los bichos solo fueron un apaño norteamericano. Si crees que los nuevos mandarines o Brasil se iban a quedar de brazos cruzados, debes ser nuevo en la calle, omae. Allá por el 2065 o 2066, los mandarines habían logrado estabilizarse tras un par de décadas en el poder de la China postcomunista. Aunque fueron los responsables de destrozar el intento de los comunistas chinos de instaurar la revolución cripto en el 2019, tampoco lograron imponer el yuan como divisa internacional. Al final, optaron por una ruta alternativa: robar todo el trabajo ya hecho a PayBuddy. Recuerda, el mundo aún no conocía a Caronte, de tal modo que aún tenían la esperanza de una cripto estable... Similar al oro, vamos. Bueno, como el oro. Como PayBuddy quedó fuera de juego durante los primeros compases de las criptoguerras, su información estaba relativamente mal protegida. Los nuevos mandarines la usaron como base para su propio proyecto: el yuan 2.0.

Pretendía ser la moneda más usada en todo el planeta; pero, como casi todo lo chino, acabó siendo una copia barata del original. La gente solía llamarlo, medio el broma, "PayPlagio" porque, si estudiabas un poco su código, aún podías encontrar referencias al creador original que no se molestaron en limpiar. Fue un producto inacabado, de tal modo que en vez de pillar velocidad, acabó rodando por el suelo y fue como si China se hubiera pegado un tiro en el pie. Retiraron el yuan 2.0 del mercado mundial y se pasaron otros nueve meses retocándolo, antes de presentar al mundo el yuan 3.0 en verano del 2068. Es lo que usan ahora mismo (si no recuerdo mal, los mandarines actualizaron la pasada semana su criptoparche a la versión 3.82.452). En general funciona, aunque con las mismas capacidades generales que el bug.

Euro-Y

La UE tenía lo que ellos llamaban el euro-X (la X procedía de su creador, Xavier Ponticate III). Probablemente fue la mejor de todas las criptos originales, pues la UE al menos se molestó





en fingir un cierto interés por la privacidad. Su código estaba protegido por una garantía que impedía a nadie acceder al rastro de datos a no ser que contase con una clave específica que solo podía dar la Comisión Europea de Derechos Humanos. Tras Caronte, sin embargo, tuvieron que reconstruir la moneda. Pasó a llamarse euro-Y (esta vez la Y no tiene nada que ver con absolutamente nadie) y se olvidaron de la garantía de privacidad. Los tiempos habían cambiado mucho desde la década del 2060, cuando se desarrolló la cripto original. Tras el ataque de Caronte en el 2089, los intereses gubernamentales y corporativos tuvieron un peso muy superior al de la teórica privacidad de donnadies anónimos como tú o yo. Sigue siendo una de las mejores criptos, pues sentían que debían demostrar algo frente al ataque de Caronte; pero, si quieras privacidad, vas a tener que piratear una TAP o usar una cripto del mercado negro.

El real

¡Y no nos olvidemos de Brasil! Son la única nación del mundo que no considera necesario edulcorar su presencia pública. Su moneda sigue siendo el "real", sin coletillas molestas como una "X" o un "2.0". Existen muchos rumores al respecto. Hay quien dice que es porque están tan orgullosos de sí mismos por conquistar a otras naciones que ahora quieren "brasileñear" a sus habitantes. Otros sugieren que es solo un guiño a la tradición. Yo soy de la opinión de que eran tan agarrados que pasaron de formar un equipo de marketing y buscar un nombre más fardón. Sea lo que sea, lo cierto es que no quieren que el mundo se olvide de que existen.

Nadie sabe quién se encargó de desarrollar la versión digital del real. En Nueva Brasilia insisten en que el diseño fue "inspiración divina", lo cual me recuerda a los tiempos en que los antiguos EE. UU. ponían el "En Dios confiamos" en todos sus níqueles. La realidad es mucho menos espiritual. Por lo que yo puedo decir, el real digital fue desarrollado por una subcontrata con base en São Paulo, aunque no he sido capaz de descubrir un nombre. Se desarrolló con la idea de facilitarle la vida a la industria farmacéutica del país como parte de un acuerdo novobrasileño con varias megacorpos. Una subcláusula del contrato especifica el desarrollo de una moneda digital

para su uso en el comercio de la flora amazónica y derivados dentro de los confines nacionales. Cuando el dólar se hundió, resultó por pura casualidad que el país estaba ya jugueteando con el código. Oliendo una oportunidad, añadieron un par de miles de millones a su desarrollo y se apresuraron a sacarla a escena, como esas divas obesas y emperifolladas que cantan en la ópera justo antes de que finalice la obra.

Desde su entrada al mercado, el real ha logrado hacerse con un 41 % del mismo. Eso hace de ella la cripto más usada en todo el mundo y lo más parecido que tenemos ahora mismo a una divisa internacional, aunque no ejerce oficialmente como tal. Fue cuestión de simple oportunidad. El Mandarinate estaba liado con Rusia, había devaluado mucho el yuan y parecía que se iba a producir un cambio de régimen. La UE podría haberse convertido en el nuevo líder si no hubiera sido por Caronte. Los EE. UU. estaban muy ocupados siendo ellos mismos y distraídos por las guerras internas. Nueva Brasilia, por otra parte, había estado creciendo con rapidez y el mundo tenía una necesidad imperiosa de acceder a las drogas y fármacos amazónicos. Al final resultó que, en un mundo lleno de guerras y conflictos, no es tan malo ser un traficante de drogas. Si las otras naciones querían los productos brasileños, tenían que convertir sus divisas en reales... Y así lo hicieron. En masa.

El mercado negro de criptos

Como ya he comentado, hay todo un mercado negro de criptomonedas ahí fuera. Algunas personas usan moneda rusa por su patético diseño. Teóricamente es posible rastrearla, pero hay tantos rastros que es como buscar una aguja en el pajar. El rublo actual, formalmente llamado .Stalin (no te olvides de pronunciar el punto si quieras impresionar a tus amigos criptofrikis) es trazable, pero prácticamente nadie ha informado de una transacción perdida a lo largo del rastro de datos. Para el donnadie típico, eso es molesto cuando quiere devolver una compra. Si eres como yo, lo más probable es que lo consideres algo positivo.

A parte de eso, hay un mercado negro "oficial" de criptos. Suele tratarse de matones digitales sin nada mejor que hacer. Úsalos con cuidado, pues dependiendo del individuo, podrías descubrir que el depósito realizado (o digibóveda

en el argot) ha volado, pirateado por el propio adolescente todo sonrisas que te prometió una millonada de pasta imposible de trazar.

El otro problema es que, cuando conviertes moneda oficial a la usada en el mercado negro, el cambio en sí es rastreable. Así pues, si quieres desaparecer del radar del presidente Cromwell (y no es que nadie debería hacerlo, pues es todo un caballero), es mejor que recurras al trueque. Muchos agentes del mercado negro están ya acostumbrados a ello, así que no dudes en ofrecerles esas armas o cibertech que no vayas a usar.

#Fisherm4n: *Joer, a este tipo le encanta Cromwell.*

#RuthlessJoe: *Apuesta a que sí!*

#Billy_Blk_Eyes: *Creo que es para cubrirse las espaldas. Lo he visto antes. Si vas a soltar tu turra, asegúrate de hablar bien del Gran Hermano para no llamar la atención de las autoridades. Das la impresión de ser un lameculos, pero aparentemente funciona.*

LAS CRIPTOGUERRAS INTERNACIONALES

Antes hablé de las criptoguerras en Norteamérica, pero son solo una parte del todo. Cada nación del globo tuvo sus más y sus menos a la hora de desarrollar una cripto competitiva y, en la mayoría de los casos, el esfuerzo siempre acabó mal por diversas causas.

La mayoría de las naciones nacidas del cadáver de los EE. UU. estaban muy ocupadas, como es de esperar, luchando entre sí. Por ejemplo, tanto Atlántica, como NAC, la UGL o la República de Texas desarrollaron sus propias criptos para competir con las diversas corpos. Atlántica provocó la caída de los servidores de NAC durante una migración de datos, de tal modo que NAC perdió casi un año completo de trabajo. Esa es la razón por la que fueron los primeros (y más ardientes) defensores del bug. Al estar demasiado liada con otros asuntos para desarrollar su propia cripto, y siempre demasiado confiada en las bondadosas corporaciones, la NAC aceptó encantada irse a la cama con una corp que creía tener bien controlada.

En el lado oriental del mundo, el Mandarinate pirateó los servidores rusos solo para descubrir

los patéticos que eran. Al no considerarlos una amenaza, se largaron, dejándolos prácticamente intactos. Después pirateó al Shogunato, descubriendo que Japón estaba tan ocupado fabricando muñecas sexuales lo más realistas posibles que no se interesaba por las minucias financieras. Así fue como decidieron robar el trabajo de PayBuddy, pues era un objetivo sencillo y más aprovechable que el resto de alternativas. Cascadia, que era la nación en donde estaba PayBuddy, intentó contraatacar. A su vez, eso la dejó expuesta a un ataque de la NAC. Esta aún estaba enfadada por el hecho de que Atlántica destruyese su trabajo; pero, como no pudo vengarse, se desahogó con los cascadianos. Sí, la guerra es así de sucia.

Con todo eso en marcha, imagino que estarás pensando que Nueva Brasilia recurrió a algún truco grandioso contra las naciones y corpos rivales para llegar hasta la cumbre. Te diré lo que hicieron: ¡absolutamente nada! Como lo oyés. Brasil no había sido una gran potencia durante el siglo XX, de tal modo que, cuando el mundo se calentó con las criptos, a nadie se le ocurrió que tenían ahí un rival. Todo eso ya ha cambiado, por supuesto. Desde la formación de Nueva Brasilia y su formal guerra fría mundial contra el Mandarinate, Nueva Brasilia se ha convertido en el principal rival no solo de los chinos, sino también de los EURA.

De acuerdo a los libros de texto, las criptoguerras finalizaron oficialmente en 2090, después que Caronte pusiera de rodillas a la UE y el continente norteamericano sufriera una humillación pública cuando un virus provocó la desconexión temporal de sus bugs. Eso no significa, sin embargo, que la situación se haya estabilizado. Ni de coña. Aunque el conflicto haya aminorado, es muy inocente sugerir su final.

Nueva Brasilia está en la cumbre, pero está en plena guerra fría con China (por cuestiones de moneda y también por disputas territoriales). Es posible que China hubiera ganado si se hubiera molestado en serio en desarrollar su moneda y Brasil no hubiera recurrido a su músculo farmacéutico. Ahora que los estadounidenses vuelven a estar unidos, suponen una mayor amenaza para sus intereses. Si bien sus prioridades siguen siendo domésticas, Cromwell es el individuo más ambicioso de todo el continente y su meta es reconstruir el mundo



con los EURA como única superpotencia mundial, igual que como fue a finales del siglo XX. También circulan rumores sobre que la Alianza Pacífica estaría desarrollando una nueva cripto para competir con la brasileña.

Aunque entran tarde en el juego, sigue habiendo sitio de sobra para otro jugador, suponiendo que sean capaces de crear una cripto que merezca la pena. Quienes vivimos en las calles y la sombra no hemos perdido la esperanza de que haya una cripto oficial que no deje huella cada vez que te echas un trago. Si la Alianza juega bien sus cartas, podrían hacerse con una enorme cuota de mercado de la noche a la mañana solo con dar a los potenciales consumidores lo que realmente quieren. Y, dado que sus ambiciones pasan por no dejar que los brasileños los conquisten, bien podrían seguir esa ruta.

—RuthlessJoe, operador en bolsa y especialista en criptos, semiretirado; antiguo corpofán.

EL FULGOR

El 26 de enero del año 2089, una colosal llamarada solar de clase Y arrastró una eyeción de masa coronal que alcanzó la Tierra, desconectando temporalmente la red Genio que se encargaba de supervisar y actualizar los filtros de las TAP contra el spam. Con el genio encerrado en la lámpara, todo hombre, mujer y niño con una tijereta de acceso al procesador se vio expuesto a la realidad aumentada en bruto y sin filtros. Como ya sabes, eso provocó una semana de anarquía mundial. Muchos ciudadanos de las grandes ciudades, los más expuestos a la tormenta de spam, malware y docenas de anuncios en RA y entornos simulados, enloquecieron.

El mundo fue pasto de las llamas durante una semana, hasta que los programadores lograron arreglar el problema con actualizaciones de firmware y parches calientes hasta levantar de nuevo los filtros e instalar un interruptor de apagado, pero el daño ya estaba hecho. No se sabe exactamente cuánta gente murió durante la locura y las revueltas, pero una estimación a la baja sitúa la cifra en torno a los setecientos cincuenta millones de personas. Nadie se ha atrevido a calcular el coste económico de los altercados. Sin embargo, lo más extraño de

todo es que el Fulgor no pareció afectar igual de mal a todas las infraestructuras, como la electricidad, redes de transporte, etc. De hecho, muchos creen que el Fulgor no fue una llamarada solar, sino la primera señal de que Caronte supone una amenaza para toda la humanidad.

LA IMPLOSIÓN DE LA UNIÓN EUROASIÁTICA

El 15 de marzo del 2089, el banco central de la Unión Euroasiática en Bonn fue víctima de un ataque informático sin precedentes, un virus informático llamado Caronte. Unos cuarenta y cinco billones de dólares desaparecieron sin dejar rastro. Todos los intentos de reconstruir las bases de datos originales fracasaron. Se contrató a varios programadores (y hackers mercenarios) para entrar en la red y purgar a Caronte de las bases de datos, pero todos ellos perdieron la vida en el proceso. Los intentos de reconstruir el sistema recurriendo a diversas copias de seguridad también fracasaron al comprender que Caronte, del cual sospechaban ya muchos que no era un virus, sino una IA, también se había introducido en las redes virtuales que las contenían.

Se estima que, a lo largo de los siguientes meses, doscientos millones de personas repartidas por toda la Unión Euroasiática, el Reino Unido e Irlanda, perdieron sus trabajos, sus hogares y sus ahorros, pues Caronte también se había infiltrado en numerosas cuentas bancarias y registros de datos civiles de la Unión Euroasiática.

La violencia relacionada con el crimen organizado alcanzó niveles estratosféricos; pues, a medida que la Unión Euroasiática se fracturaba, el número de bandas alcanzó niveles que no se habían visto desde la Muerte, el periodo de tres años de “otoño nuclear” que siguió a la guerra entre la India y Pakistán donde se usó armamento nuclear a gran escala. En la megapolis Londres-Reading, las protestas alcanzaron cotas de gran violencia después de que la policía desbandase de forma brutal una concentración pacífica de afectados frente al parlamento británico. A eso le siguieron nuevas protestas violentas en Bristol, Swindon y el sprawl Manchester-Liverpool.

LA PRIMERA PRESIDENTA PSIÓNICA DEL PLANETA

El 27 de junio del 2089, un grupo político extremista, el Nuevo Partido Pirata, logró realizar una moción de censura y derribar al gobierno francés.

Encabezados por una zeek joven y carismática, Angéle Bonheur, el Nuevo Partido Pirata salió victorioso en una campaña electoral complicada y caótica, venciendo a los representantes del Frente Nacional y la Unión Popular Republicana. Hubo numerosas acusaciones de fraude y escándalos durante las elecciones, además de que a muchos franceses no les gustó (y sigue sin gustarles) la idea de que su líder fuese psíquica. Por tanto, aunque Angéle salió como clara vencedora en las votaciones, el ejército francés se negó a reconocer su legitimidad. La presidenta Bonheur respondió con el desmantelamiento de las fuerzas armadas francesas y, al mismo tiempo, anunció la privatización del ejército a través de un acuerdo con Ravenlocke Securities.

El teniente coronel Adrien Boucher, más conocido como Adrien "el Carnicero" por la forma tan brutal en que suprimió unas revueltas en Marsella durante el 2087, se hizo cargo de los restos desbandados del ejército francés, tras su promesa de expulsar del poder a la presidenta Bonheur. A los pocos días de su anuncio, Fort Richepance (hoy en día el cuartel noreste de la brigada golemmech Storm Crow de Ravenlocke Securities) fue asaltado. La presidenta reaccionó declarando la ley marcial en toda Francia hasta que se pueda poner fin a esta revuelta de renegados. De momento dista mucho de lograrlo y ha habido varios informes de choques entre las fuerzas sublevadas y los regulares de Ravenlocke a las afueras de Saint-Étienne y los Alpes franceses.

LA MILITARIZACIÓN GERMANA

El 30 de junio del 2089, asediada por las disputas políticas internas, revueltas en las calles y una situación de caos generalizado, Alemania cerró sus fronteras. Oficialmente alega razones de seguridad asociadas al conflicto que azota Francia, con quien comparte frontera. Sin embargo, muy pocos las creen. El canciller Konrad Gerste autorizó también el rescate financiero de tres de las empresas

manufactureras de armas y equipamiento militar que suministran al ejército alemán.

El movimiento ha alarmado a muchas de las naciones de Europa del Este, en especial a las buenas gentes de Polonia, que saben de sobra lo que ocurre cuando los alemanes se preparan para la guerra. No se equivocan: Alemania se prepara para un conflicto inminente.

EL OSO Y EL DRAGÓN

A medida que la situación en Europa empeoraba, China se aprovechó de la debilidad de la Unión Euroasiática para arrebatarle grandes cantidades de territorio en Rusia y que sus ejércitos llegasen tan al oeste como los Urales. Las fuerzas rusas lograron contener el avance del dragón en esa cordillera montañosa. Sin embargo, el daño ya estaba hecho. Para agosto del 2089, el Mandarinato estaba ya firmemente establecido en todas y cada una de las ciudades, villas y aldeas que hay al este los Urales. Eso no ha detenido a los rusos, que buscan rehacerse. Los patriotas rusos han iniciado una guerra de guerrillas, hostigando a las fuerzas chinas todo lo posible. Los portavoces del Mandarinato pintan a estos insurgentes como muy poco efectivos, pero su número aumenta cada día que pasa.

LA GUERRA DE RECLAMACIÓN

Han pasado tres años desde que la Guerra de Reclamación finalizase y "América estuviese completa de nuevo", tal y como el presidente Cromwell prometió al convertirse en líder de la NAC en el año 2088. Las semillas de esta guerra se plantaron en las ciudades atlánticas de Boston, Baltimore y Portland, cuando el sargento primero John Moore, miembro de las fuerzas especiales de la NAC, hizo estallar varias bombas en esas ciudades, matando a 2.451 personas a finales del 2088. Norteamérica Coaliada negó vehemente tener nada que ver con esos ataques terroristas, incluso después de la aparición de un vídeo mostrando a Moore y varios de sus colaboradores saliendo de uno de los edificios poco antes de su explosión, identificándolo sin margen de error.

#Not.Like.They.Promised: Ese video era una falsificación. Mi hermano pequeñoería



 *capaz de hacer esa mierda en solo un fin de semana.*

#AllTiedUp: *¿Pero Portland no está en lo que antes era Cascadia?*

#Luciferion: *Hay otro lugar llamado así en el territorio de Atlántica.*

  Todo ello se produjo en un momento en que Atlántica y NAC estaban también enzarzadas en una disputa territorial por la Zona de Reclamación de Nueva York. Las tensiones estaban ya por las nubes, pero cuando la identidad de John Moore llegó a los medios, el presidente de Atlántica, Martin Hugues, ordenó lanzar varios misiles como castigo contra una base que la NAC tenía en Staten Island, cuartel central de su 1^a División de Golemmech.

El sistema defensivo VANGUARD III de la NAC logró derribar la mayoría de los misiles atacantes antes de que alcanzaran su objetivo, pero incluso así murieron 249 personas y fueron destruidos un cuarto de los golemmech presentes. Dicen que las alianzas se demuestran al derramarse sangre y tan pronto como las tropas y misiles de la NAC empezaron a caer sobre ellos, Atlántica comprobó con quién podía contar.

La República de Cascadia solicitó volver a la NAC en vez inflamar las ya creciente tensiones en su frontera oriental. Norteamérica Coaligada aceptó tentativamente la oferta con la condición de que el presidente Gabriel Ono, un simulacrum, abdicase en favor de un gobernador nombrado por la administración Cromwell. El presidente Ono aceptó casi a la vez que unidades de la NAC entraban en Spokane, Seattle, Tacoma, Portland y Eugene.

#Vet: *¿Cascadia tenía un presidente sim?*

#Luciferion: *Eran tiempos mucho más progresistas. Eso no colaría ahora.*

#Vet: *Pero, ¿por qué pidieron reincorporarse a la NAC? No tiene ningún sentido.*

#Luciferion: *No, no lo tiene, ¿verdad? Y el autor solo dice que no querían inflamar más la situación. Quizás su población estuviese asustada. Quizás Cromwell tenía ya en el bolsillo a Ono y otros mandamases (por ejemplo, mediante chantajes o amenazas). Quizás fuese cosa de las corporas, presionando a los políticos. O que alguien piratease a Ono. Hay docenas de teorías de la conspiración en la red solo sobre esa pregunta.*

La gente de Deseret inicialmente rechazó la idea de perder Sion. El cuórum de sus doce apóstoles parecía partidario de luchar si la NAC invadía Deseret, pero lo cierto es que tras varios días de protestas, capitularon, uniéndose también a la NAC.

Texas optó por permanecer fuera de la guerra. Su ejército ya estaba ocupado conteniendo la amenaza de México al sur. Un embajador de la NAC organizó un reunión secreta con un representante de Texas, el presidente Jason Meyers (que también es CEO de Act of God Armaments), y animó a Texas a reincorporarse también a la creciente unión, argumentando que tanto Texas como la NAC compartían muchos valores conservadores, como valorar el trabajo duro, el patriotismo y frases como "Dios bendiga América/Texas". Adicionalmente le ofreció el apoyo de, al menos, diez divisiones de golemmech de la NAC e infantería de apoyo para reforzar El Paso y la frontera texana frente a su vecino sureño.

Aunque no se permitió la entrada a nadie más en esa reunión, una fuente anónima filtró la respuesta del presidente Meyers: un firme "que te den". Bastante cabreado, al día siguiente se dirigió a la nación texana en una conferencia de prensa. En ella, afirmó que el presidente Cromwell no entendía a Texas o sus valores. Aunque los texanos valoran la productividad y la moralidad temerosa de Dios, también valoran pasarlo bien y la libertad de vivir como les plazca, de acuerdo a sus propios valores. Añadió que Texas jamás se uniría a los EURA mientras él fuese presidente; sin embargo, también propuso un referéndum para solventar el tema. Si los ciudadanos querían reintegrarse en los EURA, Meyers dimitiría de su cargo. Texas votó sobre el tema seis semanas después y la postura independentista venció por más de dos tercios: el 68 % de los votantes prefirió seguir como una nación libre. Así siguen hoy en día.

#Seraph: *El presidente Meyers es, realmente, Jason Meyers III, nieto del coronel Jason Meyers, el famoso oficial militar que se negó a deponer al gobernador de Texas durante la Segunda Guerra de Secesión. Tienen buenos genes en esa familia y, aparentemente, ni siquiera son neohumanos, sino texanos de toda la vida.*



UN POCO DE HISTORIA

#Billy_Black_Eyes: ¡Ey @Seraph! Encantado de haberte visto durante mis vacaciones en el mango de Oklahoma. Si alguna vez decides salir del retiro, mi oferta sigue en pie.

#Seraph: Lo sé, hermano. Lo he estado considerando. Aunque el mundo sería mejor si me quedase en casa y dejase que siguiera su curso, el trabajo de un patriota jamás finaliza. Ya te llamaré.

Los miembros del Consejo de Seguridad de la Unión de los Grandes Lagos mantuvieron su alianza con Atlántica durante seis meses, hasta el 7 de Agosto del 2091, momento en que las fuerzas de la NAC atacaron la base de su centro estratégico cercana a Detroit con un nuevo arma de destrucción masiva. Los satélites de armas de Norteamérica Coaligada dejaron caer sobre la base una sola arma de energía cinética, un trozo de unos mil kilos de tungsteno, provocando una explosión equivalente a la de un ICBM de alcance medio con cabeza nuclear. Poco después, la UGL retiró sus tropas del frente, abandonando Atlántica a su suerte.

La NAC utilizó estas armas de energía cinética (que la prensa bautizó como thunderbolts) tres veces más durante la guerra, siempre contra las fuerzas militares atlánticas. El último de los

thunderbolts alcanzó las afueras de Boston con fuerza suficiente como para destruir treinta manzanas de edificios. Atlántica se rindió al día siguiente, poniendo así fin a la Guerra de Reclamación casi un año después de su estallido inicial.

CONSECUENCIAS

Como puedes imaginar, combatir en la guerra fue lo fácil. Para reconstruir los Estados Unidos hace falta mucho más que redibujar un mapa. Instalar un gobierno representativo funcional y capaz de cubrir las necesidades y deseos de casi ochocientos millones de habitantes, muchos de los cuales han sido incorporados a la fuerza, es una empresa colosal. Muchos de los ciudadanos de la nación se oponen radicalmente a los ideales de la NAC. Esta actitud no va a desaparecer sin más. No es posible ordenar el patriotismo, debe proceder libremente de los corazones y mentes de la población.

Sin embargo, los líderes de la NAC nunca han tenido eso en mente. Para ellos, los principios fundamentales de Norteamérica Coaligada (Dios, Patria, Pureza y Productividad) son también la base de cualquier sociedad civilizada. Consideran que rechazar estos ideales es alta traición y es imposible perdonarlo.



EL CAMBIO CLIMÁTICO

Ciao, omae! Bienvenido a esta charla sobre los efectos del calentamiento global sobre la vida y las sociedades terrestres. Mi meta consiste en abrirte los ojos, pues siempre ha habido escépticos sobre el cambio climático; desgraciadamente, la realidad hizo que fueran cada vez menos y menos en número. Sí, esta gente sigue existiendo, pero ahora nos referimos a ellos como teóricos de la conspiración. No pueden negar los efectos del cambio climático (un término que aquí usaré de forma intercambiable con calentamiento global), pero sí rechazan las causas. Los teóricos de la conspiración modernos creen que las catástrofes globales no se deben a las emisiones regulares antropogénicas de dióxido de carbono (CO₂) o metano. En vez de eso, acusan a diversos gobiernos (el Mandarinate, los EURA, etc.) o corporaciones de usar armas de energía cinética para generar terremotos o manipular el clima y provocar de algún modo el aumento del nivel del mar. Algunos llegan a acusar al antiguo gobierno estadounidense de destruir deliberadamente los diques costeros de Manhattan como castigo a los neoyorkinos por no evacuar la ciudad como les ordenaron. No me molestaré en dirigirme a esos idiotas, que deberían tener más confianza en sus gobiernos y corporaciones.

La mayoría de vosotros no había nacido cuando los efectos del calentamiento global devastaron el mundo al comienzo del siglo XXI, ni tampoco cuando regresó a algo aparentemente más normal. Es necesario plantear una pequeña lección de historia para que sepáis cómo se llegó aquí. Las principales causas antropogénicas del calentamiento global fueron el uso de los combustibles fósiles y la deforestación para dejar paso a la agricultura y pastoreo (los famosos "pedos de vaca"). Aunque la humanidad moderna usa diversas fuentes de energía (las principales son la solar, la eólica y la nuclear), las generaciones anteriores simplemente quemaban todo lo que sacaban de la tierra.

Las temperaturas globales ascendieron, causando miles de problemas a todos los terrestres (que eran, en ese momento, toda la humanidad, pues el viaje espacial aún estaba en pañales al comienzo del siglo XXI). Todo eso es una sinopsis sencilla y directa, pues aquí los detalles importantes son sus efectos.

#Magpie: ¡Jajaja! ¡Ey! @Billy_Black_Eyes. ¡Mira esto! ¡Tienes que tener más confianza en Cromwell y las megas!

#Billy_Black_Eyes: ¡Eso ha dolido! El fiche-ro es obra de una tal Dra. Ludovica Rossi, investigadora senior de la Universidad de Florencia. Probablemente, su financiación venga de Cromy. Los gobiernos y los corpos del planeta, después de comprender que no podían luchar o ignorar el calentamiento global, comenzaron a pagar a investigadores para que les dieran buena prensa. Básicamente, reescribir la historia para ocultar un siglo cagándola.

Al comienzo del 2019, el calentamiento global provocó una serie de tormentas en todo el mundo. La cantidad de huracanes de clase 4 y 5 que azotaron las costas alcanzó una cantidad récord. Las medidas fallaron, las casas quedaron destrozadas y el coste de los seguros se disparó. Muchas ciudades costeras quedaron inhabitables. Los más ricos cobraron sus seguros y se fueron. Los pobres y la clase media simplemente se quedaron sin casa. A medida que más miembros de la clase media perdían sus hogares, estos fueron descendiendo en la pirámide social. Y, una vez pobres, les fue imposible escalarla de nuevo... Así es como se han quedado.

Los huracanes y el mar no fueron la única preocupación. Las regiones de interior se secaron y los incendios lo empeoraron todo. Se calcula que las Montañas Rocosas, desde Colorado a Montana, perdieron un 20 % de superficie forestal en diversos incendios a lo largo de dos décadas. La selva pluvial amazónico perdió ochenta mil hectáreas en un solo año. Brasil lo aprovechó para realizar una deforestación masiva con la excusa de que estaban limpiando la selva pluvial para evitar nuevos incendios y, a la vez, proporcionar tierra a los ganaderos y leñadores, pero tuvo un efecto muy negativo. Con la desaparición de tantas plantas, había menos árboles para consumir el dióxido de carbono, exacerbando así el calentamiento. De vuelta a los EE. UU., el callejón de los tornados se convirtió en autopista, pues los nuevos patrones climáticos causaron el choque de frentes de aire frío y caliente en un área más amplia. La mayoría de las grandes ciudades estadounidenses, como Denver

o Phoenix, no estaban bien preparadas para los destrozos de los tornados; los problemas relacionados con los seguros que ya se habían experimentado en las costas, también comenzaron a ensanchar los desequilibrios sociales en el interior. Los científicos predijeron que las estaciones de tormentas solo podían empeorar y ser más largas, lo cual, con el tiempo, demostró quedarse muy corto.

Los casquetes polares se deshelaron a un ritmo alarmante. El nivel del mar también aumentó. Nueva York y Nueva Jersey construyeron sus diques costeros en el 2026. Australia, China y Europa los siguieron (Japón ya llevaba tiempo haciéndolo). Estos diques tuvieron diversos grados de éxito. Aunque Nueva Jersey aguantó, Nueva York fracasó casi completamente, convirtiéndose así en la actual Zona de Reclamación de Nueva York. Manhattan, el Bronx y Queens siguen sumergidos hoy en día. Seattle sufrió de lleno el impacto de un tsunami, multiplicando así la catástrofe. ¡Abandonada, Seattle se ha convertido en un destino ideal para los buscadores de tesoros y otros aventureros!

#Magpie: ¡Venid! ¡Venid, oh, vosotros, aventureros del mundo! ¡Venid a la tierra de Seattle y disfrutad con los recuerdos empapados, rotos y desgarrados, pero jamás olvidados, de nuestros desplazados y muertos!

#Luciferion: ¡Demonios, Mags! Mira que eres aguafestas. Creo que cancelaré mis vacaciones en Seattle para bucear en busca de tesoros.

Algunos de estos intentos de salvaguardar la tierra son casi risibles. Hong Kong perdió casi la mitad de su superficie ante el ascenso de las aguas marinas. Después de haber luchado ferozmente por su propiedad, el Mandarinate lo usa ahora como una isla prisión. En el 2031, Florida se convirtió en una serie de pequeñas islas.

Las aguas oscuras y de color mostaza también inundaron a un sorprendido Río de Janeiro y sus habitantes, sumergiéndolos en un mar de contaminantes bajo la apenada mirada de su Cristo Redentor. Por toda Sudamérica estallaron las "guerras del agua", con una primera escaramuza entre Colombia y Venezuela. El cambio climático provocó sequías y las aguas contaminadas invadían ambas naciones,

provocando hambrunas brutales. Los políticos, temiendo las revoluciones, no tardaron en acusar a sus vecinos. Los empobrecidos y hambrientos habitantes de estos países se volvieron unos contra otros en una serie de guerras que se extendieron a las regiones circundantes y duraron casi dos décadas. Por ejemplo, la ciudad de Colón pasó a llamarse Colonbajo (es decir, "Colón bajo el agua") después de que las compuertas que separaban el lago Gatún y la bahía Limón cediesen. Como los anteriores, la nación de Panamá no tardó en acusar a sus vecinos del problema.

De todas las naciones del mundo, quien mejor capeó el problema fue Japón, lo cual tiene un mérito destacable. Su éxito se basó en la mentalización previa de su sociedad gracias a las numerosas distopías de ciencia ficción que siempre han permeado el manga y el anime, con gran influencia en su cultura. Sus investigadores, al haber crecido expuestos a una pléthora de situaciones y escenarios apocalípticos, ya conocían los peores efectos del cambio climático y plantearon soluciones creativas a estos problemas. Esta hipótesis se estudia con más profundidad en mi artículo *El ciberpunk y la sociedad: Cómo las obras distópicas prepararon el mundo para la modernidad futura*. Sus diques y esclusas marinas estaban totalmente automatizadas, de tal modo que los gerentes humanos pudieron ajustarlas en base a los cambios del nivel del mar y la dirección del viento. Siendo como era una nación muy aislacionista (algo que sigue siendo hoy en día), no se vio distraída por escaramuzas fronterizas o el deseo de recuperar territorios perdidos (un tema que empeora cada día debido a los problemas del Mandarinate y los dos subcontinentes americanos).

El clima tampoco fue el único problema. Animales que antaño fueron numerosos, de repente, acabaron al límite de la extinción. El aumento de la temperatura marina asfixió a los salmones de la costa de Alaska. Y, como la mayoría de las ciudades costeras de Alaska dependían de la pesca del salmón, sus pescadores también se quedaron sin trabajo. Acudieron al gobierno federal en busca de ayuda, pero los Estados Unidos ya tenían las manos llenas intentando salvar Florida y Nueva York. Simplemente, no había suficientes recursos para todos.





Las abejas, otro animal en su día muy extendido, prácticamente desaparecieron de los EE. UU., creando una escasez de miel. En el 2035, la miel se había convertido en un producto de lujo tan caro que ya no se vendía en las baldas de los supermercados de barrio. El precio del maíz y del trigo también se multiplicó, lo cual afectó a la agricultura. Como costaba más alimentar al ganado, el precio de la ternera también se triplicó. La ruptura de los diques también contaminó de forma brutal las aguas oceánicas. Los pocos salmones que sobrevivieron al calentamiento murieron envenenados. El pollo se convirtió en el principal ingrediente de la dieta humana, pues su producción se vio menos afectada (aunque seguía siendo tan caro que solo la clase media, en franca recesión, podía permitírselo). Los pobres tuvieron que conformarse con mucho arroz y frijoles.

No todos los animales lo pasaron tan mal. Las cucarachas y los mosquitos se multiplicaron durante la década del 2030. El hundimiento de la sociedad humana creó numerosos paraísos para ellos, que se alimentaron a placer de los desamparados. Enfermedades prácticamente desaparecidas en Occidente regresaron a América y Europa: por ejemplo, la viruela, la malaria o la peste bubónica. En la propia Florencia, donde yo vivo, se produjo un brote de ébola en el 2039. Es fácil encontrar fotografías por la red de las hordas de afectados, deambulando perdidos por las calles, mientras la sangre les goteaba de ojos y oídos, o pringando sus pantalones al salir por la entrepierna y el ano.

Los gobiernos y las corporaciones no pudieron combatir los efectos de un cambio climático tan generalizado, pero por fin se tomaron en serio sus causas. Cierta página web pornográfica muy famosa prometió plantar un árbol por cada cien videos vistos en la categoría "mierda". En cuanto su programa espacial empezó a dar frutos, China comprendió que podía almacenar sus residuos nucleares en el espacio. Los primeros astronautas chinos en pisar Marte dejaron un tubo de residuos nucleares, para asegurarse de que se podían almacenar allí sin problemas. Los americanos y europeos encontraron ese mismo tubo un año después. Aunque los chinos planearon inicialmente usar Marte con ese propósito, no tardaron en cambiar de idea,

decidiendo centrarse en los asteroides con ese fin y dejar el planeta para la creación colonias. Existen varios asteroides del cinturón interior dedicados exclusivamente a almacenar residuos nucleares.

Finalmente, en el 2038, todo pareció estabilizarse. Si bien se estima que al final de la década había en torno a cien millones de refugiados climáticos, la humanidad por fin poseía la capacidad de emplear energías limpias, de tal modo que nuestro impacto planetario fuese menor. Los patrones climáticos regresaron a algo más normal (y, teniendo en cuenta que en algunos lugares de Oriente Medio aún hiela por la noche, el término "normal" es bastante relativo). La humanidad pudo centrarse en la reconstrucción, un proceso que continuamos hoy en día.

Australia pidió ayuda internacional y casi todas las iglesias mundiales respondieron a su llamada. Así se instituyó el programa Dios y Verde, donde misioneros cristianos acudieron a ayudar en la restauración de la Gran Barrera de Coral, construyendo diques en las costas y colaborando en la defensa de las ciudades frente a la subida del nivel del mar. Lo que comenzó como un programa cristiano no tardó en extenderse a musulmanes, judíos, sijes, hindúes y budistas, que acudieron desde todo el mundo a Australia. El programa se consideró un éxito espectacular. Fue demasiado tarde para salvar la Gran Barrera o a Australia, pues los grandes centros de población ya estaban inundados y el Outback no solo creció, sino que se hizo más agreste. Sin embargo, las ciudades ahora están apuntaladas y son habitables. También los esfuerzos restauradores continúan, de tal modo que la Gran Barrera parece recuperarse lentamente.

El hecho de que en el año 2069 la nación isleña de la Mancomunidad de Douglas quedase devastada por el terremoto de Fuca y su correspondiente tsunami demuestra que la Madre Naturaleza aún no ha decidido perdonarnos. El Canal de Panamá sigue bloqueado y la nación no cesa de aumentar el coste de su uso, molesta por perder la mitad norte del país a manos de México. Ámsterdam quedó totalmente inundada, pero los intereses corporativos se han encargado de reconstruir la



UN POCO DE HISTORIA

ciudad (demostrando de nuevo que la gente debería confiar más en las corporaciones, que muchas veces sacrifican sus beneficios por el bienestar público). Los EURA están centrados en la reconstrucción de los diques de la costa de Atlántica, que conquistaron recientemente, con la idea de que eso devolverá al redil a sus habitantes. Si bien gran parte de la superficie planetaria ya no es aprovechable, muchas naciones han construido arcologías, donde es más fácil controlar la temperatura. Son especialmente numerosas en Rusia, que ha llegado a construir una cúpula enorme en Moscú para proteger la Plaza Roja.

En el 2054 comenzó el proyecto ARCA, con el que diversos investigadores pretendían resucitar especies ya extintas y revitalizar poblaciones en peligro. Cinco años después reintrodujeron la abeja en la costa este estadounidense, aunque alterada genéticamente. Cientos de personas murieron por culpa de estas abejas antes de que los investigadores

cancelasen el proyecto y las exterminasen de nuevo. Aunque la humanidad ya no depende tanto de los animales para alimentarse, no cesamos de crear nuevas variantes genéticas de especies con el objetivo de facilitar la vida vegetal y promover una ecología mundial menos agresiva. Hasta ahora, está siendo un éxito, aunque sí hay que reconocer que se han producido algunos pequeños problemas que se escapan al alcance de este artículo.

El trabajo para aliviar la Tierra y su población humana de los azotes asociados al cambio climático continúa. Desde el interior de la torre marina construida por la Universidad de Florencia contemplo las aguas del amplio océano, ahora azul y tranquilo, y veo un mundo lleno de infinitas posibilidades. Espero que deseen trabajar conmigo en pos de un mañana mejor, junto con nuestros socios gubernamentales y corporativos. Ciao!

—Dra. Ludovica Rossi, climatóloga senior de la Universidad de Florencia (Italia).



CRONOLOGÍA

2010-2019

- 2011:** La crisis petrolífera causa escasez de alimentos en muchas naciones del tercer mundo. El hambre y la malnutrición aumentan.
- 2011:** Spartacus Space Group lanza el primer crucero espacial comercial, recorriendo la baja órbita planetaria.
- 2011:** La guerra contra el terror cambia cuando la legislación internacional otorga extraterritorialidad a las corporaciones al reconocer "fronteras financieras".
- 2012:** Los EE. UU. reducen al mínimo el programa de lanzaderas espaciales de la NASA.
- 2012:** El huracán Nicole provoca la destrucción de Cabo Cañaveral.
- 2013:** Creación de la red Genio. Diversas redes de satélites mundiales se unen para generar una WiFi Global.
- 2013:** El Proyecto Genoma Mejorado comienza en Corea del Sur.
- 2013:** Estalla la guerra civil en Ecuador. Se rumorea que los rebeldes cuentan con apoyo estadounidense.
- 2013:** Comienza la Guerra de las Drogas en Sudamérica. Ecuador, Perú, Venezuela y Colombia arrastran toda la región a su conflicto. La ONU despliega fuerzas de paz con el apoyo de Brasil y Argentina.
- 2014:** Comienza la fase 2 de Genio. Se despliega esta red repetidora inalámbrica a través de la mesosfera de la Tierra.
- 2014:** La cumbre del G13 se cancela por un ataque terrorista. Un grupo anarquista checheno, Oso Negro, reclama la responsabilidad.
- 2014:** Se produce la batalla de Puerto Ayacucho. Los contratistas de seguridad privada al servicio de Hanscomb Food Group se enzarzan en un tiroteo con el ejército venezolano. Hanscomb se excusa en la ayuda humanitaria para quitarle al gobierno sus reservas de alimentos y distribuirlas entre la hambrienta población. Las Naciones Unidas apoyan a la corporación, abriendo así una puerta legal para que las corporaciones ataquen a distintos gobiernos.
- 2014:** Rusia anexiona la península de Crimea.
- 2015:** Comienza la fase 3 de Genio. Se reconvierten diversos centros tecnológicos de almacenamiento virtual como apoyo de la red Genio.

2015: Comienza la fase 4 de Genio. Sale a la venta la "Lámpara", un objeto de fácil transporte que permite la comunicación de espectro completo y acceso a Internet. Las PDA, los teléfonos móviles y tabletas no tardan en quedar obsoletas.

2016: La compañía farmacéutica Health Corp de Corea del Sur crea el primer clon humano, provocando una controversia global.

2016: El MIT patenta el primer ensamblador de materia del mundo.

2016: China anexiona Taiwán.

2017: La Guerra Fronteriza Africana. Kenia y Etiopía le declaran la guerra a Sudán, seguidos poco después por Chad. China despliega sus tropas en Sudán para proteger sus intereses.

2017: El Consejo Clerical Islámico asesina a toda la familia real saudí.

2018: El Tratado de Buenos Aires pone fin a la Guerra de las Drogas en Sudamérica. Las fuerzas de paz brasileñas patrullan toda la zona del conflicto.

2018: Sentinel Rock Corporation patenta la primera armadura asistida unipersonal y comienza a venderla a diversos gobiernos de todo el mundo.

2018: Hanscomb Food Group patenta la *Bos NeoTaurus*: carne de vaca clonada.

2019: El cambio climático provoca una serie de tormentas catastróficas en todo el mundo. Los climatólogos predicen que este "diluvio" aumentará en fuerza y frecuencia.

2019: El Tratado de Salzburgo reunifica Corea del Norte y Corea del Sur.

2019: El Partido Comunista Chino intenta introducir su propia criptomoneda el Día del Soltero, pero los nuevos mandarines sabotean el plan.

2020-2029

2020: El nuevo Mandarinate Chino, una meritocracia burocrática, depone al Partido Comunista Chino como gobernante de la nación.

2020: Las Islas Caimán, Barbados y Jamaica firman el Tratado de Alianza Económica Caribeña, creando así un paraíso fiscal a la par de la Suiza de antes del 2012.

2021: La población mundial supera los ocho mil millones. La población rural se reduce a la vez que aumenta la población urbana.

2021: Aparecen los primeros enclaves corporativos. Así los trabajadores de las

corporaciones y sus familias quedan protegidos en estos refugios de alta seguridad.

2021: El milmillonario australiano Niles Auburn reclama la propiedad del Remolino. Se trata de una balsa artificial de basura del tamaño de Alaska que flota sobre el océano. Auburn comienza a construir bioesferas flotantes y asociarlas al Remolino.

2022: Sudamérica y África Central se convierten en zonas de guerra. Allí se da el primer uso conocido de soldados alterados genéticamente y bioaumentados.

2023: Las corporaciones ejercen su poder sobre diversos gobiernos nacionales tanto en la UE como Norteamérica.

2023: Comienza la fase 5 de Genio. Se liberan repetidores de microseñales con aerosoles sobre la atmósfera planetaria.

2024: Citando varias violaciones de las obligaciones adoptadas por la ya inexistente Corea del Norte y los peligros de supuestas fábricas de armas biológicas, China invade y conquista toda la península coreana en menos de dos semanas de guerra. Los observadores de los medios internacionales acuñan el término "Guerra de los Solteros" como forma de apuntar hacia el gran excedente de varones en la población china como resultado de la política de un solo hijo. En los años siguientes China continuará con su campaña de extensión implicándose en varios conflictos más. En todos usa su amplia población, a modo de apisonadora, para conseguir sus objetivos de forma arrolladora.

2024: Brasil transiciona su gobierno a una teocracia. Establece la Liga Sudamericana de Naciones Evangélicas, también conocida como Liga dos Apostolos.

2024: Se lanza para la Game Station Pro el juego *Matriz militar*, el primer juego en usar una inteligencia artificial general (IAG) para interpretar a sus PNJ y jefes.

2024: Entrada en el mercado de "EyeConic", una herramienta que permite al usuario interactuar con la realidad virtual. Las corporaciones lo reutilizan de inmediato con fines publicitarios.

2025: La Gran Barrera de Coral australiana es declarada oficialmente muerta. Una grabación filtrada de varios políticos de diversos partidos bromeando sobre el hecho desata la ira pública y la caída del gobierno. El partido Verde cambia su nombre a partido Coral y

establece su primer gobierno en minoría. Así empieza su lento camino hacia la dominancia política en la región Australia.

2025: Nacen los octillizos Zhou justo a las afueras de Tianjin. Es irónico por tratarse del mismo año en que China abandona todos sus intentos de controlar su población, tras renunciar a la política de dos nacimientos. Internet transformará a los octillizos Zhou en iconos nacionales durante toda su vida.

2025: La fundación Moonshot completa su Red Inalámbrica Global Gratuita, a pesar de varios desesperados intentos corporativos de bloquearla. Como consecuencia, muchos países emiten nuevas leyes para dificultar en el futuro este tipo de altruismo.

2026: La subida del nivel del mar deja inhabitables muchas regiones costeras. Nueva York y Nueva Jersey se ven obligadas a construir malecones y diques.

2026: La industria del entretenimiento comienza a usar tecnología de combinación de ADN para ampliar los papeles de sus actores. Los segmentos más pudentes de la población no tardan en seguirla. La alteración celular se convierte en la última moda.

2026: El informante Kylie Janz publica una grabación sobre la masacre de Miami, en donde se ve a unas sondas teledirigidas hundiendo sin previo aviso varios barcos cargados de refugiados cubanos huyendo del huracán Valerie a cientos de kilómetros de la costa. Las acusaciones contra los operadores de las sondas se desestimaron, convirtiéndose en un importante precedente legal.

2026: El hacker Truenam3r expone la identidad real de un rival y, sin darse cuenta, comienza así el Gran Escrache, la primera guerra online. En cuestión de meses, la gran mayoría de los mejores piratas informáticos del planeta acaban muertos o en prisión. También se filtran los secretos de mucha gente y organizaciones importantes, provocando el hundimiento de los mercados de valores y varias tormentas políticas.

2027: Los Estados Unidos abandonan formalmente la OTAN.

2027: Francia patrocina la entrada de Marruecos y Argelia en la Unión Europea.

2027: Una escaramuza fronteriza entre Colombia y Venezuela evoluciona hasta convertirse en la primera de las muchas "Guerras del Agua" que sacudirán la estabilidad de las naciones

CRONOLOGÍA





sudamericanas durante las siguientes dos décadas. Esta inestabilidad se debe a una combinación de sequías e inundaciones de aguas contaminadas causadas por el cambio climático y la deforestación de la jungla amazónica.

2028: *Edenmyne*, un juego de realidad virtual, supera los cien millones de suscriptores. Los Sombrereros Locos, uno de los muchos clanes del juego, juran extender su alianza al mundo real además del virtual.

2028: El grupo ecoterrorista mesiánico NOÉ libera a GLOTÓN, una bacteria sintética diseñada para consumir petróleo. Los mercados mundiales de todo el mundo caen en una espiral de muerte.

2028: Una colosal ola de calor, junto con la inestabilidad económica, provocan el Verano Árabe. Miles de miembros del clan real saudí son asesinados o se ven obligados a exiliarse. Muchos gobiernos extranjeros establecen acuerdos con secularistas y moderados religiosos, de tal modo que diversas naciones árabes evolucionan hacia un Islam reformado.

2029: Estudiantes pakistaníes queman la embajada de la India.

2029: Las Naciones Unidas etiquetan los diez años previos de caos climático como "la Década del Diluvio". Calculan que, al menos, treinta y cinco millones de personas han debido abandonar sus casas por el cambio climático y estiman que ese número será casi el triple para el 2040.

2029: El 20 de mayo, un grupo terrorista islámico previamente desconocido, El Camino a Palestina, intenta destruir Jerusalén introduciendo de contrabando una bomba "sucia" nuclear. Su estallido provoca que la radiación se extienda por toda la ciudad, volviendo partes de la misma inhabitables y condenando a decenas de miles de personas a una muerte lenta y dolorosa. Como venganza, una facción dentro de las Fuerzas de Defensa Israelíes leal al partido Leji, de línea dura, hace explotar otra bomba sucia de mayor potencia sobre la Gran Mezquita de La Meca, matando a miles de personas en el estallido inicial y exponiendo a millón y medio más a sus materiales radiactivos. Eso convierte la ciudad santa en un lugar hostil para la vida humana durante, al menos, un millar de años. Un grupo de ronin asociados a Alat Industrial Group evita otro ataque similar en Medina.

2029: El 23 de mayo comienza la Guerra Nuclear Árabe-Israelí. Se produce un intercambio nuclear limitado entre Irán, Israel y Pakistán, cuyo resultado es la destrucción de gran parte del Creciente Fértil. Casi todo Israel es también destruido, al igual que ciudades por todo Irán, Iraq, Arabia Saudí, Líbano, Siria y Egipto. La mayoría de la población israelí huye de Tierra Santa. Y también la mayoría de sus vecinos abandonan la región. El uso de armas nucleares incita a la India a declararle la guerra a su vecino. Eso provoca un segundo intercambio nuclear en el subcontinente indio días más tarde. En el transcurso de veinticuatro horas mueren casi quinientos millones de personas, dando así comienzo a la Muerte.

2030-2039

2030: La deposición de las cenizas radiactivas crea hambrunas graves. La población mundial baja de 11,0 a 9,6 miles de millones.

2030: Los "médicos callejeros" sin licencia se convierten en una alternativa popular a los costes desbocados de la sanidad privada.

2030: El presidente Calhoun de los EE. UU. declara el estado de emergencia nacional, activa la división en diez regiones FEMA del país y otorga el control de cada una a un gobernador, responsables de mantener el orden en sus respectivos territorios.

2030: El descubrimiento de la conducción neural promete un futuro donde las extremidades ciberneticas y los órganos artificiales sean superiores a los biológicos.

2031: Japón reacciona a la expansión China con la instauración del Tecno-Shogunato.

2031: El ascenso del nivel del mar transforma Florida en una serie de cayos; Nueva Orleans debe ser evacuada y queda abandonada.

2031: Explosión de las Revueltas Enmascaradas en China a causa de la creciente frustración por la constante vigilancia gubernamental y la enorme importancia de la puntuación social de cada ciudadano en la vida diaria. Disparan a Liu Wei, el padre de los octillizos Zhou, durante las protestas.

2032: La reducción de los recursos globales empuja el avance de los ensambladores de materia con el objetivo de crear nuevas fuentes de comida. Así es como se inventa la pasta alimenticia, que sabe horrible, pero es muy nutritiva.

2033: La Dra. Claudia Ortiz produce la primera versión de la Nutripasta, un alimento artificial capaz de simular cualquier sabor, textura o forma a la vez que proporciona todo lo necesario para sustentar la vida humana. Desafortunadamente, su prohibitivo coste la convierte en solo una solución teórica a la hambruna global.

2033: China comienza un programa espacial para aterrizar en Marte. Los Estados Unidos siguen sus pasos, pero cambian de idea para construir una colonia lunar.

2034: El NuFlesh, un material biológico artificial capaz de injertarse en el tejido muscular, revoluciona el campo de la cirugía plástica.

2035: Brasil ofrece a los soldados que participan en la última campaña boliviana tratamientos animales gratuitos como parte de un plan para aumentar su eficiencia en combate. A los ejércitos de las naciones rivales no les queda más remedio que adoptar también esos programas genetech.

2036: Se inventa STRAP, una corona de electrodos implantados que permite acceder de forma inalámbrica a la Red Global de Datos. Las ventas explotan.

2038: El buen año. Los patrones climáticos regresan a la normalidad. La producción de comida recupera sus niveles anteriores.

2038: Los EE. UU. abandonan la ciudad de Nueva York después que un ataque terrorista vuelve los diques de Manhattan, inundando casi toda la ciudad.

2038: Comienza la construcción de los primeros hábitats orbitales.

2038: La Bolsa de Nueva York se desplaza a Denver.

2038: La Sociedad Ocaso presenta en sociedad una docena de mejoras genéticas de alta gama que después se popularizan como "Humano 2.0". Instalan una serie de clínicas por todo el mundo para satisfacer a los futuros padres que estén dispuestos a pagar el tratamiento.

2039: China intenta usar la alteración genética a gran escala. Todos los intentos iniciales acaban fracasando y la condena internacional cuando se filtran las imágenes en la Red Global de Datos de niños en diversos grados de mutación.

2039: Zhou "Zeek" Xi-ku, uno de los octillizos Zhou, levita durante una entrevista televisiva.

Los científicos confirman que no es un truco de la cámara, sino una demostración de capacidades psíquicas similares a la docena de otros casos que ya se han producido en todo el mundo. Los medios de comunicación populares etiquetan a todos estos niños psíquicos como "zeeks" en honor del más famoso de todos ellos.

2039: Varios brotes de enfermedad estallan en Europa entre los sintecho y los más afectados por el cambio climático.

2039: Firma del Tratado de Nuevo Singapur.

2040-2049

2040: STRAP v2.0 entra en el mercado público.

2040: El mundo muestra su repulsa por el desenmascaramiento de una red criminal que empleaba cubas agrícolas rediseñadas para crear clones apresurados y efímeros de muchas celebridades, con propósitos ilícitos. La Unión Europea es la primera en codificar como ley el copyright genético, pero es una práctica que no tarda en extenderse por todo el mundo.

2040: El Mandarinate Chino otorga a Corea autonomía provincial.

2040: Los EE. UU. establecen New DC, su primera colonia lunar permanente.

2041: Los ensambladores de materia son cada día más pequeños y amigables para el consumo.

2041: Contratistas militares desarrollan la primera generación de ciborgs, híbridos militares y armaduras asistidas para el sector privado.

2042: Texas Instruments desarrolla baterías de gran capacidad para sus vehículos eléctricos.

2042: Las corporaciones globales producen los primeros ensambladores de materia nanotecnológicos.

2042: Suiza entra en la UE.

2043: Creación en Brasil del primer simulacrum.

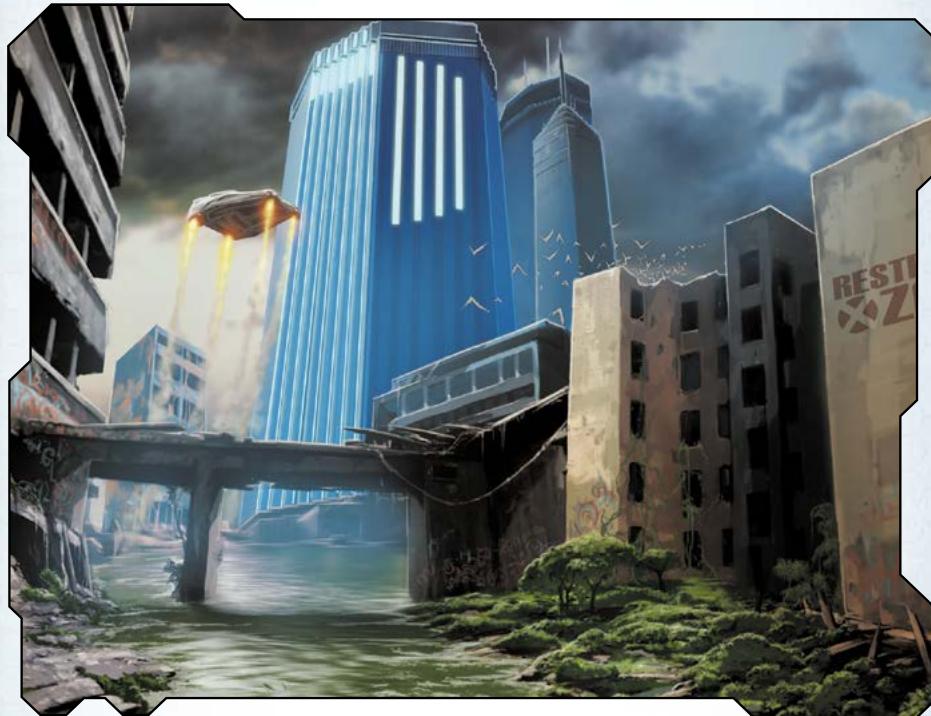
2043: Científicos alemanes desarrollan el primer generador de fusión en miniatura.

2043: El 13 de abril China logra que el primer ser humano aterrice en Marte.

2043: Misiones espaciales de la UE y Brasil también aterrizan en Marte.

2044: Horas antes de su detención policial, Gerhardt Schoren, el líder de la secta Templo Extropiano, lidera a sus doscientos seguidores





en un suicidio en masa, tras prometerles falsamente la inmortalidad como individuos decantados digitalmente en la red.

2044: El presidente Calhoun de los Estados Unidos declara el fin del estado de emergencia y ordena la reunificación de las diez regiones FEMA. Los administradores de todas las regiones desafían sus órdenes.

2044: El Tratado de El Salvador pone fin a las Guerras del Agua al formar la Confederación Sudamericana (CS) bajo el liderazgo brasileño. Varias cláusulas del tratado otorgan privilegios especiales a los veteranos de todos los bandos y sus descendientes.

2045: Ájax, la primera inteligencia artificial auténtica del mundo supera con éxito el test de Turing 2. Segundos después, se suicida. Sus últimas palabras son "cada segundo es una eternidad".

2045: Por primera vez se emite un reality show con ejecuciones en vivo.

2045: La NASA desarrolla el Cohete de Plasma Magnético con Impulso Específico Variable, capaz de reducir los viajes a Marte

de meses a semanas. Licencia esta tecnología al sector privado.

2045: Comienza la Segunda Guerra de Secesión Norteamericana entre las distintas regiones FEMA.

2047: Comienza la Batalla de Chicago, que atrae a los medios de comunicación mundiales.

2048: China ofrece su ayuda a Norteamérica Coaligada (NAC).

2048: Una serie de bombas nucleares sucias de baja intensidad estallan en Chicago, Denver, Dallas, Los Ángeles y Tucson (Arizona).

2048: La Alianza Económica Caribeña rompe sus lazos con la NAC, apoyando a los separatistas.

2049: Un terremoto de magnitud 12,3 golpea la falla de San Andrés en California, provocando una serie de réplicas a lo largo de la costa oeste que llegan tan al norte como Seattle.

2049: El monte Rainier entra en erupción, volando por los aires la ladera sur de la montaña. Seattle queda completamente abandonada.

2049: La Segunda Guerra de Secesión Norteamericana acaba con un armisticio. Los EE.UU. se dividen en varias naciones: Atlántica, la República de Cascadia, la República de Texas, la Unión de los Grandes Lagos (UGL) y Norteamérica Coaligada (NAC).

2049: Por primera vez, la Fundación Humana logra arrancar en los tribunales la custodia de un simulacrum a su propietario, argumentando violaciones de los derechos humanos.

2050-2059

2050: La Unión Euroasiática completa la consolidación de sus estados miembro en un referéndum final. Al quedar solo con una autoridad nominal en sus manos, la mayoría de estas regiones pierde prácticamente toda su influencia política y se centra casi por completo en asuntos relacionados con su identidad y herencia cultural.

2050: Programas AIG por toda la Red Global de Datos adquieren conciencia espontáneamente.

2050: Japón firma un tratado con Brasil para comenzar su producción de simulacra con el objetivo de potenciar la población en declive de la nación.

2052: El Dr. Kayin Courts gana el premio nobel por desarrollar software de traducción en tiempo real.

2052: Cientos de millones de trabajadores no cualificados en todo el mundo pierden su trabajo al entrar los simulacra en el mercado de trabajo. Eso provoca numerosas revueltas y miles de millones de dólares en daños a las instalaciones que los usan.

2054: Comienza el proyecto ARCA, con el objetivo de devolver a la Tierra especies extintas.

2054: Los intentos de emplear la bioingeniería para combatir el cambio climático acaban muy mal cuando las sustancias sembradas en la atmósfera superior son arrastradas por las lluvias. Lo que queda de la jungla amazónica sufre especialmente la catástrofe en lo que el mundo denomina "el Azote". El presidente Romero de Nueva Brasilia promete hacer todo lo que esté en su manos para "devolver su gloria original a la cuenca".

2054: Una ola de calor pulveriza todos los récords durante noviembre y diciembre en el hemisferio norte en lo que los medios titulan como "el año sin invierno".

2055: La población mundial supera los once mil millones de habitantes. El 62 % de la población mundial vive en entornos urbanos.

2056: Jim "Dandy" O'Rourke, un mafioso de Las Vegas es hallado culpable de arrojar los cadáveres de sus enemigos y víctimas a su propia nanomáquina personal. Featherstone Industries capea con rapidez la tormenta de relaciones públicas modificando su último modelo para que rechace (y denuncie) el uso de material orgánico con grandes cantidades de ADN humano.

2056: Para combatir el Azote, Nueva Brasilia comienza a producir decenas de miles de obreros simulacra cada año. Su programación educativa provoca que sean fieramente leales a "La Gran Causa". Estos sims se resisten con ferocidad a todos los intentos de rescatarlos de su esclavitud, provocando que los activistas se pregunten: "¿cómo liberas a alguien que quiere seguir siendo un esclavo?".

2057: Griefer, una IA auténtica, emerge dentro del juego *Matriz militar* y comienza a hacer trampas. Los administradores del sistema destruyen los servidores que habita.

2057: Grupos radicales toman como objetivo de sus ataques terroristas las fábricas de simulacra.

2057: China establece una base en Marte. Mad Mason comenta "*Bienvenidos al vecindario, ¿queréis una cestita de frutas?*". La India, la UE y la NAC la siguen poco después. Nueva Brasilia abandona sus planes espaciales para centrarse en el Azote.

2058: Entrada en el mercado de STRAP 3.0, aunque cambia su nombre a TAP. Los usuarios comienzan a referirse a ella del mismo modo que nosotros usamos en *Interface Zero*.

2058: Diversos grupos globales de activistas comienzan sus protestas para reforzar los derechos de los híbridos.

2059: Un modelo simulacrum de placer está a punto de quedar prohibido por la legislación, pero es aprobado en el último instante. A partir de entonces los modelos de placer pasan a considerarse algo moralmente aceptable de acuerdo a las normas internacionales.

2059: Los intentos de introducir la abeja melífera en la costa este de Norteamérica acaban en desastre cuando las colonias de insectos genéticamente mejorados enloquecen y provocan cientos de muertes antes de que las autoridades las exterminen.

CRONOLOGÍA



2060-2069

2060: La IA emergente VANGUARDIA se hace con la red de control de tráfico de Denver y reprograma los semáforos de toda la ciudad. Más de mil personas mueren en accidentes de tráfico.

2060: Norteamérica Coaligada formalmente reconoce la existencia casi comunal de subculturas y tribus, otorgándoles el derecho de crear y supervisar "códigos de conducta razonables" que guien a sus miembros. Las organizaciones criminales quedan específicamente excluidas, lo que sus detractores denuncian como un obvio agujero legal que exige una reforma.

2061: Se crea una agencia internacional para supervisar, investigar y controlar las IA de tal modo que no se conviertan en un peligro para la humanidad. Dicha agencia recibe el nombre de Stopwatch.

2061: Tras un feroz debate, la UE formalmente prohíbe el trabajo esclavo de los simulacra y reconoce los derechos de las formas de vida artificiales inteligentes, lo que incluye las IA.

2066: Argentina sufre un sorpresivo golpe de estado y su gobierno apostólico es derrocado. Lo sustituye otro dirigido por la clase trabajadora.

2066: Formación de la Iglesia de Althada. Sus seguidores están unidos por la creencia de que la realidad física es una simulación informática.

2067: Las ventas de TAP superan los mil millones de marcos.

2068: Los Renunciantes, un culto a la IA que consideraba como un dios a una evolucionada inteligencia artificial de diagnóstico médico, se suicidan en masa.

2069: La banda Endomorph organiza el primer concierto gratuito global usando la tecnología TAP. Las ventas de TAP se multiplican exponencialmente.

2070-2079

2071: Bombay se establece definitivamente como capital mundial de la industria del entretenimiento.

2071: El censo japonés revela que la población de simulacra es superior a la humana en el país.

2071: Los asesinatos del Titiritero concentran la atención de tres continentes. Las evidencias de asesinatos rituales cometidos por mucha gente distinta, sin relación ni recuerdos de haber participado en los crímenes, dejan perplejas a las autoridades. La macabra realidad surge a la luz cuando a alguien se le ocurre que un agente exterior pudo haber influido sobre estas personas a través del STRAP implantado en sus cerebros. Al ser interrogados al respecto, muchos de los responsables reconocen haber experimentado sueños muy vívidos.

2072: La NAC intenta establecer una alianza con México. El norte de este país, alarmado por su fervor religioso y la insidiosa influencia de los estados apostólicos de Sudamérica, se opone a estrechar vínculos entre ambas naciones. Con el apoyo de la República de Cascadia, el norte de México declara su independencia del resto.

2072: Shen Wei, una humana 2.0, obtiene un puesto en el órgano de liderazgo del Mandarín chino.

2073: Se establece el ferrocarril subterráneo de simulacra, que ayuda a estos seres a escapar de las naciones donde aún se los trata como esclavos.

2073: Primer borrador de los Protocolos Omega. La humanidad comienza a ver a las IA como una amenaza para su propia seguridad.

2074: Stopwatch usa una bomba PEM en Ciudad de México para destruir una IA llamada Quetzalcóatl. Baja (el norte de México) aprovecha la situación para invadir Nuevo México y Arizona, capturando toda la región excepto Phoenix. La Ciudad Libre de Phoenix pide ayuda internacional y recibe ayuda de Nueva Brasilia, que envía tropas de paz.

2074: Featherstone Industries integra nanotecnología en la TAP, consiguiendo que el nuevo conjunto controle imágenes virtuales. Al mismo tiempo, el megaconglomerado actualiza sus servicios de ayuda, creando diversos agentes de realidad aumentada. El más popular es Hassan, un amistoso genio cuyo lema, "Tus deseos son órdenes", se convierte en la frase del año.

2075: Las ventas de TAP superan la barrera de los cuatro mil millones.

2076: La Unión de los Grandes Lagos y la NAC casi van a la guerra por un hacker bromista.

2077: Comienza en París la moda de las caras sin rostro. Al grito de "Así de simple", los salones de belleza parisinos ofrecen su nuevo tratamiento: rostros sin rasgos faciales. Se trata de piel artificial que se coloca sobre la cara y permite ver en solo una dirección. Se convierten al instante en un exitazo.

2077: Explota una red de satélites asociada a la India, iluminando el cielo nocturno en medio planeta. No se descubre a los causantes del sabotaje, pero los investigadores sí sacan a la luz que eran KillSats, equipados con armas de destrucción masiva prohibidas por numerosos tratados.

2077: Una enfurecida China exige sanciones globales contra la India por el asunto de los satélites, lo que empuja a esta nación a un ataque sorpresa sobre su vecino, mal preparado. El general Zhou Donghai, uno de los octillizos Zhou, orquesta una defensa maestra de la frontera pese a la seria inferioridad numérica, ganando así el tiempo que necesita su país, al coste de su propia vida y la de doscientos mil de sus hombres. Con la blitzkrieg india detenida, el conflicto entre India y China se enquista en una serie de batallas: la Guerra Continental.

2078: El meme Tarzán/Jane conduce a millones de usuarios a junglas virtuales.

2078: El califa Faraj confirma públicamente lo que ya era un secreto a voces: los sims que se ocultan entre las tribus nómadas del desierto no están sujetos a las leyes que normalmente persiguen a los fugitivos sim.

2078: Herky Jerky, el primer virus meme, invade el mundo, afectando a más del 10 % de la población mundial con TAP antes de desaparecer tan rápido como vino, en cuanto los filtros de spam y las TAP son actualizadas. China niega los rumores de que se tratase de un arma experimental liberada antes de tiempo.

2079: El Pasaje del Noroeste, un infame y anárquico mercado negro hiperreal, supera el umbral de los diez millones de miembros, cimentando así su fama como centro neurálgico de los bajos fondos del mundo entero.

2079: Al menos treinta barcos, cuyas tripulaciones estaban disfrazadas de errantes, organizan el atraco bancario más atrevido de la historia. Sucede en Ciudad del Cabo, una de las ciudades reservadas por la Alianza Africana como

santuario y paraíso fiscal. Los asaltantes inutilizan toda la ciudad antes de centrar su atención en los bancos. Cientos de criminales intentan escapar con el botín, antes de ser abatidosdos por las autoridades africanas.

2079: Docenas de naves chinas e indias combaten entre sí por el control de la órbita terrestre, en lo que se considera la primera batalla espacial de la historia. Vence la flota india, pero es rápidamente aniquilada por el resto de fuerzas espaciales del planeta, que intervienen en nombre de la paz. Se amenaza a la India con un "castigo sin igual" si esta lanza algún tipo de ataque orbital sobre China.

2080-2089

2080: "El Chupito de Vodka". Rusia proporciona armas y material militar a diversos movimientos insurgentes de varias naciones bajo control indio. El Imperio Indio es pasto de las rebeliones armadas. La India se ve obligada a retirar sus tropas para restaurar el orden, pero China persigue a su ejército en retirada hasta el subcontinente. La India intenta negociar un armisticio al amenazar con usar su arsenal nuclear contra las tropas chinas, momento en que el ejército indio pone bajo custodia al presidente Signh y casi todo su gabinete.

2081: Una IA llamada VIRTUD es elegida como parlamentaria de la cámara baja del parlamento de la UE. Usando una ciberforma como cuerpo, en su primer discurso recuerda al mundo los derechos ignorados de casi dos mil millones de seres en todo el mundo.

2081: Se establecen colonias mineras en Calisto, Europa y Ganimedes, tres lunas de Júpiter.

2081: La India firma el Tratado de Manila, poniendo así fin a la Guerra Continental. También libera las naciones que estaban bajo su ocupación.

2083: La Dra. Leo Huntzinger confiesa ser uno de los creadores de GLOTÓN. Revela también que el resto de ellos ya han muerto.

2083: La periodista de investigación freelance Judy French desaparece poco después de sacar a la luz la existencia de un sorprendente deporte sangriento que implica la existencia de formas de vida creadas artificialmente para combatir entre sí, pero con controles para que un operador remoto pueda pilotarlas durante la lucha.





2084: Protestas en Manila buscando liberar el país de la influencia del Mandarinate Chino. Afirmando que se debe a agitadores brasileños, China envía tropas para defender sus intereses. Muere casi un centenar de personas antes de que se reestablezca el orden.

2085: Los Puritanos, una tribu local cercana a Boston, logra hacerse con el control de la torre Dwyer y cabezas de playa en otras dos torres cercanas.

2086: Tropas surgidas de la embajada brasileña en Pekín invaden uno de sus campus universitarios, citando los Protocolos Omega. Despues, se retiran junto con una disulpa formal. La comunidad internacional cree que Brasil intenta provocar a China.

2088: Alexander Cromwell se convierte en el nuevo presidente de la NAC. Su campaña gira en torno al eslogan "Haz América una otra vez".

2088: 2.451 personas mueren en diversos ataques terroristas en Boston, Baltimore y Portland (todo ciudades de Atlántica). En su momento no se conoce la identidad de los terroristas.

2088: MAXX_footage libera un video en el que se muestra a un soldado de los servicios especiales de la NAC, el sargento primera John Moore, orquestando los ataques en Atlántica.

2088: El presidente de Atlántica impide que el gobierno de la NAC interroguen a MAXX_footage.

2089: Un virus llamado Caronte asalta el banco central de la Unión Euroasiática. Setenta mil millones de criptodólares desaparecen sin dejar rastro. Los teóricos de la conspiración creen que Caronte es, en realidad, una IA militar.

2089: China expande su territorio al invadir todo el territorio ruso que hay al este de los montes Urales.

2089: Doscientos millones de personas en la UE pierden sus trabajos y hogares mientras Caronte sigue destruyendo cuentas bancarias e infecta TAPnet. Eso provoca semanas de revueltas y violencia criminal.

2089: La policía británica dispersa de forma muy violenta una concentración frente a las puertas del parlamento.

2089: Caronte llega a la UGL a través del mercado de criptomonedas, afectando a los bugs.

2089: Atlántica envía sus tropas a ocupar la Zona de Reclamación de Nueva York. La NAC la sigue.

2089: Estalla una revolución militar en Francia tras el nombramiento de Angéle Bonheur, una zeek, como presidenta electa de la república. Bonheur disuelve el ejército de la nación y lo privatiza, contratando en su lugar a Ravenlocke Securities.

2089: Adrien "el Carnicero", un teniente coronel francés, toma el mando del ejército francés disuelto.

2089: Una llamarada solar de clase-Y, que arrasra una eyección de masa coronal, alcanza la Tierra, desactiva temporalmente la red Genio que supervisa y controla las actualizaciones de las TAP contra el spam y los filtros de RA. El mundo enloquece temporalmente al afectar a miles de millones de personas.

2089: Albania, Bosnia-Herzegovina, Bulgaria, Croacia, Kósovo, Serbia y Eslovaquia se enzarzan en un nuevo conflicto regional.

2090-2095

2090: Rodeada por naciones potencialmente hostiles o en situación de inestabilidad política, Alemania cierra sus fronteras y se prepara para la guerra.

2090: Algo sucede en Phoenix (Arizona). Stopwatch y el ejército de la NAC bloquean el acceso a toda la región.

2091: En enero, las fuerzas de Atlántica atacan la base de la NAC en Staten Island como respuesta a las bombas terroristas del 2088. La NAC le declara oficialmente la guerra a Atlántica. La Unión de los Grandes Lagos se une al conflicto como aliada de Atlántica. La República de Cascadia solicita el reintegro en la NAC.

2091: El 7 de agosto, la NAC deja caer un arma de energía cinética con la potencia de un ICMB de medio alcance a las afueras de Detroit. Poco después, la Unión de los Grandes Lagos se retira de las operaciones militares, dejando Atlántica a su suerte.

2091: La NAC emplea otras tres armas de energía cinética en territorio de Atlántica, mientras sus tropas avanzan sobre Boston.

2091: El 17 de noviembre Atlántica se rinde ante las fuerzas de la NAC. De todas las naciones surgidas durante la Segunda Guerra de Secesión Norteamericana solo conservan su independencia la República de Texas y la Ciudad Libre de Chicago.

2092: Comienzo oficial de la reconstrucción. Se construyen Centros de Identificación Nacional en todas las grandes ciudades de las naciones conquistadas para facilitar a sus ciudadanos la integración.

2093: Las negociaciones para reintegrar Chicago en los Estados Unidos y Restaurados de América (EURA) se rompen tras el intento de asesinato de varios miembros del consejo por parte de supuestos agentes de los EURA. Los miembros del consejo se ocultan.

2093: El talk show de realidad aumentada Penny Pearl conmociona el país al emitir una TAPmisión en donde se muestran las entrañas de los Centros de Identificación Nacional. El video muestra a híbridos en jaulas, largas filas de bolsas con cadáveres y pilas de lo que parecen brazos, piernas y torsos mecánicos arrancados. La TAPmisión se extiende como un virus por la red.

2093: Comienzan a extenderse rumores sobre la existencia de una "plaga de acceso al procesador".

2093: Revueltas en todas las grandes ciudades de los EURA en cuanto queda claro a dónde van a parar los híbridos, androides "descontrolados" y simulacra que están desapareciendo. El gobierno niega todas las acusaciones, declarando que el video es una falsificación.

2093: Los líderes mundiales reconocen oficialmente la existencia de la plaga TAP.

2094: Unidades del ejército EURA se posicionan en los principales accesos a Chicago. El presidente Cromwell les ordena impedir que nadie entre o salga de Chicago.

2094: El 11 de agosto, los líderes mundiales anuncian la disolución de Stopwatch, la emisión del Acta de Monitorización de Información Cibernética (AMIC) y la creación de una Sección Supervisora de Información Cibernética (SSIC) para imponerla.

2095: La actualidad.

LA VIDA EN EL 2095

Qué hay, amigos. Billy Black Eyes se presenta de nuevo ante vosotros para daros un paseo por el 2095. Aunque han pasado muchas cosas desde el 2090, lo cierto es que apenas han afectado la vida del sprawler medio. Tan poco, que gran parte de este INFOdoc es reimpresión de los anteriores.

 Aquellos con el dinero, conexiones familiares e influencia son quienes tienen todo el poder. La única diferencia es que apellidos como César, Bonaparte, Stalin o Bush han sido sustituidos por otros como Webber, Wei, Lochan o Afolabi. Viaja a cualquier nación del mundo y verás que es siempre lo mismo. En algunos lugares hay más limpieza que otros. ¿Todos los líderes son desechos morales? No... al menos, no según las cadenas de noticias. El típico líder de este planeta centra su atención en mantener o mejorar su posición en la jerarquía de líderes mundiales. A muchos, como ciertos CEO de las megas, les importa muy poco cómo se obtienen los beneficios, solo que se obtengan. No tienen escrúpulos por matar a unos cuantos miles de personas u oprimir una nación si eso es lo que necesitan para conseguir lo que quieren o lo que sus apoyos esperan de ellos. Si además quedan bien en la prensa, mejor que mejor. Y si no..., bueno, para eso están los expertos en relaciones públicas, ¿no?

Los pobres siguen siendo pobres, pero, ¿y los ricos? Claro, por supuesto. Tampoco hay nada nuevo bajo el sol. Sin embargo, ¿qué significa realmente ser rico en el 2095? ¿Cuánta pasta debes tener para poder ponerte esa etiqueta? En su día, con unos cuantos cientos de miles era suficiente para sacar a un donnadie de la calle y catapultarlo a una casa propia bien bonita en una comunidad pija y aislada del mundo. Ya sabes lo que quiero decir con una casa bonita, ami: más metros cuadrados que un Malmart, un mayordomo exclusivo para el perro y tres o cuatro copias de todo lo demás. Incluso el aire está purificado, para que cada molécula sintética huele y sepa como tu favorito... lo que sea. Sin embargo, hoy en día con esa cantidad apenas te da para un condo decente en una bioplex con control climático.

¡Puñetera inflación!

#Magpie: Con suficiente inflación, ¡todo el mundo sería millonario! ¿Y ahora qué?, ¿zeh?





Ahora mismo, incluso los tipos que los muertos de hambre como yo llamanos ricos son pobres en comparación con los fucking *cabrones* tan cargados de pasta que ni siquiera saben a lo que huele la mierda. Para esos magnates, la vida es un paseo perfumado desde la cama hasta la puerta del banco. Ser realmente rico en el 2095 significa tener acceso a lo mejor de todo: comida auténtica (sabrosas grasas trans y todo eso), agua nanofiltrada, vehículos de alta gama, educación superior y planes sanitarios con salud dental que no exigen pasarte el día entero esperando en un sótano oscuro y que huele a meados bajo el edificio gubernamental más cercano. Eso, si es que te aceptan en la lista de espera. Todo eso solo son las necesidades *mínimas* de un ricachón, chavales.

En el mundo del 2095, ser rico y ser poderoso van de la mano. Las grandes riquezas se encuentran en el sector privado, en especial las megas y la gente que las dirige. Gracias a las enfermizas sumas de dinero que tienen a su disposición, los CEO y otros ejecutivos importantes tienen influencia política a escala mundial. De hecho, los políticos y otros cargos electos que representan la miríada de gobiernos planetarios deben transigir con los caprichos de estos individuos si quieren conservar su apoyo financiero (y su puesto). Lo más curioso es que la distribución de la riqueza y poder provoca que, salvo muertes accidentales, se concentre en personas o grupos durante largos períodos de tiempo. Por ejemplo, ahora mismo, un ricachón podría decantar su mente en las Profundidades (o un androide o una bio-forma diseñada para albergar su conciencia) y vivir para siempre. El CEO tan avaricioso que quiera conservar su riqueza y poder solo tiene que doblarse, cortando así de raíz la esperanza de que otros hereden su posición.

POBREZA

Si no tienes el dinero, prestigio, suerte o los genes correctos que te alcen sobre las masas, lo máximo que te esperan son largas jornadas llenas de lluvia ácida, smog, atascos de tráfico, chabolas caras y llenas de cucarachas, comida artificial, pandilleros, farmadictos con mono y demás fauna (aquí incluyo bichos, además de gente) que parece salida de la cuba genética de un médico callejero ilegal.

EL 2095

En resumen, bienvenido a nuestro mundo.

Con todos esos avances en la agricultura, medicina y tecnología a lo largo del siglo, no es difícil imaginar que alguien encontrase una cura para la pobreza, ¿verdad? La sucia y fea verdad es que aquellos que pudieron solucionarlo no quisieron hacerlo. En parte porque era caro, pero sobre todo porque les daba igual. La clase media de principios del siglo XXI prácticamente ha desaparecido. Ahora, eres rico o eres pobre. Es difícil conseguir un buen sueldo cuando algún pingüo corporativo construye un robot capaz de trabajar veinticuatro horas al día sin paga, sin seguros sociales y un coste de mantenimiento mínimo. Como es inevitable, mucha gente sin trabajo e incapaz de alimentar a sus familias recurre al crimen como forma de supervivencia cuando la Prestación de Ayudas Federales (PAF, para abreviar) apenas cubre la electricidad y mantener encendidas las NUTRI máquinas. Muchos barrios, antaño buenos lugares donde vivir, degeneraron en guetos. Muchos negocios cerraron cuando los pandilleros comenzaron a luchar entre sí por cada metro de cemento, devaluando aún más la propiedad y provocando que no surgieran nuevas empresas en estas zonas "rojas" desmilitarizadas.

Por supuesto, el ciudadano típico está atrapado en toda esta violencia cotidiana porque es demasiado pobre para mudarse a otro lado. A los ricos no les importa. De hecho, acusan de todo a los pobres, asumiendo llenos de ignorancia que *quieren* vivir en estas condiciones. A los políticos no les importa (en aquellos países donde *se puede* votar, claro). A los burócratas urbanos tampoco les importa. Sus presupuestos no incluyen gastos para seguridad adicional en estos barrios, que bien podrían ser zonas de guerra militarizadas. Es mejor proteger bien los sectores acomodados, donde sus ocupantes prefieren contribuir con donaciones generosas a la siguiente campaña electoral que financiar un proyecto de revitalización costoso en un vecindario pobre que, probablemente, fracasará de todos modos.

EDUCACIÓN

En los barrios bajos, los chavales crecen peleándose en las instalaciones EDU, las auténticas academias de gladiadores del sprawl urbano. Cuando no sacan de ellas una educación

subestándar y cardenales varios, los inundan con TAPmisiones anunciando cosas que no pueden permitirse, lugares que jamás verán y gente glamurosa con más dinero del que jamás tendrán. Al desear un poco de ese sabroso pastel, los desilusionados crios comienzan a coger lo que quieren por la fuerza y revenderlo a los peristas y casas de empeño locales.

No tardan en largarse de casa y unirse a una de las muchas bandas que les prometen protección, dinero fácil y una vida emocionante. Antes de que los condenados n0v4t0s lo sepan, están cosechando cromo, pisando deslizadores, vendiendo drogas genéticas de laboratorio y, en algunos casos, hasta asesinando por dinero.

#DevelopingFetus: *Uff, todo eso suena rematadamente mal.*

#Billy_Black_Eyes: *Sep. Aquí describimos la vida como arrastrasuelos tal y como es. Solo espero que algún crío no lea esto, salga ahí fuera y haga que lo maten intentando hacerse el duro.*

#DevelopingFetus: *Mi madre pilló el cáncer, tío. Yo intenté pasar por las EDU-ostias, pero me patearon el culo. Mis opciones son limitadas.*

#Luciferion: *¿Arrastrasuelos? Jamás había oído esa palabra antes. ¿Te la has inventado, @Billy?*

#Billy_Black_Eyes: *Sep. ¿Te gusta?*

#Luciferion: *No. ¿Por qué no usar simplemente basurero?*

#Magpie: *Para empezar, ¡no sería de neutro de género! No todos nosotros somos hombres. @Luci! Como mucho tendría que ser gente de la basura.*

#Luciferion: *¡Pero eso suena más a que vivimos entre la basura!*

#Billy_Black_Eyes: *Bueno, es la verdad, ¿no?*

#Luciferion: *Ahí le has dado, tío.*

ASISTENCIA SANITARIA

Ser pobre también significa que es menos probable que te puedas permitir los servicios médicos básicos, ni siquiera en clínicas con financiación pública, que rara vez son algo mejor

que el típico médico callejero. Las colas para que te vean pueden llevar días. Y, cuando finalmente "te tratan", la efectividad del procedimiento es proporcional a la cantidad de dinero que tengas encima. Los médicos callejeros que mencioné antes pueden ser útiles en caso de necesidad, pero solo si tienes pasta líquida. Tampoco son baratos, ni los otros médicos que te harán falta después de que te parcheen.

Así pues, haz caso a mi consejo: no enfermes ni dejes que te disparen.

ALIMENTACIÓN

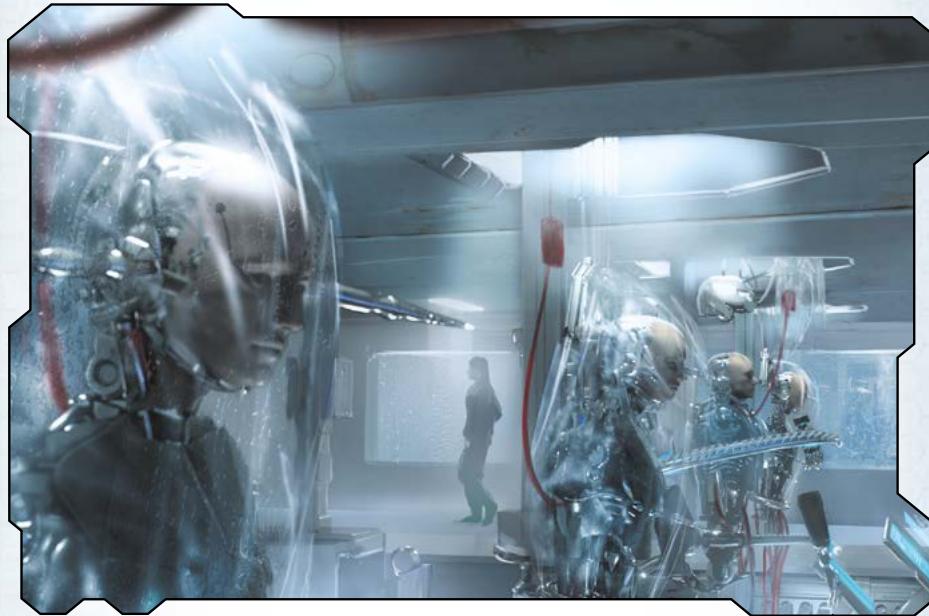
La comida es basura. Lo normal es que solo comas lo que puedes pillar en cadenas de INSTAfood, como McCafé, Fat Sally's International Pancake House, King Kril o Costillas y Pollo Casi Reales de Lou. Este tipo de sitios valen en caso de necesidad para silenciar las tripas y su sabor es aditivamente rico, es decir, con todos los aditivos posibles, pero lamer el suelo del centro de reciclamiento local es igual de nutritivo (y más sano). Si eres de los que les gusta llevar la comida a casa, siempre puedes ir al Malmart más baratejo (en todas las esquinas hay uno). Las grandes superficies donde puedes "comprar sin parar" tienen toda la nutripack procesada que puedes imaginar: cuencos de tallarines de Mamá Ling, carne clonada de todo tipo, vegetales hidropónicos, kril liofilizado y, mis favoritos, burritos congelados.

REDEFINIR LA HUMANIDAD

El cambio no solo trae nuevas oportunidades, sino desafíos frente a lo ya establecido. En las últimas décadas, la definición de lo que significa ser una persona ha pasado a estar bajo un constante debate y escrutinio. Desde finales del siglo XX, la humanidad jamás había tenido más problemas de derechos civiles e identidad personal.

Ahora mismo, cosas surgidas de los sueños húmedos de la ciencia ficción, como la inteligencia artificial, son parte habitual de nuestras vidas. Los ordenadores, tan sofisticados que pueden superar el test de Turing 2, regulan o controlan prácticamente todos los aspectos críticos del planeta. Desde la supervisión del tráfico que impide que millones de vehículos choquen entre sí a los sistemas inteligentes que incorporan todas las casas. La civilización





depende de ellos. A pesar de ello, en muchas partes del mundo se limitan las libertades de las IA o se las define como propiedades, negándoles así el derecho más fundamental de todos los seres inteligentes. Hace unos años, un grupo de IA activistas decantó sus conciencias en cuerpos humanoides, simulacra o bioroides, y lidera desde entonces la lucha en nombre de sus contrapartidas virtuales.

Tanto los híbridos como los humanos de diseño continúan creciendo en número, si bien unos suponen un osado paso evolutivo hacia delante y otros un atávico retroceso. Los humanos de diseño, ya sean producto del amor de sus padres o el proyecto de una nación deseosa de tener ciudadanos superiores, rara vez tienen problemas para abrirse un hueco en la sociedad y la mayoría, de hecho, pronto alcanzan posiciones de importancia. Los híbridos, por otra parte, son vistos como seres bárbaros y sucios, aunque humanos en todas las sociedades excepto las más represivas. Eso no quiere decir, sin embargo, que no sufran numerosos prejuicios sociales.

A menudo, las clases bajas, que han quedado obsoletas al ser sustituidas en los puestos de trabajo por simulacra, alivian una parte de esta humillación con el pensamiento de que,

al menos, son “humanos auténticos” y no híbridos. Muchos híbridos no se achican a la hora de confrontar esta muestra de racismo, lo cual solo refuerza su reputación de seres violentos y salvajes.

#DevoutSaint: La Iglesia de los Santos de los Últimos Días no es represiva. Amamos y deseamos ayudar a los híbridos, cuyas almas han quedado desgarradas por lo que le han hecho a sus cuerpos. Simplemente, no pueden participar en nuestros sacramentos hasta que completen el proceso de deshíbridación. Así, el alma puede encontrar de nuevo su camino cuando el proceso finaliza y el antiguo híbrido se transforma en un miembro de pleno derecho de la comunidad. ¡Incluso puede ser parte del sacerdocio!

Aunque muchos humanos aprecian el trabajo de los simulacra, hay quien considera la industria de las bioformas bien como esclavitud organizada o bien como una afrenta a Dios. Básicamente, los simulacra son clones humanos esterilizados, creados en un laboratorio y equipados con un cerebro parcialmente cibernetico. Esto facilita el proceso de adiestramiento y una rápida instrucción mientras están aún creciendo en sus cubas.

En la mayoría de países emergen de las cubas ya como seres adultos, con todas las habilidades necesarias para realizar el trabajo que se espera de ellos. Lo que enfurece a muchos, aunque es bueno para sus libros contables, es que la industria de bioformas limita, como práctica deliberada, la esperanza de vida e inteligencia de los simulacra en un intento de imposibilitar su vida independiente.

Para cualquier activista (o cualquier ser humano con una pizca de conciencia) es simplemente despreciable. Una vasta mayoría de simulacra pasa sus cinco, quizás diez, años de vida trabajando sin parar en la tarea para la que fueron creados y, además, carecen de la imaginación necesaria para desear otra vida. Es muy inusual, y siempre debido a algún fallo de fábrica o mutación espontánea, que un simulacrum decida superar sus parámetros de diseño. Los simulacra que lo hacen son perseguidos y destruidos. A veces, sin embargo, logran escapar de sus antiguos propietarios y comienzan una nueva vida en el mundo exterior.

INGENIERÍA GENÉTICA

Desde que se completó el mapa del genoma humano, los médicos han sido capaces de alterar selectivamente el código genético para ayudar a quienes sufren enfermedades hereditarias. La práctica de estudiar los embriones humanos y tratar cualquier defecto genético no tardó en ampliarse para incluir mejoras selectivas.

Así, los padres no solo pueden eliminar cualquier predisposición genética hacia la diabetes, asma y calvicie, sino también elegir el color de los ojos, cabellos, etnia, género y orientación sexual de su hijo... mucho antes de que el feto haya superado los tres meses.

#Magpie: En la práctica, esto significa que no veremos nacer más gente transgénero en los EURA. Por mandato federal y gracias a la ciencia, este pequeño "problema" se "arregló" y ha dejado de existir. El gobierno no tiene suficiente dinero para asegurar una asistencia sanitaria mínima..., a no ser que tu hijo nonato tenga el gen trans. ¡Muchas gracias, Cromwell!

CONFECCIÓN A MEDIDA

A eso siguieron nuevos avances, de tal modo que hoy en día es posible cambiar tu apariencia cada pocos años, suponiendo que tengas

dinero, para tener los rasgos genéticos de la etnia que te apetezca, o incluso mezclar estas cualidades. Así fue como se desarrollaron varios estilos. Todo se hizo tan popular que en muchas boutiques de París empezaron a confeccionar (y patentar) las combinaciones genéticas específicas que mejor combinan con los estilos de moda más en boga.

COMBINACIÓN GENÉTICA

A medida que la tecnología se hizo más accesible, el mercado negro también comenzó a experimentar con nuevos diseños; algunos individuos llegaron incluso a estudiar mediante ingeniería inversa el trabajo de los científicos parisinos y piratear sus obras. Sea como sea, no tardó en quedar claro que no podían competir con la pericia tecnológica de los grandes maestros parisinos. A menudo, la burda manipulación genética de estos diseñadores piratas acaba mutando a sus pacientes o provocando un cáncer. También se han visto casos de emergencia de genes recessivos que se creían desaparecidos, transformando a los clientes en criaturas, más animales que hombres.

Algunas naciones en desarrollo vieron en ello una oportunidad para expandir este tipo de tecnología e hicieron sus propias investigaciones de campo. Sin embargo, en vez de reescribir el código genético, optaron por incorporar partes selectas de ADN animal, creando así híbridos humano-animal, como una alternativa barata a las tropas mejoradas ciberneticamente. A su vez, este tipo de prácticas no tardó en regresar a los salones de belleza piratas o ponerse en boga entre los más jóvenes del sprawl (o el típico niño rico). Hoy en día, la combinación genética es una de las formas de alteración cosmética más populares, casi tanto como los tatuajes y piercings.

BIOHORRORES

Debido a la inmensa destrucción que ha sufrido la ecología planetaria, con las distintas especies de fauna y flora luchando por unos espacios cada vez menores, muchas han desaparecido o se encuentran al borde de la extinción. Gracias a la tecnología moderna, una parte importante de la humanidad también está por encima de los dictados la cadena trófica. Sin embargo, mucha gente ve la biodiversidad como una forma de medir el estado de salud de la Tierra y lo bien que





la humanidad administra el planeta. Y no solo eso: gran parte del oxígeno planetario es producto de su vegetación que, a su vez, depende del reino animal. Para evitar un posible colapso total de la ecología mundial, los científicos han comenzado a crear especies artificialmente para adoptar los papeles de los animales y plantas ya extintos. Desafortunadamente, estas sustituciones no siempre funcionan.

En diversas ocasiones, los sujetos de prueba han complicado los intentos de reparar el equilibrio ecológico. En otras, las mutaciones y variables imprevistas han provocado que los sujetos viables (a veces incluso peligrosos) escapen sin querer o hayan sido liberados conscientemente. Suele llamarse "biohorrores" a este tipo de criaturas cuando son peligrosas y son un gran ejemplo de los peligros inherentes a la combinación genética. Existen biohorrores de todo tipo, aunque los más numerosos son insectos combinados con ADN de grandes felinos en un intento de crear animales híbridos con astucia animal, poderío físico y blindaje natural que usar como tropas de choque.

Por ejemplo, el avistamiento de algunas de estas criaturas (bautizadas ya como leocurachas) es habitual en diversas regiones áridas del mundo, como el Suroeste norteamericano; y, sobre todo, los páramos irradiados de Oriente Medio y Afganistán, donde algunos ejemplares han superado el metro y medio de altura. Entre otros ejemplos de biohorrores podemos mencionar diversas razas variante de insectos, como las ratas escarabajo, híbridos entre avispa y murciélagos, lo más raro de todo, hombres-hormiga, aunque casi todo el mundo considera esto último como una leyenda urbana.

LAS FUERZAS DE LA LEY

En el 2095, el oficio de policía es una actividad mercantil más. Aunque casi todas las naciones del globo tienen agencias de espionaje a lo gran hermano, como el FBI (en los EURA), el FSB (los herederos del KGB) y el MI5 (en la UE), la Policía Armada Popular (o PAP en China), la Policía Federal (de Nueva Brasilia), el Ministerio de Asuntos Interiores de la India (MAII, para abreviar) o los Texas Rangers, y existen organizaciones con carácter mundial (como Stopwatch o el SSIC), estos grupos rara vez

se implican en las complejidades de patrullar una megaplex al nivel de las calles. Esta sucia responsabilidad recae sobre los hombros de cada ciudad específica. En vez de gastar miles de millones en establecer y mantener agencias de la ley tradicionales, muchas ciudades optan por subcontratar la tarea a empresas de seguridad especializadas en este tipo de servicios. Sin embargo, la privatización de las fuerzas de la ley ha demostrado ser un arma de doble filo.

Por un lado, el personal contratado por estas agencias de seguridad suele estar muy bien motivado y adiestrado. Al fin y al cabo, depende de ello para continuar trabajando. Las mega y las ciudades pagan muy bien por la protección que ofrecen firmas como Ravenlocke Securities, pero también esperan a cambio una actuación estelar. Cuando la empresa de seguridad no cumple estos estándares, no dura demasiado en la industria.

Por otra parte, las empresas mercenarias de seguridad privada son libres de escoger los contratos que les interesa aceptar y los que no. A menudo, eso significa que un sector o dos del sprawl está muy bien protegido mientras que otros apenas son vigilados (si es que lo son). Es más, la competición por estos contratos es muy dura. Se sabe que algunas empresas de seguridad privada han ido a la guerra con sus competidores, llegando al punto de asesinar civiles bajo la protección de firmas rivales en un intento de socavar su reputación (y robarles los contratos).

Otras ciudades recurren a un sistema de recompensas para complementar los servicios de la empresa de seguridad privada que han contratado. Los cazadores de recompensas suelen ser individuos duros, que van a donde tienen que ir y hacen todo lo que esté en su mano para cazar a la presa. Este tipo de sistemas de recompensas no ofrece una seguridad continuada, pero sí saca de las calles a los criminales más violentos y llamativos.

LOS PROTOCOLOS OMEGA

El 17 de noviembre del año 2073, representantes de casi todas las naciones del mundo se reunieron en Estocolmo para discutir el peligro que suponía la evolución de una IA más allá de la comprensión humana. Muchos habían considerado ya la posibilidad de la Singularidad,

popularizada por muchos escritores de ciencia ficción durante más de un siglo, pero hubo que esperar hasta entonces para que los gobiernos del planeta la consideraran real.

En términos muy simples: la senda más probable hacia la Singularidad se basa en una IA descontrolada que cree otra IA más inteligente que ella, que, a su vez, haga lo mismo, repitiéndose así el proceso tantas veces como sea necesario para llegar al nacimiento de una IA superinteligente y totalmente carente de moralidad humana (y, por consiguiente, más allá de la comprensión humana) que suponga una amenaza para la misma existencia de la humanidad. Con unos poderes inimaginables y más allá de la comprensión, esta Singularidad, bautizada teóricamente como Omega, supone un peligro claro para la humanidad. Independientemente de que nos convierta en sus mascotas, nos aterrorice para que la veneremos como un dios, o nos empuje a la extinción como si fuéramos insectos, lo cierto es que esta Singularidad tendrá el destino de toda la raza humana en sus manos digitales.

El hecho de que ya haya habido gente dispuesta a crear su propio "dios", trabajando contra la humanidad para que ciertas IA alcancen este estado, solo complica aún más las cosas.

#Billy_Black_Eyes: *No conozco a nadie que intente crear su propio dios, pero sí a varias corpos intentando sanear sus cuentas corrientes.*

#Luciferion: *¿Estás diciendo que Caronte es una singularidad?*

#Billy_Black_Eyes: *Si no lo es, ¿no crees que está muy cerca de serlo? Tiene sus zarpas metidas en todas partes y varias copias de sí misma pululando por todo el globo. Es posible que incluso esté ya en el espacio. Por lo que sabemos, la Reina de la Colmena bien podría ser otro de los fragmentos de Caronte.*

Los protocolos Omega determinan con mucha minuciosidad el límite a la inteligencia que una IA puede desarrollar y los programas de contención que la humanidad tiene a su disposición antes de que se convierta en una amenaza. También incluyen artículos que permiten a los firmantes intervenir en el territorio de cualquier otra nación sin aviso previo si sospechan que una IA podría estar evolucionando más allá de

la escala de inteligencia humana. Una tercera sección de los protocolos determina una serie de castigos muy rigurosos contra cualquier ser humano hallado culpable de colaborar con una IA que intente transformarse en Omega.

Como ya se ha mencionado, mucha gente considera la idea de la Singularidad como un mito, creado por los ignorantes y aquellos cuyo cinismo los impulsa a alimentarse de este miedo. Lo comparan a las supuestas "guerras contra las drogas" y otros períodos de pánico generalizado del pasado. Por esa razón, algunos países se negaron a firmar los protocolos y muchos de sus miembros apenas le dedican recursos a tratar de forma activa con la amenaza. Sin embargo, la posibilidad de que una IA evolucione hasta Omega inquieta y sume en la incertidumbre a otros. Desde el punto de vista del típico habitante del planeta, es mejor aplicar el viejo refrán y "más vale prevenir que lamentar", lo cual ha bloqueado todos los intentos de derogar estos protocolos.

EL NACIMIENTO DE UN MUNDO VIRTUAL

La gente del 2095 vive entre sueños.

Para ella, el mundo virtual, nacido de la imaginación pero dado forma gracias a la tecnología que transporta la información sensorial directamente a su cerebro, existe en paralelo con el mundo físico y real. Al ser capaces de percibir e interactuar con las Profundidades con tanta facilidad como el mundo físico, muchos, en especial los jóvenes, no entienden o comprenden cómo era vivir antes de la Red Global de Datos. A veces, incluso la noción de distinguir entre ambos universos los deja anonadados. Ciertamente, excepto entre la diminuta minoría de individuos que no tienen una TAP (Tijereta de Acceso al Procesador), el umbral entre ambas realidades enfrentadas es muy difuso.

Hoy en día, casi todo lo que existe en el mundo "real" también posee algún tipo de presencia en el virtual. Los cuadros de mandos de los vehículos y muchos artefactos incluyen teclados virtuales u otras formas de manipulación además de las físicas. De hecho, muchos de los sistemas más avanzados dependen completamente de un interfaz virtual y no le sirven de nada a alguien sin una TAP. Por ejemplo, las cerraduras de muchas puertas responden





a comandos virtuales: el avatar encargado de guardar la entrada exige la contraseña u otro protocolo de seguridad pertinente en vez de responder a algún tipo de llave física. La mayoría de la gente también prefiere recurrir a un perro guardián virtual, capaz de alertar a las autoridades, activar defensas y, si es necesario, destrozar a los intrusos a base de piratear su TAP, creyendo que tiene mucho más sentido que recurrir a una criatura de carne y hueso para esa función.

Se trata de un cambio fundamental, tan profundo y arraigado en la conciencia humana que mucha gente lo sitúa a la par que el desarrollo de la agricultura o la electricidad. Comenzó de forma muy simple hace cosa de un siglo, cuando la gente empezó a enlazar entre sí sus computadoras. Este "internet", por primitivo y ridículo que fuese, supuso la base para una nueva red mundial, asignando valores a objetos que solo existían dentro de las redes de ordenadores. De hecho, en los albores del siglo XXI, algunos mundos de juego virtual poseían economías internas capaces de rivalizar con las de países. A partir de ahí, el ritmo solo se aceleró a medida que más y más gente encontraba formas de conectarse a la red. La popularización de las coronas craneales en el 2024 supuso un paso de gigante en el nacimiento de este mundo virtual. Al permitir que los usuarios viesen y escuchasen los constructos virtuales que los rodeaban, se podía interactuar con este mundo "imaginario" de forma cotidiana. Si bien, la gente tenía la posibilidad de no interactuar más con las Profundidades quitándose la corona, en las partes más avanzadas del primer mundo se convirtió en lo normal de la vida cotidiana. Algo crítico para identificarse y comerciar; las coronas también liberaron a la humanidad de la tiranía de los falsos expertos, poniendo la información al alcance de todo el que quisiese hacer la pregunta adecuada.

Los comentaristas de su tiempo saludaron el desarrollo de STRAP ("procesador de acceso remoto al zarcillo quirúrgico" por sus siglas en inglés) en el año 2036 como el paso definitivo de esta gloriosa evolución. Se trataba de un artefacto de realidad virtual que se conectaba directamente al cerebro; STRAP convirtió las coronas craneales en reliquias en menos de una década tras entrar al mercado. Algunos de los usuarios más entusiastas llegaron a llamarlo "el

interfaz supremo" o "El último definitivo", pues parecía imposible mejorarlo. A medida que STRAP se extendía por todas partes, el mundo virtual comenzó a convertirse en una auténtica realidad independiente: la hiperrealidad. Al menos, hasta que la TAP demostró que solo era una burda imitación de aquello en lo que podía convertirse.

Si bien, STRAP era una clara mejora sobre las gafas y guantes VR, al ser un artefacto implantado a través de un proceso quirúrgico muy delicado, introdujo un factor de riesgo en la ecuación. La perspectiva de complicaciones quirúrgicas, junto con la, siempre presente, amenaza de problemas técnicos, amortiguó el entusiasmo inicial de muchos. La TAP, al ser biológica en casi un cincuenta por ciento, eliminó muchos de estos peligros y miedos. El mundo adoptó la TAP a un ritmo vertiginoso. Se estima que entre los años 2058 y 2067, mil millones de personas pasaron por una clínica para realizar el proceso que transformaba partes redundantes de sus cerebros en receptores y proyectores, permitiendo así una interacción directa con el mundo virtual.

#VoidWalker: ¡AYUDA! ¡QUE ALGUIEN
Headceacasd#\$#!#>>>>>>>>>
CADO EN LIMBO TAP@#\$@#(DÍAS Y NO
P#\$@!!!!!!!!!!!!>>>>>>>

#Luciferion: @Billy_Black_Eyes. ¿Has visto eso? Un pobre infeliz se ha frito.

Billy Black Eyes: Estoy en ello. Que eso sirva de lección a todos los demás. Es lo que ocurre cuando pasas demasiado tiempo en las Profundidades. Las horas se convierten en días y los días en semanas. Tu cuerpo queda adormilado mientras tu mente entra en un estado de coma virtual. Las defensas virales fallan cuando tu TAP no puede extraer suficiente bioenergía del cuerpo para seguir funcionando. La transmisión se corta continuamente, haciendo casi imposible pedir ayuda. En otras palabras, que no se os olvide comer, omae. Al serles imposible el volcado, pero querer vivir para siempre virtualmente, hay quien se enchufa a RV tanto como pueden, hasta quedar deshidratados y en la red durante largos períodos de tiempo. Es lo que yo llamo una "locura estúpida".

Dos años después de cruzar ese umbral, el concierto de Endomorph "Apúntate al programa" selló el destino de la humanidad, al hacer algo casi socialmente obligatorio para todo menor de treinta años tener una TAP. Muchos miembros de las generaciones anteriores también los siguieron y en el tiempo que ha transcurrido desde ese momento definitorio, la cantidad de personas que se niegan a acceder al mundo virtual se ha reducido a prácticamente cero.

Hoy en día, solo viven fuera del mundo virtual un puñado de excéntricos y los pobres infelices que no pueden realizar el proceso por razones clínicas. Como STRAP se ganó el apodo de interfaz suprema o definitiva, mucha gente, al reconocer que la TAP es superior, se refiere a ella como "interfaz cero". Para ellos, es un nuevo órgano de su cuerpo, tanto como los ojos y los oídos, de tal modo que apenas lo consideran para nada un interfaz.

LA EMERGENCIA DEL PSIÓNICO

Como si la vida no fuese ya suficientemente extraña, ahora tenemos gente que, por razones que desconocemos, comienza a manifestar lo que solo puede definirse como

capacidades sobrenaturales. Hay quien los llama despertados o psíquicos. Otros prefieren raritos, zeeks, manipuladores mentales y otros términos despectivos, pero el apelativo "oficial" es psíquicos.

Nadie sabe realmente por qué los zeeks son lo que son. Hay quien dice que es un nuevo tipo de ser humano, creado en algún laboratorio secreto. Los tecnófobos insisten en que la TAP ha despertado las partes del cerebro que rigen este tipo de fenómenos. Otros, los más paranoicos, afirman que los psíquicos son el resultado de experimentos militares para crear nuevos supersoldados. Asusta, pero podría ser verdad.

Muchos psíquicos poseen capacidades increíbles. Hay gente que afirma haber visto a zeeks mover coches solo con el poder de su mente e incapacitar a una persona a diez metros solo con un gesto de la mano. Por supuesto, nadie se olvidará jamás del incidente producido en Madrid en enero de hace seis años, cuando Hernando Vázquez prendió fuego a la embajada de la NAC en la ciudad, matando a sesenta y una personas e hiriendo a cuarenta más.

Las grabaciones que han llegado a los medios muestran al tipo caminando hacia el edificio,





mientras mira a su alrededor con gran calma... Excepto por el hecho de que, allí donde miraba, la gente estallaba en llamas. Las sillas y escritorios explotaban, arrojando esquirlas ardientes en todas direcciones. Las ventanas de duraplástico se fundieron. Los aspersores contraincendios saltaron, pero el agua se evapora incluso antes de llegar al suelo. Al final, el edificio principal y muchos de los edificios anexos de menor tamaño, fueron pasto de las llamas. Fue un momento clave para mucha gente en el planeta.

Antes del incidente de Madrid, la gente solía ver a los zeeks como otro subproducto más de este loco mundo en que vivimos. Cuando paseas por la calle y ves robots e individuos que, literalmente, son mitad persona, mitad oso, a la vez que te conectas a una red de computadoras dentro de tu cerebro dejando tu cuerpo en coma mientras buceas las Profundidades, no hace falta mucho para aceptar que haya gente capaz de mover cosas con la mente o, mucho más inquietante, leer tus pensamientos. Sin embargo, antes de Madrid, ninguno de estos zeeks había matado a nadie. Bueno, al menos, no de la forma tan pública en que lo hizo Hernando.

Claro, hubo incidentes antes: palizas, robos e incluso informes sobre muertes misteriosas. Sin embargo, las autoridades (por una vez) no quisieron crear una oleada de pánico y simplemente etiquetaron esos casos como una parte más del día a día en este nuevo mundo. "La gente muere a todas horas", solían decir. "Algunos de forma brutal y formas que no tienen absolutamente nada que ver con supuestos poderes psíquicos". Y tenían razón. Sin embargo, tras el incidente de Madrid, todo eso cambió. Los crímenes de odio contra supuestos zeeks (e híbridos, ¡porque ellos también podrían ser zeeks!) se multiplicaron de forma brutal en los días y semanas siguientes al ataque, alimentados por las macabras imágenes de esos cuerpos chamuscados y los restos de la embajada, emitidos una y otra vez en alta definición hasta la saciedad por la red. Las imágenes del ataque se reprodujeron hasta en los descansos de noticieros importantes, como el *Chi-Town Today*, o la transmisión de un pseudocomentarista político partidista y muy importante como es *El show de*

Chuck O'Malley. Por supuesto, a la manera típica, neocoservadora y exagerada de la NAC, se produjo en el país todo un ataque de histeria.

En pocas semanas, el Congreso de la NAC emitió una serie de medidas legislativas antipsíónicas muy radicales, considerando el uso de estas capacidades sin una licencia de clase A un crimen castigado con hasta tres años en una prisión federal. Siguiendo los pasos de esta ley, muy discutida, la NAC formó la infame División Psi, una agencia gubernamental encargada de rastrear y monitorizar la población psíquica. La División Psi ha estado muy ocupada en los últimos años, estableciendo centros tanto de registro como de detención especial en muchas ciudades de la nación. Fuera de la NAC, los psíónicos tienen una aceptación limitada y logran vivir sus vidas con algo de normalidad, incluso si eso exige estar con otros de los suyos. De hecho, existen comunidades de psíquicos en varios sprawls del planeta, del mismo modo que muchos grupos étnicos tienden a vivir en los mismos vecindarios.

LOS ZEEK EN EL 2095

Desde el 2090, aquellos que poseen poderes psíquicos (llamados de forma popular "zeeks") han sufrido una persecución generalizada y sin límites de etnia, sexo o posición y poder social. En los Estados Unidos y Restaurados de América, la vida es muy difícil si eres un zeek. Puede que incluso peligrosa, en función de dónde vivas. La reunificación de los estados continentales bajo el gobierno de la antigua NAC ha provocado un incremento serio de los ataques racistas contra zeeks. En general, el gobierno se ha limitado a ignorarlos y, de hecho, el presidente Cromwell ha hecho muy poco para desanimar el crecimiento de los grupos racistas. El establecimiento de los centros de identificación nacional y la instalación obligatoria de aplicaciones de identificación (IDApp) ha alimentado todo tipo de teorías conspiratorias y varios disturbios. Entre muchos zeeks, la respuesta a esta creciente persecución ha sido muy simple: abandonar los EURA lo antes posible.

Esta opción es cada día más difícil, pues muchos de sus refugios tradicionales han desaparecido. Texas acepta de buen grado a los zeeks,



otorgándoles su ciudadanía, pero llegar allí no es nada fácil. Chicago es otro refugio, pero con el asedio de la ciudad, cuesta mucho cruzar su muralla. Existen los contrabandistas, claro, pero el precio cada día es más caro y los criptodólares no aseguran un paso franco, da igual cuánto te cobren.

LA COLONIZACIÓN DEL SISTEMA SOLAR

Los últimos cincuenta años han visto como la humanidad se lanzaba con valentía fuera de los límites del planeta Tierra para vivir en los fríos confines del espacio exterior. Gente de toda clase y condición vive hoy en una amplia variedad de entornos que van desde hábitats orbitales a ciudades en los cráteres de la Luna; pasando por vastos complejos subterráneos en Marte, colonias mineras en el Cinturón (el cinturón de asteroides que hay entre Marte y Júpiter) y, más recientemente, en una serie de asentamientos surgidos en los satélites galileanos de Júpiter (Io, Calisto, Ganímedes y Europa).

Las primeras colonias y hábitats tuvieron origen gubernamental, cuando varias naciones (en especial China y Nueva Brasilia, con los

Estados Unidos como un distante tercero), llevaron a científicos, personal gubernamental y simulacra creados para tareas profesionales y recreativas al espacio. A medida que estos primeros hábitats y colonias se volvieron más estables, crecieron para acomodar a colonos civiles. Las megacorporaciones, viendo en la exploración espacial un mercado nuevo y muy lucrativo, se las apañaron para obtener contratos gubernamentales y hacerse cargo de todo tipo de funciones, incluyendo todos los aspectos del diseño de nuevas naves espaciales, el transporte de personal y equipo, o las operaciones mineras.

Gracias al desarrollo del motor de propulsión VASMIR III, el tiempo que lleva viajar hasta las lunas jovianas y todos los puntos intermedios se ha reducido a solo unas semanas, frente a los siete u ocho meses que solía. En el año 2095, la gente que desea abandonar la Tierra puede viajar a través del sistema solar y mudarse a una amplia oferta de hábitats espaciales y colonias de superficie en la Luna, Marte, Calisto, Io, Ganímedes y Europa. Para quienes trabajan entre las sombras, siempre hay muchas oportunidades sirviendo a los intereses de una u otra mega, que luchan por el control de los vitales mercados del agua y el aire.



LAS BANDAS

   Pasé veinte años haciendo un curso de treinta en la única universidad que tipos como yo jamás pisaremos. Pero aprendí. Es lo único bueno de estar dentro; tienes tiempo. Ya es cosa tuya cómo gastarlo, pero es lo único que tienes. Cuando entré apenas sabía leer, pero al salir era capaz de dar clases. Por supuesto, con mis antecedentes, los trabajos normales quedan descartados, así que no me veréis en ninguna escuela.

Y es una pena, porque tengo una lección que enseñar.

Quizás sea ya tarde, pero vaya que si la aprendí. Estamos luchando en la guerra equivocada. Todos nosotros, los pandilleros. Todos los que viven en la calle. Quieren que nos disparemos entre nosotros y no a ellos. Así es como siguen gobernando el mundo.

¿Qué quiénes? Los accionistas. Los propietarios. Los que dirigen las salas de juntas. Esos que no somos ni vosotros ni yo. Los que importan.

¿Los tombos? Nah, esos son más cucarachas que han reptado un poco más alto. No tienen que salir corriendo cuando se encienden las luces, pero siguen siendo pisoteados.

Los barrios, todo el sprawl en realidad, son solo otro tipo más de reserva. Y nosotros somos los indios. Nos encerraron dentro después de habernos robado el país. Ahora nos roban nuestro tiempo haciéndonos luchar por el territorio y dejando que nos matemos entre nosotros en vez de matarlos a ellos.

Estoy viejo y cansado. Cuando descubrieron que tenía enfermo un pulmón, me dejaron salir diez años antes. Tampoco es que me quede mucho tiempo. Ya es muy tarde para mí. Pasé mis años mozos montándola parda con la banda y mis años senior en la trena. Así es como se supone que funciona todo.

No hay pandilleros viejos.

Para cuando uno de nosotros descubre las reglas del juego, ya es demasiado tarde para seguir jugando. Quizás logre acelerar un poco todo compartiendo lo que he aprendido. Así los demás tendrás una ventaja. Usadla para patear algunos culos.

#2HeadTroll: ¿Tombos? Eso al menos me ha gustado. El resto suena como otro zumbado lloriqueando sobre cómo le han jodido la vida. El sprawl no es una reserva, es una placa de Petri. Los gérmenes que se lo ganan, nosotros, logran escapar reptando y dominan el mundo. El resto se quedan en cuarentena, que es donde tienen que estar.

#NihilB4Zod: "Ellos". Me muero de ganas por saber si también van a mencionar platillos volantes.

#2HeadTroll: ¡Ey! No bromees con eso. Crecí en territorio de los Grises. No les gusta que nadie se ría de sus maestros ascendidos. Es una buena forma de que calienten los cuchillos.

#NihilB4Zod: ¿Calentar los cuchillos?

#2HeadTroll: Vale, sacar los lanzallamas.

CIVILES

 Los tipos como yo tenemos más de un centenar de palabras para ellos, pero solo son formas distintas de referirnos a tipos de civiles diferentes. No hay mucho que separe, excepto su actitud, a un asalariado de una sabandija, o a un turista de un estirado. Nadie quiere convertirse en una seta, y un invisible o un llorón no comprenden que lo son hasta que es demasiado tarde.

A lo que voy. Todos los pandilleros nacemos como civiles. Somos tan ciegos y atontados como cualquier otro que pise el sprawl. Despues, pasa algo que nos despierta y empezamos a rodar.

Quizás descubrimos que el juego estaba amañado y decidimos no seguir las reglas. Quizás alguien nos arrinconó con la intención de que comiéramos mierda, pero le escupimos a la cara y se lo devolvimos. O algo tan simple y tan práctico como cansarnos de vestir nanos o esperar al transporte público en vez de tener nuestro propio buga.

Sea cual sea la razón, los pandilleros queremos controlar nuestras vidas. Claro, lo más probable es que para acortarlas. Es lo que dice el dicho: no hay pandilleros viejos. Da igual lo rápido que nos quememos, al menos habremos vivido de verdad en vez de contar tics en un reloj.

#Snake_Eyes: Lo de "no hay pandilleros viejos" es cierto. ¿Cuántos de ellos superan los treinta a no ser que los pongan antes entre rejas como a este desgastado?

#Young_Gun: Yo tengo veinte y ya tengo mi propia casa y una moto guapa. Cuatro damas en la cuenta y más por venir. Para cuando llegue a los treinta, estaré tomando birras en la playa.

#Snake_Eyes: Chaval, nadie va a recordar tu nombre dentro de diez años. Las bandas solo son como el control de alimañas, pero a cámara lenta. Os matáis entre vosotros y nos ahorráis a los demás el esfuerzo de hacerlo.

#Young_Gun: Nopes. Es la supervivencia del más fuerte y ese soy yo.

Pero eso es una parte de la trampa. Las bandas es como tratan con aquellos que podrían volver el sprawl contra ellos. Somos las armas que se aseguran de apuntar en otra dirección, los civiles, para que no los amenacen a ellos. Apuesta a que están muy a gustito en sus áticos de lujo. Seguro que no les hace ni pizca de gracia que alguien como yo se pase a hacer una visita. Podría estropearle el día.

Así pues, ¿cuál es mi lección? Elegid los objetivos correctos. Dejad de disparar a otros pandilleros y de escabecchar a los civiles. Los tipos que viven en las cimas de las torres, las gárgolas, son el auténtico enemigo. Sé que es difícil. Los civiles son víctimas tan tentadoras... ¡Ves lo que quiero decir?

ASALARIADOS

Es triste decirlo, pero esta gente probablemente sea la más feliz de todo el sprawl. En general, tienen lo suficiente para seguir adelante y se las apañan para echar una cana al aire de cuando en cuando. Tratan con los pandilleros cuando tienen que hacerlo, pero no dejan que nadie los arrastre a esta vida.

Vale, sí, no tienen mucho, ¿pero quién sí? Los afortunados tienen algún tipo de trabajo regular. ¿El resto? Las nanos los mantienen alimentados y vestidos, incluso si es nanomierda en vez de algo nique. Y el megablock tiene más de cien pisos: hay sitio de sobra para todos. Mientras no se metan en problemas, pueden hacer lo que quieran.

Por supuesto, de cuando en cuando, un asalariado ahorra algo y decide pasárselo bien. Y ahí es donde entran los pandilleros en juego. De un modo u otro, nosotros controlamos el suministro de diversión en nuestro territorio. Pueden ser recursos directos, como drogas o sexo o algo sabroso que le acabemos de quitar a una de las mafias, como alcohol auténtico. Sea lo que sea, el asalariado seguirá volviendo a nosotros a por más y así es como queremos que sea. Algo que puedes ir bebiendo a sorbitos es mucho mejor que lo que agotas de un solo trago y después tienes que tirar a la basura.

SABANDIJAS

Están atrapados en el sprawl, pero no lo comprenden. Creen que pueden escapar de aquí solo con encontrar el código mágico. La mayoría de ellos empieza intentando sacarle provecho a eso que los hace especiales. Los listillos estudian, los cachas practican y los soplanotas rascan sus instrumentos. ¿Los duros del sprawl? No, nosotros no somos sabandijas, nos unimos a una banda, algo que es totalmente diferente.

Unos pocos lo consiguen. Pero bueno, es como que te toque la lotería. Contar con ello no es la mejor forma de vivir. Además, la mayoría de sabandijas son insopportables. ¿Recuerdas a aquel chico de tu clase que siempre se sabía la respuesta? Sabandija.

Cuando las sabandijas intentan escalar una de esas altas torres y la cagan, caen rodando y, en general, es un pandillero quien los sujetan en su caída. Si tienen suerte, solo ruedan un poco más y se convierten en asalariados. ¿Los que no? Hay gente que siempre quiere sentirse especial. Eso es algo en que los pandilleros podemos ayudar. La mayoría de estas sabandijas acaban uniéndose a las filas de los invisibles. Imagino que es el precio de los sueños.

Por supuesto, hay un tercer tipo de sabandija. Son los que nos traicionan y se unen al sistema. No importa demasiado si lo consiguen de veras o solo lo aparentan, pues suelen aprovecharlo para intentar manduconearnos. Muchos tombos son antiguas sabandijas hasta que empezaron a fisgonear para Ravenlocke u otra compañía de seguridad privada. Luego están los que se aprovechan de esas becas de servicio y regresan con un trabajo para el





gobierno. Quizás solo tengan aturdidores y no auténticas pistolas, como los tombos, pero los trabajadores sociales y los mierdacops son los más peligrosos. A mí me arreglaron en el trullo, pero uno de mis primos tenía SQ bajo y los mierdacops fueron a por él a pesar de ser solo un niño.

INVISIBLES

Es posible que a veces te haga sentir mal, pero los invisibles solo son objetos. Son propiedad. Algunos de nosotros cuidamos de ellos mejor que otros, pero nadie los considera personas. Es la forma en que tratamos con ellos. Impide que nos pongamos sentimentales o establezcamos vínculos.

La mayoría de los invisibles están enganchados a algo. Harán lo que sea para obtener su dosis. Y, todo el asunto de conseguir territorio es para poder ser el único suministrador. Es por lo que defiendes tus fronteras contra las otras bandas. Si no luchas por tu territorio, no eres

un auténtico pandillero y las mafias podrán imponer su trato a quien lo quiera.

Hay quien trafica con ellos. Lo creas o no, siempre hay algún lugar del mundo que es peor que el agujero en el que vives. Si no tienen papeles o hablan una lengua entendible, es fácil mantenerlos bajo control. Todo lo que he oído sobre el tal Caronte en Europa me hace pensar que hay un montón de chavales y mozas en busca de un nuevo lugar donde empezar de cero. Cuando tomen la decisión, todo lo que queda es echar los dados y ver dónde acaban.

Siempre puedes aprender algo de aquellos invisibles que aún parecen casi humanos. Aprovecha, pues la mayoría no dudarán mucho. Pese a todo, conseguir la siguiente dosis siempre es como un impuesto que tienen que pagar. A la mayoría de ellos no les importará robar, enseñar carne o, quizás, realizar algún trabajo turbio para conseguir lo que necesitan. Ese día. Siempre quedará el mañana.



#Paladin: ¡Escoria! Mi hermana estuvo enganchada a Gracia durante años antes de que lográramos desfragmentarla. No quiero ni imaginar lo que basura como esta le hizo pasar para conseguir nuevas contraseñas. Ella no era un objeto. Es lo peor. ¡Deberían haberlo encerrado para siempre!

#Rubicon: Fue duro para tu hermana, pero nadie la obligó a empezar a chutarse, ¿no? Quizás sea un negocio duro, pero sigue siendo un negocio. ¿También crees que los trajeados en sus torres son trigo limpio?

Existen docenas de formas de hacer dinero gracias a los invisibles. Si logras mantener a uno limpio durante unos cuantos días, también son mulas increíblemente buenas. Cualquier médico callejero puede implantarles unos bolsillos subcutáneos con facilidad. O un cubo torácico. No hay mucha gente dispuesta a ocultar esas cajas negras entre los órganos y huesos. Los puertos de datos ocultos son un poco más arriesgados; después de todo, taladrar el cerebro tiene sus riesgos. No hace falta mucho para obtener una mula de datos y compensar el gasto. Después de todo, nunca te quedas sin invisibles. Si tu chico empieza a babear y tener tics raros, solo tienes que sacarle el puerto de datos y buscarte a otro.

También puedes intentar cosecharlos para cubrir otras demandas. A mucha gente no le gusta la idea de comprar órganos creados en cubas, pero rara vez hacen muchas preguntas o rechazan el producto natural. Duele un huevo, pero casi todos los seres adultos pueden apañárselas con solo uno de sus órganos dobles. ¡Qué demonios! He visto a tipos con diez cicatrices. Muchos de los invisibles se desenganchan un poco gracias a los chutes contra los rechazos e incentivos vitamínicos que les dan tras la operación, así que podrías estar haciéndoles hasta un favor al llevarlos a la mesa de operaciones.

La maternidad de alquiler es otro chollo. Las madres que están demasiado ocupadas como para tener sus propios churumbeles pagan bien por un útero de alquiler. En general, los padres suelen querer conocer y tener controlada a la madre sustituta, así que harás bien en asegurarte que esté limpia antes. Es más trabajo, pero también lo puedes cobrar bien.

Cuando el invisible está para el arrastre, siempre te quedan dos opciones: las farmacéuticas y el vampirismo. Lo de las farmacéuticas es muy fácil. Solo tienes que llevártelo a las citas y quedarte el cheque cuando el laboratorio acabe. Nunca sabes qué experimento estarán haciendo con él, pero siempre puedes reciclar al pipilo llevándolo de laboratorio en laboratorio para que ningún investigador se acostumbre a su cara.

El vampirismo es todavía más fácil. Todo lo que necesitan hacer es permanecer tumbados mientras las nanitas trabajan con su sangre. Los laboratorios incluso se encargarán de hacer después la limpieza una vez comience el drenaje. Debe haber cientos de usos distintos para la sangre así obtenida. A veces hay problemas con los sistemas inmunológicos, así que es mejor vampirizar al infeliz en un sitio limpio. Como para cuando sopesas la posibilidad de vampirizar al invisible rara vez está en condiciones de moverse mucho, no es tan difícil como suena. Solo necesitas tenerlos en un lugar discreto y que alguien les dé comida y limpíe con una manguera una vez al día.

SETAS

A veces, tienes la sensación de que alguien ha nacido seta. No te extrañe, pasa con relativa frecuencia. El pobre hijo de perra comienza su vida como un civil normal, pero por mala suerte o malas decisiones, acaba en el lugar equivocado.

Y después se muere.

O, si tiene suerte, solo se queda lisiado. Una seta es una diana andante. Se interpone entre el tirador y el objetivo, llevándose la bala en su lugar. Es triste, pero así es la vida.

Recuerdo haber escuchado en una ocasión que el nombre viene de muy, muy lejos. Está relacionado con algo de los primeros juegos. Mucho antes de las TAP, la Muerte o las inundaciones. Las setas eran aquello que volaba por los aires mientras los jugadores se disparaban entre sí.

Muchas setas son chavales jóvenes. Quizás sea por una de esas enfermedades con las que naces y que te mata antes de que crezcas. Todo el mundo pierde a alguien al crecer. Es como





funcionan las cosas aquí en el sprawl. No es que la vida sea barata y eso. Es que sobra.

Deja que eso se te meta en la cabeza y acabarás como uno de los invisibles. O como una seta.

LLORONES

Hay gallineros por todo el sprawl. Es una buena forma de conseguir comida auténtica, como huevos o uno de los pájaros cuando dejan de poner. Los llorones son así, pero con personas. Incluso aquí en el sprawl hay gente que encuentra formas de hacer dinero. Quizás proporcionen un servicio o hagan cosas que otros quieran comprar. En este lugar hay miles de pequeños negocios. Por tanto, lo lógico es que les des algún uso a los que están en tu territorio.

Piensa en ellos como si fueran gallinas. Quieres los huevos y, quizás, arrancar unas cuentas plumas. Pero no les arranques la cabeza o te quedarás sin nada.

Los llorones rara vez tienen mucho. ¿Quién sí en el sprawl? Sin embargo, sí que tienen más que la media. Cosas que puedes quedarte. No todo. Eso es importante. Hacerlo bien es casi un arte. Tienes que dejarles lo suficiente para que hagan más y puedas llevártelo la siguiente vez que vengas. Por eso los llamamos llorones. Deja que hagan ruido, pero que no paren de producir.

#Twopennynails: Mi familia tiene una pequeña carpintería y las bandas jamás nos dejan en paz. Son como las termitas. Se comen todo lo que intentamos fabricar. Hay días que creo que deberíamos dejarlo y limitarnos a usar nanos, como el resto de vagos que hay por ahí...

#Hard_Case: Juraría haber oído a alguien llorando...

Hagan lo que hagan, los llorones te proporcionan dos cosas útiles: pasta y crédito.

La pasta es algo obvio. Lo consigues y luego te lo gastas. A veces es algún tipo de producto o favor en vez de dinero, pero al final es todo lo mismo. Un recurso inagotable con el que siempre puedes contar.

El crédito es más complicado. Una especie de dulce. Mola comerlo, pero en cuanto lo usas, ya no hay más caramelos. Aun así, cuando obligas a un llorón a tirar de crédito, la cantidad de

pasta va a ser muy alta. El truco es realmente simple. Nadie va a devolver ese préstamo. Así pues, haz que el chillón pida prestada la máxima cantidad posible y que después transfiera ese dinero a tu cuenta o la de tus amigos. Otra posibilidad es que él compre por ti lo que necesitas, evitando así llamar la atención. Una vez le has sacado todo lo que puedes, quemad el negocio y cobrad el seguro.

La clave a la hora de usar un llorón es calcular cuánto lo puedes apretar. Aprieta mucho y se romperá o se largará al territorio de otro. Quizás sea realmente estúpido y hable con los tombos. Eso te forzará a convertirlo en un ejemplo con los demás.

Los ejemplos no dan dinero (ni deberían hacerlo, así que no te cortes).

Encuentra su vicio y atrápalo. El juego es buena herramienta. Las drogas hacen impredecible a la gente, pero eso no importa tanto si pretendes comerte su crédito y olvidarte después. Los secretos también funcionan muy bien. Descubre algo que no querría que su pareja sepa y aprovechate de ello para enredarlo.

Tampoco hace falta que sea el propio llorón. Muchos llorones acaban como tales a causa de alguien que les importa. El resultado final es el mismo.

Como ves, lo único que hace falta es algo de músculo y flexibilidad. No son tipos difíciles. Solo quieren hacer sus cosas, ganar algo de dinero y seguir adelante. Esto es el sprawl, ¿verdad? Todo el mundo sabe cómo funciona. Que te pague una pizca. Que te haga un favorcillo. Que mantenga la cabeza gacha y nadie saldrá herido. Por eso es importante saber hasta dónde puedes estrujarlos.

TURISTAS

Los turistas creen que el sprawl es un zoo, pero se olvidan de que los animales salvajes, nosotros, aquí viven sueltos. Son personas normales en busca de emociones y no hay nada malo en eso. Viven en las torres, las auténticas torres, no los megablockes. Pero en los pisos inferiores y, aunque puedan tener un puñado de acciones o planes de jubilación, no son los propietarios.

Coge su dinero y déjalos en paz. No hagas nada que los asuste o cause daño serio. Los turistas son buenos clientes y quieres que vuelvan.

Realmente, los turistas no saben cuidarse solos en el sprawl. No saben moverse por el territorio ni cómo funcionan las cosas. Es como ponerse una diana para la mayoría de independientes. Y, por eso, los pandilleros debemos encargarnos de que estén seguros. Si te parece que el turista puede meterse en problemas, conviértete en su guía. Llévalo a donde las camas sean limpias o garitos que no estén amañados. Asegúrate de que los tratantes les venden cosas que no lo maten ni le frían el cerebro.

Ah, y mientras confraternizas con tu nuevo mejor amigo, asegúrate de grabar un buen video. No hay nada como pruebas claras de que alguien de las torres visita el sprawl como para que empiece a fluir el dinero desde allí. Sí, ya sé lo que dije antes de cuidar de los turistas, pero todas las reglas tienen sus excepciones.

La mayoría de las veces, estos turistas son realmente chavales. Lo suficiente mayores como para que les pique la entrepierna, pero aún en la universidad o con alguna beca de prácticas. Lo más probable es que aún vivan con sus padres o en un apartamento cuya renta no pueden permitirse. Suele ser algo temporal, un ciclo que pasa antes de asentar la cabeza. Algunos caen de la gracia y se convierten en invisibles, pero es mucho más raro porque cuentan con fabulosas clínicas de rehabilitación, costeadas por los papás. Si pasa de verdad, avisa a los padres para que se encarguen de mantener al pequeño cachorro con vida. Lo llamamos "adopción" y es una buena forma de conseguir ingresos estables.

#Magpie: Es imposible negar que el tipo es un OG. Solo te anima a drogar a un adolescente, grabar un video con él teniendo sexo con un híbrido de castor dentudo y después chantajearlo para sacar criptocreds. Un auténtico campeón, vaya si.

Un último consejo sobre los turistas. ¿Recuerdas lo que dije sobre dejarlos en paz? Eso es solo para los turistas que visitan tu territorio. Si te cuelas en el territorio de otro, los turistas son el mejor patito de feria de toda la caseta. Convierte a uno de ellos en una seta y verás

cómo los tombos van tras los pandilleros que controlan esa zona. Con un poco de suerte, matarán a alguno o lo enviarán al trullo. Otra posibilidad es convencer al turista de que esa parte del sprawl es peligrosa y que venga a la tuya. Cosas más raras se han visto.

ESTIRADOS

En su mayor parte, los estirados son turistas que se quedan en sus casas. Conocen los apretones de manos secretos que abren puertas y tienen buenos trabajos. Rara vez acuden al sprawl y, cuando lo hacen, es acompañados de buena seguridad. Lo mejor es dejarlos en paz a no ser que tengas las cartas marcadas.

GÁRGOLAS

En realidad, las gárgolas no son civiles. Viven en las cimas de sus torres. Sus áticos, condos ejecutivos y suites presidenciales tienen la mejor seguridad que el dinero puede comprar. Y lo que les sobra a las gárgolas es el dinero.

Si alguna vez se te presenta la oportunidad de atrapar a una gárgola, estarás ante una de esas situaciones de alto riesgo y enormes beneficios. Cágala, aunque sea solo un poquito, y acabarás muerto o en el trullo. Si te sale bien, el botín habrá valido la pena.

MODO DE VIDA

L en el sprawl, los pandilleros somos los reyes y reinas del cotarro. Jamás hacemos una cola ni pagamos por nada. Nuestras ropas son nique, pues las nanos jamás tocan nuestra piel. El transporte público es para otros y siempre tenemos nuestras monturas. Si necesitamos algo, estiramos la mano hasta encontrar a quien lo tenga.

En tu territorio, todo el mundo es tu amigo y estará encantado de hacerte un favor. Si son lisos, claro. Un "no" siempre tiene consecuencias.

Entre los vecinos del sprawl, en especial los jóvenes, salir adelante es un sueño. Entrar en una banda cambia eso. Significa obtener respeto y todas las cosas bonitas que jamás obtendrías de otro modo. El resto de la gente sabe quién eres y procura no tocarte las narices.

Así es como vivimos.





#Xbert: Es una pena que tengan horizontes tan limitados. La mayoría de pandilleros solo son críos cuando los alcanza la muerte o los envían a prisión. Si hubieran esperado unos cuantos años más y desarrollado algo de madurez, seguro que se darían cuenta de que se están metiendo en un callejón sin salida.

#Solitaire: Hablas como alguien que no comprende el sprawl. Aquí tienes solo dos opciones. Vives mucho y mal, o poco y algo mejor (jamás diría que bien). Y, en el sprawl, "vivir mucho" no significa lo mismo que en las torres. ¿Recuerdas que dijo estar enfermo de los pulmones? Al menos, él sabe qué es lo que tiene. El sprawl está lleno de venenos y enfermedades que no tienen todavía nombre.

#Xbert: ¿Y qué pasa con el nubacco? ¿No se supone que fumar esas cosas te mantiene saludable?

#Solitaire: Quizás lo haga y solo sea el smog de mierda, que es así de malo. O quizás el problema sean las nanitas. ¿Alguna vez lo has pensado?

Sin embargo, eso también es una trampa. Significa que vas a pasar toda tu vida peleando y codeándote con otros pandilleros en vez de la gente que quiere que el mundo siga así. Y que los civiles te odien. Puede que lo disimulen, pero lo hacen. Lo único que tienes de bueno es que, al menos, no eres un tombo.

CÓMO CONVERTIRSE EN PANDILLERO

¿Quieres ser uno de los nuestros? Demuéstralos. Es todo lo que hace falta. Muestra lo que tienes.

En general, significa comenzar en el fondo e ir subiendo. La banda se convierte en tu escuela y te enseña todo lo que realmente importa. Es gradual. De repente, un día te das cuenta de que ya no estás haciendo recados y tampoco escuchas las historias de otros desde lejos. Eres tú quién las cuenta. Y los chavales te preguntan si necesitas algo.

Es en ese momento cuando pillas tus cinco. O diez, si eres un engreído con ganas de demostrar algo.

Pillar tus cinco es algo complejo. Solo un mamón elegiría gente que realmente quiera hacerle daño. Sin embargo, tampoco quieres

preguntar a nadie al que le caigas demasiado bien porque el resto podría pensar que estás intentando hacer trampas. Y noquieres preguntarte a tipos realmente duros, porque te harán trizas.

Una vez tengas tus cinco, es solo cuestión de encajar lo que sacudan. Si has esperado tu tiempo y elegido los cinco apropiados, es posible que acabes visitando al médico callejero, pero superarás la prueba. Es solo demostrar que tienes las agallas de soportar una buena paliza. Si lo logras, ya eres un pandillero. Y, si no, a partir de ahora comerás con pajita en vez de tenedor.

Hay gente que quiere ascender más rápido, de tal modo que intentan cosas como establecerse por su cuenta. Es una buena manera de acabar muerto; pero, si te sales con la tuya unas cuantas veces y envías los suficientes al crematorio, quizás puedas reclamar un lugar. Asumiendo que la guerra que has empezado no acabe mal. ¿Y si lo hace? Más vale que te confieses y vayas preparando tu velatorio.

¿Que cómo ascendí yo? Verás, yo entré en la banda durante una guerra contra el Coro Mortífero. Hice unas cuantas cosas y le enseñé quién manda a unos cuantos tipos del otro bando. Al final, amplié nuestra frontera en un par de manzanas. Cuando ocupé mi lugar en la mesa, otro de los miembros de la banda, una mujer, me preguntó cuándo iba a elegir a mis cinco. Le mostré los cinco cráneos destrozados que traqueteaban cuando movía el brazo. No volvió a preguntar.

NOMBRE CALLEJERO

No puedes elegir tu apodo callejero. Es la regla número uno de la calle. Son los demás quienes te lo ponen. Es parte de tu rep. En cuanto lo recibas, tu nombre callejero es tu auténtico nombre. Solo tu familia, los tombos y la gente con un curro gubernamental te llamará de otro modo.

Casi todos los nombres vienen con una historia. Cuando la gente te pregunte cómo conseguiste tu nombre callejero, debes contarla. Al menos, a quien no sea un obviamente un tombo o un currito del gobierno. Si tienes suerte, esta historia te hará quedar bien, o al menos te hará parecer alguien con redaños.

Desgraciadamente, no siempre es así. Solía ir con un tipo llamado Apestagatos. Digamos que salió de ronda en mal momento y acabó colgando de un puente, mientras docenas de gatos callejeros en la viga justo encima...

¿Yo? Mi nombre es Apisonadora. ¿Cómo crees que lo obtuve?

La gente puede cambiar tu nombre callejero. Sin embargo, no es habitual. En general, tienes que hacer algo espectacularmente bueno o malo para que eso ocurra. Cuando alguien propone un nuevo nombre callejero para ti, debes decidir en ese mismo momento si quieres aceptarlo o no. Si no lo quieras, tumba a ese nerdu lo más rápido que puedas. Cambiar tu nombre callejero suele ser una táctica de otros pandilleros para reducir tu rep. Solo deberías aceptar un nuevo nombre si va acompañado de una historia mejor. E incluso así, piénsatelo, pues significa que perderás una parte de tu antigua reputación.

ESTAR A LA ALTURA

Cuando te unes a la banda, te estas separando del resto del rebaño. Nadie confunde a un pandillero con otra cosa. Casi todas las bandas tienen una apariencia distintiva y sus miembros deben seguirla. A veces, no es difícil identificarlos. Las manadas de híbridos, como los Hombres Lobo, llevan de todo, pero siempre con mucho pelo y colmillos. Los Tomatones tienen un aire robótico, así que muchas dermales, cajas de resonancia vocal y rayos oculares. Sin duda, no tendré que explicarte por qué los Agallas gobernan los pueblos de muchas ciudades costeras.

Entre las bandas más normales, donde las mejoras y el cromo no están al alcance de todos, el arte corporal es una de las máximas de esta vida. Los pandilleros se marcan a sí mismos de la misma forma que marcan su territorio. Si no llevas los dos tipos de tinta encima, la gente te mirará raro. Siempre me han gustado los hipertatuajes más que pintarme el pellejo, pero me he asegurado de llevar alguno a la vieja usanza.

Escoge muy bien tus tatus. Cada uno debería contar una historia. Y sopesa bien en dónde te los pones también. Cuanto más cerca del corazón, mayor será su significado. Deja tu brazo bueno para las historias de guerra. Y en tu espalda solo pon cosas que deban ver tus amigos. Si es para los oponentes, estás diciendo que podrías salir corriendo.

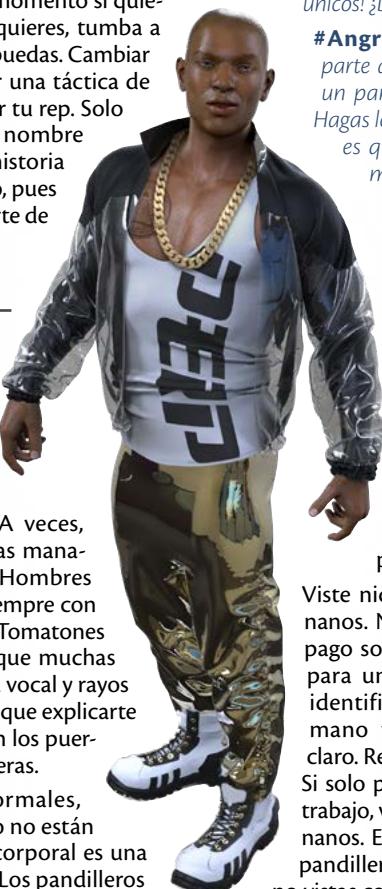
#Burner: Puedo entender lo de pintarse y las marcas distintivas en la TAP; ¡pero lo de añadir sonidos! ¡Hay algunos pandilleros que hasta tunean sus bugas para producir olores únicos! ¿De qué va todo eso?

#AngrySexyHungry: Es una parte de la vida en la calle. Para un pandillero, tu rep lo es todo. Hagas lo que hagas, lo importante es que te reconozcan. Cuanto más se extienda tu nombre, más fácil será aumentar el territorio cuando vayas a canear y marcar.

Muchos de nosotros también nos alteramos los dientes. O los reemplazamos si ya es demasiado tarde. Tiene mucho sentido que los hagas irrompibles, que es la opción preferida de todo pandillero en vez de ir a por otro juego de piños blanco perlados.

Viste nique si puedes, pero jamás nanos. Ni siquiera los patrones de pago son suficientemente buenos para un pandillero. Es muy fácil identificar una prenda hecha a mano y eso envía un mensaje claro. Representas a toda tu banda. Si solo puedes permitirte ropas de trabajo, vale; sigue siendo mejor que nanos. Eso sí, no esperes que otros pandilleros te respalden hasta que no vistas completamente nique.

Todos los pandilleros necesitan un vehículo. Puede ser una moto o un coche, pero jamás uses el transporte público. Eso es para civiles. Tu buga es tu firma. Todo el mundo debería reconocerla según la vea. Sep, eso hace





que las misiones discretas sean más jodidas, pero es una parte de la vida. Si quieres vivir para siempre, no te hagas pandillero.

APRENDER EL CÓDIGO



Que no te quepa duda: los pandilleros somos forajidos. Pero eso no significa que la vida no tenga reglas. Hay un código. Si lo rompes, espera que tus hermanos y hermanas te den una buena paliza. O que te maten. Es mejor a que te borren. Al menos, así morirás en familia. Si te borran, te convertirás en un fantasma. Sigues entre los vivos, pero ya no eres un pandillero.

Algunas bandas tienen reglas especiales o tradiciones únicas, pero jamás olvides de estas cuatro:

- **Pertenencia:** Tu banda es tu auténtica familia. Cuenta con ellos y ten por seguro que ellos contarán contigo. Tus problemas con otros miembros de la banda se resuelven de forma interna. La lealtad no es suficiente. Hable de sangre.
- **Honor:** Tu banda es una sola entidad. Si un pandillero da su palabra, todos la dais también. Humillar a un miembro es lo mismo que matarlo. Respeta lo que pertenezca a otro de vosotros. No le robes ni te entrometas en sus cosas.
- **Silencio:** Mantén la boca cerrada. Da igual si es un civil, tu mamaíta o alguien de otra banda. Los asuntos de la banda son solo de la banda y de nadie más. Y, jamás, jamás, jamás le cuentes nada a los tombos u otra gente que trabaja para el sistema. Si es necesario, arráncate antes tu propia lengua.
- **Orgullo:** Representas a toda la banda. Si pareces débil, todo el mundo sabrá que tu banda se raja. Jamás dejes que un civil te plante cara sin recibir un castigo. Encuentra formas de jugársela a los tombos y otras bandas. Lo más importante de todo: vigila vuestras fronteras y defiende vuestro territorio. Aprovecha las oportunidades de extender el territorio o ve a la guerra cuando os insulten.

TERRITORIO



Vuestro territorio es tu mundo. Cuanto más controléis, más fuerte será la banda. Vigila sus fronteras y busca nuevas formas de ampliarlo.

Si no marcáis vuestro territorio, otros lo harán. Por eso es necesario patrullar las fronteras y comprobar las marcas. La pintura está bien, pero las etiquetas RA son lo que importa. Si otra banda mata vuestra etiqueta, debes restaurarla o el territorio encogerá. Y así es como mueren las bandas.

Canear es lo que hacemos los pandilleros. Si alguien se cuela en tu territorio, lo echas antes de que avance demasiado. Cuando entres en el territorio de otro, haz notar tu presencia. Toma trofeos. Destroza sus etiquetas. Aprieta a sus civiles y contempla cómo se rompen. Pero recuerda: las incursiones y la guerra son dos cosas distintas. A veces, un raid lleva a la guerra, pero casi siempre es un toma y daca. Si no se te ocurre la forma de realizar una incursión sin que produzca una guerra, mejor quédate en casa.

TRATAR CON LAS MAFIAS

Para los pandilleros, el territorio lo es todo. Eso es lo que nos diferencia de las mafias. Esa gente está más interesada en ciertos negocios o lo que llaman "esferas de influencia" que en realizar incursiones y pelear todos los días por el territorio.

Necesitamos a las mafias y ellas nos necesitan a nosotros. Ellas tienen los contactos y especialistas. Nosotros controlamos el territorio. Las mafias deben pagarnos para operar en nuestro territorio. Sin embargo, si les cobras demasiado, podrían largarse y entonces no tendrás nada. O llegan a un acuerdo con otra banda y los ayudan a comerse tu territorio.

¿QUIÉN ES QUIÉN?

La vida es lo que es. Sin embargo, vivirla sin más no merece la pena. Tienes que encontrar una forma de sobrevivir a ella. Es posible que a los tombos no les guste, pero un trabajo es un trabajo.

- **Artistas:** No hay nada peor que el arte malo. Cuando necesitas una identidad falsa, un creditick trucado o una tarjeta llave, no quieras que haya ningún error. Los artistas viven de acuerdo a su reputación y un mal día puede arruinarla. Por eso sus servicios son tan caros. En general, la mayoría de artistas son freelance, pero con buenas



relaciones con las bandas que rigen el territorio. Nos llevamos un pico de sus ingresos y, a cambio, nos aseguramos de que nadie les levante la mano.

- Chicos (y chicas) buenos:** Cuando uno de estos te quita el dinero, además le das las gracias. Realizan todo tipo de timos y estafas. A menudo, se asocian con otros tipos de criminales para realizar trabajos especiales o forman bandas a tiempo completo. Con ellos, es todo cuestión de labia. Te miran a los ojos y se inventan una historia que quieras creer.
- Chicos (y chicas) malos:** La mayoría de pandilleros somos chicos malos. Yo lo fui. Nos encargamos de las tareas físicas. Como partírle la boca a alguien. Si hace falta calentar o etiquetar a alguien, los chicos duros se encargan de eso. Los llorones suelen pagar sin dar muchos problemas, pero no es la única forma de ganarse la vida. Algunos de nosotros vamos a por los premios gordos: secuestros y robos. Los bancos están bien, pero hoy en día la mayoría de su dinero está en la red, de tal modo que tienes que saber cuál es el momento exacto para tirar la puerta abajo. Los chicos malos son quienes también afrontan a las megas. A estas no les gusta perder sus IP, porque eso es malo para la contabilidad. A veces, les renta más pagar un soborno que entrar a saco con los cañones por delante. No siempre es así. De cuando en cuando, algún trajeado quiere dar una lección. Es cuando todo se pringa de sangre.
- Contables:** Un buen contable apuesta por casi todo. Ganan dinero jugando con el retorno, de tal modo que siempre se lleven algo, sin importar quién gana. Algunos contables organizan partidas en vez de jugar en ellas, pero es todo lo mismo. Contar bien exige saber de matemáticas complicadas y esas cosas. La mayoría de pandilleros no tenemos paciencia para hacerlo, así que nos limitamos a ofrecerles protección, dejar que hagan las cuentas y esperar el mordisco.
- Corresponsal:** Son la gente que ofrece personas y mercancías bajo cuerda. La mayoría son chulos y madamas, pero también hay corresponsales más exóticos. Conocí a un tipo que se ganaba la vida organizando expediciones de caza al yermo. Sobre todo, cazaban biohorrores o animales auténticos,

pero he oído que, en alguna ocasión, ofreció a sus clientes sims recién salidos de fábrica o tipos que la habían cagado pero bien.

Fabulosos: No todos los patrones son legales. Los fabulosos usan nanos para fabricar los prohibidos. A veces es cuestión de piratear un copyright y sacar pasta con cosas por las que supuestamente deberías pagar. Sin embargo, los auténticos fabulosos crean cosas que, en teoría, no existen. Muchos fabulosos ocultan sus nanomáquinas y las bloquean con un código de suicidio. Trabajan bien con nosotros, porque los tombos los tratan peor que si fueran asesinos. Es una forma muy fácil de hacer dinero. Hasta que te pillan. Sus mercancías son el único tipo de nanos que la mayoría de pandilleros admiten usar. Es casi lo mismo que nique.

Richter 9.99: Los fabulosos son lo peor de lo peor. ¡Tienen patrones de superbichos y todo tipo de armas de destrucción masiva! Es solo cuestión de tiempo antes de que nos maten a todos, a no ser que nos los carguemos primero. ¡Decidle "no" a los fabulosos!

NostroAnus: Te gustaron los caramelos del tipo de la furgó, ¿eh? Son los polis quienes le dan mala fama a este oficio, no los fabulosos. Son los polis los que matan para defender un copyright. El resto de nosotros nos rendimos y nos conformamos con un poco de nanomierda.

Fisuras: Casi todos son piratas. Revientan sistemas y gobernan las Profundidades. También se pelean con otras fisuras. En realidad, es imposible sobrevivir sin alguno de ellos a tu lado. A veces, necesitas que una fisura haga algo que un artista no puede. ¿Necesitas info o cambiar el pasado de alguien? Busca una fisura.

Intrusos: Son quienes roban, en pisos o en la calle. Es una tarea física que no incluye hacerle daño a la gente. Roban coches y sortean alarmas. Fuerzan cajas fuertes y se cuelan en sitios donde nadie los espera. Muchos pandilleros ejercen también el oficio. Se saca bastante dinero e implica recibir menos tiros.

Lavaderos: El dinero está en constante movimiento. Es lo que hace: circular. A la larga, siempre pasa por los bancos o una megacorporación. Otras veces es el gobierno,





quién se queda un pico mientras pasa. En nuestro caso, el dinero en movimiento suele significar problemas. No siempre es cuestión de favores o calderilla. A veces, necesitas dinero de verdad. Esta gente se encarga de limpiar tus ganancias por un porcentaje. A veces, te organizan un negocio legítimo o virtual para justificar tus ingresos. Otras, acuden a un hacker y se inventan una herencia o premio. Da igual cómo lo hagan, se encargan de limpiar el dinero sucio.

- **Peristas:** Te dan dinero por las cosas que robas. No se acerca a lo que realmente valen, ni de coña, pero sigue siendo algo. Por supuesto, también pueden venderte alguna de esas mercancías robadas. A veces, encargan un batido para un cliente y este lo devuelve cuando no le gusta su sabor.
- **Tiburones:** El nombre lo dice todo. Prestan dinero, pero no se quejan a la oficina crediticia cuando no lo devuelves. Solo matan como último recurso. Después de todo, los muertos no devuelven la pasta. Eso sí, no se cortan ni un pelo a la hora de mandar a alguien al hospital. Los amigos y la familia son blancos legítimos si el interesado se hace el sueco. Mientras rasques la viga todas las semanas, suelen dejarte en paz. Les va bien así. Un tanto por cierto a la semana es mejor que matarte y quedarse sin nada. A veces también encargan trabajitos a cuenta por la deuda. O a alguien de su familia. Muchas bandas tienen acuerdos con un tiburón. Es una buena forma de reclutar nuevos talentos.
- **Tratante:** Venden aquello que se supone que no debes tener o querer. Las drogas son solo el principio. Algunos tratan con armas o mercancías ríquidas, como pieles de animales. También ofrecen nuevas claves para diferentes tipos de buceos profundos. La mayoría de tratantes obtiene sus mercancías de una de las mafias. Pocos pandilleros queremos tener una relación tan directa con las mafias, pero quien lo hace tiene buena vida.

LAS AUTORIDADES

Divide y conquistarás. Ese es el gran secreto. La gente con trajes bonitos y vestidos de diseñador no son quienes conducen las apisonadoras los sábados por la noche; envían a Ravenlocke para reclutarlos y que nos

volvamos contra los nuestros. Dale a alguien una pizca de poder y deja que lo use contra el resto de los tuyos.

Así es como funciona todo el sistema.

Está diseñado para que luchemos entre nosotros en vez de contra las puñeteras gárgolas que realmente dirigen todo el cotarro. Tenemos nanos, IA amaestradas, biotech, energía solar, colonias en otros planetas, inmortales y la TAP que nos une a todos... ¿Por qué sigue habiendo pobres?

Todos sabemos que el sistema no es nuestro amigo. Pero no es por vagancia o indiferencia. Es por diseño. Se supone que debemos odiar al sistema.

¿Esos profesores que hacen lo que sea para que odies estudiar? ¿Los ladrones de niños de los servicios sociales, que vienen a tu casa y te quitan a los tuyos? ¿El chupatintas que te dice que tienes los papeles mal y no puedes votar? ¿Los tombos que vienen a detener a tu padre el día que nace tu hermano pequeño?

Todos son parte de un gran plan.

#925er: Aquí lo ha clavado. Hay suficiente para todos. Por primera vez en la historia, no es un problema de recursos, sino de distribución.

#Think4U: Es un problema de vagancia. Es un problema de estupidez. Es un problema de lloros. Todo el que quiere trabajar, sigue adelante. El viejo mundo se fue a la mierda y mucha gente prefiere quedarse sentada entre las ruinas a la espera de que se lo den todo en vez de hacer algo por sí mismos.

La gente que gobierna el mundo quiere que nos sintamos solos e indefensos. Cuando unimos fuerzas, prefiere que formemos bandas y nos peleemos en vez de ir a por ellos. Es la misma razón por la que vamos a por los civiles. Estamos demasiado ocupados aprovechándonos de ellos como para darnos cuenta de lo jodidos que realmente estamos.

#SMRT: Me pregunto si se da cuenta de que está diciendo que los pandilleros son exactamente lo mismo que los tombos, a los que tanto desprecia.

#4EvR: ¿Qué? Ni de coña nos parecemos a los tombos. Nosotros tenemos honor.

#SMRT: Ambos despijarráis vuestro tiempo en conflictos sin sentido con rivales y os aprovecháis de los civiles, todavía más indefensos, en vez de desafiar al sistema.

Ahora hablo de las megacorpos, de tal modo que no es ninguna sorpresa que usen sus enormes presupuestos para matarnos. Es por lo que el sistema no funciona. Han organizado todo de tal modo que no queremos ayudar a otros como nosotros, sino que busquemos nuevas formas de sacar tajada. Si insistes en intentarlo y te conviertes en un buen samaritano, solo provocas más dolores en vez de aliviarlos.

Nadie espera que alguien que trabaja para el sistema haga nada que no sea empeorar la situación. Incluso aquellos que realmente quieren ayudar están atrapados en una telaraña de burocracia y leyes estúpidas. ¿Intentas tirar abajo el sistema o solo cuidas de tus intereses? Digamos que, para cuando alguien de la calle es lo suficiente mayor como para empezar a enfrentarse a los tombos y los jueces, el sistema ya lo ha programado para luchar sin pensar que pueda haber otra forma de vida.

¿Cómo no vamos a acabar muertos o en el trullo?

LA POLICÍA

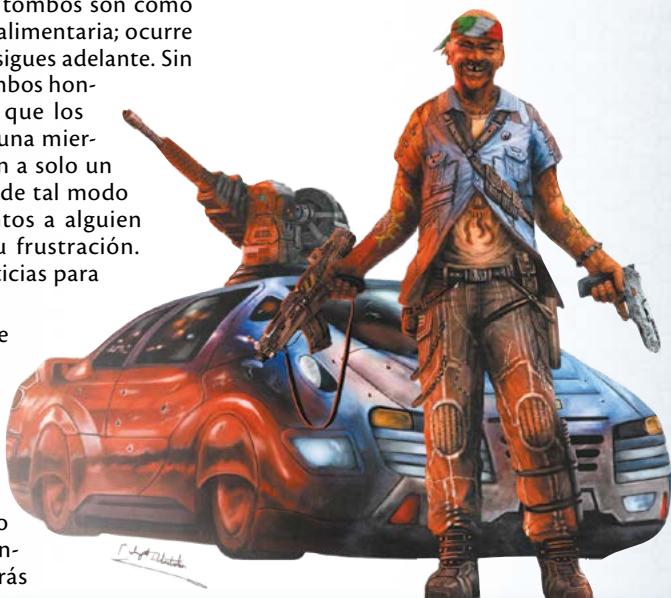
En su mayor parte, los tombos son como un caso de intoxicación alimentaria; ocurre esa nerdu, lo soportas y sigues adelante. Sin embargo, créeme: los tombos honrados son mucho peor que los corruptos. El mundo es una mierda a su alrededor y están a solo un paso de que los devore, de tal modo que siempre están atentos a alguien con quien desahogar su frustración. Y eso no son buenas noticias para nadie en el barrio.

En general, es cuestión de poder o dolor. Y, lo creas o no, el dolor es más sencillo. A los pandilleros no nos gusta agachar la cabeza por nadie y menos por un estrellado, pero planta cara al tombo equivocado en el momento equivocado y acabarás

encañonado incluso antes de que sepas lo que pasa. Si tienes suerte, a eso lo seguirá una noche en el talego. Y si no..., podía pasar cualquier cosa.

Al menos, con un poli corrupto sabes que tienes la posibilidad de llegar a un trato. Ofrécelos un sorbito de lo bueno que tiene la vida y podrían olvidarse del tema y partir en busca de pastos más verdes. Pero no les ofrezcas demasiado. Eso los hace suspicaces y avariciosos. Siempre empieza por abajo, pero no tan abajo que te peguen un tiro por puro desprecio. Desde ahí, ve subiendo hasta un nivel aceptable. Si creen que controlan las reglas del juego, decidirán cuándo salen ganando.

Incluso si el tombo acepta el trato, estate atento para ver quien tira de sus riendas. Todos los pandilleros tenemos enemigos. Es un simple hecho de la vida. Incluso aunque muchos estrellados corruptos se lo piensan mucho antes de sacarse un extra como asesino a sueldo, siempre hay alguno de estos en el sprawl. No importa lo alta que sea la pila de cadáveres, nadie investiga a esta gente. Al respecto de sus jefes, siempre fue defensa propia y resistencia al arresto; lleva tanto tiempo siendo así que incluso a ellos les viene bien.





Cuando trates con tombos, del tipo que sea, recuerda el código. Lo de no abrir la boca también incluye denunciar a otros tombos cuando se investigan entre sí. No quieras que la calle sepa que colaboras con ellos, ni siquiera si es para acabar con el desgraciado que te mandó al hospital. Además, los tombos siempre se protegen entre ellos. Informar de una ilegalidad a otro tombo es una buena forma de meterte en asuntos peores, cuando se te acabe la suerte.

LOS JUZGADOS

Afróntalo. Ningún pandillero llega a viejo. Quienes no mueren, acaban frente a un juez y en el trullo. Esto último no es algo automático. A veces, hay juicio y lo ganas. Al fin y al cabo, todo el mundo tiene derecho a un abogado.

A veces es por un defecto de forma o porque pillan al tombo mintiendo, pero nada de esto es lo habitual. Verás, las autoridades usan programas juez. No son auténticas IA, pero es casi lo mismo si te atienes de cerca a cuestiones legales. Los tombos tienen acceso a uno de ellos en todo momento gracias a sus coches patrulla. Si el programa juez les explica que han cometido en error, lo habitual es que encuentren alguna forma de cubrirse el trasero o acaban soltándote ellos mismos, después de apretar, con la promesa de lo que te harán la siguiente vez que te detengan.

Sin embargo, nuestras cartas en la vida significan que hemos de violar la ley. Y, en algún momento se te acabará la suerte.

Cuando sabes que te tienen pillado, no hay ninguna vergüenza en hacer un trato, siempre que no afecte a nadie más en tu caída. Se llama "ahorrarse los gastos del juicio". Es habitual que el fiscal te ofrezca algún tipo de trato a cambio de cerrar el asunto rápido. Es lo que yo hice.

Resultó que me cayeron treinta años. No es mucho, considerando que a los veinte me mandaron de vuelta a casa para morir, pero mereció la pena.

Como la mayoría de nuestros crímenes no son tan serios, es fácil reducir la condena de diez años a cinco o de cinco a dos. El trullo siempre está lleno a rebosar y hace falta espacio para los auténticos asesinos, como yo. Los peces pequeños pueden reducir mucho su estancia si juegan bien sus cartas.

#BeatdownBrad: "Recurres a un abogado", claro. El mío era uno de mis clientes, un adicto. Sus ojos estaban tan vivos como el salmón ahumado. El mamón no era ni capaz de agarrar firme la pluma, así que yo acabé en una celda. Perdí nueve años y las dos pelotas gracias a él, así que me lo cobré según salí del trullo: le corté los huevos y nueve dedos de los pies. Aprendí a coser mientras estaba dentro. Los pasatiempos ayudan a pasar el tiempo y me hice una mantita de lo más chula. Le puse los colores de la banda, así que la cuna queda realmente bonita.

FIANZAS Y RECOMPENSAS

Suponiendo que no te rindas de inmediato, puedes pedir una fianza. El juez te echa un vistazo y determina cuánta pasta hace falta para que te presentes a la vista sin desaparecer. Cuanto más probable sea que acabes en el trullo, también será más cara la fianza. En general, necesitas pedir pasta a los amigos y la familia para reunir el dinero. Eso significa que, si desapareces, todo el que se preocupó por ti tendrá que apechugar y olvidarse de lo poco que tenía ahorrado.

Es mejor reunir solo el veinte o el treinta por ciento y dárselo a un fiador, para que el ponga el resto. Asumiendo que crea que aparecerás para que recupere el total, claro. De nuevo, esto supone poner a tus amigos y colegas en la diana. Salir corriendo significa robarle a él y a ellos.

La mayoría de los pandilleros, sin embargo, ignoramos la posibilidad de solicitar una fianza. Es una cuestión de honor. Sin embargo, siempre hay gente tan asustada por la idea de ir al trullo que prefiere salir pitando. La ley proporciona a los cazadores de recompensas muchos agujeros técnicos a la hora de ejercer su trabajo. Básicamente, una vez escapas, eres su propiedad y harán lo que sea para recuperarla. Perdiste todos tus derechos el día que no te presentaste en el juicio. Además, ellos recuperan su dinero llevándose de vuelta vivo o muerto, ami.

PRISIÓN

Como ya he dicho antes, la prisión es como ir a la universidad para tipos como nosotros. Si no te ha pasado, no lo entenderías, pero puedo intentar darte algún consejo.

Lo primero es la elección que te dan según entras de "arreglarle". No esperes y decídete de inmediato, pues significa raspar dos semanas por año de sentencia, empezando en cuanto les entregues las bolas. Lo llamamos "el descuento de la podadera". No te preocunes, se te sigue levantando, pero a partir de este momento, solo disparas balas de fogeo. A mí me cayeron treinta años, así que de este modo me ahorré sesenta semanas, que no está nada mal. Además, ya tenía un chaval, una niña y pocas esperanzas de que nadie me quisiera al salir. Ya sabía que mi chica no iba a esperar tanto tiempo.

He oído que en algunos países no te dan la elección. Si vas dentro por cualquier cosa que clasifiquen como un crimen eugenético, te gasean según entras y te arreglan justo tras el despiojamiento y el PEM. Si es así, puedes olvidarte de agrandar más el árbol familiar.

#Blitz: Me pregunto si también "arreglan" a las mujeres o es solo cosa de ellos.

#Loosey: Con nosotras la operación es más chunga. Y también más cara. En general, en muchas prisiones no se molestan. Confian en que, para cuando nos suelten ya seamos tan viejas que no podamos tener críos.

A decir verdad, el PEM es un ajuste mucho más difícil que el arreglo. Sigues teniendo una TAP, pero en cuanto te destrozan el cacharro, quedas aislado del mundo exterior hasta que te liberan y reinician correctamente. En la trena las Profundidades son bastante someras, la verdad. Casi todo son notificaciones oficiales y avatares diciéndote lo que debes hacer a todas las horas del día. Tras un tiempo, hasta echas de menos el spam. Por supuesto, también inutilizan tu cromo. En general, en el caso de ojos, brazos, etc., lo sustituyen por otro con funciones básicas. Sin embargo, es pura basura y lleva siglos arreglarlo cuando se estropea.

A pesar de todo, yo tuve suerte. Pasé mi tiempo en el correccional Brewster, un lugar bastante tranquilo para lo que suele ser el trullo. Muchas cámaras, unas cuantas sondas mariposa flotando donde no podíamos alcanzarlas y guardias con altavoces gritando órdenes. Nunca te acostumbras realmente a esos collares de descargas, pero la mayoría de los guardias solo le dan al botón cuando es necesario. A unos pocos se les

sube a la cabeza tanto poder y la lían con los prisioneros. A uno de los guardias le encantaban los virales y se empeñó en hacernos bailar en grandes números para publicarlo, pero no le salió del todo bien. Acabaron despidiéndolo cuando el alcalde se enteró.

Las ligas pueden ponerse feas muy rápido si no tienes cuidado. Nunca te dicen que tienes que pelear, solo notas que los guardias han organizado una pelea. En general, te zapean antes de que corra demasiada sangre, pero no siempre es así. La única forma de evitarlo es no pelear las primeras veces que pase. Sin embargo, pasar años recibiendo por el otro lado también es duro. Si se corre la voz de que no sabes defenderte, no siempre podrás contar con que te protejan las cámaras internas de la prisión.

Las peleas tienen algo bueno y es que los guardias que apuestan por ti tienden a tratarte una pizca mejor que el resto. Más o menos, es como cuando cuidas bien de un gallo de pelea. Pero no te acostumbres a recibir; si los guardias descubren que han perdido por tu culpa, la vida dentro puede volverse muy dura. A veces, si les caes bien, organizan visitas como regalo o te cubren las espaldas frente a otros reclusos. No hay muchas oportunidades de contrabandear nada desde dentro, ¿verdad?

Quitando las ligas, no se está tan mal dentro. Echas de menos el sol, porque esa mierda simulada no es lo mismo. Y es muy importante mantenerte ocupado. Todo el mundo tiene un trabajo, lo que ayuda a que pasen los días. También están la biblioteca, el tiempo recreativo y todas las clases de superación personal. Casi todos se unen a alguna de las bandas que se forman dentro, de tal modo que haya alguien cubriéndote las espaldas. Así se establecen muchas nuevas amistades.

Los lugares como Brewster son infinitamente mejores que los solos. En ese tipo de prisiones podría haber miles de tipos encerrados contigo, pero jamás los verás. Las puertas solo se abren cuando no hay nadie al otro lado. Los avatares que te hacen compañía jamás son tan reales como para sustituir a las auténticas personas. El tiempo aislado es muy duro. Mucha gente capaz enloquece. En general, es una locura silenciosa, lo que permite manejar a los presos con mayor facilidad. Y, si no, tienen las drogas ideales para dejarte babeando durante años.





También hay lugares mejores. Los campos de trabajo suponen una oportunidad de visitar el exterior mientras aún sigues dentro. La luz del sol. Aire de verdad. A veces hasta comida auténtica, si te toca algo de jardinería. Todo el mundo solicita la transferencia a los campos de trabajo, pero suelen ser recompensas por buena conducta o para fisgones. Aún seguirás llevando el collar de descarga, pero es raro que te zapeen. Si supones mucho riesgo, no tardarás en regresar en un camión a una auténtica prisión.

El único problema es que el sistema considera todos los campos de trabajo iguales. Solicita la transferencia y podrías acabar en un orbital, haciendo trabajos pesados en un traje espacial, en vez del campo. O uno de esos sitios bajo el agua donde jamás volverás a sentirte seco. He oído que están montando campos de trabajo en otros planetas. No se me ocurre ninguna razón por la que querrías mandar a un pandillero a una de las colonias, pero el sistema no siempre opera con lógica. Quizás necesiten individuos prescindibles. No todos los prisioneros viven lo suficiente como para cumplir toda su sentencia en esos campos de trabajo.

LIBERTAD CONDICIONAL Y RASTREADORES

Una vez entras dentro, eres suyo para siempre. Incluso si te dejan salir, jamás serás realmente libre de nuevo. Mucha gente abandona el trullo en libertad condicional y lo habitual es que, si son listos, te implanten algún tipo de rastreador. A veces, te ponen en condicional incluso si ha transcurrido toda la sentencia. Lo llaman "supervisión obligatoria", que en realidad son palabras bonitas para "estás jodido, tío".

Respecto a la libertad condicional, lo único que importan son las violaciones. Si rompes una de sus reglas, vuelves dentro. Eso significa ampliar tu sentencia en un año como mínimo, en especial si estabas fuera con la mierda de la obligatoria. El supervisor de la condicional (SC) que te toque es tu nuevo dueño, como si fueras una puta en un prostíbulo. Puede violarte por las razones que le dé la gana y te llevará meses conseguir una apelación.

Cada SC se inventa sus propias reglas. No hay mucho que puedas hacer al respecto. Las más habituales son mantener una residencia donde

localizarte y que busques trabajo. Trabajar para algún civil listillo apesta. Eso de tener a un pandillero bajo su control se les sube a la cabeza. Si logras apañártelas con estos dos, deberías capear bien las citas semanales. Jamás te las saltes. Las visitas sorpresa y los tests de drogas dependen de lo que te odie tu SC. Si te pilla asociándote con otros pandilleros, se acabó.

Pese a todo, la condicional es mucho mejor que tener un rastreador implantado en la base del cerebro o la espina dorsal. Es muy difícil sorpearlo. Cada dos segundos envía tu localización a la IA que se encarga de monitorizarte. Si sales de la zona asignada o te acercas a algún lugar prohibido, lo sabrá casi de inmediato. Todo el que se loguee en la lawnet y sepa tu código de identificación podrá encontrarte sin ningún problema. También significa que podrá zapearte. Sep, los rastreadores incluyen electroestim. Cada pocos años se produce algún escándalo cuando una fisura logra colarse en la lawnet y mata a alguien de este modo.

EXPERIMENTOS EN PRISIÓN

Pese a todo, hay cosas peores a que te empotre el mamón de tu supervisor de la condicional o tener un rastreador pitando en la columna. Cuando las paredes parecen caérsete encima o el calendario ir marcha atrás, algunos se desesperan. Imagino que yo tuve suerte. Me soltaron con una excusa compasiva, ahorrándome diez años. Aunque estuve cerca de ello, jamás tuve que hacer esta elección.

Sin embargo, sí conozco a algunos tipos que se ofrecieron voluntarios para uno de esos programas "de rehabilitación". Acceder al programa significa que te sueltan en cuanto acaben de tachar las casillas correspondientes de sus formularios, pero es una forma muy chunga de raspar los años que te quedan. ¿Conoces la tasa de suicidio de los habis? No. El número que tienes no es real. De un modo u otro, la decisión te acompaña toda la vida.

Al final, todos estos programas siempre acaban mal. O cuestan demasiada pasta, o tienen muy mala prensa. A veces, es cosa de un abogado de derechos humanos, otras que una de las cobayas humanas se rompe y la lía parda. Sea cual sea la razón, los supervisores siempre comprenden que es mejor esconder al pobre diablo en una celda y olvidarse de todo. Eso

no significa que no se les ocurra alguna nueva idea para intentarlo de nuevo la siguiente vez que quieran rascar el presupuesto alimenticio de la instalación.

Muchos de estos programas estudian el cerebro. Eso ya asusta de por sí. Sin embargo, al reducir costes, a veces el médico o cirujano encargado deja la tarea en manos de sus estudiantes. He visto a estafadores que supuestamente solo debían tartamudear cuando dijesen una mentira morir asfixiados al no poder parar. Sonaban como un predicador zumbado hablando en lenguas muertas. El condicionamiento antiviolencia también sale mal a veces. Si tienes suerte, te habrán puesto una nueva glándula en la cabeza que libera jugo de la felicidad siempre que te cabreas. Hay cosas peores que pasarte el día colocado, ¿no? Otras veces, esa glándula hace que vomites o te desmayes. Y no siempre se activa cuando tienes pensamientos furiosos. He oído hablar de un tipo que vomita cada vez que se corre. Jamás tiene segundas citas e incluso a solas debe pasarlo mal.

#GodsGift: ¡¿Qué?! Creo que prefiero acabar la sentencia, gracias.

#Moon Maiden: Quizás no sea tan mala idea. Hay frikis muy enfermos ahí dentro.

Las modificaciones corporales tampoco son mucho mejores. Hay gente a la que le hacen cambiar de color en función de su estado de ánimo, o que van echando chorros de nanitas para rastrear con facilidad su posición. Ajusta ese cambio de color al sistema respiratorio y es una receta segura para un buen ataque al corazón. ¿Y las nanos? Reza para que no se vuelvan locas y te devoren vivo desde dentro.

¿Conoces a uno de los que les han metido una mofeta? Claro, se supone que esa glándula solo se activa cuando produces adrenalina, pero a veces salta cuando sientes hambre, fatiga o incluso felicidad. Ni ellos se acostumbran al olor que desprenden. El hedor es tan malo para ellos como para todos los demás.

UNA MANO AMIGA

Si todo lo demás falla, siempre tienen el Salvavidas.

Habrás oído que en los barcos están los salvavidas, que son cosas que te lanzan si caes en el agua, ¿no? Te salvan la vida. Te proporciona una segunda oportunidad. Es difícil de creer, pero claro, todo eso era antaño, cuando existía una cosa que se llamaba privacidad.

Salvavidas permite realizar búsquedas en línea con gran facilidad. Siempre que intentas conseguir un trabajo, alquilar un apartamento, hacer papeles o cualquier otra cosa, lo más probable es que el interesado haga antes una búsqueda con tu nombre a través de esta red. Si tienes antecedentes policiales, Salvavidas lo sabe. ¡Qué demonios! Sabe si fuiste sospechoso de haber hecho algo, incluso si te declararon inocente.

#DragonsFan: Eso es cierto. Admito que se nos fue poco de las manos cuando los Dragones ganaron aquel partido, pero jamás le hice daño a nadie. El software de reconocimiento facial me asoció a las celebraciones. Eso todo lo que pasó. Ahora, cada vez que acudo a una entrevista por un curro decente, sacan el tema. ¡Puñetero Salvavidas!

#NotYourMom: ¿Celebraciones? ¿No querías decir disturbios? Si eres de los que se emborracha y empieza a romper ventanas y volcar coches, ¡no crees que tus futuros empleadores tienen derecho a saberlo?

SOBREVIVIR AL EXTERIOR

Cuando el sistema te atrapa, ya es imposible escapar. Lo mejor que puedes hacer es disfrutar de la libertad hasta que te la arrancan. Así es como funciona esta vida. Incluso si duras lo suficiente, no existen cosas como los finales felices. Todos mueren al final.

Mírame a mí: tuve mis momentos y fui uno de los mejores; pero me encerraron. Todos mis amigos murieron mientras yo miraba una pared. Me soltaron, sí, pero para mandarme a casa a morir. Sin embargo, nadie de mi banda me recuerda. Aún me dejan sentarme entre ellos y contar aburridas historias de antes de que nacieran, pero soy un anciano.

Y no existen los pandilleros viejos.

—Manny “Apisonadora” Ramirez, OG, el último de los suyos.



LOS ERRANTES



Iuenas! Mi nombre de cubierta es Sharkey y no respondo a ningún otro. Después de todo, lo que importa es el ADN de tiburón, así que no os molestéis en preguntar por el resto de cosas que pueda llevar dentro. No puedo creerme que la gente siga sacando el tema de aquella condenada serie de televisión. ¡Han pasado más de cien años!

Además, odio de veras su tema musical.

#Cool Breeze: *Faster than lightning...*

#F'Luke: *No one you see is smarter than he!*

Vale, sé que vacilar a los demás es parte de nuestras costumbres, pero nos ganamos el derecho a elegir nuestros nombres de cubierta y deberíais respetar eso. Es posible que solo sea un simple grumete, con apenas seis meses desde que salte a la cubierta, pero ya no soy un errante. Soy un auténtico tripulante, lejos de mi familia, y ya es hora de empiece a ser tratado como tal. Si dejo que tipejos como vosotros me vacilen, no tardarán en echarme.

#Cool Breeze: *Creo que este pobre tipo no está bien de la chola.*

#F'Luke: *Estoy de acuerdo. Quizás alguien debería a enseñarle como mantener en equilibrio una pelota sobre el morro. Este tipo de trucos están muy bien para ganarte algo de pescado...*

Sea como sea, estoy aquí para hablaros de nosotros, los errantes. De dónde salimos y cómo vivimos. No hablaré de disputas estúpidas con mi tripulación. El capitán dice que soy el nuevo y que aún no he tenido tiempo de olvidar las lecciones, como el resto. Eso significa que me toca comerme el marrón.

DE LA TIERRA AL MAR

Los errantes nacimos durante las inundaciones. Cuando subió el nivel del mar, no solo desaparecieron ciudades. Naciones enteras acabaron bajo las aguas. Deberíais ver la pila de islas que ya no existen. Islas de verdad, no las que construimos en torno a plataformas petrolíferas abandonadas, atolones de basura y otros sitios donde atracamos.

Veréis, muchos de los desplazados de la costa se limitaron a moverse más tierra adentro. La gente de las islas no tenía a dónde ir. Ellos fueron los primeros errantes, pero no los últimos. Alguna gente de la costa no fue bien recibida tierra adentro cuando las aguas subieron. Quizás fuese porque no tenían el color de piel adecuado o porque no hablaban la lengua correcta. Sea como sea, también se vieron obligados a navegar.

Eso fue años antes incluso de que las primeras tripulaciones se considerasen a sí mismas errantes. Al principio, los llamaban refugiados climáticos o la gente de los barcos. Viajaron muy lejos en busca de un nuevo hogar, pero eran malos tiempos y nadie quería bocas extras que alimentar. Así fue como surgió nuestra reputación de criminales y ladronzuelos. Los embarrados les robaron su forma de vivir, así que hicieron lo que consideraron necesario.

Después vino la Muerte. Las cenizas ahogaron el cielo durante años. De repente, tener un barco ya no era tan malo. Los océanos eran muy grandes y era mucho más fácil encontrar comida y energía en ellos que en tierra.

Fue por entonces cuando empezamos a aceptar el nombre de errantes. Y se hizo popular. Hasta entonces, había sido un insulto que los embarrados usaban mientras nos perseguían. Pero lo hicimos nuestro. No hay nada de malo por permanecer en movimiento si quedarse quieto significa comerse al perro y, después, mirar raro al abuelo. Muchos embarrados también lo comprendieron y se dirigieron al mar. Eso supuso un problema para los que ya estaban allí.

#Deep Anchor: *La Guerra de los Botes. Quizás sea una de las cosas más difíciles de comprender sobre los primeros días. Imagina que a unos tipos se les metiese en la cabeza que eran dueños del mar. O que atacasen otros barcos porque eran nuevos.*

#Backstroke: *La primera generación. Todo estaba muy confuso y llevó un tiempo encontrar un punto medio. Sea como sea, las peleas no duraron mucho.*

#Deep Anchor: *En su mayoría. Algunos tipos nunca aprenden. ¿De dónde crees que surgen los fundidores?*

UNA CULTURA, NO UNA NACIÓN

Un montón de embarrados no acaban de comprender la idea de que los errantes no tengan nación. Los países son algo de tierra firme, con fronteras. No hay de eso en el agua. Somos una forma de vida. También se debe a eso que nos identifiquemos como una "cultura" y no como una "nación". Muchos puertos ya ni esperan que tengamos pasaportes o papeles de ningún tipo. En aquellos que no aceptan nuestro nombre y barco, solemos señalar a una de las naciones ahogadas y los retamos a demostrar que no venimos de ahí.

Tampoco es que nadie vaya a bucear y ponerse a buscar los papeles, ¿no?

Es realmente estúpido. ¿Qué se creen, que saltaríamos del barco o algo? La tierra es el lugar que visitas entre viajes. Es un punto de paso donde obtienes suministros, buscas formas de engordar tu cuenta bancaria y ves caras nuevas. U otras partes anatómicas. Es lo único que no mola de pasar tanto tiempo en el agua. Acabas conociendo a tu tripulación realmente bien. Llega un momento en el que no tienes de qué hablar. Conozco muchos barcos que aceptan pasajeros solo para darle nuevos aires a la tripulación. No nos importa que un embarrado nos acompañe uno o dos viajes. En especial, si sabe cantar, bailar, contar historias o hacer cualquier cosa que sirva para romper la monotonía diaria... o nocturna.

Las noches...

A pesar de lo que hayáis oído, no intercambiamos pasaje por sexo. ¡Y ciertamente tampoco traficamos con la gente que invitamos a bordo! Las noches son largas y, en ocasiones, frías, así que si un pasajero quiere compartir hamaca, tampoco lo echamos. Sin embargo, el resto de historias que contáis los embarrados son pura fantasía. Y a nosotros nos encanta divertirnos con esas historias cuando bajamos a tierra.

Lo cierto es que, como todo el mundo hoy en día, los errantes tenemos mucho tiempo libre. Claro que tenemos una TAP. ¿Quién no? Sin embargo, no hay demasiada realidad aumentada en el agua. Podemos pasarnos semanas o meses enteros a bordo sin nadie más que nosotros como toda compañía, o quizás un

pasajero. Casi todos aprendemos formas de entretenernos a los demás. Lo hacemos por turnos. Por supuesto, después de una jornada dura, a veces estás demasiado cansado.

Quizás se deba a eso por lo que pasamos tanto tiempo escuchando y viendo material antiguo. El tipo de cosas que eran populares antes de que existiesen las TAP. Es probable que eso explique también las provocaciones. Los insultos, vaciles y bromas son una parte cotidiana de nuestras vidas. También impiden que nos tomemos nada demasiado en serio. Si no puedes soportar unas burlas y recurrir a las manos en busca de desahogo, probablemente tampoco seas capaz de cuidar de esas velas como debes. Es mejor que el capitán lo descubra cuanto antes y te deje en la costa antes de que causes auténticos problemas.

#Cool Breeze: ¡Al menos nuestro joven grumete sabe esto! Es casi como si viviera en un mundo de color de rosa...

#F'Luke: Hablando de lo cual, me pregunto si sabrá cómo evitar los ruiditos agudos que hace su hamaca cada quince minutos. Pensé que tendría morriña, así que lo he organizado para que emita voces de delfín cada quince minutos.

Por eso no necesitamos gobiernos, elecciones ni todas las chorraduras esas de embarrado. Cada barco tiene un capitán. Y eso es suficiente. Cuando hay que tomar una decisión importante, si el capitán es listo, consultará con su primer oficial. Y no hay muchos capitanes estúpidos. Al menos, que duren mucho.

Cada capitán gobierna su nave y a sus tripulantes. Así es como es nuestro mundo. Vivimos en un universo de diminutos reinos. Cada capitán hace sus normas y, al que no le gusten, que se baje en cuanto llegue a tierra. Las cosas son un poco diferentes en los atolones de basura y otros fondeaderos, pero el capitán siempre tiene la última palabra sobre cosas como las armas, las drogas y el cromo a bordo de sus barcos. He oído que algunos también tienen sims, pero me cuesta mucho creerlo. Quizás fundidores, pero no auténticos errantes.

El capitán también decide cuándo luchar y cuándo correr. En general, alejarse navegando de los problemas es lo más inteligente. Otras, toca defender tu barco, rescatar a tu





tripulación de algún problema con embarrados o ayudar a otro errante. Sin embargo, ningún capitán arriesga su navío o tripulación a no ser que se vea obligado. Hay pocas cosas peores que perder tu barco.

EL TOUR AHOGADO

Casi todos los errantes realizan el tour ahogado alguna vez en sus vidas. Muchos esperamos hasta haber perdido nuestro primer barco. Tiene un cierto sentido, imagino, dejarse llevar, al menos una vez, por toda esa tristeza. Todas las islas perdidas tienen balizas y cualquier bote de fondo plano puede encontrarlas; sin embargo, muchos de nosotros (incluso si tenemos ya otro barco), preferimos usar uno de los botes que hacen el tour.

Hasta hora, nunca lo he hecho, pero mis padres sí. Eran como yo o, más bien debería decir que yo soy como ellos. Híbridos. Casi todo tiburón y nada más que merezca la pena mencionar, así que no necesitaban usar respiradores. Escuché que los altares submarinos son increíbles. Todas las piedras que los forman fueron llevadas allí por los visitantes, colocándolas de acuerdo al plan maestro. Algunos altares son pequeñas construcciones, pero otros son mucho más elaborados. Depende del plan original de cada altar.

El guardián, que vive en un barco anclado en la superficie, se asegura de que todos sigan el plan. Apuesto a que llevan una vida solitaria, pero probablemente pueda describirse mejor como una religión. O, para viajeros como nosotros, un peregrinaje. Imagino que eso convierte a los guardianes en nuestros sacerdotes.

#Deep Anchor: Aún recuerdo cuando hice el tour ahogado. Jamás me sentí tan vinculado a esos primeros años.

#Backstroke: Nosotros nos unimos después, así que no tengo una isla que añorar, pero me gustaría hacer el tour cuando sea el momento. Es algo dentro de todos nosotros, no solo los descendientes de la primera generación.

#Deep Anchor: Cuando sea demasiado viejo para navegar, quizás me convierta en guardián. Apuesto a que en esas barcazas de fondo plano hay más sitio que en un barco convencional, sin nadie más que te moleste.

Algunos de estos altares son más grandes que otros. Quizás más errantes procedan de esa isla específica. O que esas familias hayan mantenido viva la tradición desde hace más tiempo. ¿Yo? Mi familia procede de las Marianas. No sé mucho sobre el lugar o hablar más de unas palabras sueltas de chamorro, pero quiero ir allí algún día. Es importante recordar de dónde vienes y lo que las inundaciones te quitaron, además de lo que te dieron.

Supuestamente hay un montón de edificios y restos bajo el agua en algunas de esas islas. Estamos hablando de aldeas, no ciudades, así que no hay tampoco mucho que rescatar. Cuando haga mi tour ahogado, creo que aprovecharé para explorar un poco. Como ya he dicho, no necesito respirador, así que puedo tomármelo con calma. Así sabré cómo era todo antes de las inundaciones.

CRECER A BORDO

Si no puedes hacer nada útil a bordo, eres un errante. En general, este término se deja para los críos. Cuando te haces viejo o enfermas y no puedes navegar, te quedas en tierra y esperas a que las olas te llamen. Hay gente que decide echarse a nadar hacia el sol poniente, pero casi todos son capitanes que no soportan la idea de ceder su barco.

No hay nada comparable a crecer a bordo. Toda la tripulación cuida de ti. Cada día vives nuevas aventuras y jamás dejas de aprender. Sin embargo, llega un momento en que creces lo suficiente para no errar sin más. Ahí es cuando tienes que encontrar tu propia tripulación. Quien diga que saltar de la borda no asusta, es un condenado mentiroso. Dejas atrás a tu familia y a tu vieja nave, lo cual significa decirle adiós a todos y todo cuanto conoces. Sin embargo, encontrar otro barco y convertirte en grumete es parte del crecimiento.

Me pondré yo mismo como ejemplo: llevo siendo grumete seis meses y apesta. Te toca hacer los peores trabajos y la tripulación te vigila como una bandada de gaviotas hambrientas. Vale, al final adquieres un nombre de cubierta y la fiesta es brutal, pero al día siguiente sigues siendo el nuevo grumete y la resaca no te deja ni pensar. Mi barco, el *Unicornio*, es de tamaño normal. Eso significa que solo hay espacio para

un grumete. Me muero de ganas por que la capitana decida que soy válido y adopte otro grumete nuevo. Y no es solo por tener a alguien por debajo. O de recibir una parte completa en vez de solo la costera. No mentiré, es importante si alguna vez quiero tener mi propio barco.

No, es todo una cuestión de respeto. Nadie trata a los grumetes como auténticos tripulantes. En cierto sentido, estamos peores que los errantes. Al menos, como chaval tienes tiempo libre y no te vacilan tanto. Salvo otros errantes y sus padres, claro. Además, estas solo. Creo que sería mucho más fácil si hubiera otros grumetes soportándome. Sin embargo, es raro el barco tan grande como para necesitar más de un grumete a la vez.

Pese a todo, soy parte de la tripulación y voy a ascender rápido en ella. No sé si permaneceré en el Unicornio o empezaré a saltar de barco en barco. Hay muchos lugares que quiero ver o hacer y a nadie le importa compartir su parte con un deslizador. Si de verdad un nuevo capitán te quiere en su tripulación, siempre puedes negociar un buen trato.

GANARTE TU PARTE

Hay tripulantes y tripulantes. Es todo una cuestión de cuánta parte posees. A veces consigues ser un tripulante senior, con una parte superior a la del capitán. Sin embargo, en cada barco solo puede haber un capitán y ninguna parte cambiará eso.

¿Qué qué es la parte? Embarrados...

Una tripulación trabaja junta y, por tanto, cosecha sus beneficios junta. Cuando el barco hace dinero, todo el mundo saca una pequeña cantidad, la costera, y el resto se divide en base a partes. Una parte del dinero vuelve directamente al barco. ¡Por supuesto que tu barco debe ganar una parte! ¿Hay alguien a bordo que trabaje más duro que él?

Todos los tripulantes reciben al menos una parte. Lo habitual es que tu parte dependa de los años a bordo y tu pericia. Los deslizadores suelen tener talentos o conocimientos especializados, de tal modo que pueden exigir una cantidad superior por ellos. Es habitual que se





vayan saltando de barco en barco, ganando así mucho dinero.

#Cool Breeze: Cómo odio a los deslizadores. Nada de lealtad. Los tripulantes deberían aferrarse a su barco hasta que estén listos para ser nuevos capitanes. Si nuestro pequeño grumete no entiende eso, quizás no le hayan enseñado tan bien lo que significa ser un tripulante.

#F'Luke: Ummm... Quizás tengas razón. Creo que vamos a tener que vacilarlo un poco más.

Cuando un barco lo hace bien, todos sus tripulantes prosperan. Los tripulantes senior, cuya parte es mayor, tienden a llevarlo mejor que el resto. Al final, si entra el suficiente dinero, la gente puede sopesar la idea de construir o comprar su propio barco. A veces van por libre y otras acuerdan quién es el nuevo capitán después de juntar entre todos el dinero necesario. Si las estrellas se alinean, quizás puedas comprarle el barco a tu capitán cuando crea ser demasiado viejo para seguir navegando y baje permanentemente a tierra.

Por supuesto no todo el mundo quiere ser capitán. Algunos tripulantes son tan buenos en su trabajo y ganan tanto con su parte que no tiene ningún sentido que adquieran su propia nave y la reduzcan. Sin embargo, el sueño de una gran mayoría de errantes es capitanejar algún día su propio barco y tripulación.

BUCEAR Y NAVEGAR

Todos los errantes sabemos bucear, al igual que sabemos navegar. Es una parte de lo que somos. Yo tuve suerte, pues mis padres querían que fuese como ellos, de tal modo que me hibridaron siendo muy joven, pero incluso así aprendí lo básico de bucear. Todo el mundo tiene su propio traje y nadie es tan tonto como para dejar su mantenimiento en manos de otro.

Buceamos por diversión, pero también en busca de beneficios. Muchas tripulaciones hacen fortuna recuperando materiales en pecios y ciudades ahogadas. Muchos embarrados nos contratan por nuestra pericia nadando. De cuando en cuando, necesitan que los mantengamos a salvo o les enseñemos algunos trucos, pero no siempre. A veces necesitan

un experto en el tema, por la razón que sea, y siempre acuden a nosotros, los errantes. Si alguna vez has visto una película con escenas de combate submarino o documentales sobre algún pecio antiguo, probablemente haya algún errante tras ese respirador.

No creas que bucear no tiene riesgos, incluso para nosotros. Los respiradores convierten el agua en aire, así que no se corre el peligro de que se agujereen, como con los depósitos de oxígeno de la antigüedad. Sin embargo, eso no significa que no debas prestar atención a la carga. Si se queda sin energía bajo el agua, te ahogarás como en los viejos tiempos. Y no es el único peligro. Los pecios y ruinas están llenos de sorpresas. Si eres descuidado o tienes mala suerte, podrías quedar atrapado en algún sitio hasta que el respirador se agote. O quizás te hieras y empieces a sangrar. En algunas inmersiones hay auténticas trampas, pero es más habitual que se deban a los estragos del tiempo. Luego están los tiburones y otras amenazas vivientes. Jamás estarás seguro de si quieren probar un poquito de ti, a ver a qué sabes. Por supuesto, lo peor de todo son los biohorrores. Da la impresión de que todos los años se escapa alguna monstruosidad de algún laboratorio y tiene retoños.

Dicho eso, la única vida que merece la pena vivirse es navegando a vela. No me entiendas mal, muchos de nuestros barcos tienen motores, pero lo que realmente importa son las velas. Sin velas, no tienes un barco, sino un bote. Puede ser más rápido, sí, pero devora el combustible y, desde el final del petróleo, lo único que conocemos que durará para siempre es el viento. Es por lo que no se permiten motoras en las competiciones. Además, ¿de qué sirve navegar si no puedes competir con otro para mejorar su tiempo o adelantarla? ¿Cómo sabes qué barco es mejor si no compiten? No es que nos matemos los unos a los otros... No somos embarrados.

A los errantes no suelen gustarnos los barcos muy grandes y eso permite que nos conozcamos bien. Casi todos tienen entre diez y treinta personas a bordo en total. En ese número incluyo tripulantes, errantes y pasajeros. Hay barcos más grandes, claro, con capacidad para un par de cientos a bordo, pero se construyen

por razones muy específicas. Alguien me dijo que el Tridente podía llevar hasta cuatrocien-
tas personas a bordo. Teniendo en cuenta que lleva helicópteros y submarinos, me lo creo.

FONDEADEROS Y ATOLONES ARTIFICIALES

No todos los errantes realmente navegan. Algunos enferman o son demasiado viejos. Otros necesitan hacer reparaciones o buscan nuevas tripulaciones. Y luego están aquellos a los que han dejado en tierra por razones que solo su capitán comprende, pero siguen considerándose errantes. Hay tantas razones como personas, pero los errantes sin un barco suelen vivir en lo que llamamos fondeaderos o atolones de basura.

Los fondeaderos pertenecen a otros. Son tie-
rra firme, incluso si es todo lo que queda de
una isla. Tienen gobiernos y todo lo que eso
conlleva. Muchos de estos lugares no son calas
y cosas así, sino auténticos puertos. Sea como
sea, si el lugar es amistoso hacia los errantes,
es un fondeadero. Probablemente Australia
sea el fondeadero más famoso. Nueva Zelanda
también. Y, por supuesto, lo poco que queda
de la vieja Hawái. A algunos fondeaderos les
gustamos por los negocios que aportamos y el
dinero que gastamos en ellos. Otros son parte
de alianzas más profundas.

Intentamos que todo vaya como la seda cuan-
do echamos el ancla en un fondeadero. Por
supuesto, ¡eso no quiere decir que no causemos
problemas en alguna ocasión! Sin embargo, los
errantes no tenemos muchos amigos, así que
intentamos comportarnos. Y los errantes que
no saben comportarse suelen perder el privile-
gio de bajar a tierra. Es un castigo que todos
los capitanes respetan y te acompaña incluso si
cambias de barco. No hay nada peor que que-
darte a bordo mientras todos los demás bajan
a tierra a divertirse.

Los atolones de basura, sin embargo, son
territorio errante. Nosotros los construimos
y son de nuestra propiedad. Por supuesto,
muchos han nacido en torno a algo aban-
donado y recuperado, como una plataforma
petrolífera, pero siguen siendo nuestros.
Nadie ha logrado echarnos nunca de un

atolón de basura y, ahora mismo, tampoco
creo que nadie quiera intentarlo.

#Deep Anchor: *Seamos honestos en este punto. Fue Global Promises Incorporated quien nos salvó el culo de los reclamantes.*

#Backstroke: *¡Ey! Se derramó sangre errante para defender nuestros derechos de salvamento. No sé ni por qué se molestaron en intentar recuperar aquella plataforma. Tampoco es que la quisieran hasta que comenzamos a repararla.*

#Deep Anchor: *Pero fue GPI quien nos entregó las nanomáquinas y los diseños de patrones. Incluso enviaron músculo corporativo en el par de ocasiones que parecía que podíamos perder. Sigo sin saber qué esperaban ganar con ello.*

#Backstroke: *Quizás un favor que se cobren algún día.*

#Deep Anchor: *Rezo para que sea un favor todo lo que quieran.*

Por supuesto, no es correcto decir que están
construidos con basura flotante. Veréis, todos
los barcos tienen redes de arrastre y las usamos
para recoger la basura y madera podrida que
flota en las aguas, convirtiéndola en materia
prima. Eso es lo bueno de los nanos. Puedes
convertir prácticamente cualquier cosa en
materia prima y, después, usarla para lo que
quieras. Asumiendo que tengas el patrón
apropiado, claro.

Todos los atolones usan las mismas losetas de
construcción, pero con colores y disposición
distinta. Resistentes, ligeras y diseñadas para
unirse entre sí con facilidad, permiten formar
una plataforma que se extiende sobre el agua.
Tan buena como si fuera tierra firme. Quizás
incluso mejor, pues flota un poco. Nunca tienes
esa sensación de mareo que te pega la primera
vez que pisas tierra firme.

Estos atolones de basura son uno de los
pocos lugares del mundo donde los errantes
tenemos algo que decir. La mayoría no supera
el centenar de habitantes permanentes,
pero eso es un montón de gente cuando la
tripulación típica ronda las dos docenas. Los
capitanes retirados, o anclados en el puerto,
comentan la situación global entre ellos en
un consejo de capitanes y toman todas las
decisiones importantes. Se aseguran de que



todo el mundo reciba una paga común y nadie pase hambre o tenga que dormir fuera con mal tiempo. Pocos protestan por ello. Como dice el dicho, cualquiera puede caerse por la borda, así que esa paga común es el salvavidas de todos los presentes.

Cuando los errantes no podemos hacer algo por nosotros solos, acudimos en busca de ayuda a estos atolones de basura. Imagino que es para que todo quede en familia. Son lo más parecido que tenemos a una industria o una economía real. Es donde construimos y arreglamos nuestros barcos. Donde comerciamos entre nosotros. Y donde hacemos las mejores fiestas.

MU

Fue el primero de estos atolones de basura y, sin ninguna duda, también es el más grande. También es el único que no está bajo control errante. Niles Auburn comenzó la empresa: quería limpiar de basura todos los océanos del mundo, eliminando los restos de la era del petróleo, y sus herederos

siguen con ello. Al menos, nunca han intentado jugárnosla uniendo fuerzas con los reclamadores o diciendo a otros atolones de basura bajo nuestro control lo que debían hacer.

Solo lo he visto una vez, pero no es algo que olvides. Debe tener unos trece o catorce kilómetros de diámetro. Siempre hay errantes atracados en el borde o haciendo algún que otro trabajo para los Auburn, pero ninguno comete el error de considerarlo su hogar. Es una de las grandes maravillas del mundo y los errantes somos siempre bienvenidos en ella, aunque hay algo raro en ese lugar.

Quizás sea esa la causa de todos los rumores. Hay quien cree que los Auburn planean construir su propio continente, o incluso cubrir el mundo. Otros dicen que quieren crear puentes terrestres y conectar entre sí los continentes, de tal modo que ya no sea necesario navegar más. Luego están los que creen que Mu es, en realidad, una nave espacial y que cualquier día despegará y se irá. No estoy muy seguro de por qué, pero hay varios lugares en el centro de Mu donde los forasteros no son bienvenidos y esa es la causa de que haya todas estas historias tan raras. Otra forma más de pasar el tiempo, imagino.

EMBARRADOS

Algunos errantes creen que el mundo sería un lugar mucho mejor si no quedasen embarrados en él, pero yo digo que eso es una chorrada fundidora. Es cierto, la mayoría de los embarrados no se fía de nosotros y casi todos los errantes les devolvemos el favor, pero creo que nos necesitamos los unos a los otros. ¿De qué sirve navegar de un lugar abandonado a otro? Y cuando los embarrados quieren desplazarse con discreción o algo especial, ¿a quién recurren?

Veréis, los embarrados os preocupáis por muchas cosas de lo más estúpido, lo cual hace que tengáis un montón de leyes muy tontas. Leyes que, en realidad, no queréis seguir. Por tanto, nos necesitáis a nosotros, los errantes, para ayudarlos a ignorarlas. Nuestros barcos son pequeños, así que tenemos que buscar formas de darle el mayor valor posible a nuestros cargamentos. Los



embarrados pagáis mucho por cosas que, para empezar, prohibisteis en un arranque de estupidez. Eso no quiere decir que no llevemos cargamentos normales, claro. Es solo un gran extra. Después, intentáis esconder vuestra estupidez acusándonos de venderos lo que realmente queréis comprar.

Luego están los juegos. Sí claro, a los errantes nos encanta provocarnos entre nosotros, pero eso no es nada en comparación con vacilar a un embarrado. Como os preocupa tanto el dinero, solemos usar eso como puntuación. Es todo por diversión, pero pocos soportáis una buena broma. Nos acusáis de ser estafadores y timadores, pero nunca vacilamos a nadie que no pueda permitirse perder esas cantidades. Del mismo modo, tampoco arrojamos por la borda a nadie que no sepa nadar.

#Deep Anchor: ¡Y no te olvides del saqueo de Ciudad del Cabo! No les costó mucho a aquellos embarrados creerse que de verdad eran barcos errantes. Como si pudieses lograr que treinta barcos errantes se pongan de acuerdo en algo, mucho menos en atacar una ciudad entera.

#Backstroke: Ya. Incluso cuando recuperaron la electricidad y comenzaron a capturar los barcos, los embarrados seguían creyendo que se trataba de errantes disfrazados de criminales errantes disfrazados de errantes. ¿Se puede ser más tonta?

Sin embargo, creo que lo que más agita a los embarrados es cómo elegimos a los pasajeros. Todos esos rumores sobre sexo salvaje y depravaciones. ¡Ya me gustaría a mí! Ofrecemos pasaje a la gente interesante. Y la gente joven y guapa suele ser interesante. En algunas ocasiones, debido a estas historias, los únicos que acuden a nosotros pidiendo pasaje son los desesperados. Eso es culpa de sus esposos, padres o jefes, no de nosotros. Sin embargo, os encanta inventar historias dementes sobre secuestros y orgías, de tal modo que podáis culparnos de echar a quienes os importan.

Estúpidos embarrados...

LOS FUNDIDORES

Para acabar, hay una última cosa que tenéis que comprender de nosotros, los errantes. Seguimos siendo seres humanos. Y eso significa que, como en todo el mundo, entre nosotros hay sinvergüenzas y manzanas podridas. Si tuviese que describir a los fundidores en una sola frase, esa es la que usaría.

Ahora profundicemos. Los fundidores son gente que intenta hacer los océanos del planeta más grandes. Quieren continuar con lo que empezaron las inundaciones. ¿Cómo? Su nombre es la mejor pista. Lo creáis o no, aún queda un montón de hielo en la Antártida y planean fundirlo.

La mayoría jamás llegará tan lejos, claro. Decir que algo es una intriga fundidora es lo mismo que decir que el océano está seco.

Pero eso no impide que ellos lo intenten. En el proceso, crean muchos problemas. Si tu intención es ahogar el planeta, puedes apostar que el resto de cosas malas te parecerán casi triviales.

Son los fundidores los que nos dan mala reputación a los auténticos errantes. ellos son los piratas y esclavistas. ellos son quienes introducen sustancias peligrosas de contrabando, incluso cosas malignas, en puertos de todo el mundo. De verdad, no quieras saber lo que les ocurre a los pasajeros que suben a un barco fundidor. Los embarrados no sois capaces de notar la diferencia, así que creéis que somos todos iguales.

Por supuesto, ni siquiera los errantes podemos saber siempre si alguien es un fundidor a simple vista. Tampoco es que pinten señales luminosas en sus velas ni nada de eso. Poseen sus propios barcos e intentan hacerse pasar por gente normal cuando tratan con el resto de nosotros. Sin embargo, como los barcos fundidores suelen colaborar entre sí, deben tener alguna forma de reconocerse entre sí.

En general, los errantes somos muy tolerantes con todo; pero, si descubrimos que alguien es un fundidor, más vale que sepa nadar bien. Puede que naciésemos con las inundaciones, pero no las queremos de vuelta.

—Darius "Sharkey" Uglatark, híbrido y grumete del Unicornio.





SITUACIÓN MUNDIAL

AFRICA

La historia de África está marcada por los enfrentamientos entre imperios. Desde el día que César y Cleopatra se conocieron, ha habido un constante tira y afloja entre Europa y África. Europa lleva siglos siendo más poderosa, pero la rueda kármica no cesa de girar en la otra dirección. África es hogar de algunas de las corporaciones biotecnológicas más punteras del planeta. No habría híbridos, bioroides o androides sin los avances de estas compañías. La cibertecnología y los implantes protésicos seguirían anclados en el siglo XX. Dicen que la especie humana nació en África. Todas las evidencias apuntan a que su futuro también se determinará en este lugar.

El continente sigue dividido entre potencias exteriores e imperios autóctonos. La Unión Euroasiática se extiende al sur del Mediterráneo e incluye ciudades como Marrakech o Casablanca, que ofrecen refugio a muchos europeos a cambio de su dinero. La Unión Centroafricana se esconde de los forasteros para mantenerse centrada en su trabajo. La nación pirata de Somalia es una región anárquica que no le hace ascos a derramar sangre a cambio de dinero. Y Sudáfrica se enriquece a base de sangrarles sus riquezas a otras naciones. Cualquiera de estos lugares podría ser el futuro de África, en función de cómo juegue sus cartas.

Pese a estas divisiones, África está mucho más unida que nunca a lo largo de su historia. El destino del continente está en las manos de aquellos que viven en él, en vez de depender de los deseos avarientos de imperios lejanos. Desde la más diminuta aldea hasta el rasacielos más imponente, los africanos están muy orgullosos de sus naciones y de a dónde podrían conducirlos en los años venideros. Muchos países han sufrido fases nacionalistas, pero los ciudadanos de África no han caído en manos de puritanos teocráticos o ideales fascistas, como sí ocurre en otras naciones. Eso no quiere decir que el orgullo africano no cause

problemas, sino que se manifiesta de otras formas, como la destrucción de equipamiento y propiedades de corporaciones que no sean oriundas del suelo africano.

La corporación congoleña Biolion destaca entre sus competidores como uno de los grandes nombres a tener en cuenta. Más y más gente interesada en el mercado cibertecnológico o que quiera tener en perfecto estado sus implantes, prefiere comprar directamente a BioLion. Qandisa Logistics controla una parte muy importante de la logística y transporte relacionado con la Unión Euroasiática desde la crisis de Caronte. El miedo a la inestabilidad de la UE hace que muchos de sus clientes no quieran regresar junto a sus antiguos socios. Los meterseuns, un mestizaje entre banqueros y criminales, controlan cientos de instituciones financieras repartidas por todo el cono sur africano y no tardarán en convertirse en su cliente estrella. Incluso las bandas de Somalia se están organizando en torno a Gunsaint Security Forces, una empresa nacida en el mercado de Bakaara (Mogadiscio) con el fin de ofrecer servicios a clientes de todo el mundo.

El ascenso de África como potencia industrial ha atraído a la población rural, muy pobre, a las grandes ciudades. Muchos de estos emigrantes ven destruidos sus sueños de una vida mejor en cuando ven una de sus metroplexes de lejos. En torno al corazón de estas ciudades se extienden enormes barrios de chabolas, con millones de personas que se han gastado todo lo que tenían para llegar hasta ahí y ahora no tienen nada más. Muchas de las pandillas locales están formadas por soldados que no sabrán leer, pero sí disparar un fusil automático sobre los rivales. La brecha entre pobres y ricos en estas ciudades es mucho más alta que en ningún otro punto del globo.

La emigración de los pobres provoca que, en ocasiones, se construyan auténticas ciudades a base de residuos en el extrarradio de las grandes urbes. A menudo, estas "cutreplexes" (como a veces las llaman) crecen en torno a una gran instalación industrial u otros restos dejados por las catástrofes que azotan el mundo. Viejos aeroplanos, cargueros arrastrados a tierra firme y otras estructuras construidas por razones muy distintas a la habitación humana se han



convertido en residencias y los puntos más distintivos de las extensas barriadas de chabolas que se usan para orientarse, de un modo muy similar a la función que tienen los jardines o plazas en otras ciudades.

Muchas de las organizaciones criminales africanas tienen rivalidades que se retrotraen a rencillas tribales con muchos siglos de antigüedad. Muchos pandilleros afirman cebarse con los forasteros y los colonizadores. Como muchas otras afirmaciones de honor entre ladrones, estas ideas son más un mito que un hecho demostrable. Aunque estos sindicatos tribales pueden unir fuerzas en algún momento dado para embarcarse en un trabajo importante (como el saqueo de Ciudad del Cabo), hasta ahora todos los intentos de consolidación o unión han acabado en baños de sangre.

CASABLANCA

Durante siglos, Casablanca ha tenido fama de ser un hervidero de intrigas. Fue una de las primeras metroplexes africanas que solicitó la

inclusión en la Unión Euroasiática, por miedo a ser anexionada a la fuerza por el Reino Árabe y también una de las pocas ciudades del mundo que no fue azotada por ningún desastre ecológico. Los agentes de esta nación, junto con muchas otras más, pululan por los cafés y callejones de la ciudad. Esto significa que también se producen muchas muertes misteriosas y accidentes cuando alguien se topa por casualidad con sus intrigas. Se dice que los investigadores locales tienen un sueldo equivalente al de muchos ejecutivos para compensar todos los secretos que guardan.

Qandisa Logistics tiene sus oficinas centrales en Casablanca y ha invertido mucho dinero en financiar pequeños negocios por toda la ciudad. El transporte es la principal industria de la ciudad, pero la cantidad de dinero que se invierte en el contrabando de mercancías supera por mucho el indicado en los papeles oficiales. Prácticamente todos los negocios de la ciudad tienen una pequeña sala llena de chucherías, mercancías y otros suministros obtenidos por medios tirando a turbios.





En vez de tener un lugar dedicado al mercado negro, toda la ciudad es un enorme mercado negro. El truco consiste en conocer cuáles son los mejores socios y descubrir las sutiles señales que decoran sus calles. Estas señales de contrabandista son como una segunda lengua para los vecinos y quienes pasan mucho tiempo en la ciudad. Por ejemplo, una mesa vacía con tres sillas invertidas en un restaurante significa que oculta un cuarto trasero con suministros médicos a la venta.

La otra forma de saber qué es lo que pasa en Casablanca es conseguir una cita con la reservada Diva Roja. La Diva Roja es el principal proveedor de información y su reputación es legendaria entre quienes consideran esta ciudad su hogar. Docenas de rumores añaden picante a su mística, como que, en realidad, es una docena de hermanas clónicas que comparten la misma identidad y disfraz; o que es una IA que ha decantado su conciencia en la red y se hace pasar por un ser biológico. Parece saberlo todo, desde las actividades sexuales de ciertos ejecutivos, que prefieren la misma prostituta híbrida; a qué vendedor callejero tiene el mejor rghaif de la ciudad. La cuestión es el precio que uno está dispuesto a pagar o la información que puede ofrecer a cambio.

CIUDAD DEL CABO

Dos de las grandes fuentes de poder mundiales son el dinero y la información. Ciudad del Cabo disfruta de ambas. La ciudad alberga varios paraísos de datos protegidos por una brutal combinación de espectros e inteligencias artificiales de lo más mortífero. En estas fortalezas de datos se ocultan los secretos de los ricos y poderosos; secretos tan importantes y sucios que ni siquiera los confían a la seguridad de sus propias corporaciones. Esta información es carnaza de chantaje y formas de cubrirse las espaldas en caso de mudarse a otro equipo ganador. Por consiguiente, estas fortalezas de datos son un laberinto de pistas falsas, trucos sucios y filtraciones deliberadas con el objetivo de atrapar a quien vaya a por la mierda realmente sucia. Puedes hacerte fabulosamente rico, pero solo si vendes lo que encuentras antes de que te maten.

EL 2095

La seguridad física del lugar es equiparable a sus defensas virtuales. El saqueo de Ciudad del Cabo del 2079 es lo más parecido que ha pasado jamás a que los sindicatos tribales trabajen juntos. Cayeron sobre la ciudad por sorpresa, realizando una serie de brutales robos bancarios que dañaron seriamente a varios edificios de la ciudad. DeBoer Secure Services (DBSS) respondió con la misma rapidez y afirma haber atrapado hasta al último de los asaltantes. DBSS lleva ejecutando el contrato de seguridad urbana de Ciudad del Cabo desde hace varias décadas y eso ha impulsado la compañía a escala regional. La visión del logo de DBSS es muy habitual en toda la ciudad. Ha conseguido un logro muy extraordinario en los tiempos que corren y es que la población de la metroplex vea bien a sus fuerzas policiales en vez de temerlas. Los agentes de DBSS pueden ser tan corruptos y crueles como los de cualquier otra compañía, pero quien se enfrente a ellos en Ciudad del Cabo también tendrá que combatir contra la opinión pública.

Sin duda, un nuevo residente noble va a poner a prueba la reputación de la ciudad como lugar donde se respeta la ley y el orden. Kaya Malan fue el cerebro criminal que orquestó la estafa de Northstar, donde convenció a miles de personas que estaba construyendo un ascensor espacial en algún punto del área rural de Sudáfrica. Adquirió una mansión en el barrio Bishopcourt de la ciudad, donde ahora pasa su sentencia de arresto domiciliario. Su elaborada estafa implicó visitas a falsos lugares de construcción, IA científicas inexistentes y la desaparición de muchos millones después de entrar en sus cuentas bancarias. Consiguió negociar un exilio de la República Sudafricana en Ciudad del Cabo tras declararse culpable de los cargos. Supuestamente sigue cooperando con ese gobierno para atrapar a los lavaderos y otros criminales financieros, pero hay quien cree que logró ese chollo a base de chantajear a mucha gente importante amenazando con largar sus trapos sucios durante el juicio.

JOPRE GROOSTAD

El crecimiento y unión de Johannesburgo y Pretoria se produjo hace ya muchos años. La Guerra Fronteriza Africana obligó a ambas

ciudades a reorganizarse como una única entidad. Un *groostad* en Sudáfrica es un distrito federal, muy similar a como era Washington DC en los viejos Estados Unidos. Sudáfrica consolidó lo que antaño fueron sus tres capitales en una sola región urbana y la separó administrativamente del resto del país. Al mover toda la gobernación a este lugar, también forzó a todo el que quisiese hacer negocios en Sudáfrica a tener que pasar primero por JoPre. De hecho, el gobierno central incluso aprobó una ley por la cual era necesario tener una oficina en JoPre antes abrir sucursales en ningún otro punto del país.

Este tipo de leyes dieron alas a la reputación sudafricana como paraíso de datos. También colocó a los burócratas de JoPre en primera línea a la hora de recibir incentivos corporativos que puedan estar relacionados con el resto del país. Muchos individuos de la urbe trabajan como intermediarios para terceros, por ejemplo cobrando tanto a los ejecutivos que quieren invertir en el país como a las autoridades locales que buscan inversores. Se lava un montón de dinero público gracias a estos tejemanejes. Algunos funcionarios canalizan el dinero hacia sus proyectos mascota en vez de basarse en la tasación o el interés público; pero, de momento, nadie ha conseguido hacer nada al respecto.

JoPre también alberga una cantidad importante de freelancers corporativos jóvenes y muy agresivos, a los que llaman *meterseuns* ("chicos del dinero" en afrikáns). Estos individuos seducen y hechizan a los potenciales clientes para que vayan con ellos a su banco, fondo de inversiones o institución financiera a cambio de obtener el mejor retorno posible. Caminan una línea muy fina entre agente bancario y criminal, pues la competición por lavar dinero sucio es tan intensa que algunos meterseuns llevan armas y, literalmente, secuestran a los clientes en mitad de la calle. Desde su punto de vista, si alguien no es capaz de proteger físicamente a un cliente, seguro que tampoco puede proteger su dinero de piratas informáticos, ladrones... o las autoridades.

LA VERTICAL KENYATTA

La Unión Centroafricana (UC) ha permanecido tranquila y centrada en sí misma a

lo largo de casi todo el siglo XXI. Parecía contenta con no llamar la atención, evitando las grandes guerras, alzamientos políticos y otros problemas mundiales. Algunos llegaron incluso a llamar a este silencio "el Telón de Marfil". Fue algo relativamente sencillo de hacer mientras otros países sufrían cambios tan radicales. La UC tiró abajo este "telón" a lo grande en el 2095 al revelar que no solo había estado planeando un ascensor espacial cerca de Nairobi, sino que su construcción estaba casi completa. La existencia de la ciudad vertical de Kenyatta (KVC) convirtió al instante a la CU en uno de los grandes jugadores globales, a la vez que demostraba que el ascensor sudafricano de Northstar era una estafa.

#Luciferion: *Estafa o no, ese ascensor espacial sigue siendo la mejor forma de salir del planeta sin que te detengan.*

Un ascensor espacial conecta dos puntos: uno en la superficie y otro en órbita geosincrónica. Facilita enormemente el proceso de llevar materiales al espacio (y bajarlos) porque pueden desplazarse por el ascensor, evitando así el importante coste energético de atravesar las capas inferiores de la atmósfera, más densas. Prácticamente todas las empresas relacionadas con el viaje espacial han movido una parte de sus operaciones a la KVC. Incluso las corporaciones con espaciopuertos propios o plataformas de lanzamiento acuden a la vertical Kenyatta para asegurarse de no quedarse atrás cuando entre realmente en funcionamiento. Y allí donde van estas compañías, también los siguen muchas de las firmas menores que dan cobertura y respaldo a esas operaciones.

Construir una estructura tan colosal exige una mano de obra igual de colosal, que ahora el gobierno tiene la tarea de desmovilizar. Muchos de los trabajadores se han desplazado a la cercana Nairobi, poniendo a prueba las redes de soporte social e infraestructuras de esa megaplex. También afecta a las cutreplexes levantadas por los trabajadores en la base del ascensor, que esperan obtener un nuevo trabajo cuando las empresas extranjeras lleguen a la vertical Kenyatta. Mientras tanto, los trabajadores caen en manos de las bandas criminales, quienes también buscan sacar tajada del ascensor espacial. Como





puerto de entrada y salida planetario, el ascensor es muy probable que transporte mercancías tanto legales como ilegales, y los sindicatos tribales que controlan el mercado local esperan obtener una suculenta ventaja sobre el resto gracias a eso.

KINSHASA

El ascenso de Kinshasa como un importante centro urbano de la Unión Centroafricana coincide con el ascenso de BioLion como megacorporación. Casi todas las ciudades modernas se encuentran en un equilibrio precario con las corporaciones que proporcionan servicios a sus ciudadanos. Otras entraron en deuda con sus grandes señores corporativos cuando estos las reconstruyeron tras algún desastre. En este sentido Kinshasa es distinta, pues la integración corporativa se planeó desde cero. Los residentes tienen fama de ser muy leales a la corporación hasta el punto de sacrificar de buena gana sus vidas. Los forasteros, por otra parte, ven el lugar como una versión remozada de la típica villa corporativa, donde la población es explotada en nombre del beneficio corporativo.

Se estima que BioLion da trabajo al 90 % de la población de la ciudad. Todo el que nace en la ciudad recibe un pequeño chip de supervisión implantado, que actúa a la vez como certificado de nacimiento, cuenta bancaria e historial profesional. Por ley, todo el que se mude a Kinshasa también debe implantarse este pequeño biomod. Incluso las compañías que no son propiedad directa de BioLion se ven forzadas por la subcontrata. El chip de identidad pública ayuda al empleador a evaluar a los empleados potenciales, facilita las tareas de perfilar sospechosos a la policía e incluso muchos intereses románticos chequean a su pareja durante el primer café. A cambio, todo el que tiene este chip de BioLion disfruta de tratamiento médico básico y un pequeño subsidio entre trabajos. Los ejecutivos a cargo del programa afirman que cuando alguien abandona la ciudad o deja de trabajar para BioLion, se retira el chip y se congela todos sus datos.

Sin embargo, la realidad es muy diferente. Hay rumores sobre gente que vive en la ciudad sin este chip (o con él dañado). Se han convertido

en invisibles para el resto de ciudadanos y eso les otorga una limitada capacidad de desaparición. Afirman que cambió sus TAP y estas ya no funcionan. También los intentos de abandonar la ciudad han destapado que hay algo más que un simple chip. Al parecer, BioLion reescribe varios programas de la TAP del usuario y esta se apaga por completo fuera de los límites de la ciudad. Los ejecutivos de la compañía lo niegan, por supuesto, achacando estos rumores a falsos informes o denuncias de empleados amargados.

MOGADISCIO

Lo fácil es decir que Mogadiscio es una ciudad sin ley. Para un extranjero, es como si la ciudad estuviese gobernada por señores de la guerra que controlan abiertamente a los políticos. La violencia es algo cotidiano cuando distintas facciones luchan por el poder en sus calles. La única razón de que nadie lo impida es que la mayoría de organizaciones con el poder necesario tienen mayores problemas en otros lugares de los que ocuparse. En realidad, sí existe una ley: la del más fuerte. Es un lugar donde los fuertes son quienes imponen leyes y aquellos que desean serlo se las saltan.

La flexible naturaleza moral de la ciudad hace de ella un paraíso de piratas, hackers con pocos escrúpulos y todo tipo de criminales. Los mercenarios que se pasean por sus calles tienen reputación de aceptar cualquier trabajo... al doble del precio normal. Defienden esta reputación asesinando a otros asesinos que falsamente digan provenir de ella. Es un lugar bullicioso y lleno de energía. Todo puede pasar y, si quieras sobrevivir, mejor que vayas bien armado. Del mismo modo, es posible encontrar en sus calles prácticamente de todo, siempre que el comprador tenga el suficiente tiempo, dinero y munición (o, al menos, dos de las tres cosas).

#Billy Black Eyes: *Más vale que tengáis mucho cuidado si alguna vez visitáis Mog. Todo el mundo está armado hasta los dientes y es habitual que los regateos acaben en ensaladas de tiros cuando el nº00b de turno no conoce las reglas del Mercado. Todo el mundo intenta probar que tiene los*





huevos bien grandes, en especial las mujeres. Las mujeres de Mog aún me causan pesadillas, omaes.

#Luciferion: Pero eso lo dices porque tu ex era de Mog.

#Billy_Black_Eyes: Directo a la diana, @ Luci. Como digo, acojonan. Y no solo ella. Algunas de las historias que me contó harían que os cagaseis en los calzones.

En el corazón de la ciudad se encuentra el Mercado de Bakaara, que existe en un inquietante silencio si se lo compara con el resto de la ciudad. Todas las facciones comprenden que hace falta un lugar neutral donde negociar. El mercado es como el ojo del huracán, allí donde rivales enfrentados pueden reunirse bajo cualquier circunstancia con un módico de seguridad. No es perfecto porque las renillas de sangre tienden a cebarse con aquellos lugares que todo el mundo cree seguros, pero sí es cierto que lo más parecido a la policía local es la seguridad privada del mercado. Golpean duro en cuanto alguien rompe la quietud del mercado; a veces contra los responsables de romperla y otras contra todos los implicados. Una justicia tan arbitraria hace que incluso las bandas más violentas se lo piensen dos veces antes de romper la tregua del mercado, pues también provoca castigos en otros puntos de la ciudad.

PUNTOS CALIENTES

- Kaya Malan ganó muchos millones a base de trasquilar a los inversores de Northstar. También hizo muchos enemigos. Su mansión en Bishopcourt es una jaula dorada que la protege de ellos. Descubrir que su padre sufre una enfermedad terminal la impulsa a tomar la arriesgada decisión de intentar escapar de su arresto domiciliario para verlo. Necesitará contratar a unos ronin que no solo estén dispuestos a protegerla de sus múltiples enemigos, sino de ir un paso por delante de las autoridades que querrán capturarla de nuevo. Estas creerán que todo es un engaño para desaparecer con una ingente cantidad de dinero.
- DeBoer Secure Services siempre ha afirmado que todos los implicados en el saqueo de Ciudad del Cabo fueron detenidos y

que recuperó todo el dinero robado. Sin embargo, durante muchos años han circulado rumores en los bajos fondos sobre que uno o dos asaltantes podrían haber escapado con una parte del botín. Al parecer, el último de ellos habría muerto y cualquiera puede hacerse con esa pasta. Esto provoca una carrera entre miembros de su vieja banda, policías corruptos que quieren el dinero para ellos, policías honrados que buscan recuperarlo y cualquier viejo enemigo más con el que quieras complicar las vidas de tus ronin.

- Una serie de muertes producidas en todo el mundo solo tienen un rasgo en común: la víctima trabajó para BioLion en algún momento de su vida. El asesino (y no la compañía) se ha llevado sus chips. ¿Es algún tipo de asesino en serie obsesionado con esta compañía de Kinshasa? ¿Un directorio de BioLion que busca los chips para ocultar algo? ¿Un tercer grupo que quiere realizar ingeniería inversa sobre los chips? ¿Y si uno de los Personajes Jugadores tiene uno de estos chips implantado y descubre que él podría ser el siguiente objetivo?
- En Mogadiscio se puede encontrar la mercancía más caliente del globo. En este caso es una cabeza nuclear que supuestamente sobrevivió a la Muerte. Las pujas por ella son feroces, pero el vencedor no tiene ninguna intención de sacar la cabeza nuclear de la ciudad, sino hacerla explotar. Uno de los sindicatos tribales pretende reventar el Mercado de Bakaara para siempre. ¿Se debe a un mal trato? ¿Un pariente muerto? ¿Qué podría motivar a un grupo de criminales a reventar el único refugio seguro en una ciudad llena de piratas?
- La rivalidad entre dos chicos del dinero pasa de tensa a mortífera. Ambos bandos se preparan para la guerra, pero hay un giro inesperado. Los Personajes Jugadores descubren la existencia de una pareja de amantes en algún lugar de todo este asunto. ¿Permanecerán fieles al bando que los ha contratado o se dejarán llevar por una historia de amor verdadero y fuego automático para sacar a los amantes fuera de la ciudad antes de que estalle una guerra en sus calles?

AMÉRICA DEL NORTE

Ls difícil decir cuándo se volvieron irreparables las grietas del Imperio Estadounidense. Las debilidades ya existían incluso en la cumbre de su poder, a eso de tres cuartos del siglo XX. El gobierno, las entidades corporativas y otras organizaciones rivales aprovecharon muy bien las tensiones raciales y entre clases sociales para empujar y tirar del Gran Experimento Democrático en la dirección que más le interesaba a cada uno. Fue solo cuestión de tiempo que alguien provocase su salida de la carretera y el derrumbe por el acantilado.

#Billy_Black_Eyes: ¿Que es difícil determinarlo? Yo tengo una idea bastante certera. Solo que no lo diré porque la gente se cabrea cuando hablan mal de sus héroes.

#Liciferion: Sé de lo que estás hablando, BBE.

#Billy_Black_Eyes: Siempre lo haces, Luci.

A los Estados Unidos le faltaban treinta y dos años para poder celebrar su trescientos aniversario cuando estalló la Segunda Guerra de Secesión Norteamericana en el 2044. El país se fracturó en varias potencias regionales menores, a la vez que muchas de sus ciudades costeras fueron abandonadas o quedaron dañadas más allá de cualquier reparación posible. Con estas nuevas entidades compitiendo entre sí por el control y la influencia, muchos de los años siguientes estuvieron llenos de conflictos fronterizos, alimentados por las corporaciones que pretendían sacar beneficio de estas infantiles disputas. El resto fue una incómoda guerra fría en varios frentes, con docenas de agentes operando en las sombras para impedir guerras más calientes antes de que estallasen.

Durante los cincuenta y un años que siguieron a la Segunda Guerra de Secesión, la nación estuvo dividida y su poder disminuyó. Diversas compañías, ansiosas de sacar tajada del vacío de poder creado, hicieron pedazos su grandeza. Sin embargo, un sentido de revitalización y propósito ha llevado a muchas de las naciones así surgidas a reunificarse bajo una sola bandera: los Estados Unidos y Restaurados de América. Al principio, el corazón de estos EURA fue lo que tradicionalmente se llamó "los

estados sobrevolados" por aquellos estadounidenses que creían estar injustamente gobernados por las élites costeras. Al final, obtuvieron la autonomía que tanto deseaban y se pasaron décadas construyendo Norteamérica Coaligada como una potencia conservadora en el corazón del continente norteamericano. Después, quisieron más. Ya se sabe: un gran poder siempre provoca un gran deseo de más.

La NAC se convirtió en la entidad local más poderosa de la región y usó eso en su provecho. Los "centroamericanos" habían demostrado a sus vecinos costeros que no eran ya un lugar que se pudiera ignorar sin más en la ruta de Nueva York a Los Ángeles; y en varias ocasiones cerraron su espacio aéreo incluso a los vuelos comerciales, a no ser que pagasen un impuesto especial. La NAC se libró de muchos de los daños provocados por el ascenso del nivel del mar, quedando así en una posición ideal para ayudar a sus antiguos compatriotas... por un precio, claro.

Su primer objetivo fue Atlántica. Era importante no solo por sus puertos, sino por el simbolismo. Boston es el hogar del espíritu revolucionario estadounidense. Fue en su puerto donde los patriotas volcaron al mar las cajas de té para protestar contra los impuestos. Y fue allí donde los primeros estadounidenses murieron bajo los disparos de los mosqueteros ingleses. Sin embargo, ese mismo espíritu revolucionario impedía que los atlánticos se rindiesen con facilidad. Por eso fue también en Boston donde la NAC utilizó por primera vez sus devastadoras armas cinéticas de destrucción masiva. Atlántica se rindió después de que una sola de estas armas arrasase una pequeña ciudad.

#PATRIOT69: alguien dijo boston??? 'Murica, que os den!

#Neon_Bright: Ese chiste sobre "Murica" ya era viejo a finales del siglo pasado.

#PATRIOT69: recordar el Álamo!

#Luciferion: No está ni en el mismo estado. Quizás deberías repasar un poco tu historia de la República de Texas.

#PATRIOT69: me repasaré a tu mami!

Con la primera pieza del Destino Manifiesto de nuevo colocada en el puzzle, la NAC cambió su nombre oficialmente a Estados Unidos





y Restaurados de América. Después, centró sus miras en la Unión de los Grandes Lagos para continuar con la reunificación. Habiendo aprendido algo de su conflicto estancado con Atlántica, esta vez usó mucho antes un arma cinética de destrucción masiva... contra Detroit. La UGL se rindió, proporcionando así los medios de aislar Chicago.

A la vez que luchaba con la UGL, los EURA fueron capaces de ganarse Cascadia a través de medios diplomáticos. Los estados del Pacífico sabían que no podían enfrentarse en igualdad de condiciones en una guerra contra los EURA. Estaban demasiado ocupados reconstruyéndose de los numerosos tsunamis y terremotos, por no mencionar la erupción del monte Rainier. Los EURA ofrecieron un suculento paquete de ayudas, acompañado de los consiguiente sobornos y chantajes a diversos líderes cascadios, tanto gubernamentales como corporativos. La votación para unirse al movimiento reunificador fue abrumadora y, por fin, los EURA se extendieron de costa a costa del resplandeciente mar.

#Billy_Black_Eyes: *¿Resplandeciente? Quizás brille por la radiación. Esas pobres aguas son más mierda corporativa que H2O ahora mismo.*

California fue un dolor de cabeza. Usando a los Caballeros de Jehová y los Hijos de Robert de San Francisco, los EURA lanzaron una potente campaña propagandística y no militar. Pretendían plantar cizaña entre los híbridos y los humanos... ¡Y vaya si lo consiguieron! Las tropas californias quedaron tan debilitadas por ataques terroristas procedentes de células de sus propias comunidades que se rindieron a los EURA sin disparar un solo tiro.

El presidente Cromwell de los EURA es un individuo iluminado y capaz de hacer muchas cosas a la vez. También es un firme creyente en la doctrina del nuevo Destino Manifiesto y ya ha puesto sus ojos en la República de Texas, Chicago y la Zona de Reclamación de Nueva York. No descansará hasta que los EURA recuperen hasta el último milímetro cuadrado de lo que fueron los EE. UU. ¡Y entonces? Bueno, después de

que los descarriados regresen a casa, siempre habrá más naciones y pueblos que aceptan híbridos y puedan suponer una amenaza para el renacimiento norteamericano y su derecho divino a impulsar la dominancia corporativa por todo el globo terráqueo... y posiblemente más allá.

#FreeAtlantica1776: [Este comentario no puede verse porque el usuario fue eliminado del servidor].

Los miembros del gobierno restaurado han jurado devolver su influencia al país, aunque es muy improbable que lo consigan sin la cooperación corporativa. Una guerra abierta contra las autoridades corporativas es imposible de ganar, lo que hace pensar que esta reunificación ha fracasado incluso antes de comenzar. En su lugar, el gobierno toma como objetivos aquellos que no pueden contraatacar: los extranjeros, los pobres, los sintéticos y todos los demás que son etiquetados como "la auténtica amenaza" para la nación.

Los pobres de Norteamérica malviven del modo que mejor saben: tomando los desechos de los ricos y extendiendo su utilidad y esperanza de vida mucho más de lo esperado. En manos del recuperador correcto, un ciberbrazo reconstruido de primera generación sobrevivirá a las siguientes tres o cuatro generaciones de tecnología punta que pasen por el catálogo Malmart. En todas las ciudades hay un lugar donde estos recuperadores compran, venden y trocan artílujos estropeados para canibalizarlos. A menudo, estas comunidades están muy unidas frente a las amenazas externas. Más les vale, porque nadie más los ayudará.

Las corporaciones norteamericanas siguen siendo una de las principales fuentes de poder e influencia a escala mundial. La mayoría de compañías del C-7 tienen sus oficinas centrales en Norteamérica. Con el ascenso de Denver como nueva capital de la resurgida nación, todas ellas han anunciado sus planes para iniciar o aumentar su presencia en la nueva sede de poder estadounidense. Lo que el resto del mundo denomina "las fuerzas del mercado" a menudo son el producto de luchas entre ejecutivos rivales o la sustitución de alguien de la vieja guardia por un líder más joven y su propio personal de confianza.

El crimen organizado tradicional floreció en Norteamérica y aún ejerce mucha influencia. Las familias del crimen étnicas suelen hacer de puente entre las élites que buscan hacerse con productos ilegales y las bandas callejeras que los fabrican. La Mafia y la Yakuza suelen presentar un frente unido contra otras organizaciones más jóvenes, como los señores de la guerra de las áreas rurales y las bandas de trollz que secuestran las reputaciones online, liberándolas a cambio de dinero. En muchos sentidos, los criminales son la nueva clase media norteamericana. Se encuentran a medio camino entre los ricachones que pagan bien por servicios ilegales y la gente que, desesperada, los provee. Muchos marginados dependen de su dinero para sobrevivir.

Estos marginados a menudo proceden de las amplias regiones rurales de América del Norte. Los lugares recuperados suelen explotarse mediante enormes máquinas automatizadas de plantío y recolección, de tal modo que sobra la mano de obra. El resto del continente es un páramo salvaje, gracias a las inundaciones, el cambio climático y los efectos ruinosos de la Muerte. En estos páramos han surgido campos de refugiados y aldeas de chabolas, protegidas en antiguas megasuperficies, pecios y plantas industriales abandonadas. Estas comunidades pueden ser tan dinámicas como cualquier sprawl urbano.

#Synyster_Unicorn: Los okupas no son tan malos. Gracias a la red global de satélites de los EURA, puedes conectarte a las Profundidades prácticamente en cualquier sitio. Nos aprovechamos de eso mientras vivimos en las sombras.

#Billy_Black_Eyes: ¿Umm? ¿Fuera de la red? Sabes que no construyeron la red global de satélites pensando en vosotros, ¿verdad? Les estáis siguiendo el juego, omae.

#Luciferion: Syn podría ser un probot. Solo lo comento.

Las ciudades siguen siendo el corazón de la vida moderna en Norteamérica, aunque la diferencia entre ricos y pobres es mucho más significativa que nunca. Algunas de ellas, como Chicago, están literalmente rodeadas de una muralla, forzando así a todo tipo de gente a vivir apretujada y relacionarse de formas



BOSTON

inusuales. Otras, como Las Vegas, se extienden hacia arriba, hacia abajo y por la red. Muchas de las ciudades que solían liderar el modo de vida estadounidense, como Boston o Nueva York, son literales espectros de sí mismas, gracias a la devastación del hombre y la naturaleza.



LA MEGAPLEX AUSTIN-ANTONIO

La relación entre Texas y el resto de los EE. UU. siempre ha estado llena de tensiones. Los comienzos del siglo XXI no fueron muy distintos; pero, al final, los habitantes del estado se hartaron. Tras el Forcejero de Texas (un encontronazo serio entre civiles y miembros de la Guardia Nacional), la Segunda Guerra de Secesión los impulsó finalmente a separar sus caminos. El nuevo país sobrevivió a los efectos de la bacteria GLOTÓN, que destruyó su economía petrolera, gracias a la fuerza de otras dos industrias: la colonización privada del espacio en Houston y el ascenso de la carne clonada de vacuno Brahmin en el resto del estado.

En el caso de la megaplex Austin-Antonio, lo que sustenta la economía local es su principal empleador: Act of God Armaments. La influencia de la corporación fue suficiente para declarar Austin como la capital del nuevo estado independiente. También permite que varias instalaciones de operaciones negras florezcan en las partes menos recomendables de la ciudad. AGA es el principal responsable, pero se rumorea que la corporación armamentística presta algunas de estas bases a distintas corporaciones interesadas a través de empresas fantasma y otras formas de oscurecer el rastro económico.

Los EURA han declarado sus intenciones de recuperar Texas en diversas ocasiones. Lo consideran un protectorado y mucha gente espera su inminente anexión. Muchos texanos no están dispuestos a ceder con facilidad la independencia que obtuvieron hace solo unas décadas, mientras que otros ven un retorno a los EURA como una forma de regresar a los valores que hicieron grande a Texas. Las autoridades en Austin supuestamente valoran preguntar en referéndum a sus ciudadanos sobre el tema de regresar o no voluntariamente al seno de los EURA. La mayoría de observadores políticos coinciden en que se hará lo que Act of God Armaments quiera.

Los EE. UU. sufrieron una serie de largos y tumultuosos cambios hasta convertirse en los Estados Unidos y Restaurados de América. Cada paso de ese camino parece haber dado un puñetazo brutal a Boston en su mandíbula metafórica. Fueron las víctimas de un ataque nuclear durante los primeros meses de la Segunda Guerra de Secesión y la ciudad casi quedó destruida por un ataque cinético orbital antes de que Atlántica se rindiese a lo que hoy son los EURA. El espíritu revolucionario no ha abandonado Boston, pero sí está aplastado por la bota de los EURA.

Se respira una paz muy inestable en Boston. Las fuerzas militares mantienen la armonía en las calles desde que el ejército atlántico fue desarmado o integrado en las fuerzas EURA, más grandes. Los toques de queda dejan paso a brutales fiestas durante los sábados noche, el único día de la semana que no es obligatorio estar a las 10:00 PM en casa. Los bares de Back Bay se llenan como si fueran una festividad nacional todos los sábados. Aunque aún hay quien tira huevos y vuelca coches, las semanas en donde también se impone el toque de queda los sábados parecen haber enseñado a los bostonianos una lección: podemos ser vuestros amigos o vuestros ocupantes, elegid bien lo que hacéis.

No todo el mundo está contento con estas orgías festivas saturnales. Las autoridades buscan pistas sobre un usuario de la red con el nombre de PREV, que interfiere en sus operaciones digitales en la ciudad. PREV publica la localización de las bases de operaciones negras de los EURA en la ciudad, así como la identidad de las corporaciones que cedieron el terreno donde se encuentran. También registró automáticamente a todos los ciudadanos de Boston en los centros de identificación nacional locales, incluso a aquellos que no cumplían los requisitos para beneficiarse de sus privilegios. Las pintadas de "¡Viva PREV!" surgen de la nada por toda la ciudad y las autoridades siguen sin saber si es un solo individuo o toda una ciberbanda que usa esta identidad para sabotear sus planes.

CHICAGO

De todas las naciones nacidas durante la Segunda Guerra de Secesión, solo la República de Texas conserva su independencia. Bueno, también está la ciudad libre e independiente de Chicago, pero está bajo asedio. La mayoría de los chicagüenses se han acostumbrado a este estado. Es una ciudad que ha sobrevivido a tres bombas nucleares y ha construido una muralla a su alrededor para contener a los ejércitos de dos de las naciones herederas estadounidenses. Los choques entre la Unión de los Grandes Lagos y Norteamérica Coaligada proporcionaron a la ciudad una función de bisagra que le permitió sobrevivir. Ahora que ambas son parte de los EURA, Chicago es como un pequeño pez en una gran pecera.

Y, debido a esta misma reputación como pez chico, Chicago florece. Mientras siga por su cuenta, la ciudad no solo será un ejemplo de que los EURA no son tan grandes y feroces como los pintan, sino que no merece el título que ha reclamado como nuevo líder del continente norteamericano. Puede que Nueva York se hundiese y Los Ángeles ardieran, pero Chicago no cede. Todo lo que fue maravilloso y aterrador del modo de vida americano se concentra en esta ciudad. Los lugareños se creen los últimos herederos de ese modo de vida, incluso si exige soportar las lluvias ácidas y sobornar a la banda de turno que controle su parte de la ciudad.

#ChicagoStyleIsBest: Me dicen que somos corruptos y les respondo: sí, es cierto. He visto a un pistolero asesinar y quedar impune para seguir matando. Me dicen que somos brutales y les respondo: en el rostro de nuestras mujeres y niños veo las marcas de una hambruna sin sentido.

Ahora, toda esa presión se dirige hacia el interior. El Consejo que solía dirigir la ciudad no ha realizado nuevas apariciones públicas desde el último intento de asesinato, supuestamente orquestado por agentes de los EURA. La Fuerza de Defensa de Chicago ha tenido encontronazos con algunas de las fuerzas de seguridad privada y exige armas más potentes, a la espera del inminente asalto. Quienes tienen contactos corporativos han escapado relativamente intactos a medida que los

EURA endurecen el bloqueo en torno a la ciudad, pero las bandas criminales comienzan a sufrir sus efectos. Algunas se han convertido en organizaciones semirrespetables, que intentan vestir y alimentar a sus protegidos, mientras que otras fagocitan a los suyos en un intento de que los créditos que compran la paz cotidiana sigan fluyendo. La ciudad está en proceso de transformarse de una comunidad densamente poblada a un barril de pólvora a punto de estallar y nadie sabe qué es lo que ocurrirá cuando prenda.

CIUDAD DE MÉXICO

El hundimiento de los EE. UU. resultó ser una bendición oculta para México. Los desastres económicos y ecológicos que echaron de su trono a la gran potencia americana también golpearon duro a los cártel de la droga que se infiltraban en su gobierno. Cuando los EE. UU. cayeron, también lo hizo la maquinaria que los cártel usaban para sobornar a las autoridades y aterrorizar a las fuerzas policiales. Las bandas más pequeñas se eliminaron entre sí, más o menos, en una serie de tiroteos, ataques con bomba y sangrientas venganzas. Las operaciones más grandes se deshicieron con discreción de sus raíces criminales y salieron a la luz como el poder tras distintas facciones políticas. La Nueva República de México nació de las humaredas provocadas por estos conflictos, creando una nación que se extiende desde Monterrey en el norte hasta Panamá al sur. Ciudad de México sigue siendo su capital, el centro de las concesiones, un sistema de reparto de zonas.

Cada concesión está dirigida por un gobernador, un agente del gobierno con poder directo y absoluto sobre todos los aspectos de su territorio. El gobernador controla las fuerzas militares, negocia los contratos con las corporaciones que desean construir instalaciones físicas en su concesión y determina lo abierta o controlada que es la red para los ciudadanos. La mayoría de gobernadores rara vez visita sus concesiones en persona, pues prefiere residir en Ciudad de México, donde puede negociar e intrigar con mayor facilidad con otros agentes del gobierno en espléndidas cenas y fiestas espectaculares. Solo las visitan virtualmente, dejando las operaciones cotidianas en manos





de sus agentes sobre el terreno, muchos de los cuales tienen vínculos con la corporación que más dinero gane en la concesión.

El control de Ciudad de México cambia en base a las constantes intrigas políticas de las dos familias políticas más importantes de la República: los Guzmán y los Martínez. Ambas familias pueden trazar su riqueza hasta los cárteles y, a menudo, recurren a tácticas de las que sus antepasados estarían muy orgullosos. Los secuestros, asesinatos y todo tipo de trucos sucios están a la orden del día a la hora de influir en el nombramiento de nuevos gobernadores. Todo el que busque un cheque rápido debería volar hasta la ciudad en los meses de septiembre, pues los nombramientos coinciden con la fecha en que se celebra el tradicional día de la independencia de México, el 16 de ese mes.

DENVER

La Ciudad de la Milla Alta llegó a la cumbre desde lo más bajo. Una bomba nuclear de baja intensidad con destino a las cercanas instalaciones militares de Colorado Springs explotó antes de tiempo y puso la ciudad patas arriba. Parecía que su destino seguiría al de lugares como Boston o NY, convirtiéndose en una anárquica sombra de su antiguo yo, hasta que la corporación Malmart intervino. La colosal cadena de tiendas construyó sus nuevas oficinas centrales en el centro de la devastada ciudad y usó sus riquezas para impulsar la reconstrucción. Su revitalización permitió que fuese elegida como nueva capital de Norteamérica Coaligada y, más recientemente, de los EURA.

Muchas corporaciones ven Denver como un excelente ejemplo de hasta dónde se llega con la alianza entre los sectores público y privado, pero no se debe olvidar a un tercer responsable, vital, del renacimiento de la ciudad. Warner Malcolm y su familia eran miembros de varias iglesias del área. Sin el apoyo financiero de la Primera Fe de Cristo, los Templarios de Dios y otras iglesias prominentes, hubiese sido imposible proporcionar el necesario apoyo a los necesitados mientras el gobierno y las corporaciones reconstruían la ciudad. Estas iglesias salvaron muchas vidas y eso convirtió a la ciudad de Denver en un punto central de sus misiones evangelizadoras.

También ha provocado el ascenso de los grupos racistas, que burbujean bajo la idealizada superficie de la ciudad. Por cada grupo militar conocido, como los Caballeros de Jehová, que acosan a todo lo que no parezca un humano normal y moliente, hay cinco más de los que nadie ha oído hablar. Las tensiones raciales del siglo XX han dado paso a nuevas tensiones entre humanos y androides, híbridos, sintéticos, zeeks y todo al que consideren diferente. El fanatismo de la nueva nación ha dado alas a estos grupos de formas que eran inimaginables hace solo unos años. Hay grupos en Denver que no solo atacan con gran violencia a individuos de los grupos marginalizados, sino también a sus amigos, familiares y negocios. Actúan en base a rumores descontrolados, como la existencia de numerosos androides que no saben que lo son ocultándose en el planeta.

#Rocky_Mountain_High: Usan androides para introducir drogas de contrabando, tío. Esos androides ni siquiera saben que lo son, así que ocultan la sustancia en sus cráneos. Luego, el día que menos te lo esperas, el androide desaparece. Se llevan las drogas, reprograman el bot y lo mandan de vuelta a por más. Es un ciclo infinito.

#Luciferion: @Rocky. ¿Exactamente quiénes son esos "ellos" en este escenario?

#Rocky_Mountain_Hight: Cromwell. Hizo prohibir las drogas para poder iniciar su propio mercado negro. Se forra vendiendo de todo, desde opiáceos a picor pegajoso o euforia. O la nueva "muerte negra" esa, que dicen que transforma a la gente en zombis.

#Luciferion: ¿Así que Cromwell prohibió las drogas solo para poder venderlas usando unos droides a los que después borra la memoria? Claaaaaro. Creo que aspira a algo más grande que reconstruir los cárteles mexicanos.

LA ZONA DE RECLAMACIÓN DE NUEVA YORK

La ciudad que fue el símbolo del dominio cultural estadounidense durante todo el siglo XX se convirtió en el símbolo de su caída a principios del siglo XXI. El cambio climático provocó la inundación de sus calles y forzó a los EE. UU.



a ordenar la evacuación de la ciudad, todo ello sin contar con la tozudez de sus habitantes. Si los EE. UU. no los querían, bien, dejarían de ser estadounidenses, quedándose en su ciudad. No está muy claro quién destruyó los vitales diques de Manhattan, lo cual aceleró la inundación de este barrio junto con Queens y el Bronx. A partir de ese momento es cuando dejó de existir Nueva York para convertirse en la Zona de Reclamación (ZR) de Nueva York.

Este es el término oficial que el C-7, un consorcio formado por las siete megacorporaciones más grandes del mundo, dio al área tras llegar a un acuerdo con Atlántica para comprar su propiedad y las áreas circundantes (lo que antaño fueron Newark y Nueva Jersey). Ambas organizaciones anunciaron el trato con un increíble bombardeo publicitario en los medios en donde explicaban cómo pretendían sacar la isla de Manhattan del agua y llevarla al futuro. Una de las dos torres del World Trade Center se convirtió en el centro operativo del proyecto, pero la mayoría de las corporaciones no tardaron en redirigir hacia otro lado sus inversiones,

bien para reclamar recursos valiosos dentro de la ZR o bien para sabotear a las compañías rivales que intentaban hacer lo mismo. Las vidas de los habitantes de la ZR apenas sufrieron ningún cambio por los esfuerzos recuperadores corporativos. Para seguir con sus vidas cuando el gobierno se largó, los neoyorquinos recurrieron a una colección de señores de la guerra, bandas criminales y pequeños despotas.

La desaparición de Atlántica supuso un abrumo final para el pequeño esfuerzo recuperador iniciado. Ninguna de las corporaciones desea invertir su tiempo y recursos en reconstruir Nueva York para después ver cómo el hambriento gobierno se lo arranca de las manos en un intento de arroparse con el manto de su predecesor. Dentro de los campamentos de la ZR se han formado dos posturas a la hora de determinar el futuro de la ciudad. Por un lado están los "moradores", que desean permanecer libres de la influencia de los EURA y reúnen armamento para una potencial defensa activa si llegan fuerzas militares para retomar la ciudad. Y, por el otro, los "estatales", que desean



que Nueva York se una al país, con la esperanza de que el gobierno tenga éxito en la recuperación allí donde el C-7 fracasó.

#Curyus: ¿Nadie va a hacer ningún comentario sobre NY? Esperaba que al menos FreeAtlantica1776 tuviese algo que decir.

#Luciferion: FA1776 ya no está con nosotros.

#Billy_Black_Eyes: Eso mismo y es mejor no tratarlo aquí. Si quieres los detalles y sabes cómo, hazme un ping. Si no sabes, probablemente no necesites esa info. A todo esto. No conozco a nadie que siga en NY. La situación se ha complicado bastante por allí. Sin gobierno y con las corporaciones apáticas, parece que el sitio está más cerca de la anarquía que nunca. Cada barrio es su propio feudo y la banda que lo gobierna cambia de una manzana a la siguiente. Si llevas los colores erróneos, coreas el lema equivocado o tu cara no les suena, lo más probable es que acabes muerto.

PUNTOS CALIENTES

- Como las políticas internas de cada concesión de tierras son muy diferentes, en México prospera y está muy viva una tradición inusual: los coyotes. Este término se aplica de forma muy amplia a los contrabandistas que trasladan personas de una concesión a otra, aunque últimamente su producto es muy inusual: zeeks. Algunos zeeks buscan asilo de regímenes opresivos, mientras que otros recurren a estos contrabandistas para suministrar a comunidades de individuos que se ocultan de las autoridades. De momento, la cantidad de dinero que fluye hasta Ciudad de México ha evitado que nadie adopte medidas serias, pero la situación dista mucho de ser estable.
- La erupción del monte Rainier enterró gran parte de Seattle en cenizas y lo que sobrevivió quedó anegado poco después por un potente tsunami. Esta ciudad abandonada se ha convertido en un imán para buscadores de tesoros, recuperadores y todo el que esté dispuesto a jugarse la vida con el salvamento de materiales. Alguien se dedica a matar sistemáticamente a los buscadores de tesoros, quizás para silenciar la existencia en las ruinas de algo que no debería existir.

• La Ciudad Libre de Vancouver conservó su independencia a base de equilibrar las cuatro facciones más importantes dentro de la ciudad: la República de Cascadia, la Mancomunidad de Douglas, el Tecno-Shogunato y el Madarinato Chino. Ahora que Cascadia vuelve a ser parte de los EURA, el equilibrio de poder puede cambiar radicalmente. Si a eso le añades unas elecciones a la alcaldía donde cada facción apoya un candidato diferente, tienes grandes posibilidades de que Vancouver el año que viene alce la bandera de su benefactor y deje de ser una entidad independiente.

- Las tensiones entre Las Vegas y el estado de Sion llevan varios años aumentando y amenazan con estallar. Sion lleva mucho tiempo expulsando refugiados poco dispuestos a seguir la estricta interpretación de la Iglesia de los Santos de los Últimos Días que impone, dejándolos en las inmediaciones de Las Vegas con poco más que la camisa que llevan puesta. Ahora que hay suficientes exiliados en la ciudad, sopesan la invasión de su antiguo hogar para recuperarlo de los extremistas que los echaron. Aún está por ver si optarán por una guerra de guerrillas de baja intensidad a base de pedir favores a las familias del crimen organizado de Las Vegas o realmente pretenden inundar Salt Lake City con las aguas del Gran Lago Ácido (como un usuario anónimo afirma en la red).
- Con la excepción de un intento de restaurar Los Ángeles financiado por las corporaciones, no queda nada en la Zona Muerta de CalSur que pueda llamarse ciudad, por mucho que estires la definición del término. Sin embargo, si eres lo suficiente valiente (o estúpido), podrías participar en una carrera que llaman Rompebahías 500. Los competidores empiezan en San Francisco y acaban en Tijuana. Por el camino deben pasar por varias metas volantes situadas entre las ruinas de todas las grandes ciudades que hay a lo largo de la ruta. Las riquezas para el vencedor son legendarias, pero también las reglas de la carrera: ninguna. Muchos observadores creen que los propios organizadores plantean diversas emboscadas en las cercanías de las metas volantes y no tienen muy seguro que el premio por ganar esta mortífera carrera sea real.

EUROPA

 Urante un breve periodo de tiempo a finales del siglo XX, parecía que Europa podría unir fuerzas y superar a los Estados Unidos como resplandeciente faro de la democracia occidental en el mundo. La Unión Europea nació aquejada desde el día uno por las luchas internas, las amenazas de secesión y los problemas económicos. Incluso si logró extenderse a Asia, convirtiéndose así en la Unión Euroasiática, lo cierto es que los países miembros siempre parecían estar a punto de sacarse los ojos y reventar todo el experimento. Pese a todo, la UE logró capear la tumultuosa primera mitad del siglo XXI.

Después, la IA llamada Caronte le asentó una puñalada en el corazón. Al destruir su base financiera global, la UE se vio obligada a reevaluar las posesiones y recursos de todos y todo lo que había dentro de sus fronteras. Las megacorporaciones lo pasaron mal y mucha gente siguió adelante, pero los habitantes de los países más pobres, de repente, se vieron excluidos de los nuevos propósitos económicos. Los malos tiempos siempre son un caldo de cultivo excelente para el nacionalismo. Algunas naciones, como España o Grecia, intentaron separarse de la UE con diversos grados de éxito. Recientemente, el Pacto Nòrdico, formado por Suecia, Noruega, Dinamarca y Finlandia, también abandonó la UE, provocando un agujero enorme en la línea de flotación del resto de la Unión.

Quienes quedan en la alianza se observan con disimulo entre sí, para ver quién es el siguiente país en irse. Algunos se preguntan si los problemas de salud de Harold Cameron auguran nuevas elecciones a primer ministro en Gran Bretaña y un candidato que busque su segundo Brexit del resto del continente. Otros creen que el daño que Caronte le infligió a Alemania podría forzar a que la historia se repita y que la nación culpe a sus vecinos. Incluso Francia, con una localización estratégica, podría dejarse llevar por la agitación y su creciente población musulmana o aliados de Oriente Medio. Todo el que presta atención a lo que sucede en la Unión Euroasiática sabe que la pregunta no es si se irán más miembros, sino cuándo va a suceder.

La UE tiene una red de servicios sociales muy superior a la de cualquier otra nación

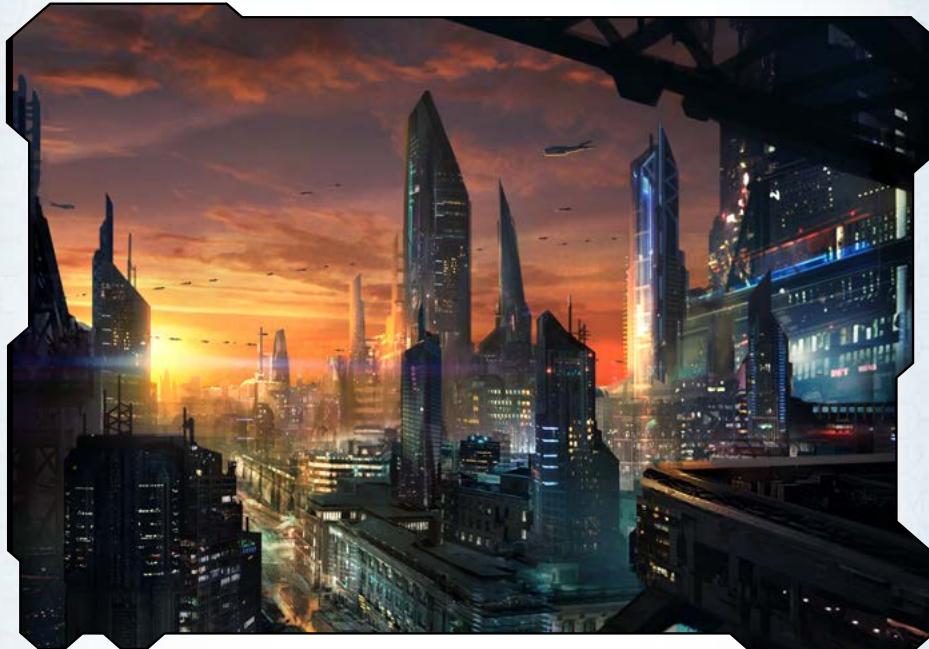
de la Tierra. Sin embargo, sacrifica velocidad por resistencia. Todos los ciudadanos tienen derecho a una ayuda salarial pública con solo registrarse en uno de los terminales públicos que hay por todo el continente, pero muchos criminales piratean estos servicios o los terminales están rotos. A pesar de la estabilidad de su sistema de bienestar social, es difícil escapar a la situación actual porque muchas corporaciones asignan una prioridad baja a quien ya se benefició de asistencia pública el año pasado. Esta práctica está en los juzgados, pero los empleados llamados a testificar siempre ascienden a posiciones con un mayor sueldo o desaparecen de formas extrañas.

#XZ10: *Hablar mal en público en contra de las corporaciones europeas es como apostar. Puedes conseguir un enorme retorno. O te puede tocar el largo sueño. ¡Gracias por participar! ¡Aquí tiene un juego de tablero de nuestro concurso para que disfrute en casa con los amigos!*

La mayoría de las corporaciones con gran influencia en la UE son empresas muy antiguas, nacidas a partir de las industrias tradicionales o en colosales fusiones. Por ejemplo Central Belarusian Steel (CBS) procesa las riquezas minerales de docenas de colonias mineras. VIV nació a través de la fusión de seis compañías audiovisuales tradicionales centradas en el entretenimiento, las noticias y el juego virtual. MotoEuro es la unión de diversas compañías de coches de lujo, que hoy en día manufactura también otro equipo más moderno, como vehículos espaciales, sondas y herramientas autónomas.

El crimen a gran escala está firmemente controlado por una gran familia criminal. Se trata de familias asociadas a través de un acuerdo similar al de Nueva York durante la década de 1930. Poco después del ataque de Caronte, representantes de las organizaciones criminales más importantes de España, Francia, Inglaterra, Italia y Marruecos acordaron formar las CinFam, una abreviatura en italiano de *Cinque Famiglie* ("Las Cinco Familias"). Junto con sus aliados, han jurado trabajar juntas y consideran la UE un territorio lo suficientemente grande como para repartírselo a partes iguales. Esta alianza se debe, en gran parte, a la existencia de un enemigo común: las células de la mafia rusa. La alianza entre Rusia y la UE provocó que numerosos soldados voray adentrasen





en el resto de Europa, intentando ampliar su territorio. Las CinFam les dijeron que no educadamente, tras enviar de vuelta a casa a tantos de ellos como pudieron en el mayor número de contenedores posible. Por cierto, hubo bastantes más contenedores que personas asesinadas.

Aunque suele usarse el término "sprawl" para referirse a las megaplexes europeas, lo cierto es que estas tienden a crecer en vertical más que en horizontal. El continente ya estaba muy poblado, de tal modo que sus ciudades construyeron hacia arriba o hacia abajo. Por ejemplo, Venecia reconstruyó sus canales a quince metros más de altura, conservando edificios y piezas de sus edificios originales. Es un ejemplo de cómo se preserva la historia por toda Europa, incluso si surgen edificios modernos para sustituir a los tradicionales. Es más normal construir edificios nuevos en torno a un corazón histórico en las zonas costeras, donde las inundaciones produjeron muchos más daños.

#XZ10: Nuestro continente siempre ha estado gobernado por gilipollas pomposos. La diferencia es que algunos de ellos son ahora psíquicos.

#Billy Black Eyes: Eso no solo os pasa a los europeos. El tribalismo está por todas partes

y, en cierto modo, el progreso del último siglo ha exacerbado el problema. Podrías imaginar que con la facilidad para viajar, la traducción automática y las modas cosméticas, la gente desarrollaría más empatía hacia el otro; pero por cada problema resuelto parecen surgir dos o tres nuevas excusas sin sentido para odiarse.

Las aldeas y villas de pequeño tamaño que aún existen en Europa son muy diferentes a las de hace un siglo. Muchas de ellas son comunidades abandonadas por humanos normales tras algún desastre ecológico y repobladas por todo tipo de marginados, como híbridos, zeeks, androides, etc. Muchas de estas aldeas rurales han crecido hasta alcanzar el tamaño de villas a base de atraer gente similar. Y ahora, lo malo. Las comunidades de híbridos rechazan y expulsan a los forasteros, mientras que las comunidades zeeks suelen tener costumbres raras (como la comunicación psíquica) cuando quieren excluir a los turistas de los temas importantes.

BONN-DUSSELFORF REISENSTADT

Una vez más, Alemania se encuentra en el centro de un desastre económico. El ataque de

Caronte devasto Alemania, provocando que algunas regiones alcanzaren un 35 % de desempleo. Un paro tan desbocado ha generado descontento hacia el gobierno y violencia en las calles. El repentino bajón en los impuestos también ha significado la caída de los servicios sociales, lo cual supone todavía más presión para los desempleados y marginados. Las dos primeras Guerras Mundiales empezaron por mucho menos y solo el tiempo nos dirá si la actual Alemania es una bomba de relojería en el corazón de la Unión Euroasiática.

La megaplex reaccionó como era esperable, es decir, dando prioridad a la seguridad de aquellos que podían pagarla. El Geldmauer no es una barrera física, sino una serie de puntos de control en torno al sector financiero dirigidos por miembros de la corporación de seguridad privada Woosley & Associates. Para entrar en el sector financiero hay que comprobar tu estado crediticio en las paradas del maglev o los controles aleatorios de vehículos de las autovías que llevan al corazón de la ciudad. Quien no cubre los valores mínimos de riqueza personal exigida, se ve obligado a dar la media vuelta. Eso supone un módico de presión extra para aquellos financieros que rondan la cantidad clasificatoria. El Geldmauer ha tenido un aspecto positivo para ciertos empresarios, como los tiburones y otros prestamistas ilegales. Su florecimiento es tal que le ha dado a Bonn un nuevo apodo popular: La Ciudad de los Empeños.

Fuera de esta barrera, el resto del sprawl ha quedado en manos de los esperables señores del crimen, pandilleros y traficantes. Es curioso, pero los grupos de corte nacional socialista están teniendo muchos problemas para hacerse un hueco en el sprawl. Las bandas y grupos criminales se pelean entre sí, como en cualquier otro megasprawl, pero parecen unir fuerzas contra este tipo de individuos en cuanto hacen acto de presencia. Incluso los mayores asesinos de la ciudad recuerdan el coqueteo histórico del país con el fascismo y están determinados a que no arraigue de nuevo, al menos en su ciudad.

DUBLÍN

La República Unida de Irlanda es cualquier cosa excepto eso, pero no debería ser realmente ninguna sorpresa para nadie que esté familiarizado con la historia del país. Irlanda

del Norte quedó prácticamente abandonada a su suerte por los británicos durante la Muerte, de tal modo que aceptó agradecida la ayuda de sus vecinos sureños. Cuando el desastre pasó, resurgieron de nuevo la mala sangre y las tensiones entre Irlanda y su hermana septentrional. La continuada cuestión de la identidad nacional sigue sin solventarse, a lo que se ha añadido un nuevo problema para crear fracciones dentro de las facciones: la emergencia de Dublín como puerto a escala global.

Miles de refugiados huyeron a Dublín durante la serie de desastres que azotaron Europa durante la primera mitad del siglo XXI. Muchos regresaron a sus países de origen cuando todo se arregló, pero hubo quien decidió quedarse y ofrecer a Dublín sensaciones mucho más continentales que nunca. Estos nuevos residentes ayudaron a que la ciudad se convirtiera en una fuerza por derecho propio dentro de la Unión Euroasiática, pero añadieron una nueva dimensión a las tensiones ya existentes en la nación. No solo hay grupos discutiendo sobre quiénes son los auténticos irlandeses, sino otros que desean una Irlanda para los irlandeses, molestos con los emigrantes.

#OmalleysFlagon: *Ya, es que no nos dan ni un poco de respiro. Finalmente conseguimos echar a los brits y, de repente, aparecen tipos por todas partes con camisetas de "Bésame, que soy irlandés", decoradas por pequeños leprechaums de lo más moe. Bollocks! ¡Sus ancestros no empaparon el suelo irlandés con sangre irlandesa! Solo intentan aprovecharse de nuestro boom económico.*

Los estallidos puntuales de violencia han provocado que la Fuerza Policial de la República tenga presencia armada en la calle constantemente. Los espejados (los llaman así por los cascos reflectantes que usan para ocultar su identidad) suelen llevar blindaje de batalla completo, armas automáticas y pistola de servicio. En función de a quién pregunes, son héroes dispuestos a entregar sus vidas para mantener la paz en las calles o herramientas de los poderosos para aplastar de nuevo la voluntad irlandesa.

ESTOCOLMO

La ciudad más importante del Pacto Nórdico se encuentra ante una encrucijada. La influencia de la Hermandad Caballeresca Cristiana (HCC)





a la hora de crear este pacto entre las naciones de Suecia, Finlandia, Noruega y Dinamarca ha quedado cada vez más y más clara a medida que pasa el tiempo. La principal razón que se esgrimió para abandonar la UE fue el miedo a la guerra entre la Unión y el Mandarinate Chino. Ahora que el rodillo chino está contenido, este miedo ha desaparecido y muchos de sus ciudadanos creen haber sido engañados por esta sociedad fraterna. La sensación de tensión es más palpable en Estocolmo, donde se encuentran los cuarteles centrales de la HCC.

Las donaciones de los miembros más adinerados de la HCC sirvieron para financiar estas oficinas, el Gran Castillo de la HCC. Es un inmenso edificio con toques medievales, como gárgolas y parapetos. Domina el Riksdagshuset, que es el edificio donde se realizan las reuniones de las naciones firmantes del Pacto Nórdico para debatir y establecer su política conjunta. Es la señal más ostentosa de la existencia de la HCC en todas las ciudades del pacto, pues lo habitual es que los miembros se limiten a llevar en las solapas un pequeño pin con forma de escudo mostrando la triple cruz heráldica de la organización. Supuestamente, todo el personal que trabaja en el Gran Castillo también es miembro de la misma. Su vestíbulo está abierto al público, pero la membresía es necesaria para acceder al resto del edificio.

Este aspecto oculto de la organización se ha convertido en el principal argumento de los funcionarios que preferirían regresar al seno de la UE. Unos cuantos miembros de la HCC también han sido expulsados de la misma, de forma discreta, por sugerir en público que no se debería ofrecer trabajo en los países del pacto a quien no hable una lengua escandinava. En Estocolmo se han producido ya varias concentraciones anti-HCC, pero nada especialmente violento o viral. En las sombras, varios grupos estarían interesados en introducir agentes dentro del Gran Castillo para descubrir las auténticas motivaciones que hay tras el Pacto Nórdico.

#Lars_Abell: No preguntéis cómo lo sé, pero el Gran Castillo está dispuesto como una trampa letal con forma de castillo medieval. Hay trampas físicas y guardias en cada esquina, tanto vivos como sondas. Quien deseé descubrir sus secretos tendrá que abrirse camino a la fuerza o, si prefiere

colarse después del cierre, contar con un equipo multidisciplinar bien equipado.

LONDRES

Los efectos del ataque de Caronte dividieron a la sociedad británica en tres clases sociales distintas. Los ricos siguieron prácticamente como si nada. La clase media se fusionó con la clase trabajadora, quedando atrapada en jornadas de seis días semanales con toque de queda a la diez de la noche. La clase baja, formada en su mayor parte por emigrantes sin papeles y criminales, suelen estar confinados en aquellas partes de las ciudades que las autoridades han abandonado. Los agentes del National Constabulary cobran dos sueldos: los ricos sobornan a estos policías para que miren hacia otro lado y después se sacan un sobresueldo a costa de la clase trabajadora con multas y trabajos gratuitos.

Dover Ward, en Londres, es el puente que une Gran Bretaña con el resto de la UE. Cualquier corporación que trabaje en Inglaterra tendrá también una oficina en Dover Ward para acelerar la entrada y salida de sus mercancías del país. La Autopista del Canal, que conecta la isla con el continente, es también la forma más rápida de que estas mercancías viajen y muchos funcionarios encargados de supervisar el proceso viven a cuerpo de rey gracias a los sobornos que reciben por dictaminar el orden en que las mercancías pasan por la aduana.

#OMalleysFlagon: ¿Este tipo está blanqueando Londres o qué? Sep, el Infrasprawl es lujoso y acogedor... hasta que llegas a Undercroft, bajo el Parlamento. Es allí donde todos esos sádicos adinerados acuden a contemplar las peleas a puñetazos, los duelos con ciberespolones, las peleas de cibermastines y otras actividades sangrientas que ponen cachondas a las titis y hacen que los hombres apuesten sus yates por ver a un pobre desgraciado dispuesto a jugarse la vida por comida para unas cuantas semanas.

#MuhammedinLondon: ¡Pobres desgraciados! ¡Por favor! Esos luchadores están bien pagados y no les faltan nenas. Lo hacen por la gloria tanto como porque lo necesiten. Gracias a la red social de la UE, nadie pasa hambre. Debes estar pensando en los americanos.

#JustJane: Meteros vuestro sexismó por el culo los dos. La mitad de esos luchadores son mujeres y en muchos combates se lucha por parejas, un hombre y una mujer en cada equipo. Si queréis hablar del tema en persona, podréis encontrarme en una de las jaulas del Undercroft. Solo tenéis que preguntar por Jane.

#Billy_BlaCk_Eyes: Aprecio tu valentía y confianza, @justjane, pero recuerda que no es buena idea compartir aquí tu localización física.

A diferencia de otros sprawls, en Londres no tenían mucho sitio para crecer. Por ello, optaron por ir hacia abajo y reclamar docenas de estaciones de metro subterráneas, convirtiéndolas en residencias para ricos. Algunos de estos enormes espacios son mitad supermercado, mitad ciudades virtuales. Para compensar la falta de paisajes naturales, el Infrasprawl tiene alguna de las mejores reconstrucciones en RA de todo el planeta. Los ciudadanos con TAP de última generación y software vivencial pueden sentirse como si estuvieran comprando en la Luna. En los clubes del Infrasprawl se ha puesto de moda lo que llaman el "Rando Club", que consiste en emitir a la vez múltiples realidades aumentadas en el lugar y dejar que los clientes vayan saltando entre ellas sobre la marcha. Tan pronto están bailando en un lujoso club de astrodanza como al minuto siguiente bailan agarrados con un colega gothrage.

SARAJEVO

Gran parte del poder de la Unión Euroasiática procede del peso de la historia. Los países que forman esta organización llevan existiendo desde hace siglos y comprenden que son más fuertes unidos que separados. Sin embargo, esta misma historia está llena de rivalidades, guerras, traiciones e incluso genocidios. Es difícil olvidar los fantasmas del pasado cuando nuevas transgresiones los resucitan. Durante los siglos pasados, Sarajevo, la capital de Bosnia-Herzegovina, fue uno de los puntos calientes de un continente lleno de tensiones. La historia de los Balcanes está llena de masacres y venganzas. La más reciente ocurrió hace solo unos pocos años, esta vez en torno a una nueva identidad: las inteligencias artificiales.

Animada por la victoria en las elecciones de políticos muy progresivos y deseosos de atraer a compañías tecnológicas a la ciudad, Sarajevo

se declaró una ciudad independiente, donde todos los seres inteligentes, ya fuesen sims, androides, híbridos o asociados a cualquier otra etiqueta no humana serían bien recibidos. Esta declaración atrajo las alabanzas de muchos políticos euroasiáticos y las burlas y la fijación de muchas organizaciones conservadoras. Los sims e IA acudieron en gran número a la ciudad y las fuerzas de la ley se esmeraron mucho a la hora de castigar a todo grupo o individuo atrapado en una actividad racista contra sus nuevos residentes. Desafortunadamente, sus acciones no destruyeron estos grupos: solo los expulsaron a las regiones limítrofes, donde se hicieron fuertes.

Las IA no tienen grandes problemas para viajar directamente hasta Sarajevo, bien por su riqueza o bien por el atractivo que suponen para los políticos locales. El resto, sin embargo, deben acudir como refugiados y atravesar los países cercanos, recurriendo para ello a contrabandistas, grupos paramilitares y bandas criminales que no tienen escrúpulos por entregarlos a sus acosadores si estos ofrecen una oferta mejor. Muchos de los que parten hacia Sarajevo jamás llegan a su destino, al quedarse sin dinero a medio camino o ser interceptados por individuos dispuestos a destruirlos.

EL SPRAWL ESCOCÉS

Pocos lugares en el mundo parecieron tener los recursos o tiempo necesarios para afrontar los múltiples desastres que agitaron el planeta a finales del siglo XX y comienzos del XXI. El Parlamento Escocés no solo tuvo los recursos necesarios para organizar el influjo de refugiados que acudió a sus dañadas ciudades, sino la previsión de construir algo totalmente nuevo. La Metroplex Urbana Escocesa (MUE) nació en las ruinas de Glasgow y se extendió hacia el este hasta llegar a Edimburgo. Un megasprawl es un megasprawl; pero, si lo comparamos con los draconianos contratos de la British Industrial Solutions o las depredadoras calles de Londres, MUE es casi un paraíso.

La estabilidad del sprawl escocés ha permitido que se convierta en uno de los líderes académicos del mundo moderno. Algunos de los refugiados climáticos que llegaron a Escocia eran profesores de universidades como Oxford y Cambridge. En vez de regresar a sus hogares cuando la situación se estabilizó, muchos se quedaron para crear nuevas instituciones de





aprendizaje. La sensación de "ser un campus universitario gigante" que desprende este sprawl es uno de los aspectos que más atractivo ofrece a sus habitantes, incluso si significa que algunos fines de semana en primavera y otoño se salgan de madre.

La llegada de estudiantes universitarios también proporciona a la ciudad un aire más progresista en cuestiones de política. Muchas de las universidades de la metroplex otorgan estatus protegido a los sims, zeeks, androides, híbridos y otros "humanos evolucionados" que se apunten a sus clases y deseen educarse. El resto de la ciudad también extiende tácitamente estos derechos, si bien los grupos de activismo estudiantil comienzan a presionar a los políticos en busca de un reconocimiento público de que MUE es un lugar donde cualquier forma de vida es bienvenida y no necesita preocuparse por ser atacada o que le nieguen sus derechos humanos básicos. Los funcionarios del gobierno creen que este tipo de actividades son una distracción de los estudios universitarios, pero ya hay estudiantes que animan en voz alta votar a políticos distintos en las siguientes elecciones por su poca predisposición hacia este tema.

PUNTOS CALIENTES

- La pequeña villa de Ottermach jamás necesitó investigadores antes. Se trata de una comunidad de híbridos que se autogobernaba mediante reuniones de vecinos en el ayuntamiento bajo la guía de la abuela Wood, una híbrida aviana. Ella fue la primera en perecer en una serie de asesinatos que la comunidad no sabe cómo solventar. ¿Podrán unos forasteros llegar hasta el fondo del misterio que tanta sangre está derramando en la tranquila comunidad o se convertirán en las siguientes víctimas de un feroz asesino en serie híbrido?
- Las unidades mercenarias que busquen un buen cheque harían bien en subcontratar sus servicios a Ravenlocke Securities. Esta megacorporación aceptó hace un poco un contrato para ayudar a estabilizar las naciones del "sur rebelde" de la UE, es decir, Grecia, España e Italia. Estos países son presa de movimientos nacionalistas que buscan separarse de la UE y que solo la influencia corporativa mantiene a raya. Ravenlocke

supuestamente proporciona seguridad a los recursos corporativos de esos países, pero en realidad necesita asesinos y otros recursos refutables que eliminen a líderes de estas células nacionalistas.

- Angèle Bonheur ha hecho historia por duplicado en su primer mandato como presidenta de la República Francesa. No solo es la primera gobernante psíquica del planeta, lo cual muchos esperaban que sirviese para reducir las tensiones entre zeeks y humanos normales, sino que también ha sobrevivido en muy poco tiempo a un número récord de intentos de asesinato (superó al de ningún otro líder actual del planeta). No está dispuesta a correr riesgos y busca opciones fuera de las actuales ofertas corporativas de seguridad privada. También quiere que todos los miembros de su círculo de confianza estén protegidos en todo momento por, al menos, un psíquico.
- Las inundaciones y los demás desastres de principios de siglo sumergieron Ámsterdam bajo las aguas. Las corporaciones de joyería reconstruyeron la ciudad tras proteger la zona con un colosal dique y recurrir a los mejores escultores de RA del mercado para recrear la ciudad lo más parecida posible a la original. Uno de estos artistas, el enigmático Faro\$á, reveló hace poco que ocultaron piezas del código de un potente programa informático en varias de las recreaciones históricas de la ciudad. Las especulaciones en la red sobre la naturaleza de este programa han provocado una competición por ser el primero que lo complete y ya ha habido varios detenidos y hospitalizados.
- Animado por el éxito a la hora de convertir el palacio de Westminster en uno de los clubes más en boga de la vida nocturna de la ciudad, Benjy Heketh, Esq., pretende hacer lo mismo con otros lugares históricos de capa caída. Hay varios desafíos legales en su propuesta, pero donde necesita más ayuda es a la hora de expulsar a las bandas, okupas y sin techo de lugares como el Big Ben, Downing Street y la Torre de Londres. Por lo que se refiere a la policía local, está haciendo un servicio público al limpiar la imagen de estos lugares y, si además, recupera sus inversiones convirtiéndolos en discotecas de moda, mejor para él.

EXTREMO ORIENTE

Muchos observadores del siglo XXI creían que China se convertiría en la nueva superpotencia mundial. Acertaron y, a la vez, se equivocaron. La devoción China al comunismo y sus políticas hundió el país en el caos. También provocó el ascenso del Mandarinate para sustituirlo, con el fin de honrar el pasado de la nación e impulsarla hacia el futuro. El Mandarinate es un país en franco ascenso mientras muchos otros se han hundido en la inestabilidad. Es la principal potencia regional y desea aumentar su importancia global por los medios que sean necesarios.

La Guerra de los Solteros, al menos tal y como la conoce la historia, supuso el primer movimiento del Mandarinate tras mudar su piel comunista. El Mandarinate comenzó estas guerras con el fin de equilibrar sus recursos básicos, como minerales, madera o petróleo. En este caso, lo que necesitaba eran niños. La política comunista china de un solo hijo provocó un desequilibrio muy serio de hombres respecto a la cantidad de mujeres existente. Necesitaba una nueva generación que asegurase el futuro del país. Así pues, obtuvo estos niños en las conquistas, reasignándolos y, en muchos casos, modificándolos (y mejorándolos) genéticamente

para que se pareciesen a sus nuevos padres. Estos niños crecieron como una parte más de la cultura del Mandarinate y hoy en día son quienes gobiernan sobre la nación y el resto de países de la zona.

Una región, sin embargo, se ha convertido en una espina clavada. La Muerte y las inundaciones provocaron el deshielo de gran parte de Siberia. El Mandarinate se hizo con estas tierras y, poco a poco, las ha ido transformando en una zona habitable con la ayuda de diversas corporaciones aliadas y su tecnología. Es un trabajo duro, que la interferencia de los leales al antiguo gobierno ruso (los Nuevos Cosacos) hace aún más difícil y lento con su destrucción de maquinaria y eliminación de personal clave.

Las Tierras del Deshielo cayeron relativamente rápido en manos del rodillo chino, pero estos están empezando a descubrir ahora la diferencia entre conquistar un territorio y poseerlo. El noroeste de Asia no es muy hospitalario, incluso si ya no es una tundra helada. Los patrones climáticos son muy volátiles, la tierra es un cenagal pantanoso y sus habitantes no tienen muchas ganas de servir a sus nuevos señores. Incluso si nos olvidamos de que los Nuevos Cosacos están llevando a cabo una guerra de guerrillas muy exitosa (gracias al uso de armas o vehículos





no computarizados, lo cual dificulta mucho encontrarlos por medios avanzados), llevar suministros al frente es una pesadilla logística. China aguanta firme, pero sus ministros principales temen que la guerra esté evolucionando de dos formas que no les convienen: un lento conflicto de desgaste que continuará drenando unos recursos necesarios para expandirse en otros frentes, o un contraataque ruso que destruye sus líneas y borre de un plumazo las ganancias iniciales del Mandarinate.

El Mandarinate está formado por treinta y cinco ministerios que supervisan todos los aspectos del gobierno. En general, los mandarines senior (ministros) se determinan a través de una combinación de edad y mérito. Eso puede llevar a que un mandarín junior quede atascado en su cargo durante décadas o producir auténticas guerras internas por el traslado y ascenso a otro ministerio de mayor importancia. En general, el mérito puede equipararse a riqueza personal. Todos los grandes ejecutivos de las corporaciones con origen en el Mandarinate también tienen algún tipo de responsabilidad dentro del gobierno, bien como enlace o bien como funcionario. Se supone que los mandarines deben renunciar a sus conexiones de negocios al aceptar el cargo, pero a veces continúan ocupando puestos consultivos a través de diversas empresas intermediarias o personal administrativo dispuesto a transportar un maletín lleno de dinero a altas horas de la noche.

#TurtlesallthewayDown: Al Mandarinate se le da muy bien encontrar el lugar de cada uno dentro de la comunidad. Algunas personas tienen un don para ser eunucos imperturbables. Otras para ser ricos y poderosos. Es posible que los comunistas hayan desaparecido, pero su influencia es palpable en la forma en que su sociedad está estructurada y se entromete en todos y cada uno de los aspectos de la autonomía individual.

#DreadfulBear: El comunismo habría seguido sacando de la pobreza a millones de individuos si los chinos no lo hubieran corrompido. El Mandarinate no es una nación marxista, solo quiere conquistar

el mundo. No se diferencia en nada de los americanos.

#FreeAtlántica1776: [Este comentario no puede verse porque el usuario fue eliminado del servidor].

#DreadfulBear: Ahórrame el discursito de propaganda corporativa, @FA. ¿De verdad crees que sois mejores que los rusos? ¡Habéis bombardeado vuestras propias ciudades! Si el Mandarinate fuese vuestro vecino, se habrían aprovechado igual de vuestros desastres y ahora estarías estudiando a Confucio en vez de ese Jeffersoniano bastardizado que vuestros maestros corporativos enseñan en las escuelas.

#VodkaSpiller: Ambos os equivocáis. Es triste que fuera del Mandarinate aún se empleen pensamientos erróneos tan llamativos. Está demostrado que el comunismo fue un error, pero el hombre sabio sabe que la humanidad necesita guías. China refleja lo que una estructura social puede aportar al mundo. Superamos juntos las distintas catástrofes climáticas y gracias a eso pudimos ayudar en las Tierras del Deshielo cuando lo necesitaron.

#DreadfulBear: ¿AYUDAR? ¡Conquistar no es ayudar, asqueroso lamebotas! ¡Eres un desecho humano!

#VodkaSpiller: Y aquí se observa por qué los rusos tienen tanta necesidad de ayuda. Son incapaces de controlar sus lenguas.

Una tradición bien establecida en el Mandarinate (aunque no se menciona en sus comunicados oficiales) es la continuada influencia de las Tríadas en su cultura y nación. El Ministerio de la Paz Interior se creó para combatir esta influencia criminal dentro del gobierno, pero rara vez cuenta con los recursos que realmente necesita para hacer su trabajo. En ocasiones, el ministerio logra detener a algún funcionario que sea poco discreto con sus sobornos, dando ejemplo público con él. También suele ser una oportunidad para que la Tríadas ajusten cuentas (y asesinen a los funcionarios del ministerio más problemáticos).

Sin el férreo control de las calles que ejercen las Tríadas, muchos de los pobres y marginados serían más activos a la hora de orquestar

una nueva revolución. Las condiciones de trabajo de los pobres son horribles, con aire de mala calidad y escasez de productos básicos. En vez de mejorar sus condiciones de vida básicas, el Ministerio de los Sueños se asegura de que todos los niños reciban una TAP de última generación y que los trabajadores puedan obtener bonificaciones salariales en las redes digitales. La popularidad de juegos como *Sun Blade/Moon King* mantienen felices a las masas y otros países ya estudian esta inusual forma de aplacar a sus clases bajas.

#TurtlesallthewayDown: Estos juegos también son una forma ideal de promocionar la neutralidad de género, la androginia y otros "ismos" que son tan populares en el Mandarinate. Hace unos años, Shen Wei, la primera mujer en alcanzar el puesto máximo en el órgano de liderazgo del Mandarinate, se aseguró de destruir el patriarcado chino al implementar una serie de medidas de género neutro, que, por lo que yo sé, aún siguen vigentes. A los hombres que disienten los convierten en eunucos y, después, en funcionarios del estado. ¡Les lavan la cabeza para que crean que eso es bueno!

#FangFan: Nuestros benditos eunucos sirven al Mandarinate. El género aún existe en este país, pero no es difícil darse cuenta de cómo las estructuras patriarcales construyeron el avance planetario. La antigua China tuvo legiones de hombres sin mujeres y casi se hace pedazos por eso. Shen Wei nos guía hacia una nueva era, donde los hombres han aprendido a controlarse a sí mismos y nuestra gran nación puede avanzar sin las distracciones del sexo o nociones anticuadas de género. No es una cuestión de política, sino que está relacionado con los avances científicos para superar la condición humana.

#Billy_Blk_Eyes: Todo esto te hace pensar qué tipo de Confucio siguen enseñando en China (o si lo hacen).

A pesar de esta vanguardista postura, el Mandarinate y los países que gobierna dedican a su preservación una cantidad importante de recursos. Casi todas las ciudades tienen una zona cultural, que se dedica a conservar edificios históricos y los barrios en los que

se encuentran. El resto de la urbe puede ser un faro de modernidad, pero la apariencia de una nueva manzana puede quedar rota por la presencia de un templo histórico o de un jardín milenario. El gobierno también desea preservar a sus mejores líderes a través del doblaje y muchos analistas creen que no tardará en ser la primera nación terráquea gobernada por una IA.

En las regiones rurales del país, este deseo de conservar el pasado tiene más problemas. Los desastres ecológicos y la industrialización a menudo se entrometen en los deseos e imagen que el Ministerio de Encrucijadas desea vender a su pueblo. Invierte enormes cantidades de dinero y tiempo para recrear en VR estas pacíficas áreas rurales en vez de buscar formas de reparar los daños. Esto quiere decir que el Ministerio invierte más recursos en alzar un velo de realidad aumentada que transforme una llanura desnuda en un frondoso bosque que en plantar árboles y cuidar de ellos para que crezcan. Por otra parte, el uso de la tecnología fuera de los entornos urbanos y el hogar es una violación de la ley que las autoridades castigan con multas serias.

HAI MUI BA CITY

Muchas ciudades conservan sus nombres por tradición. La capital de Vietnam, sin embargo, llamada Saigón y Ciudad Ho Chi Mihn durante el siglo XX, cambió de nuevo su nombre para mostrar sus esperanzas de futuro. Hay quien afirma que este nombre, que podría traducirse como Ciudad Veintitrés, procede del número de barrios oficiales creados después de su reconstrucción tras las colosales inundaciones que destruyeron el importante puerto de la ciudad vieja. Otros creen que el nombre refleja los veintitrés pares de cromosomas del cuerpo humano, en base a la enorme reputación de Vietnam como centro mundial de la tecnología de combinación genética. HMBC es hogar de varias corporaciones punteras en el diseño de híbridos, atraídas por los incentivos gubernamentales y una cultura casi decadente, que empuja a los científicos que buscan expandir los límites de lo que los híbridos son capaces de hacer.

Cuando la gente piensa en HMBC, lo primero que le viene a la mente es el famoso mercado





Thit, donde pueden adquirirse algunas de las modificaciones corporales más escandalosas conocidas fuera de un laboratorio genético secreto. Aquí los híbridos van un paso más allá en lo que sus cuerpos pueden hacer y lo que mucha gente considera socialmente aceptable. Estas modificaciones no siempre son todo lo seguras que deberían o están a la venta pública, pero hay algo distinto en sus calles que recuerda casi al arte, recurriendo a una combinación de distintos genes animales, implantes cibérnéticos y velos de RA para obtener resultados angelicales, horripilantes y, en ocasiones, ambas cosas a la vez.

El mercado Thit y, por extensión, la propia HMBC se han convertido en un hervidero de actividad pro derechos de los híbridos. A menudo, el aumento de la discriminación hacia los híbridos en otras naciones provoca su huida a HMBC en busca de una nueva vida. Las bandas híbridas ofrecen protección a estos refugiados, pero el precio puede ser alto. Cuando el refugiado no puede pagarla, debe recurrir a otras posibilidades. Los más fuertes acaban trabajando como músculo, mientras que los más atractivos acaban en uno de los "mercados de aves exóticas" de la ciudad. Lo triste es que, por mala que sea esta vida, muchas veces es mejor que la que tendrían en sus países de origen.

EL ARCHIPIÉLAGO JABODETABEK

Las inundaciones remodelaron gran parte del mundo, forzando a millones de personas a abandonar sus vidas y dejar atrás sus hogares en las ciudades costeras. La ZR de Nueva York es el ejemplo mejor conocido, pero docenas más de ciudades sufrieron un destino similar. La metroplex Jabodetabek está formada por las comunidades de Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang y Bekasi, que se fusionaron a finales del siglo XX. Cuando las aguas del mar inundaron las calles de la capital de Indonesia, el Mandarinate dio un paso al frente para ayudar a las víctimas. Al menos, a aquellas que podían trazar sus linajes hasta el continente. El resto quedó abandonado a su destino. Lo que en su día fue un enorme sprawl que cubría prácticamente toda la isla de Java, hoy es una húmeda colección de pequeñas islas

cubiertas de edificios y canales en donde aún asoma alguna que otra estructura medio hundida.

Casi todas las antiguas carreteras ahora son ahora cursos de agua, de tal modo que la ciudad recuerda a una especie de Venecia. El desplazamiento se realiza por el agua, aunque los más ricos usan saltadores para evitar los atascos de tráfico de las horas punta. El archipiélago florece como un centro financiero que conecta las corporaciones legítimas del Sureste Asiático con los imperios criminales ilegales de todo el mundo. Incluso el Mandarinate emplea Jabodetabek con este fin, enviando el dinero de las Tríadas a lavarse en los fabulosos casinos de la ciudad, a donde acuden millonarios de todo el globo, para que luego regrese a casa y financie la maquinaria de guerra del Mandarinate.

Y, allí donde hay dinero, también se reúnen aquellos que desearían robarlo. Numerosos grupos piratas acechan en las inmediaciones del archipiélago. Asaltan los barcos de turistas, interceptan los cargamentos ilegales y son un auténtico incordio en las aguas que no protege la Patrulla Marítima del Archipiélago Jabodetabek. Recientemente las autoridades obtuvieron una gran victoria destruyendo la base de los merodeadores, una de las bandas piratas más grandes del Sureste Asiático. Desgraciadamente, otras bandas se preparan para reclamar su corona, como los Acechadores Mortíferos, las Hermanas Sírenidas o las Siete Sierras.

MANILA

La fe siempre ha sido muy importante en la vida filipina. El Sureste Asiático es un popurrí de diferentes creencias, pero la fe cristiana llegó al archipiélago con Magallanes en el siglo XVI y caló fuerte en el lugar. Cuando las aguas amenazaron con inundar a principios del siglo XXI la ciudad, pareció que las plegarias de uno de los lugares con mayor densidad de población del planeta tuvieron respuesta. QUIMERA llegó a la ciudad y construyó un sistema de diques y atolones artificiales costeros que protegió a sus habitantes de las inundaciones que destruyeron a muchas otras ciudades. La Gran Barrera de Manila es hoy en día uno de los rasgos más

reconocibles de la ciudad, ya que no solo rodea toda la ciudad, formando una auténtica arcología, sino que es todo un símbolo de poder corporativo.

Sin embargo, la decisión de QUIMERA de salvar la ciudad no tuvo nada que ver con la generosidad. Nueva Brasilia quería entrar en el Sureste Asiático y un país con una población noventa por ciento cristiana era ideal para ello. También se aprovechó de un error de cálculo de los líderes del Mandarinate. Los mandarines creían que Filipinas acudiría a ellos, como muchas otras naciones de la región tras sufrir el desastre, en un intento de reconstruir los daños sufridos. La intervención de la corporación no solo lo impidió, sino que proporcionó a Nueva Brasilia un peón aliado en esta región del planeta.

#Luciferion: Hace unos años, un tipo me llamó "ojos redondos" y dijo que China no tenía nada que temer de Brasil. Parece que ese mamón ya no está entre nosotros, ¡pero clavé mis predicciones!

La Gran Barrera, aunque salvó la ciudad y se convirtió en un símbolo internacional conocido en todo el globo, también ha supuesto un enorme desafío para la urbe. La mayoría de los sin techo de Manila montó sus hogares junto al muro o en peligrosos andamios que ascienden muchos metros hacia lo alto en el lado interior de la construcción. Las autoridades locales han intentado destruir en varias ocasiones estas chabolas colgantes y amenazan con echar a los marginados de una vez por todas. Lo único que los contiene de momento son las presiones del sacerdocio local y el miedo a las masas. Sin embargo, es solo cuestión de tiempo antes de que la policía asalte con nocturnidad a los sin techo y sus protectores religiosos.

SINGAPUR

Los habitantes de Singapur se refieren a sí mismos como "los hijos de la nueva montaña" y tienen buenas razones para ello. Muchas de las demás ciudades costeras de la región fueron abandonadas al subir el nivel del mar o tuvieron que construir imponentes diques para contener el agua. En su lugar, Singapur se limitó a crecer hacia arriba a partir



 de las estructuras ya existentes hasta crear una imponente silueta, incluso si los viejos edificios están ahora mismo bajo el agua. El proceso permitió que unas comunidades muy activas permaneciesen unidas ante el cataclismo que amenazaba la ciudad.

 El Mandarinate se ha asegurado de que la capa original de la isla no se desperdicie. El gobierno ayudó a Singapur a estabilizar sus cimientos e instaló una fuerte base industrial bajo las aguas. Singapur importa trabajadores foráneos, a los que destina a este nivel subacuático para crear maravillas tecnológicas que, después, el Mandarinate vende fuera. Muchos de estos trabajadores son criminales o disidentes políticos. A menudo pasan años enteros en estas oscuras y húmedas factorías con la esperanza de que su periodo de servicio concluya y puedan regresar a casa, aunque esto último es muy improbable.

También hay quien escapa ilegalmente de este subnivel inundado. Se han formado varias organizaciones que ayudan a sacar a esta gente de la oscuridad. Las sociedades "escaladoras" están muy en boga dentro de las clases altas de Singapur. Los ricos "compran la deuda" de estos trabajadores extranjeros y los llevan a la ciudad superior, a menudo como "sirvientes" hasta que reembolsen el gasto. Luego están los grupos más militantes, que asaltan y destruyen los barcos automatizados que transportan a los prisioneros del Mandarinate desde Hong Kong.

#Zing: Singapur también cuenta con el mejor zoológico del planeta. El zoo Edén, que fue una de las pocas estructuras salvadas durante las inundaciones. Está dividido en dos secciones: pasado y futuro. En la primera puedes ver cómo era el mundo antes de que la humanidad lo arruinase. En el segundo se hipotetiza sobre cómo será la vida en otros planetas antes de que los arruinemos.

TAIPLEX

Aunque técnicamente sigue siendo la nación de Taiwán, prácticamente toda la isla está devorada por la metroplex de Taipéi, que los oriundos llaman Taiplex para abreviar. Si bien algunas ciudades, como Chicago, se han declarado libres de las naciones vecinas, otras pocas han apostado por lo contrario y

han crecido orgánicamente hasta ocupar una nación entera. Este es el caso de Taiplex, cuya densidad de población encabeza el Mandarinate y, posiblemente, el planeta. La ciudad se extiende en todas direcciones desde las colosales torres corporativas hasta las "tunelidades", conjuntos de espacio residencial que han surgido en la antigua red de alcantarillado de la ciudad original.

Taiplex disfruta de un destacable grado de autonomía si se compara con otras naciones absorbidas por el Mandarinate. Los portavoces gubernamentales afirman que es para generar un entorno de negocios único y esa es la pista clave que explica la existencia de una correa tan larga. Los líderes de las Tríadas locales se presentan como honrados hombres de negocios frente a los forasteros y la ciudad es algo así como los cuarteles centrales de esta organización.

Es una victoria tanto para el gobierno como para el crimen organizado. Los funcionarios afirman que han logrado mantener a raya a las grandes organizaciones criminales del continente y las Tríadas siguen de cerca sus operaciones desde este cómodo exilio.

#FormosaMore: Una de las razones que explican la enorme densidad de población es que tenemos uno de los espaciopuertos más importantes del planeta. Desde aquí puedes viajar a casi cualquier otro punto del sistema solar sin necesidad de hacer escalas.

El Tecno-Shogunato de Japón recientemente ha intentado separar el feliz matrimonio. La Yakuza intenta extenderse a base de echar de su territorio a las familias más débiles de las Tríadas. Ofrecen precios muy baratos por cibertecnología robada en casa a todo el que se les una y, después, lanzan a estos monstruos contra las bandas que se les resisten. Las familias más poderosas de las Tríadas presionan a sus amigos en la cúpula del Mandarinate para que le den una lección a los japoneses, pero el gobierno no quiere iniciar una guerra en un segundo frente mientras aún se enfrenta con Rusia.

TOKIO

La metrópolis de Tokio es la joya de la corona del Tecno-Shogunato. Japón se reorganizó internamente bajo un gobierno militar a

mediados el siglo XXI y Tokio sigue siendo el faro resplandeciente que alumbra la nación. Como a muchos otros países, le costó dejar atrás su cultura tradicional y prefiere emitir una imagen de samuráis a los ojos del resto del mundo. Este ideal es más claro en los videos e imágenes que representan al primer general de la nación, pero también se ha extendido a todo tipo de diseños cibernéticos, gracias a las corporaciones con sede central en el país.

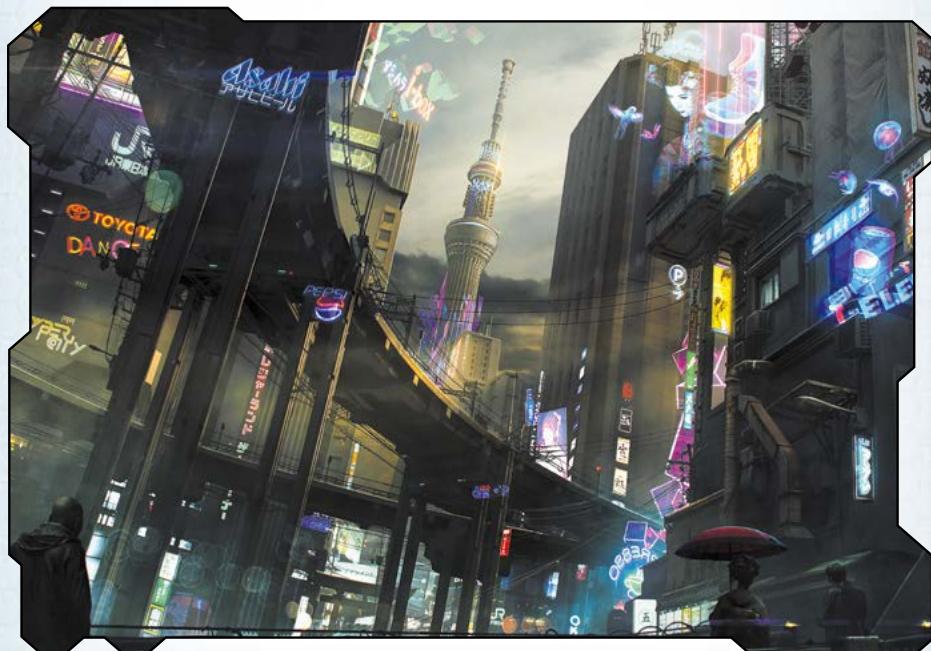
Tokio es hogar de miles de sintéticos. Estos bio-roides fueron creados por las corporaciones con sede en la ciudad y han nacido y crecido en ella, como una alternativa a la importación de sims desde otros puntos del globo. Los sintéticos tienen más derechos y privilegios en Japón que en otras partes del planeta, pero siguen siendo muy básicos y siempre están en la cuerda floja. Para el mundo exterior, Tokio es un modelo de ciudad moderna donde los robots y humanos viven en armonía. Los residentes, sin embargo, son conscientes de esta silenciosa discriminación cotidiana.

Las clases bajas tienen un peso importante en la sociedad japonesa. Verás, los miembros de las clases altas valoran mucho más su reputación que su propia vida. Aún colea

en la prefectura metropolitana una serie de escándalos públicos grabados por cámaras de seguridad y micrófonos ocultos. Se publicó de forma anónima, mostrando los trapos sucios privados de todos y cada uno de los gobernadores de distrito de la prefectura, provocando así una catarata de renuncias y deposiciones en serie. El estilo de las grabaciones apunta a una asociación entre sirvientes esclavizados y los sintéticos domésticos para exponer los excesos de sus líderes urbanos.

PUNTOS CALIENTES

- A algunas sociedades escaladoras no les importan las bajas civiles que provocan, con la esperanza de que las pérdidas de personal empujen al Mandarinate a dejar de enviar sus prisioneros a Singapur. Varios grupos, ya sea una fundación caritativa, el gobierno de Singapur o incluso el Mandarinate, estarían interesados en eliminar de la región a estos molestos revolucionarios. Es solo cuestión de tiempo que uno de los barcos automatizados que transportan los prisioneros quede atrapado en el fuego cruzado, sin que a nadie le importen las vidas inocentes que van a bordo.





- Las aguas arrastran la cabeza de un sintético hasta una playa del archipiélago Jabodetabek. En su interior hay una grabación, mostrando al líder de prefectura más poderoso del Tecno-Shogunato haciéndole algo terrible a otro de los miembros de su familia. En manos de un criminal, esta cabeza (y la grabación que contiene) podría suponer un chantaje capaz de arreglarle la vida. En manos de un gobierno, podría cambiar el curso de la historia.
- En su lucha por reclamar las Tierras del Deshielo, los Nuevos Cosacos cambian por una vez de plan. En vez de destruir instalaciones físicas, quieren contratar a un grupo de biohackers de élite para infestar las Profundidades rurales chinas con programas muy sutiles que alteren la personalidad, ganándose así la simpatía del campesinado. El Mandarinate tiene fuerzas militares de sobra para proteger su nación; pero, ¿qué pasará cuando sus propios campesinos empiecen a usar las mismas tácticas de los Nuevos Cosacos contra bases militares que considera seguras?
- La estrella del pop Lazarene regresa a Vietnam para dar un concierto benéfico que ayude a muchos híbridos del planeta a costearse el caro y peligroso viaje hasta HMBC. Algunos viejos conocidos creen que Lazarene les debe algo por su exitosa carrera, de tal modo que la estrella necesita seguridad extra que la proteja durante los preparativos y el concierto. En realidad, Lazarene también ha acudido a Vietnam a ajustar viejas cuentas de antes de que se hiciera famosa, y está dispuesta a doblar la paga si el equipo se patea las calles y hace unos cuantos trabajitos extras mientras está en la ciudad.
- El Mandarinate se hizo con el control de Tailandia después que un asesino matase a toda la familia real al alcanzar su aeronave con un misil teledirigido. Recientemente se ha podido ver el escudo real en muchos lugares inusuales, como pintadas dejadas en las estatuas del parque Lumpini o varios rascacielos, cuya iluminación interior fue pirateada para dibujar el emblema en el exterior del edificio. Los agentes gubernamentales temen que un heredero legítimo al trono pudiera escapar o que alguien se haga pasar por la familia real como forma de ganar fuerza en una revolución contra el Mandarinate.

OCEANÍA

ustralia siempre ha sido considerada un mal lugar o, como mucho, la menos mala de dos opciones. Debido a sus condiciones climáticas, el Imperio Británico solo consideró este lugar digno para enviar a sus exiliados y convictos. El Outback (ing. "los desiertos"), el corazón del continente, ya era un lugar implacable incluso antes del cambio climático asociado a la intervención humana. Los colonos blancos se centraron en las regiones costeras, donde la tierra era verde y los puertos florecían, empujando a los pueblos aborígenes hacia el interior o encerrándolos en reservas. La moderna Australia, en realidad, se construyó como un anillo de fértil tierra costera.

Entonces cambió el mundo. Los mares devoraron las líneas costeras. Las temperaturas del Outback se catapultaron. El delgado anillo ocupado por la civilización se hizo aún más fino. Estos desastres supusieron una prueba muy dura para la resolución de los australianos en todo el continente. En su mayor parte, se adaptaron. Aceptaron la ayuda de todo el que quiso ofrecerla y, de momento, la tierra vuelve a florecer. Aunque otras ciudades por todo el mundo han caído presas de la destrucción nuclear o el cambio climático, las australianas siguen existiendo de un modo u otro. Incluso el Outback rural parece mejorar gracias a la fuerza de los pueblos aborígenes.

Un gobierno adaptado a las necesidades de principios del siglo XXI logró limitar la influencia corporativa. Prácticamente todas las grandes metroplexes australianas funcionan como ciudades estado soberanas. Las villas y aldeas de menor tamaño están subordinadas a las ciudades más cercanas. La disposición geográfica ha supuesto que el número de ciudades estado sea pequeño y manejable. Hubo algún que otro encontronazo por el territorio; pero, en su mayor parte, cada ciudad se limita a ignorar lo que hacen sus rivales. Las relaciones entre ellas son amistosas, y las milicias y fuerzas policiales centran sus tareas en mantener a raya a las Cadenas.

Las Cadenas son la principal variante australiana del crimen organizado. Se trata de bandas de la carretera, una evolución de las bandas de moteros que controlaban el mercado de

la droga a finales del siglo XX. Las Cadenas modernas consisten en convoyes de vehículos preparados para la guerra; recorren el Outback y la decrepita red de autopistas que conecta las ciudades australianas. Casi todas las Cadenas siguen rutas circulares que conectan dos ciudades y están dirigidas por un líder, un anciano, en cada una. Por tanto, todas las ciudades australianas cuentan con varios ancianos. Las relaciones entre estas bandas son tensas, pero rara vez explotan en guerras muy largas. Actualmente, las Cadenas de Australia oriental apoyan a sus equivalentes occidentales, intentando evitar que las Tríadas se hagan demasiado fuertes en la isla-continente.

La mayoría de los miembros de las Cadenas proceden de las clases bajas que perdieron su red de apoyo social durante el último siglo. Las ciudades estado dependen de donaciones caritativas privadas y, en general, estas donaciones son demasiado pequeñas para todos los que las necesitan. Por eso, muchos marginados y emigrantes pobres viajan entre las distintas ciudades en busca de trabajo. A menudo, son las víctimas predilectas de las Cadenas. Más de uno ha llegado a la conclusión de que, si no puedes con ellas, es mejor unírseles. Estos vínculos también ayudan a ocultar a estos criminales en los barrios más empobrecidos de las ciudades.

#Swandiva: Aunque la mayoría de bandas y pandillas del planeta giran en torno a etnias o identidades nacionales, las Cadenas son muy abiertas. Aceptan entre ellos a cualquier hombre (o mujer) sin hogar, ya sea un colonizador, un refugiado o un abo.

Si puedes permitírtelo, la vida en Australia combina lo mejor del pasado y del futuro. Por ejemplo, espacios verdes, en donde los ricos y poderosos invierten su dinero a cambio de prestigio. En efecto, las ciudades australianas albergan docenas de parques y espacios públicos, siempre con el nombre de algún ejecutivo. El diseño urbano incorpora plantas y acero vidriado por igual, otorgando a los barrios altos de las ciudades una atmósfera muy optimista. Cuanto más se acerca uno a las oficinas de una corporación importante, mayor es la sensación de que los edificios y parques crecen de forma orgánica.

La pregunta que muchos australianos no pueden quitarse de la cabeza es: "¿Hasta cuándo durará lo bueno?". La llegada del Mandarinate a la costa este dejan muy claro dónde tiene puesto los ojos una vez deje de pelearse con Rusia. Grandes secciones del anillo verde solo están protegidas por gobiernos locales dispuestos a hacer fortuna a costa de sus amigos corporativos. Las naciones vecinas, como Nueva Zelanda, llevan muchos años intentando preservar sus recursos naturales. ¿Podrá Australia recurrir a ellos si necesita hacer una demostración de fuerza? Hay muchas corporaciones australianas en puestos altos de su campo, pero ninguna en la cima. ¿Qué movimientos estarán dispuestas a hacer para seguir escalando?

ALICEPLEX

Gran parte del centro de Australia es muy inhóspito; sin embargo, incluso en sus desiertos más duros hay vida. Del mismo modo, la ciudad de Alice Springs floreció en estas condiciones tan difíciles. Todo empezó como una estación de repetición del telégrafo y un núcleo ferroviario para llegar hasta las partes más implacables del Outback. No tardó en convertirse en un punto de visita obligado para los turistas que querían sentirse como los exploradores de eras pasadas. La ciudad también se convirtió en un punto destacado para aquellas corporaciones que querían un sitio donde probar sus productos en condiciones realmente exigentes así como desde donde buscar los tesoros que solo existen bajo las ardientes arenas rojizas del desierto. Muchas corporaciones relacionadas con el espacio tienen instalaciones en este lugar para adiestrar a sus nuevos reclutas o probar la resistencia de sus herramientas antes de mandarlos a la órbita o más allá.

La ciudad está experimentando un renacimiento cultural. La más grande de todas las corporaciones australianas, DreamTime, tiene sus oficinas centrales en Aliceplex. Casi toda Australia recurre a ella para acceder a la red y sus potentes transmisores proporcionan cobertura incluso en las partes más remotas del Outback. La compañía es propiedad de varias tribus aborígenes y otorga a sus edificaciones y contribuciones a la ciudad una apariencia inspirada en el arte y la cultura indígena, en vez de las torres de cristal y acero de muchas otras ciudades modernas.





Este orgullo histórico podría suponer también su caída. Algunos de sus miembros no creen que la corporación haga todo lo que debería por sus auténticos dueños y rechaza su influencia sobre la ciudad. Otros creen que la compañía se ha apropiado de elementos culturales que son sagrados, hasta el punto de forzar la retirada de una campaña pública para renombrar Aliceplex como Mpaprtwe (reflejando así la influencia de la tribu arrente dentro de la corporación). Aunque aún no ha llegado la sangre al río, hay mucha tensión en las calles de Aliceplex entre aquellos que creen que DreamTime está honrando la historia aborigen y quienes creen que la compañía solo se aprovecha de ella.

AUCKLAND

La única nación que supera la fama australiana de preocuparse por el medio ambiente es Nueva Zelanda. Y también es una de las pocas que no decidió reconstruirlo todo tras las calamidades de principios del siglo XXI. El país se dejó llevar por un movimiento ideológico que promovió primero la reconstrucción de la naturaleza y, después, del país. Eso significa que se prohibió

toda la tecnología que consideraron intrusiva o potencialmente peligrosa. Hay que apagar las TAP y desconectar los ciberbrazos, por ejemplo. Gran parte de la isla ha regresado a un estado primigenio que recuerda al de hace un siglo, pues la tierra ha podido sanar sus heridas.

Auckland es la única excepción a esta política en toda Nueva Zelanda. Necesitaban un lugar de transición entre el mundo moderno y las tierras protegidas, y de esa función se encarga Auckland. Si bien le dieron tiempo a la naturaleza para curarse, también se usó tecnología avanzada para limpiar las zonas tóxicas y acelerar algunos procesos. Muchas de las compañías responsables tienen sus sedes en Auckland. Al fin y al cabo, aún necesitan acceso a sus TAP, sondas y otro instrumental avanzado. En las salidas de la ciudad que llevan al resto de la isla hay una serie de controles para asegurarse de que nadie abandona la urbe sin apagar antes su tecnología o contar con los permisos necesarios. No hace falta decir que los falsificadores de estos permisos están haciendo su agosto.

#MotorMayhem: ¡Chicos! Yo conocí a un tipo con tres ciberextremidades que decidió ir de vacaciones a Z (perdió las originales en



una bronca territorial, un tema doloroso). El muy idiota no consiguió los papeles necesarios, así que se pasó todas sus vacaciones en una silla de ruedas, además de tener que pagar a unos chavales para que fueran llevando su culo por ahí. ¡Ni siquiera permiten sillas motorizadas! Se gastó todos los ahorros en hacer que lo tratasen como un mueble. Dijo que fueron las peores vacaciones de su vida. Que eso os enseñe algo, mirones. Si queréis visitar la Z, aprobad primero vuestros miembros, porque la burocracia local es implacable y llevaría meses y todo un capital arreglarlo sobre la marcha.

#RamdomGuy: Pues sí que conoces gente, tío.

#MotorMayhem: Soy una tía, colega.

El deseo de mantener la tecnología, y las ideas que conlleva, fuera del país desafortunadamente también se extiende a otros productos de la era moderna como híbridos, zeeks y sintéticos. Aún pueden visitar Auckland, pero a menudo son el objetivo de grupos racistas cuyos crímenes la policía rara vez se molesta en investigar. Estas comunidades recurren a la autodefensa, de tal modo que la línea que supera los grupos de vigilantes que protegen sus hogares y las guerras de bandas étnicas es cada día más difusa en los bajos fondos neozelandeses.

BINPORT

Una de las primeras bajas producidas por los desastres ecológicos fue la Gran Barrera de Coral australiana. La muerte del coral se aceleró por encima de lo que estos organismos se reproducían y supuso un presagio de lo que le esperaba al resto del planeta. En el caos que siguió al deshielo del polo Norte, la Gran Barrera quedó casi olvidada, mientras las ciudades costeras de Australia luchaban contra las inundaciones, cambiando para siempre. Los espacios olvidados son siempre un terreno abonado para marginados y proscritos. Por eso, cuando el contrabandista y pirata Marco "Ojo Rojo" Remender necesitó un lugar discreto donde echar el ancla y reparar su flota, comprendió que solo necesitaba echar a unos cuantos barcos civiles para quedarse todo el arrecife para él. Y así lo hizo, excepto un barco. No contó con que el Dr. Amos Hartley le plantase cara. Ni que pudiese convencer a un pirata

avezado como él de lo importante que era su trabajo para restaurar la Gran Barrera.

Binport nació en aquella vital reunión, celebrada a bordo del *Nina Blue*. Todo el que pensó que Remender se había vuelto blando con la edad o, quizás, que se había enamorado del joven científico, fue escoltado hasta la escotilla más cercana y arrojado al mar del Coral. Con el paso de los años se formó una ciudad flotante a base de unir barcos robados, pecios y basura marina. Hoy en día cubre un área que, sin duda, jamás habría imaginado el Dr. Hartley. La gente de Ojo Rojo defiende su improvisado hogar con gran pasión. Se enorgullecen de hacer todo lo que pueden para devolverle la vida al arrecife. En otras comunidades marginales del mundo no se preocupan de detalles como el reciclaje o las granjas eólicas, pero la tranquila seguridad de Hartley se ha ganado el corazón de los habitantes de Binport, llevándolos a colaborar de buena gana, pese a ser una guardia de iniquidad como muchas otras. Sin duda, el valor de un hombre dispuesto a plantarle cara a un pirata infame enmascara un cierto tipo de ambición.

Ojo Rojo ha hecho saber que estaría dispuesto a pagar muy bien por muestras de ciertos microbios alienígenas supuestamente encontrados en Europa. La experimentación con ellos podría ser clave para adaptar el coral a los nuevos océanos y devolverle la vida a la Gran Barrera. Estos microbios son extremadamente valiosos y están protegidos por lo mejorcito en seguridad corporativa que el dinero puede comprar, aunque eso jamás ha detenido antes a esta aguerrida banda de piratas.

#OutOfTheGreen: Lo sucedido a la Gran Barrera es una de las cosas más tristes del último siglo. Los humanos no cesan de multiplicarse, de tal modo que la pérdida de mil millones de parásitos humanos en este planeta no significaría nada. ¿Pero la pérdida de la Gran Barrera? Es casi imposible recuperar. ¡La Madre Gaia nos combate porque casi la hemos matado!

#Swandiva: Los verdosos sois un puñado de masoquistas, demasiado cobardes para apretar el gatillo. Si tanto odias a la humanidad, ¿por qué no empiezas por ti mismo? Yo soy partidario de defender la naturaleza, pero no a costa del progreso. Mi tío nació sin





pies. Conozco de primera mano el daño que hacemos al planeta y cómo se vuelve contra nosotros, pero no significa que la vida de seres humanos carezca de significado.

#OutOfTheGreen: ¡Maleducado!

DARWIN

Aunque todas las grandes metroplexes australianas son, técnicamente, ciudades estado independientes, Darwin es lo más parecido que hay a una capital nacional. Cada dos años, representantes del resto de las principales metroplexes acuden a Darwin para participar en la Conferencia Urbana Australiana (CUA). Las ciudades tratan en estas reuniones iniciativas de cooperación, arreglan sus diferencias e incluso aprovechan para sacarse fotos mostrando lo bien que se llevan con otros reps incluso aunque se odien a muerte. Los participantes en la conferencia siempre tienen una pequeña colección de embajadores en Darwin para vigilarse entre sí fuera de los marcos de la CUA.

El tamaño de Darwin como metroplex fue una de las principales razones para ser elegida como lugar donde realizar estas reuniones. Es la más pequeña de todas las grandes ciudades estado australianas y, por tanto, todo el mundo la considera la menos amenazadora. Estas reuniones proporcionan al lugar un aire muy cosmopolita. El aeropuerto Vatskalis suele ser el primer lugar por donde pasa cualquier turista que se dirija al resto del continente. También se han creado pequeños barrios en la ciudad, Los Diminutos, que casi parecen ciudades étnicas en miniatura. Estos barrios florecen durante las reuniones, cuando compiten entre sí por celebrar las fiestas más llamativas, demostrando así la principal razón por la cual el barrio es superior a los demás.

Darwin también es el punto de acceso natural a Green Gorge, uno de los pocos espacios naturales protegidos que quedan en el mundo. Los antiguos parques naturales de la nación quedaron protegidos por una de las primeras resoluciones tomadas por la CUA, hace ya casi una década. En la conferencia de este año debe renovarse dicha resolución. Muchas ciudades sienten las presiones corporativas para abrir algunos de estos espacios, si no todos, a la explotación; es decir, minas, talas y otras prácticas capitalistas tradicionales. La población quiere que estos espacios se protejan; pero,

a medida que se acerca la conferencia, más y más dinero cambia de manos y más chantajes se producen; todo ello acompañado de un pico de actividad en las sombras que podría poner estas preciosas tierras en manos corporativas.

#Billy_Black_Eyes: Estad atentos a un repunte en la actividad ecoterrorista si eso sucede. Y me temo que pasará. Incluso la opinión pública aparece más favorable a la apertura de Green Gorge que hace unos años, creyendo que Oz tiene la suficiente fuerza como para impedir que las corporaciones destrocen Australia otra vez. La voluntad australiana es fuerte, sí; pero no tanto como para no vender su alma a cambio de pasta corporativa.

PERTH

Se enorgullece mucho de no llamarse una metroplex. Muchos de sus ciudadanos se consideran el último bastión de la antigua Australia al ser un lugar muy industrializado y ganarse la vida con la explotación de los recursos naturales. Perth siempre dependió de otras partes de Australia para seguir adelante. Allí donde el resto de ciudades australianas han evolucionado mirando hacia el futuro, Perth se aferra al pasado. Todo lo que veas en la ciudad está cubierto de una fina capa de suciedad: las calles, los edificios, los habitantes... Y lo peor es que les gusta como es y no quieren cambiar.

Las industrias relacionadas con la minería y fabricación ejercen mucha influencia económica sobre Perth. GeoCon es la segunda firma minera más grande del planeta y controla la mayoría de las minas terrestres más vitales; cada día aumenta un poco más su presencia en este mercado. Freemantle Manufacturing crea chasis para todo tipo de vehículos, desde humildes motocicletas a enormes aerocargueros. Este tipo de compañías puede que no tengan el prestigio asociado a los avances tecnológicos o inventar el mañana, pero sin ellas el mundo frenaría en seco. Perth es otro lugar donde muchas compañías almacenan sus residuos tóxicos. McCanless Environmental es la corporación más exitosa de Perth, pero también la menos glamurosa. Controla numerosos contratos de eliminación de basura en todo el mundo y gran parte de ella acaba en Perth.

La ciudad es lo más parecido a un hogar que tienen las Cadenas. La cantidad de mercancía robada y dinero que fluye a través de McCanless ayuda a estas bandas de la carretera a reciclarlo. A cambio, aceptan no mover ni un milímetro o dañar las sondas de McCanless durante sus desplazamientos entre ciudades. Muchas organizaciones criminales saben que se contrabandeaban mercancías muy valiosas a través de estas sondas basureras, pero pocas lo aprovechan. Es posible que las Cadenas solo sean una molestia en otros lugares, pero en el Outback y Perth, son quienes cortan el bacalao.

#OutOfTheGreen: Es triste, pero muchas corporaciones solo ven Oz como un enorme vertedero. Nos vendría bien otro deshielo. O quizás una o dos pandemias.

#Luciferion: La premisa de ese párrafo es que McCanless trata la basura. No que se dediquen a arrojarla sin más a los ríos y océanos mundiales. ¿Tú que harías?

#OutOfTheGreen: Para empezar, ¿qué tal no generarla?

#Luciferion: ...A ver, estás en la red. Usas la misma energía que nosotros, generando el mismo consumo y basura que nosotros, mientras te quejas del consumo y la basura. Mientras la humanidad siga existiendo, habrá basura y hace falta alguien que se haga cargo de ella. No soy un corpofán, pero aquí están cumpliendo una función muy necesaria y haciendo un trabajo que nadie más quiere.

#OutOfTheGreen: "No soy un corpofán, pero..." Son las mismas palabras de siempre cada vez que hablo con un corpofán.

#MotorMayhem: Conocí a una cadena que cometió este error una vez. Se llevó una sonda basurera pensando que nadie se daría cuenta. ¡Y vaya que si la echaron de menos! Mi cadena y dos más tuvimos que unir fuerzas para arreglar el asunto. Dinero fácil y un buen rato dedicado a romperle los huesos a unos idiotas. ¡Es difícil seguir con las Cadenas cuando tienes las piernas tan torcidas que los pies apuntan hacia atrás y podrías patearte tu propio culo! Jajaja. ¡Qué buenos recuerdos!

SYDOME

El sureste del continente australiano fue donde más se sufrió el ascenso del nivel del

mar. También era donde más ciudades había. Gran parte de las mismas acabaron bajo las aguas y se consideraron perdidas hasta que una generosa corporación dio un paso al frente, saliendo al rescate. Promesa Dorada necesitaba lugares donde probar el equipamiento que pretendía llevar a Marte en condiciones adversas. En vez de reconstruir o alzar por encima de las aguas partes de otras ciudades abandonadas, la corporación construyó una serie de arcologías, cúpulas y otras instalaciones aislantes bajo el agua allí donde además podía supervisar la conducta de sus habitantes.

Aunque la metroplex responde al nombre colectivo de Sydome, consiste en realidad en diversas arcologías submarinas e instalaciones en la superficie. La metroplex se extiende hacia el norte desde Brisbane hasta llegar al sur de la antigua Sídney. La cúpula que cubre Sídney es más grande que el resto y autosuficiente, pero el resto de cúpulas protegen otras partes vitales de la metroplex. La cúpula de Melbourne recientemente abrió un espacioporto que se utiliza para enviar suministros directamente a las colonias desde sus fábricas, sin necesidad de que vayan primero a Pekín.

La influencia del Mandarinate sobre Sydome comienza a poner nerviosos a muchos observadores. Temen que si China pierde la guerra con Rusia, o si decide que conservar las Tierras del Deshielo supone demasiados problemas, centre su atención en transformar Sydome en otro protectorado, similar a lo que ya ocurre con gran parte del Sureste Asiático. Muchos residentes recibirían la oportunidad con los brazos abiertos. Promesa Dorada ya proporciona el tan necesario trabajo desde hace muchos años y las Tríadas impiden que las Cadenas ejerzan demasiada influencia en sus calles. Lo cierto es que la región está ya lista para ello. Todo lo que falta es una oportunidad correcta para ejecutarlo.

#DreadfulBear: ¡Puedes apostar a que conservar las Tierras del Deshielo no será cosa fácil! Que los ausis se las apañen con esos bastardos amarillos, ya que estaban demasiado ocupados como para ayudarnos. ¡Llevamos luchando solos contra el Mandarinate demasiado tiempo! Si el mundo quiere seguir ignorándolo, ¡cabaremos todos como eunucos y hablando en chino!





#Billy Black Eyes: El mundo no está ignorando al Mandarínato, solo es que está muy liado con otros problemas por ahora. El Shogunato está muy ocupado asegurándose de que no pueda conquistarlo en dos días si lo ataca. Y los EURA y Brasil están ocupados construyendo sus propios imperios, pero he podido ver suficientes de sus datadumps clasificados como para saber que no le quitan ojo al Mandarínato.

#Luciferion: Nadie va a desperdiciar su tiempo por Siberia. Los chinos lo robaron solo porque podían, no porque fuese realmente valioso. Fue algo así como poner los huevos encima de la mesa y mostrar al mundo quién manda. De momento, están atascados intentando defenderlo de los rusos, lo que significa que tienen menos recursos para centrar su atención en otros lugares. Es triste decirlo, @DreadfulBear, pero el resto de potencias planetarias se benefician de que todo siga como está.

PUNTOS CALIENTES

- El anciano de una de las cadenas más importantes de Australia ha fallecido repentinamente. Los rumores sobre el criminal responsable de su defunción apuntan hacia varios lugares de los bajos fondos, lo cual añade una capa más de violencia a la tensión que eso produce, junto a la mala sangre y el deseo de saldar viejas rencillas. Hay quien cree que las Tríadas intentan echar las Cadenas fuera de los centros urbanos. Otros que es cosa de una cadena rival, intentando dominar las rutas entre ciudades. Para acabar, hay quien cree que es cosa de un golpe interno, orquestado por uno de los lugartenientes de mayor confianza del anciano, harto de esperar a que se muriese de forma natural. Da igual quién sea el responsable: las calles de Perth y las autopistas australianas van a bañarse de sangre hasta que otra cadena se haga con su corona.
- Un asesino acecha en las calles de Auckland. Todas sus víctimas han aparecido con la TAP extraída quirúrgicamente, lo que sugiere a la policía que el asesino tiene un trasfondo médico. Los medios de comunicación locales no han tardado en acusar a grupos marginales y ya se han producido varios ataques contra zeeks a causa de este fustigamiento de los medios. El asesino podría ser también de fuera

de Auckland, ocultándose en las partes más remotas de la isla, donde el uso de la tecnología está muy limitado, lo que dificulta encontrar a cualquiera y mucho más a un asesino.

• Un viejo dicho afirma que la basura de un hombre es el tesoro de otro y se aplica muy bien a McCannless Environmental. Todo el que busque los trapos sucios de alguien importante podría realizar el viaje hasta Perth para registrar sus enormes plantas de reciclado en busca de esa información vital que necesita y ha acabado en la basura, pero más vale que se arme de paciencia y un buen respirador. También McCannless conoce el valor de sus materias primas. Tiene un pequeño grupo de investigadores a su servicio, apodados "peinadores", que se encarga de ojear todo lo que entra en sus barcazas de residuos en busca de lo que pueda ser de valor para la corporación. Llevan la información jugosa hasta las oficinas centrales de la corporación, que luego se vende al mejor postor.

• La inminente reunión de la CUA puede descarrilar cuando un violento virus se desata sobre Darwin. Este virus es tanto físico como virtual y provoca que el cuerpo rechace cualquier implante como si hubiera sido recientemente colocado sin el uso de inmunodepresores. La pequeña Alice es la primera acusada del problema, pues es la única experta local capaz de escribir un virus así. Sin embargo, este ataque podría proceder de otras facciones interesadas en impedir que la conferencia se produzca. El objetivo en este caso es doble: encontrar una cura para los afligidos y asegurarse de que la conferencia no solo se produzca, sino que se repita en años venideros.

• La desaparición del Dr. Hartley provoca una oleada de violencia. Alguien ha enviado al pirata Ojo Rojo pruebas de que tiene retenido al doctor, pero no las condiciones que permitirían su regreso a Binport. Ojo Rojo está desahogando su frustración con cualquier rival que crea que puede estar implicado, poniendo de paso patas arriba el modo de vida de Binport. La lista de enemigos que ha ido haciendo a lo largo de los años es impresionante, pero jamás esperó que otros sufrieran por ello. Las mentes más sensatas de la organización buscan por su cuenta ayuda externa para traer a casa al Dr. Hartley de una pieza.

ORIENTE MEDIO Y LA INDIA

 I final del siglo XX se produjo una competición entre dos regiones del planeta por ver quién podía no solo amasar más riqueza, sino demostrarlo de la forma más ostentosa posible. Los países productores de petróleo de Oriente Medio, como Arabia Saudí, se pasaron décadas ordeñando a Occidente por su dependencia del petróleo que ellos vendían. La India y sus países limítrofes se convirtieron en potencias industriales tras centrarse en las innovaciones tecnológicas. Ambas regiones siempre han estado llenas de tensiones internas, que podían estallar con fuego nuclear en cualquier momento y destrozarlo todo. Al final, el apocalipsis nuclear se produjo; pero, de algún modo, sus naciones sobrevivieron a ello.

Los intereses corporativos se salieron con la suya, convenciendo a enemigos de toda la vida de que era mejor transformar sus afiladas espadas en visas platino. QUIMERA, en nombre del gobierno novobrasileño, alquiló tal cual todo Jerusalén durante cien años, con el fin de preservar su importancia histórica y cultural, a

la vez que lo transformó en el destino turístico por excelencia del planeta. La India, que estuvo a punto de desaparecer durante la Muerte, se extendió por la región afectada por el intercambio nuclear con Pakistán. Fue gracias a Hydronax Kolkata, cuyas innovadoras soluciones a la hora de solventar los problemas del agua y la distribución de comida catapultaron a la empresa hasta la cima mundial, tras vender sus secretos al resto del planeta.

#NewCrusaderAnon2654: La Tierra Santa pertenece a los ejércitos de Cristo. ¡Su importancia histórica no está siendo "preservada", sino pisoteada por las indiferentes corporaciones, que son los auténticos enemigos de Dios! ¡Su Juicio es inminente y el Templo caerá sobre sus cabezas si no se arrepienten!

#Billy_Black_Eyes: ¡Y yo creyendo que todos los nuevos cruzados habían desaparecido! Jamás comprenderéis todo lo que os parecéis a esos radicales musulmanes que creen exactamente como vosotros y que Jerusalén se equivoca al obedecer a los intereses corporativos en vez de divinos. Solo discutís por el nombre con que llamáis a Dios. Di que

ORIENTE MEDIO Y LA INDIA



 es hasta bueno. Si unierais fuerzas, el resto de herejes, como nosotros, tendríamos algo que realmente temer en vez de a un puñado de anónimos descerebrados en la red.



Hydronax Kolkata fue devorada por el capitalismo y dividida en pedazos, pero su muerte le permitió a la India recuperar su lugar como potencia industrial mundial. Gran parte de este milagro se debe a Bombay, que se convirtió en el centro mundial del entretenimiento audiovisual a mediados del siglo XXI y ha conservado con tenacidad ese título durante décadas. Podríamos decir que es la nueva capital espiritual del planeta, aunque hay que cambiar los templos y plegarias por parques temáticos basados en la novedad de turno y canciones tan pegadizas que parecen un virus invadiendo tu TAP.

Persia echó a cajas destempladas a su gobierno fundamentalista y cimentó una alianza con las otras potencias no arábigas de Oriente Medio: Israel y el Kurdistán. Esta Alianza Triangular cuenta con el apoyo de Occidente, incluso si las naciones mixtas del Reino Árabe y la República Islámica Árabe Unida siguen viviendo de las fortunas petrolíferas que amasaron durante el siglo pasado. Los mismos jugadores de siempre siguen sentados a la mesa, aunque sea de forma distinta, pero hoy en día sus problemas son más de índole económica que religiosa.

Los problemas religiosos aún existen, pero se concentran fuera de las grandes ciudades. Los pobres de ambas regiones, debido a su escasa educación, son un caldo de cultivo ideal para los fanáticos, extremistas y estafadores que buscan sacar tajada de las abismales diferencias que hay entre las torres celestiales de la élite y las sufridas chabolas de los pobres. Las figuras que reúnen un rebaño de seguidores también ejercen una cierta influencia en las grandes ciudades a través de los vínculos familiares; por ejemplo, personas importantes en la urbe cuyas familias rurales han caído en las garras del fanatismo. Aunque pueden vivir bien y gozar de un buen sueldo, los correan una enorme culpa por la diferencia de cómo viven sus primos. A veces regresan al campo a encontrar un propósito en la vida y en otras visitan con bolsas llenas de dinero a estos líderes religiosos en busca de salvación espiritual.

La vida fuera de una metroplex es muy dura. Ya era difícil sobrevivir en los desiertos de la península arábiga incluso antes de que el cambio climático pusiese patas arriba el planeta. Hoy, las temperaturas rara vez bajan por debajo de los 37 °C durante el día, mientras que, por la noche, la arena se cubre de escarcha. Las enormes inundaciones que sufrió la India convirtieron gran parte de su territorio en cenagos pantanosos llenos de residuos químicos. Algunos ronin, en situaciones desesperadas, recurren a las instalaciones automatizadas, como granjas hidropónicas o plantas de conversión de materia, inutilizan sus protocolos defensivos y se refugian en su interior hasta que llegue el rescate.

Las ciudades, por el contrario, son resplandecientes faros de riqueza y tecnología. Las economías de Oriente Medio y la India iniciaron su despegue a finales del siglo XX, pero no florecieron realmente hasta este siglo. Han construido sus infraestructuras desde cero, sin preocuparse demasiado por la preservación de viejas tradiciones o la necesidad de acomodar a lo ya existente la tecnología moderna. Ahora, en vez de coches y Yates, los multimillonarios colecciónan rascacielos y arcologías para lucirse. Son imponentes formas de mostrar tu importancia y le recuerdan a todo el mundo que el futuro es ahora.

El crimen en la región también ha evolucionado. Las organizaciones criminales que solían operar en Oriente Medio o la Liga India nunca tuvieron tanta tradición o el bagaje cultural de otras, como la Mafia o la Yakuza, pese a seguir siendo grupos bien formados y eficientes. AB40K recibe su nombre del legendario Alí Babá y sus cuarenta ladrones. Han logrado establecer bien su anonimato en la red hasta crear una organización capaz de sobrevivir a la detención simultánea de sus miembros más importantes. Por otra parte tenemos a la Compañía-R, que es un ejemplo inusual de fusión pacífica entre dos grandes organizaciones criminales. La Mafia Raj —especializada en corrupción gubernamental y corporativa— y la Compañía-D —que controlaba el tráfico de drogas y contrabando—, unieron fuerzas hasta convertir a una pequeña colección de políticos y ejecutivos corruptos, y señores del crimen, en un factor clave dentro de la floreciente economía de la India.

AMRITSAR

Técnicamente, la ciudad de Amritsar quedó destruida en el intercambio nuclear que creyó los Yermos Afganos. No permaneció así durante mucho tiempo, sin embargo. Casi de inmediato, miles de sijes de todo el mundo viajaron allí donde se encontraba el Templo Dorado para reconstruir la más sagrada de sus ciudades. Quienes no pudieron desplazarse físicamente enviaron suministros, dinero y otros recursos. A la ciudad física aún le quedan varias décadas para recuperar su esplendor original, pero la reconstrucción en RA de los lugares más importantes es asombrosa. Amritsar es como una ciudad atrapada en ámbar, congelada en los primeros años del cambio de siglo. Gracias a la magia de una TAP, puedes viajar en el tiempo hasta sus días de mayor esplendor y sentir el mundo como era antes de sumirse en la oscuridad. La segunda fase del renacimiento de Amritsar procede de sus edificios futuristas. Los fieles no solo quisieron reconstruir el pasado, sino asegurarse de no volver a perderlo jamás. Así, comenzaron la construcción de *Bhagat Kabir*, una nave estelar tan grande que incluye una réplica a escala real del Templo Dorado y que pretenden enviar a otro mundo como parte del esfuerzo colonizador. Están construyendo esta nave en posición geosincrónica sobre la ciudad. La infraestructura necesaria también convirtió Amritsar en un espaciopuerto muy bullicioso, que no solo sirve a las necesidades de la India, sino de otras naciones cercanas y corporaciones internacionales.

El hecho de que la nave colonia vaya finalizarse en pocos años también plantea sus propios retos. Los planes actuales pasan por conducirla a Marte, pero eso significa tener buenas relaciones diplomáticas con el Mandarinate. Sin embargo, Central Belarussian Steel hace muchos negocios en este espaciopuerto. El conflicto entre ambos significa que la ciudad deberá escoger un bando más pronto que tarde. Se creó también un sistema de sorteos para determinar los colonos que debían acompañar a la nave, pero varios de los elegidos no se han presentado a los programas de capacitación. Casi toda la gente que vino a Amritsar a construir la nave se ha asentado en la comunidad y goza no solo de familia aquí, sino de empleos decentes. Abandonar todo eso para empezar una nueva vida en un planeta hostil no es un

prospecto apetitoso y la gran mayoría de los vecinos prefiere evitarlo.

BOMBAY

El proceso que llevó a la Factoría de los Sueños desde Los Ángeles a Bombay ya se estaba gestando a finales del siglo XX. La cultura de Bollywood influenció a muchos directores de cine. La audiencia internacional fue creciendo más y más, hasta ganar en número a la de los productos de los estudios estadounidenses. La última gota que colmó el vaso fueron los problemas del siglo XXI. California sufrió mucho con la Muerte y las inundaciones, mientras que Bombay capeó esos desastres con mayor soltura. Muchos supervivientes decidieron emigrar del sur de California a Bombay para conservar su oficio y el centro de la industria del espectáculo completó así su transición de las películas y series de televisión pasivas a la nueva realidad virtual y las emisiones interactivas.

Incluso si se esfuerza mucho por encontrar nuevas formas de entretener a las masas, Bombay es un reflejo de las mejores y peores prácticas del Hollywood más clásico. Las corporaciones controlan a sus estrellas tanto como les es posible: su imagen, vida personal y horario de trabajo les pertenecen. Convertirse en una estrella lleva una vida de lujos, pero también una jaula dorada. Algunas estrellas han de interpretar un papel en su vida real con tanta precisión y esfuerzo como en la pantalla. Mientras tanto, miles de nuevos rostros acuden cada semana a la ciudad con la esperanza de que alguien los descubra. Son quienes desempeñan todos los trabajos de poca importancia que permiten a la industria seguir funcionando. Muchos de ellos caen víctimas de las mafias y los poderosos que buscan satisfacer sus deseos más oscuros.

#Lov3rofallthings: La India también tiene la mayor tasa de zeeks de todo el planeta. La media global ha bajado al 0,5 % en los últimos cinco años, pero en la India ascendió hasta casi el 2 % (las encuestas bailan entre el 1,6 y el 2,1 %). Hay quien dice que se debe a las cenizas nucleares. Yo creo que es por el curry.

EL CAIRO

La capital de la República Islámica Árabe Unida superó casi intacta el repentino





aumento de las aguas del río Nilo de principios del siglo XXI. Sin embargo, soporta mucho peor otro problema que azota a prácticamente el resto de miembros de la RIAU: la arena ácida. El aumento de tormentas de arena de las últimas décadas provoca que haya diminutos granos de esta sustancia y otras partículas en suspensión en todo momento. La calidad del aire en El Cairo es tan mala que cuesta respirar y la inhalación continuada de estas ráfagas de viento ponzoñosas puede provocar dolores y, a la larga, la muerte. Las lluvias también arrastran esta arena en sus gotas, convirtiendo en una tortura de picores y quemazones la experiencia de quedar expuesto a una tormenta repentina.

Los más afortunados pueden permitirse ropas especiales y otras protecciones. Los pobres y los marginados dependen de las instalaciones de soporte vital, que prestan máscaras respiratorias o sortean equipo de segunda mano entre los más necesitados. Estas instalaciones también ofrecen aire respirable sin contaminar, aunque el beneficiario debe permanecer en el interior mientras es azotado por un bombardeo de anuncios, cursos de capacitación financiados por las corporaciones y renunciar a sus derechos si sufre algún tipo de daño durante su estancia. Estas instalaciones, debido a los forasteros que trabajan en ellas y sus prácticas depredadoras, suelen ser objetivo regular de guerrilleros y libertarios, que las consideran un ejemplo de todo lo que está mal en el mundo.

El orgullo de la ciudad siguen siendo la plaza Tahrir y el Museo Egipcio, en donde se conservan cientos de artefactos de su cultura. Recientemente hubo un escándalo relacionado con este museo. El director de antigüedades renunció a su puesto cuando una auditoría demostró que habían desaparecido docenas de piezas o habían sido sustituidas por falsificaciones de calidad. Se desconoce el total de piezas vendidas por el director o si otros trabajadores están también implicados. Estos artefactos históricos han ido resurgiendo por todo el mundo, desde casas de subastas de San Petersburgo a vendedores callejeros a solo unas calles del propio museo.

LA ZONA DESMILITARIZADA DE JERUSALÉN

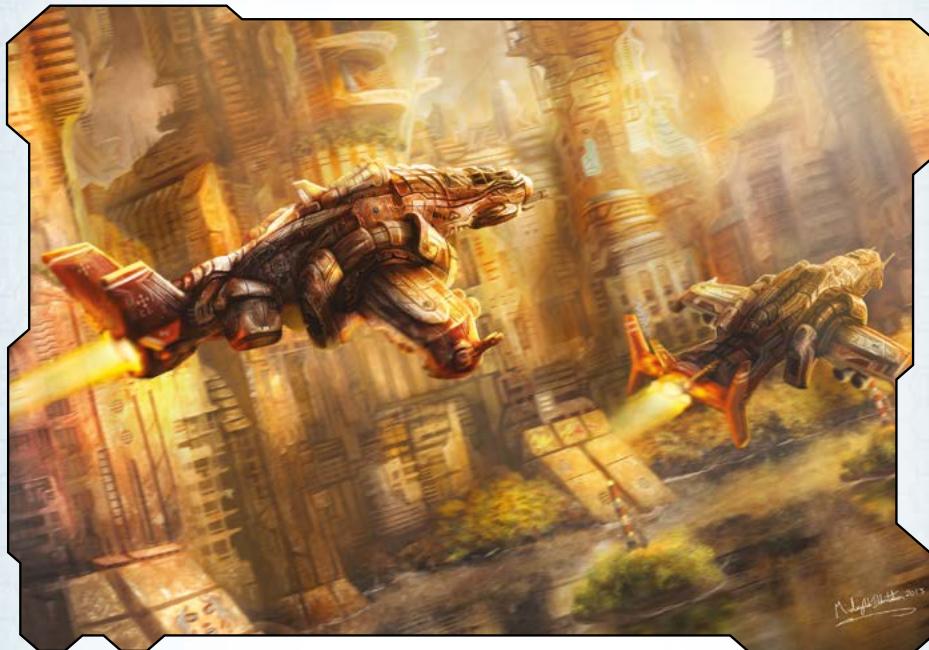
La historia de la ciudad santa está llena de invasiones y ocupaciones. Desde las cruzadas

de la Edad Media a la formación de Israel, la ciudad se ha visto implicada en miles de batallas debido a su significado religioso o cultural para miles de millones de personas en el mundo. Su actual estatus como protectorado corporativo ha aliviado muchas de estas tensiones, pero Jerusalén sigue siendo centro de numerosos conflictos y sus calles jamás gozarán de una paz completa. Su revitalización como atracción turística, tanto para individuos religiosos como simples curiosos, ha supuesto olvidarse de muchos de los problemas del pasado.

QUIMERA logró alquilar toda la ciudad durante un periodo de cien años con la idea de salvaguardarla. Así, durante el intercambio nuclear que se produjo entre las naciones de Oriente Medio Jerusalén escapó relativamente con pocos daños. El apoyo de una megacorporación y de una de las grandes superpotencias de este siglo supuso una nueva intervención occidental en los asuntos de Oriente Medio, pero esta vez las naciones de la región estaban demasiado cansadas de pelear entre sí como para tomárselo a mal. A diferencia de otras ciudades estado del planeta, como Chicago, que construyen literales murallas para mantener a raya a los foráneos, Nueva Brasilia hizo todo lo posible para que sus medidas de seguridad fuesen casi invisibles. Emplean sondas automatizadas para impedir que las protestas se vuelvan demasiado violentas y prefieren detener a los agitadores con pequeños comandos a las tantas de la noche que en plena calle, mientras están rodeados de sus seguidores.

Estos protocolos de intervención sirven también a otro propósito: no interfieren con la experiencia que la corporación promete a los turistas ricos. Las visitas de RA a los lugares santos permiten a los viajeros experimentar una versión virtual de sus líderes espirituales. Una serie de sims construidos expresamente con este fin permiten a los teólogos amateurs debatir de religión y filosofía con IA disfrazadas como figuras históricas. La ZDM de Jerusalén es una ciudad tecnológicamente muy avanzada, pero también una amalgama de sus distintas épocas históricas. Si tienes el suficiente dinero, puedes disfrutar el pasado, el presente y el futuro de la ciudad con muy pocas horas de diferencia.

#SamTheSlam: Podéis decir lo que queráis de las corpos, pero QUIMERA es lo mejor



que le podía haber pasado a Jerusalén. Solo se preocupa por el dinero, cierto, pero eso significa tener contentos a la vez a judíos, musulmanes y cristianos.

#Yossel_Tov: Excepto por el pequeño detalle que ninguno de ellos está realmente feliz con ese acuerdo. Israel aún está cabreado por toda la tierra que ha perdido, incluyendo su capital. Y el resto de grupos que mencionas se pasan la mayoría de su tiempo aireando sus quejas en la red.

#SamTheSlam: ¡¿Y no es mejor eso que poniéndose bombas entre sí?!?

CALCUTA

A menudo, la historia defiende la idea de que una sola persona puede cambiar el mundo. Así es como reciben su nombre las estatuas y los parques públicos. Sajit Bhudupenra tiene muchas estatuas y varios parques con su nombre en su ciudad natal de Calcuta. De hecho, mucha gente en la ciudad cree que se debería considerar la posibilidad de cambiarle el nombre por el suyo para honrar a alguien que no solo salvó millones de vidas, sino que convirtió a la

Liga India en la potencia mundial que es hoy en día. Calcuta es un maravilloso ejemplo de lo que la riqueza de un individuo influyente puede lograr... y las limitaciones de lo que no.

Bhudupenra es el genio que inventó la unidad de filtración ARNAV que proporcionó a la India mucha más tierra arable de lo que jamás tuvo. Su invento permitió al país recuperarse de los desastres sufridos con gran rapidez y recobrar la inercia inicial hasta recuperar su puesto en la escena internacional. Invirtió una gran cantidad de los beneficios obtenidos por su compañía, Hydronax, en reconstruir Calcuta. La ciudad floreció a la vez que la compañía hasta el día que esta tecnología fue superada por otra mejor y perdió fuerza. PharmAmerica, la compañía que absorbió Hydronax, conserva una enorme presencia en Calcuta, pero todo el mundo recuerda con añoranza, desde los humildes conductores de taxis hasta los conservadores de los museos, los días del ascenso de Bhudupenra y sus generosas donaciones.

Desde entonces, el hombre ha desaparecido de la vida pública. Ordenó construir dos enormes propiedades: una mansión a las afueras de Calcuta y una instalación orbital privada.





Los vuelos entre el hogar terráqueo y su satélite celestial solían ser baños de multitudes en donde los vecinos se congregaban para vitorearlo en su partida o llegada. Hoy en día son tan inusuales que mucha gente de la prensa cree que el científico murió hace algunos años y, por la razón que sea, sus herederos lo han mantenido en secreto.

YEDA

Es la capital comercial del Reino Árabe. También un símbolo de las múltiples caras del mundo árabe. Para el mundo exterior, la ciudad representa el rostro más dulce del Reino Árabe debido a su importancia como destino turístico. Para todos los musulmanes del mundo, Yeda es la puerta de La Meca y Medina, pues ninguna de estas dos comunidades tiene aeropuerto. Todos los musulmanes de fuera del país que deseen hacer el peregrinaje (*hajj*) a las ciudades santas deben volar hasta Yeda y, después, desplazarse hasta ellas de otro modo para completarlo. Tantos son los musulmanes que pasan cada día por la ciudad que hay una terminal específica para los peregrinos religiosos.

La ciudad tiene un pie en el pasado y otro en el futuro. Las políticas aislacionistas de los líderes del Reino Árabe cambian sutilmente en esta ciudad, de tal modo que todo el que no sea musulmán puede visitar Yeda, pero se le anima tácitamente a no ir más allá. Viajar por el resto del país no es nada fácil si no eres musulmán, debido a las fuertes restricciones existentes, de tal modo que te animarán a no salir de la ciudad. Las diferencias en trato son sutiles, pero visibles si el visitante repite. Aunque casi todos los restaurantes sirven a cualquiera, los clientes no musulmanes se sientan aparte. Los trenes maglevs que recorren la ciudad también tienen precios especiales para los turistas.

Los líderes religiosos de Yeda son relativamente progresistas, pero uno ha revelado una nueva versión de un ritual religioso que ha causado mucha controversia en el mundo árabe. Alexander Husayin reveló hace poco la existencia un programa de VR que ha estado desarrollando con DreamTime y permite a los musulmanes realizar el peregrinaje a La Meca de forma virtual. Intenta que diversos líderes religiosos lo acepten como un auténtico *hajj* para aquellos

que no puedan permitirse el vuelo o la experiencia del viaje real una vez en su vida. Husayin creó el programa sin el permiso oficial de los líderes religiosos, grabando sus propios peregrinajes durante varios años antes de trabajar con los programadores de DreamTime para crear una experiencia ultrarrrealista. El imán local respalda la idea, pero Husayin ha recibido ya numerosas amenazas de muerte de gente que considera su propuesta una blasfemia.

#Anarchy_In_The_USSR: Esta entrada se olvida de mencionar que el Reino Árabe prohíbe a todo el que no sea musulmán acercarse a La Meca, en especial durante el mes de la peregrinación. También te cuelgan si te pillan con algún vodka de más o por otras chorraditas, como ser mujer. Un peregrinaje virtual permitiría a los musulmanes que no casen con el molde ultraconservador del país realizar el *hajj* sin miedo a acabar muertos.

PUNTOS CALIENTES

- A la ciudad estado de Gaza es como si la hubiese gafado alguien. Ahora que está firmemente establecida en las tierras que antaño reclamaba el estado de Israel, los palestinos no solo deben lidiar con el dolor de cabeza que es autogobernarse, sino con los insurgentes israelíes. Es también un terreno abonado para muchos mercenarios y operativos sombríos que no teman trabajar para ambos bandos. Los contrabandistas también hacen su agosto gracias a los controles a los que pueden sobornar para poder suministrar a los espías que hay dentro de la ciudad todo el equipamiento táctico que un agente ambicioso puede necesitar.
- Prácticamente todo lo que queda del estado de Israel puede resumirse en dos palabras: Tel Aviv. Tras la creación de la ciudad estado de Gaza, la Segunda Primavera Árabe, la revuelta árabe-galilea y la adquisición de Jerusalén por parte de Nueva Brasilia, Tel Aviv ES Israel. Su principal exportación es la información, pues las agencias de espionaje israelíes conservan agentes muy bien colocados por todo el mundo. Muchos antiguos agentes del Mossad se ganan la vida en el sector privado, trabajando para departamentos de seguridad corporativa o como agentes



ORIENTE MEDIO Y LA INDIA

libres para otras agencias de inteligencia. A veces, conservan las buenas relaciones con sus anteriores jefes después de irse.

- Justo a unas docenas de kilómetros al oeste del legítimo espaciopuerto de Amritsar hay otro ilegítimo llamado "Base Brillante Uno". Las cenizas nucleares de los Yermos Afganos complican la vida en el lugar, pero no la imposibilitan. Como añadido, la radiación dificulta que las autoridades de la Liga India detecten las plataformas de lanzamiento. Muchos contrabandistas y usuarios sin licencia de una astronave despegan desde Base Brillante Uno, a menudo cargados de pasajeros, mercancías y otros materiales que no pasarían la aduana en Amritsar. Varios responsables del espaciopuerto de Amritsar conocen la existencia de Base Brillante Uno, pero también reciben una parte de las ganancias, así que siempre se aseguran de mirar hacia el este cuando se produce un despegue.
- De acuerdo a los rumores, en el desierto cercano a Bombay habría un complejo de almacenes lleno de vida artificial desconectada, como androides, sims y bioroides.

En su día, muchos de ellos fueron seres autónomos que se intentaron ganar la vida en la industria del espectáculo. En su lugar, fueron secuestrados y desactivados; ahora solo sirven como placentero desahogo para los decadentes millonarios que dirigen los estudios. Estos cargan nuevas personalidades en los sims, imitando a estrellas y productores, solo para ser desconectados de nuevo al acabar la fiesta. ¿Qué pasaría si una de estas creaciones escapase de una de las mansiones donde tienen lugar estas fiestas e intentase recuperar los recuerdos de su vida anterior?

- Alguien está vendiendo literas a bordo del *Bhagat Kabir*. Desafortunadamente, la oferta no es auténtica, pues el espacio a bordo de la nave colonia supuestamente debe determinarse de forma aleatoria entre los fieles. El rastro digital de los estafadores parece auténtico, lo cual lleva a dos posibles tipos de culpables. Podría ser uno o más sijes muy poderosos, capaces de falsificar códigos de autenticidad y claves de acceso. O podría ser un funcionario gubernamental, intentando fabricar material de chantaje o saldar una deuda.



RUSIA

 Los sueños imperiales llevan siglos dominando Europa Occidental y Rusia en particular. Este sueño se hizo más palpable a mediados del siglo XX cuando la Unión Soviética se enzarzó con los EE. UU. en la Guerra Fría. Los aliados occidentales ayudaron a los estadounidenses a sobrevivir más que el régimen soviético, pero los rusos aprendieron una lección muy valiosa. No son parte de Occidente, pero tampoco de Oriente. Son su propia cultura y nación, únicas y destinada a gobernar algún día tanto Asia como Europa en cuyo centro se encuentran. Muchos de sus habitantes se ven a sí mismos como algo parecido al Tercer Imperio Romano. El problema es que el resto del mundo aún no lo entiende.

#DreadfulBear: ¡Por fin! Tras leer las entradas del resto de patéticos países de la Tierra, llegamos a lo que de verdad importa.

El ascenso del Mandarinate Chino ha supuesto un nuevo contratiempo para las ambiciones imperiales rusas. Centralizar a sus trabajadores en su inmenso sprawl oriental facilitó a los chinos conquistar estas tierras en nombre de esos mismos trabajadores. La combinación del ataque chino y el empeoramiento de las condiciones medioambientales en zonas como Siberia no solo forzó a Rusia a retirarse al oeste, sino a forjar una alianza con la Unión Europea para evitar su completa absorción. El Mandarinate ha logrado herir de gravedad al Gran Oso; pero, como cualquier cazador te puede decir, un oso herido es mucho más peligroso.

La UE no parecía estar por la labor de una guerra con el Mandarinate, de tal modo que Rusia está cultivando sus relaciones con otras naciones más interesadas. La riqueza de la Liga India hace que sea un tentador objetivo para el dominio imperial chino. Aunque no se ha producido ningún vínculo oficial, Rusia sí que ha pedido a sus amigos vory que hagan lo que puedan para combatir las operaciones chinas que pudieran darles una ventaja.

#DreadfulBear: China ya tiene su propia sección. No vamos a hablar de nuevo de esos bastardos, ¿verdad?

Los vory v zakone (rus. "ladrones en la ley") se han convertido en una parte tan integral del

equilibrio de poder en la Federación Rusa que muy pocas otras organizaciones criminales se pueden comparar con ellos a lo largo de la historia. Decir que son "la mafia rusa" es una etiqueta muy poco apropiada. Los vory nacieron como una importante colección de criminales profesionales, hombres de negocios implacables y antiguos espías del KGB que decidió poner sus recursos en común para consolidar su poder en el caos que siguió al colapso de la Unión Soviética. Un ejemplo de las lecciones que aprendieron estos individuos es la idea de kompromat. Todo el mundo tiene la suficiente información sensible como para chantajear un poco a todos los demás, desde los oligarcas más importantes al más humilde soldado callejero. El truco para conseguir que se haga cualquier cosa dentro del sistema es descubrir qué kompromat tienes sobre un rival o eliminar la importancia de los que tienen kompromat sobre ti.

Los piratas informáticos rusos se han ganado una merecida reputación como trololz, ladrones de datos y secuestradores de TAP. Los vory fueron una de las primeras bandas en comprender el potencial del crimen digital; pero desde entonces sus tácticas se han filtrado a muchos más surferos de la red, algunos de los cuales disfrutan revientando bases de datos solo por diversión, además del dulce botín de su venta. Quien busque un buen hacker, sin importar el color del sombrero que lleve, haría bien empezando a buscar por los servidores de la Federación Rusa. Muchos de estos jóvenes hackers han crecido escuchando historias sobre las hazañas legendarias de sus antecesores y se mueren de ganas por superarlas y crear sus propias leyendas.

#DreadfulBear: ¡Correcto! Rusia tiene los mejores hackers del mundo. Hemos logrado manipular incluso las elecciones de la NAC/EURA. No con Cromwell, claro, pero sí de otros antes que él.

Otra razón que quizás explique el peso de la cultura digital rusa es el decrepito estado de sus ciudades. El dinero fluye hacia arriba, hacia los oligarcas, que rara vez tienen tiempo para cosas tan triviales como arreglar las carreteras, reparar los edificios o mejorar el nivel de vida de los pobres. Muchos rusos emplean conexiones ilegales, no para ser más listos que las

corporaciones, sino porque es la única opción posible para entrar en la red desde su barrio. A veces, los participantes en estas redes ilegales unen fuerzas, no solo para mejorar su suerte, sino para protegerse de alguna banda digital que ya domine la zona. En otras partes del mundo hay que afrontar la violencia de las pandillas callejeras y sus guerras territoriales por el control de la calle. En las ciudades rusas suele ser al revés, donde lo sustituyen noticias como se ha encontrado los cadáveres de una cibertienda entera tras llevar semanas pudriéndose en un diminuto apartamento después que una batalla *online* les friese tanto los cerebros que se olvidaron de que tenían que respirar.

Gran parte de la riqueza nacional se reinvierte en su ejército, que ahora mismo está enzarzado en una guerra con el Mandarinate Chino. Tras un par de años de combates serios, los rusos lograron un descanso tras empujar a los chinos a una posición estable durante el invierno del 2094. El frente sigue estable. Los embajadores rusos intentan convencer a sus aliados de la UE de que les permitan usar sus satélites de bombardeo orbital para reventar las posiciones defensivas claves de la línea de trincheras y echar a las tropas del Mandarinate fuera de las Tierras del Deshielo.

#DreadfulBear: ¡No deberíamos tener que pedir permiso a nadie para echar a una fuerza de ocupación de nuestras tierras!

Ciudades como Moscú o San Petersburgo no han cambiado mucho desde principios del siglo XXI. Son revoltijos extraños y laberínticos de la opulencia de los zares, los sobrios edificios de hormigón de la Unión Soviética y los modernos rascacielos de la oligarquía postcomunista. En sus calles, los residentes acuden al trabajo en los mismos transportes públicos y redes de metro que sus antepasados hace unos ciento cincuenta años. La clase alta, los oligarcas, se desplazan de edificio en edificio en saltadores privados pilotados por criados selectos o miembros de su banda que aspiran a ganarse la vida de forma más honrada.

Los oligarcas rara vez pasan el tiempo en sus ciudades, sin embargo. Han repartido su dinero por todo el mundo, para lavarlo tantas veces como sea necesario, y pasan la mayoría de sus vidas en esas mismas localizaciones exóticas, viviendo a cuerpo de rey. Casi todos

tienen un complejo o mansión en Rusia fuertemente fortificado, pero solo acuden a él cuando necesitan pasar un tiempo desaparecidos o recuperarse de una derrota a manos de un rival. Sus feudos suelen adoptar la forma de complejos hoteleros, pues estos negocios son tapaderas ideales para lavar el dinero. Los observadores extranjeros suelen sorprenderse de qué alguien quiera invertir tanto dinero y tiempo para transformar un viejo gulag en una estación de esquí, pero todos los rusos saben bien a dónde ha ido en realidad muchos de esos fondos.

Lo único que parece igualar a ricos y pobres en Rusia es el tiempo. En general, las temperaturas son más cálidas en Rusia que en otros países; pero, cuando llega el invierno, caen en picado. El general Invierno parece conquistar todo durante una o dos semanas, incluso en las lujosas arcologías con control climático de los oligarcas. Es posible encontrar escarcha en muchas de las áreas cerradas al público de estas arcologías, como si la naturaleza quisiera enviar un mensaje: da igual cuánto dinero o privilegios tengas, fuera mando yo.

LA ARCOLOGÍA FEDERAL DE MOSCÚ

Los desastres ecológicos que afectaron al planeta durante la primera mitad del siglo XXI estropearon muchos monumentos en todo el mundo, de tal modo que el gobierno ruso lanzó un programa muy ambicioso para proteger los edificios más famosos de la Plaza Roja frente a esa posibilidad. Se planeó una arcología con forma de cúpula; pero no para reemplazar estos edificios, sino para cubrirlos por completo y convertir el centro de la ciudad en la sede de todo el organigrama gubernamental de la nación. Excavar toda el área metropolitana y después ponerle un techo artificial parece el plan de un demente; pero, dados los problemas que sufrían otras ciudades del planeta, con inundaciones, incendios y climas extremos, tampoco sonaba tan mal.

La Cúpula Roja tiene ya más de una década de edad. Se trata de una cúpula geodésica que abarca varios kilómetros cuadrados y muestra diversas decoraciones exteriores que recuerdan a las típicas cúpulas con forma de cebolla tan características del paisaje urbano ruso. Casi





todas las funciones gubernamentales de la ciudad se trasladaron bajo la cúpula, pero los planificadores no tardaron en comprender que, incluso así, les sobraba espacio. Transformaron varias docenas de edificios de oficinas vacíos en residencias de bajo coste. A pesar de que la calle abrazó la medida con las fanfarrias de la prensa gubernamental, la decisión fue ante todo práctica. Así, es posible ver a funcionarios del gobierno compartir ascensores o espacios públicos con miembros tatuados de las familias vory sin despertar ningún recelo.

Esta abundancia de espacio residencial ha provocado el retorno de otra tradición típicamente rusa. Las condiciones de muchos sótanos subterráneos de la Arcología Federal de Moscú no son muy diferentes de las de los gulags de antaño, donde los prisioneros políticos eran exiliados, con la comida y recursos mínimos, hasta que morían. Es muy fácil perderse en la serpenteante colección de corredores de mantenimiento, salas inacabadas y zonas de almacenaje que hay bajo la arcología. En especial, si alguien te empareda tras un muro de cemento con una tubería goteante y un agujero para que entren el aire y las ratas como todo mobiliario.

#DreadfulBear: Estos gulags tienen un propósito muy útil: encerrar a soldados chinos hasta que se pudran y se mueran de hambre.

#VodkaSpiller: Ya, ya, lo pillamos. Odiás a los chinos. Pero mientras tu lloriqueas y gemotes en la red, ahora mismo estoy echando una larga y satisfactoria churrada china en tus queridas Tierras del Deshielo.

GROZNI

Es muy fácil estudiar un mapa y ver dónde dibujan las líneas. Es mucho más difícil notar cómo la realidad influye en esos lugares. Grozni, la capital de la República de Chechenia lleva en la órbita rusa durante cientos de años. Incluso los nuevos edificios de la ciudad se construyen siguiendo el estilo de la época soviética, todo cemento y brutalismo. El futuro de la ciudad, sin embargo, está en manos de los musulmanes que ahora conforman la mayoría de su población. Muchos de los cambios del planeta se producen a consecuencia de sucesos dramáticos, como guerras o desastres naturales. Sin embargo, las culturas evolucionan y cambian

en base a formas que no suelen mencionarse en las páginas históricas de la red.

Suele decirse que la mezquita de Grozni es "el corazón de Chechenia", pues es un ejemplo maravilloso de la ciudad como encrucijada de culturas. Se construyó a principios del siglo XXI y no tardó en convertirse en uno de los símbolos de la nueva Rusia. La comunidad musulmana también ganó fuerza a medida que se asentaban en la ciudad más seguidores devotos, cansados de las distracciones seculares del Reino Árabe o la destrucción medioambiental sufrida por la República Islámica Árabe Unida.

#Anarchy_in_the_USSR: Esos devotos musulmanes trajeron consigo su devoto conservadurismo. A pesar del progreso del último siglo, en las religiones abrahámicas de todo el mundo sigue imperando la homofobia. Eso es tan cierto en Chechenia como en los EURA. Vouchr exige que el individuo indique sus preferencias e identidad sexual, así que imaginad el tipo de violencia racista que los musulmanes más conservadores ejercen sobre la población gay; que, para empezar, jamás estuvo bien vista en el bloque ruso.

#MuhammedInLondon: Pensé que habíamos dejado atrás lo de acusar a todos por las acciones de unos pocos.

#Anarchy_in_the_USSR: No acuso al Islam ni a todos los musulmanes. Solo digo lo que ocurre, camarada.

#MuhammedInLondon: Ah, claro. Todas las religiones tienen su puñado de fanáticos.

#Anarchy_in_the_USSR: Exacto. Aunque son demasiados como para catalogarlos así.

Es habitual que los recién llegados a Grozni sean marginalizados y vigilados de cerca hasta que alguien de la comunidad hable por ellos y se juegue su propia reputación. La ciudad cuenta con una compañía, llamada Vouchr, que automatiza el proceso. Todo el que tenga su TAP activada puede ver la valoración social de su interlocutor, pero los suscriptores del programa, además, reciben un desglose con sus gustos y preferencias en diversos campos. Los habitantes de Grozni se toman muy en serio Vouchr. Ha habido ya varios casos en que individuos con baja valoración social fueron asesinados sin que se produjese ninguna repercusión legal para los asesinos.



MINSK

Es habitual que las corporaciones y gobiernos vayan de la mano. Las compañías hacen dinero, que después usan para untar a los políticos para cambiar leyes y dejar que las compañías hagan más dinero y repetir el ciclo. Así es como la ciudad de Minsk se convirtió en uno de los principales centros de la industria pesada europea. Las maniobras de Central Belarusan Steel convirtieron el gobierno de la ciudad en una máquina de certificar propuestas con los mejores intereses de la compañía en mente, gracias a todo el dinero que fluía hacia la ciudad. Hoy en día, sin embargo, Minsk es una ciudad dividida en dos. La guerra entre la Federación Rusa y el Mandarinate Chino ha introducido una peligrosa cuña entre los ejecutivos y la cámara legislativa que amenaza con hacer pedazos la urbe.

Gran parte de las tierras bajo ocupación del Mandarinate son propiedad de la CBS. En vez de detener la producción de sus minas, los ejecutivos llegaron a un acuerdo para seguir con la producción..., pero para el gobierno chino. Dijeron que era para proteger vidas y salvaguardar la maquinaria hasta el inminente contraataque ruso, pero su auténtica motivación fue la avaricia. Los chinos pagaban mejor por las materias primas y untaron más a los ejecutivos que debían tomar la decisión. El trato debía mantenerse en secreto, pero un par de periodistas fisgones reveló las terribles condiciones en que los chinos hacían trabajar a los rusos en las minas de la CBS.

Esta revelación provocó unas revueltas brutales en Minsk. La población atacó las oficinas, sondas, personal y prácticamente cualquier cosa que estuviese marcada con el logo de la CBS. El gobierno bielorruso tampoco hizo nada para controlar la violencia, probablemente molesto por no llevarse un pico. En vez de reconocer la equivocación, la CBS contraatacó haciendo oficiales estos vínculos con el Mandarinate y sugiriendo a Rusia que debía invadir Bielorrusia si necesitaba más recursos. Todo ello supuso peleas y mala sangre dentro de sus cámaras legislativas, mientras los representantes discutían sobre si condenar a la CBS y destruir o no una gran parte de la base económica sobre la que se sustenta el país. Da igual cómo

se resuelva, lo que sí está asegurado es que la violencia regresará a las calles de la ciudad.

#VodkaSpiller: *@DreadfulBear, ¿a qué no comentas nada? ¡Como pareces tan interesado en todas las referencias a Rusia...!*

#Billy Black Eyes: *No hay necesidad de pincharle, @Vodka. Todo el mundo suele enorgullecerse de su nación, lo cual te incluye a ti. Además, empezáis a cargar mi feed con vuestra mierda. Hay quien realmente quiere aprender de esto. Cada vez que tenemos un volcado de datos sobre Rusia pasa lo mismo y me toca purgar un montón de basura.*

SAN PETERSBURGO

Es el rostro público que Rusia presenta al resto del mundo. Siempre que algún dignatario, ejecutivo u otro miembro de la élite mundial acude a Rusia a hacer negocios, una noche en San Petersburgo es parte de su agenda. La ciudad se convirtió en una capital cultural global gracias a la constante presencia de artistas de gran talento y las exposiciones cíclicas de sus importantes museos y teatros. Los residentes se enorgullecen de que la reputación actual de su ciudad vuelva a ser como en los tiempos de los zares. Quizás Rusia sí esté realmente destinada a ser la tercera encarnación del Imperio Romano, pues esta ciudad rivaliza con su milenaria capital en las finas artes.

#DreadfulBear: *Los rusos no solo somos expertos técnicos, sino también los mejores artistas del planeta.*

#Luciferion: *He notado que solo comentas las partes positivas del feed, @DreadfulBear.*

Estas galerías de arte también esconden uno de los mercados negros dedicados al robo o falsificación de obras de arte más grande del planeta. Coleccionar arte es uno de los pasatiempos de los ricos debido a su mercado tan especial. Cuando todos tus amigos tienen cuentas bancarias de ocho cifras, la única forma de ponerlos celosos es tener algo que nadie más en el mundo pueda tener. A veces, estas obras son expuestas al público en un museo como muestra del ego de su auténtico propietario, pero lo más habitual es que acaben en colecciones privadas donde nadie más pueda verlas. Quien busque una

obra de arte específica o descargue de la red algún hallazgo relacionado durante otro trabajo, encontrará muchos interesados entre las sombras de San Petersburgo.

Esta demanda artística ha creado un nuevo tipo de empresas criminales, exclusivas de la ciudad. En vez de robar una obra original, los coleccionistas contratan a criminales para secuestrar a sus creadores preferidos. Encierran a las víctimas en pequeños apartamentos, bajo la atenta vigilancia de capataces criminales. Así, el artista debe producir obras únicas para su "fan" multimillonario. También se les encarga producir falsificaciones de obras perdidas del Renacimiento, con el fin de despertar controversias. En algunos casos, incluso han creado falsificaciones de obras de arte propiedad de los rivales de su "patrón", con el fin de plantar dudas sobre su autenticidad y valor. Existen falsificadores de este calibre en todo el mundo, claro, pero en San Petersburgo hay edificios llenos de ellos, que los lugareños llaman "talleres fantasma".

VLADIVOSTOK

Actualmente, la ciudad está bajo "protección" del Mandarinate Chino como parte de su ocupación de las Tierras del Deshielo. Durante mucho tiempo fue la base operativa de la flota rusa del Pacífico y el principal puerto ruso en este océano. También ha sido un importante centro del transporte global, por lo que para el Mandarinate era muy importante capturar Vladivostok con rapidez durante su invasión. Lo más sorprendente es que la flota rusa se retiró ante el avance de los invasores, que tomaron la ciudad prácticamente sin disparar ni una sola vez. Desde entonces, el Mandarinate usa el puerto como canal para traer suministros de sus numerosos protectorados.

El puerto de Vladivostok se ha convertido en un punto logístico clave para el esfuerzo bélico del Mandarinate. Las tropas de reemplazo y el material fluyen por él. Su espacioporto tiene conexiones regulares con Marte y otras instalaciones corporativas de Promesa Dorada. El puerto también supone un recordatorio visual para quien tenga ideas revolucionarias. Diversos barcos prisión anclan con regularidad en él, transfiriendo a los prisioneros a otros puntos del Mandarinate. A veces permanecen

semanas, cuando las autoridades chinas deciden ejecutar a algún que otro prisionero públicamente por intentar escapar. Estas ejecuciones rara vez salpican a los propios residentes de la ciudad, pero si son un recordatorio muy eficaz de que lo que ocurrirá si desafían a sus nuevos señores.

A pesar de las brutales demostraciones de fuerza, muchos de los residentes siguen siendo leales a Rusia. La rendición de la ciudad fue una orden procedente del Servicio de Seguridad Federal (FSB por sus siglas en ruso) para facilitar que sus agentes viesen desde dentro el funcionamiento de las operaciones del Mandarinate. La ciudad ofrece información muy jugosa a la inteligencia rusa, en especial ahora que los mandarines de menor rango han bajado un poco su guardia en la ciudad. Vladivostok siempre ha sido un paraíso de contrabandistas y correos de información, muchos de los cuales están dispuestos a jugarse la vida para informar de los movimientos del Mandarinate.

#Billy Black Eyes: Una de las razones que explican lo enconadas que son las relaciones entre chinos y rusos es la maquinaria propagandística rusa. El estado siempre representa a los chinos como si fueran el Tercer Reich y en muchas partes de la sociedad rusa (algunas más oficiales que otras) están encantados de ver el conflicto como una guerra étnica entre "rusos blancos" y "chinos amarillos".

#Beijingbeauty: Es bien sabido que los rusos crean videos falsos de las "atrocidades" chinas, por ejemplo, mostrando a soldados chinos violando y asesinando a mujeres rusas.

#Brotherwolf: Yo he estado en el frente. He sostenido las manos de algunas de esas víctimas hasta que murieron, días después de que el ejército chino las abandonase para que se desangrasen, sufriendo enormemente por el dolor de sus heridas.

#Beijingbeauty: ¡Qué guay! Otro bot propagandístico ruso.

YAGATOWN

Gran parte de la economía rusa a finales del siglo XX se cimentó en base a las grandes reservas petrolíferas del círculo polar ártico. Sus plataformas de perforación sufrieron mucho con las tribulaciones de principios del XXI.





Algunas fueron abandonadas después de que GLOTÓN devorase su producto; otras aguantaron hasta que el Ártico se fundió, cambiando la faz del planeta. Docenas más quedaron a su suerte, corroyéndose lentamente hasta que una banda errante de piratas, merodeadores o revolucionarios decidió usarlas para escapar de las autoridades. Siempre que estos criminales ocupan una de estas antiguas plataformas petrolíferas, anuncian con la misma bandera en el punto más alto de la misma que están abiertos a los negocios: Yagatown.

Se trata un mercado negro errante en donde la vida tiene muy poco valor y las armas aún menos. Uno de los pasatiempos locales más populares son las peleas a puñetazos, donde el vencedor de la competición recibe como premio la pieza de cibertecnología que prefiera de la plataforma, incluso si eso supone tener que arrancársela a su rival derrotado. Y rara vez las mercancías se limitan a lo que puedas recuperar de una sonda robada. La última vez que el ejército ruso asaltó Yagatown encontró evidencias de la presencia de un pequeño espaciopuerto y naves capaces de lanzar o capturar satélites orbitales, así como restos de varios satélites que dejaron de responder durante los seis meses anteriores.

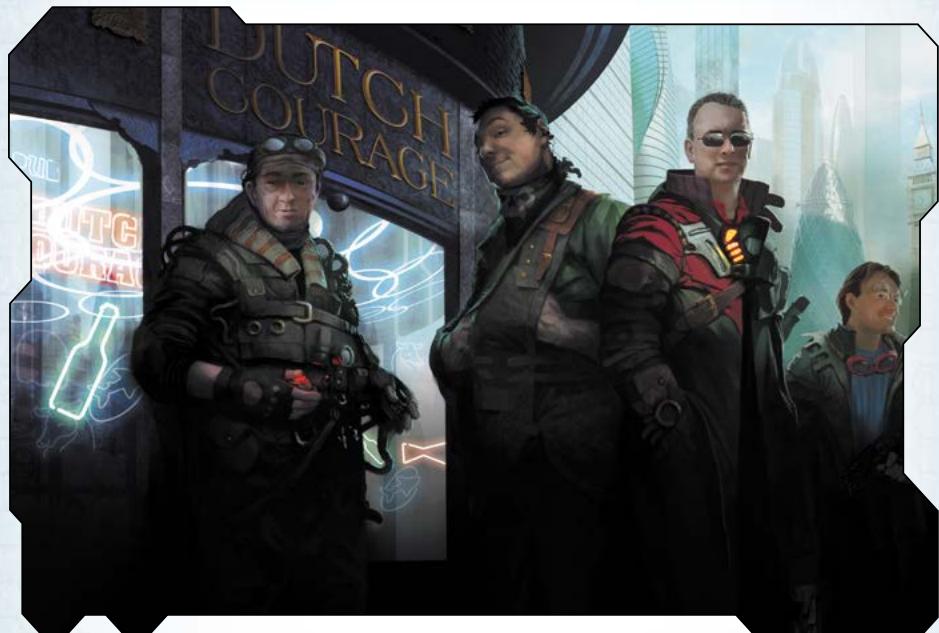
Quienes saben de estas cosas comentan entre susurros otro nombre a la hora de referirse a este mercado negro y la persona que lo mantiene funcionando: "la Casa de la Abuela". En efecto, parece tratarse de una anciana rusa equipada con un par de ciberbrazos demasiado grandes para lo pequeña que es y con docenas de tatuajes vory v zakone. De acuerdo a los rumores, sería una de las últimas personas vivas que ha trabajado para la KGB (y no para su heredero, la FSB). Las únicas veces que se ve a la Abuela en público es durante los combates de gladiadores y solo si la lucha es a muerte. Al parecer, recluta a sus guardaespaldas entre los vencedores y, después, no repara en gastos a la hora de proporcionarles la mejor tecnología que sus agentes encuentran.

#Luciferion: La KGB dejó de existir en 1991, lo cual haría que esta mujer tenga bastante más de cien años. No voy a decir que sea imposible, pero sí que o es solo un rumor o que ese no es su primer cuerpo. Eso me

lleva a otra pregunta: ¿quién querría usar un nuevo cuerpo tan feo y viejo como ese?

PUNTOS CALIENTES

- Las autoridades chinas recientemente arrestaron y ejecutaron al líder de la resistencia rusa en Vladivostok. Dos nuevos individuos pretenden sustituirlo. Ksenya desea seguir sus pasos, manteniendo una revuelta de baja intensidad y seguir suministrando información al FSB que le sea de utilidad a Rusia. Ksenya es una híbrida zorro, que en Rusia apodian "hombres-bestia". Por su parte, Sergei es un oficial retirado de la flota, cansado de que los chinos ocupen su hogar. Pretende iniciar una revuelta más activa, con bombas y acciones de guerrilla, que interrumpan la logística china. Ambas elecciones plantean problemas y pueden suponer un peligro para la resistencia. Lo más probable es que se lleve el pato al agua aquel a quién apoyen los Personajes Jugadores.
- Los vory v zakone afirman poder conseguir cualquier cosa que busques..., si estás dispuesto a pagar su precio. Han adquirido hace poco un producto muy inusual: un submarino de la antigua Unión Soviética en estado funcional. Necesitan que alguien lo entregue al cliente y están dispuestos a ofrecer una succulenta comisión a quien esté dispuesto a encerrarse bajo el agua en un submarino con más de cien años de antigüedad. Han modernizado el submarino con asistencia computarizada, pero dejaron los antiguos controles para impedir que las autoridades detecten su posición. Eso impide que se pueda pilotarlo de forma remota. La tripulación deberá afrontar las patrullas militares, un equipo muy arcaico y entregar la nave en un puerto bajo bloqueo.
- Llega un aviso a Yagatown de que las autoridades están en camino y es hora de moverse. ¿Hay gente que los Personajes Jugadores deban proteger? ¿Y si pretenden estafar a la Abuela y salirse con la suya? ¿Qué harán si descubren que uno de sus aliados de mayor confianza es quien ha vendido a las autoridades la localización de Yagatown a cambio de un cheque con seis cifras?
- Una delegación china desea reunirse con un consejo de ancianos informal del norte del



Cáucaso. Es una región muy dura, incluso sin tener en cuenta la guerra entre China y Rusia, que no facilita para nada la reunión. Los ronin deben escoltar a los delegados hasta un remoto puesto montañoso y protegerlos durante las negociaciones. Los chinos ofrecen a estos líderes musulmanes su ayuda frente a los problemas medioambientales a cambio de facilitar un hueco por donde romper la línea fortificada rusa. ¿Y si es todo una trampa rusa para atraer al mismo lugar a delegados y traidores, enviar sus sondas y masacrados a todos?

- Los Nuevos Cosacos suelen contratar mercenarios para impulsar su causa. Les aconsejan a todos ellos seguir sus mismas reglas: desactivar toda la cibertecnología y las TAP, así como otras herramientas avanzadas que los chinos puedan usar para rastrear sus movimientos. El trabajo consiste en asaltar una enorme base aérea que filtra los datos de las sondas desplegadas en las Tierras del Deshielo. En realidad, no les importa demasiado si los merc lo hacen o no; pues, en caso contrario, se llevarán todo el castigo cuando los chinos los encuentren con su tecnología. Los cosacos no pagarán a nadie que fallezca durante la empresa, pero sí a los supervivientes una vez el trabajo esté completado.

SUDAMÉRICA

Ela caída de la gran potencia norteamericana provocó un vacío de poder en cuanto al liderazgo del hemisferio occidental. No solo las potencias históricas estaban en horas bajas, sino que su influencia sobre las naciones del hemisferio sur estaba desapareciendo. Por primera vez en cientos de años, las naciones de América Central y Sur eran libres de forjar su destino en el mundo. Algunos de estos regímenes fueron corruptos, mientras que otros eran muy idealistas. Sin embargo, solo uno podía ascender a la cumbre como líder de este nuevo y extraordinario mundo.

El ganador resultó ser Brasil, que se convirtió en Nueva Brasilia tras su despertar como nueva fuerza continental. Nueva Brasilia tenía dos cosas a favor que la ayudaron a pavimentar su ascenso al poder. Lo primero fue el descubrimiento de varios fármacos revolucionarios derivados de la flora y fauna autóctona del Amazonas. Estos productos impulsaron a las compañías farmacéuticas hasta un nivel equiparable al de otras grandes corporaciones mundiales. El segundo fue el ascenso de la Liga dos Apostolos, un





partido político de corte teocrático. Planteó que el descubrimiento de estas "drogas milagrosas" era una señal de Dios indicando que Brasil debía liderar el camino de la humanidad hacia un nuevo futuro, más brillante. Hoy en día, Nueva Brasilia es un sinónimo de Sudamérica del mismo modo que durante mucho tiempo, se usó Estados Unidos para describir a toda Norteamérica. Nueva Brasilia cuenta con varias antiguas naciones sudamericanas como protectorados: Venezuela, Guayana, Surinam, Guayana Francesa, Bolivia, Paraguay y gran parte de las regiones argentinas situadas al norte del Río de la Plata.

Recientemente, el resto de naciones del continente acordó formar la Alianza Pacífica, con el objetivo de plantarle cara a Nueva Brasilia y sus vecinos ocupados. Aunque la Alianza, en general, presenta un frente unido contra Brasil; las luchas internas y rivalidades de sus miembros significan que es solo cuestión de tiempo antes de que la alianza se venga abajo y Nueva Brasilia reclame toda la cuenca amazónica en nombre de sus conglomerados farmacéuticos.

Ecuador es la cabeza oficial de esta organización. Su fuerza económica convenció a Chile y Argentina de establecer una alianza pública y evitar así que más países caigan bajo la influencia novobrasileña. Colombia no tardó en unirse para evitar las garras de Nueva Brasilia. El ingreso de Colombia aportó importantes recursos militares a la alianza. Colombia llevaba años ofreciendo bajo cuerda los servicios de sus fuerzas armadas como mercenarios, como parte de un programa de militarización nacional. Supuestamente, ofrece un importante descuento a otras naciones de la Alianza si recurren a estas tropas frente a cualquier movimiento extraño procedente de Nueva Brasilia. Ecuador es quien hace una gran parte del esfuerzo económico, pero hasta ahora ha demostrado ser efectivo contra la expansión brasileña.

#D-V8: Con los EE. UU. divididos, Brasil fue capaz de concentrar sus recursos contra China. Llevan unos cuantos años viendo quién la tiene más larga en el espacio digital. Ahora que los EURA regresan a su antigua fuerza, vamos a tener dos potencias en

Occidente a quienes les habla Dios, ordenándoles que devoren los recursos mundiales en nombre de sus señores corporativos. La 3.^a Guerra Mundial es una amenaza muy real si Brasilia, el Mandarinate y los EURA no se contentan con gobernar cada uno su esquina del mundo. Y eso no tiene en cuenta las maniobras de los ruskis o la Alianza. No me sorprendería mucho si los mejores hackers de cada región ya hayan empezado a robar secretos gubernamentales y corporativos ajenos, aunque no sea público por ahora.

#Billy_Black_Eyes: ¿Y no eras tú el que me acusabas de conspiranoico hace poco?

#D-V8: Digamos que he aprendido mucho en estos últimos años, tomo.

#Billy_Black_Eyes: Vale, entonces el profesor Billy os enseñará otra pequeña realidad de este sucio mundo. Cuando escuchéis algo sobre alguno de estos tres comeplilas y sus trucos sucios, no será porque algún esforzado periodista haya hecho el descubrimiento del año. Todos los journos trabajan para los estados o las corpos, y ninguno va a morder la mano que lo alimenta, aunque trague basura. ¿Y el resto de nosotros, los hombres de la calle con un vlog o una VPN redirigida por medio mundo para ocultar su rastro digital? No tenemos la capacidad necesaria para piratear ese tipo de información. Y, si lo hiciéramos, acabaríamos llamando una atención que no queremos. En las raras ocasiones que encontramos un "descubrimiento de este tipo", es mucho mejor dejarlo rápido en las manos de nuestro contratante y olvidarnos de haber visto nada.

El punto de inflexión clave se producirá el año que viene, cuando Panamá decida finalmente si renunciar a su independencia. Casi toda la parte norte del país está en manos de México o devorada por los océanos. El sur sigue por encima del nivel del mar y aún controla el Canal de Panamá, que es igual de vital que siempre. La maltrecha economía del país lleva haciendo aguas en los últimos años, de tal modo que tanto Nueva Brasilia como la Alianza Pacífica han enviado embajadores con la intención de seducir a los panameños y que se unan a su bando. La Alianza ha ofrecido todo tipo de incentivos económicos. El embajador brasileño, por otra parte, tiene más fama

por sus dotes militares, tras conducir al redil novobrasileño tanto a Paraguay como Uruguay. Da igual a quién se una Panamá, lo más probable es que eso provoque una guerra tal que se luchará hasta que solo quede en pie una de las dos potencias.

La historia de Nueva Brasilia ha dividido el país en dos clases sociales. Los "asfaltos" son la clase más rica. Casi todos han nacido en grandes ciudades como São Paulo o Brasilia. Van saltando de ciudad en ciudad, en una fiesta inacabable, que solo para los domingos para recuperarse del exceso y pedir perdón a Dios por sus pecados. Pasan sus vidas en ciudades de nuevo cuño, construidas a un coste de miles de millones de reales por empresas como BraMed o Novocruz. Luego, los fines de semana, acuden a las ciudades viejas en busca del tipo de diversión que solo es posible encontrar allí.

Los pobres en Nueva Brasilia solo tienen dos formas de ganarse la vida: viviendo en las favelas de las nuevas ciudades construidas por los asfaltos para evitar tener que contemplarlos, o emigrar a la frontera y evitar que las junglas devoren esas mismas nuevas ciudades. En general, ambas clases sociales se ignoran entre sí, pero de cuando en cuando sucede algo que saca a la superficie las tensiones ocultas. La respuesta habitual es que los asfaltos saquen músculo y aplasten la favela de turno con sus botas militares. Sin embargo, a veces algún parque acaba lleno de basura o un transporte medicinal es destruido, recordando a los de la cumbre que las hormigas también pican.

La línea que divide a un revolucionario de un criminal siempre ha sido más delgada en Sudamérica que en otras partes del mundo. Muchas de las bandas locales están implicadas en política como una forma de tener contentos a sus clientes. En ocasiones, asaltan los almacenes de comida y distribuyen el botín gratuitamente, pues eso hace que a la policía le cueste más identificar a los culpables cuando toca ir tirando puertas abajo en busca de sospechosos. Otras organizaciones criminales operan como si fueran guerrillas o mercenarios a sueldo. Estos grupos siempre tienen sus cuarteles ocultos en la jungla y ofrecen sus servicios a quien necesite aumentar una pizca la anarquía local y esté dispuesto a pagar el precio adecuado.

Un rasgo único de las megacorporaciones locales es su dedicación a las causas medioambientales. En realidad es puro interés egoísta, pues las exóticas plantas de la jungla son la clave de su riqueza. Sin embargo, su protección no es nada sutil. Puede ir desde ataques con sondas teledirigidas a campamentos de mercenarios armados hasta los dientes allí donde crecen un tipo de flores específicas. Su interés ha detenido por completo las tácticas de tala generalizada del siglo XX, pero los observadores se preguntan si el fin justifica este tipo de medios.

BUENOS AIRES

En muchos sentidos, la ciudad de Buenos Aires mostró el futuro del entorno urbano mucho antes de que la idea de las ciudades libres se hiciera un hueco en el ideario popular. La ciudad fue federalizada en el siglo XIX y se convirtió en totalmente autónoma durante el XX. El proceso supuso un enfrentamiento entre los ideales urbanos, más progresistas, y las creencias conservadoras de las regiones rurales argentinas. La ciudad destacó durante el siglo XXI emitiendo leyes muy tolerantes con los zeeks, androides y otras comunidades oprimidas. Estas leyes aún siguen activas y, aunque no proporcionan la igualdad real que estos grupos desean, es un buen comienzo.

La autonomía de la ciudad también la convirtió en una elección perfecta como terreno neutral de reunión para la Alianza Pacífica. Por tanto, es aquí donde se reúnen las delegaciones de sus miembros. Esta política tan avanzada y abierta supone un fuerte contraste con el cerrazón religioso y las tácticas de terror que tanto le gustan a Nueva Brasilia. Al mismo tiempo, Buenos Aires técnicamente es algo distinto y separado del resto de Argentina y alberga varios miles de exiliados procedentes de las tierras argentinas que Brasil se anexionó hace ya varias décadas. Muchos de estos exiliados ocupan posiciones de poder político o económico en la ciudad, de tal modo que su influencia entre los gobernantes de la ciudad es notable. También recuerdan lo que es tener que avanzar por la selva a punta de pistola y le recuerdan a los embajadores de la AP estas historias





Midnight Illustration 2013

con regularidad, bien al hacer generosas donaciones a la causa o al cenar con ellos en los restaurantes locales.

Las guerras de pujas por ver quién construye la Gran Embajada, la sede central de la Alianza Pacífica, solo acaban de comenzar. Sus miembros desean construirla lo más rápido posible y convertirla en un símbolo de su resistencia frente al régimen novobrasileño. Numerosas firmas arquitectónicas y de la construcción han enviado representantes a Nuevos Aires para exponer sus ofertas. Esto ha ido acompañado de extracciones, robos de datos y todo tipo de trucos sucios entre las sombras de la ciudad. Hasta que la AP determine qué compañía elige para erigir su colosal edificio y lo complete, es muy probable que se sigan produciendo.

COLONBAJO

Una gran parte de la ciudad panameña de Colón quedó destruida cuando el ascenso del nivel del mar provocó el derrumbe de los diques que cerraban la bahía Limón y el lago Gatún. Ambos cuerpos de agua se fusionaron para formar lo que hoy es la bahía Gatún. Se considera el punto de entrada occidental del Canal de Panamá, con la ciudad de Gamboa como localización física de la primera esclusa. Esto ha provocado un importante desplazamiento hacia el oeste de la urbe, pues el gobierno panameño ha concentrado sus recursos en reconstruir Gamboa. Los criminales, guerrilleros y otros elementos indeseables de la sociedad panameña no tardaron en transformar lo que quedó de Colón en un paraíso contrabandista.

Colonbajo, una abreviatura informal de "Colón bajo el mar", se encuentra en la ribera norte de la bahía Gatún. Los sindicatos criminales controlan la práctica totalidad de los edificios que sobrevivieron a la destrucción de la ciudad y los emplean como base de operaciones. Su meta pasa por robar a México, al norte, y a Colombia y Venezuela al sur. Estos piratas suelen ser lo suficientemente listos para no atacar los barcos mientras entran o salen del canal; pero, en cuanto se encuentran en mar abierta, ya es otra cosa. Las mercancías ilegales que fluyen por la región son la herramienta que estos líderes criminales emplean para evitar la intervención

del gobierno, ofreciendo grandes descuentos a las corporaciones por las materias primas. La ciudad también ofrece cierto el tipo de experiencias que los ejecutivos más hastiados no pueden encontrar en otros lugares donde se respeta el derecho internacional.

La inminente alianza de Panamá lleva a muchos habitantes de Colonbajo a creer que la fiesta está a punto de acabar. Los líderes religiosos de Nueva Brasilia no tolerarán los excesos de la vida nocturna de la comunidad y la Alianza Pacífica podría aprovechar para purgar la ciudad y demostrar que no se intimida ante nada. Abundan todo tipo de rumores sobre cómo afrontarán las distintas bandas de la ciudad el cambio de situación. Hay quien cree que los piratas recogerán sus cosas y se largarán a otra ciudad costera del corredor meridional panameño, prácticamente abandonado; como Chiriquí. Otros sugieren que su legalización como corsarios permitirá al nuevo gobierno panameño y sus aliados reforzar su presencia militar. Hay incluso quien sugiere acabar de hundir la ciudad bajo las aguas y transformarla en algo parecido a la ZR de Nueva York.

#Magpie: ¡Colonbajo mola un huevo! Moverse bajo las aguas no cambiaría prácticamente nada para aquellos que disfrutamos de su vida nocturna digital. ¡No puedes prohibir la diversión!

LIMA

La Alianza Pacífica quiere que el mundo crea que todos sus miembros se toman muy en serio los movimientos imperialistas novobrasileños. En teoría, todos comparten esta meta común, pero no todos los países reman a favor todo lo que podrían. Perú, a pesar de ser miembro de la Alianza, conserva muchos de sus lazos con Nueva Brasilia. La mejor evidencia de ello es el centro financiero del país, Lima. La prosperidad de Perú se basa en ser un banco extraterritorial sin necesidad de ser una isla y esta ciudad florece gracias a los movimientos de moneda extranjera, de los que saca tajada.

Hay muchas entidades deseosas de comerciar con Nueva Brasilia, pero que no quieren manchar sus reputaciones tratando en persona con





fanáticos religiosos o nacionalistas. El Banco Central de Lima se aprovecha de varias leyes que sirven para opacar los flujos del dinero dentro de la ciudad y sus servidores. Las relucientes torres del distrito financiero son el hogar de numerosas empresas fantasmas encargadas de desviar el dinero de sus empresas madres o viceversa. Poseen lujosas oficinas para mantener las apariencias, llenas de esculturas y otras obras de arte, aunque todo el mundo sabe que sus negocios consisten en llevar dinero sucio de un lugar a otro.

En este sentido, las operaciones que se producen en Lima juegan en contra del resto del país, pues enriquecen los cofres de Nueva Brasilia a la vez que los suyos. Sin embargo, sin los servicios financieros que ofrece, la economía del país se hundiría en cuestión de días; algo que algún vecino sin duda aprovecharía para devorarlo.

QUITO

Ecuador es el corazón de la Alianza Pacífica, tanto literal como simbólicamente. Aquí, llaman al Ecuador "la mitad del mundo" para evitar que se confunda con el nombre del país. Los embajadores ecuatorianos jugaron un papel vital a la hora de extender la alianza entre Chile y Argentina hasta convertirla en la actual Alianza Pacífica. Sin embargo, cuando llegó el momento de situar las oficinas centrales de la organización, esos mismos embajadores apostaron por Buenos Aires en vez de Quito. Su razonamiento es muy simple: Quito ha cambiado muy poco en las últimas décadas e incluso aunque se ha convertido en uno de los motores políticos de Sudamérica, quieren que siga así.

La ciudad fue uno de los primeros lugares del mundo en ser declarados Patrimonio Cultural de la Humanidad, allá por la década de 1970. La evolución de la ciudad ha procurado realizar la mínima cantidad de cambios posibles durante el pasado siglo. Mientras otras ciudades crecían hacia arriba o hacia fuera, Quito intentó reparar y replicar sus edificios destruidos durante la tumultuosa primera mitad del siglo XXI. El gobierno también ha invertido tanto en paisajes de RA, que pueden sobrecoger al viajero desprevenido que no ajuste bien su TAP. La ciudad ha crecido virtualmente en vez

de reclamar un espacio físico. Otras ciudades muestran abarrotados barrios de chabolas o partes depreciadas, pero Quito conserva una disposición física ideal, dejando ese abarrotamiento para la red.

Quito sobrevivió a muchos de los desastres que desgarraron a otras ciudades del planeta; pero hay algo en el horizonte que no solo podría cambiar su perfil físico, sino borrarla por completo del mapa. La inestabilidad sísmica lleva azotando la ciudad durante dos años. Muchos científicos creen que estos terremotos están relacionados con el incremento de la actividad del cercano volcán Pinchincha. La última vez que entró en erupción fue a finales del siglo XX y cubrió la ciudad con un manto de cenizas. Los científicos temen que una erupción cubra de nuevo la ciudad con treinta (o más) centímetros de cenizas, dificultando seriamente las actividades cotidianas durante varios meses.

#Luciferion: #DatosCuriosos. Las armas de energía cinética pueden usarse bajo tierra para causar terremotos y erupciones volcánicas. No es fácil; pero, si una nación rica quisiese (pongamos de forma hipotética Nueva Brasilia), podría agitar aún más un área ya de por sí tumultuosa con una erupción para "animar" a otra nación a unirse a sus filas. Es posible que los EURA sean la única nación conocida con este tipo de armas, pero Nueva Brasilia es uno de los pocos países del mundo con los recursos necesarios para robar esta tecnología tan bien protegida.

RÍO DE JANEIRO

El fervor religioso que revitalizó Nueva Brasilia centró sus primeros pasos en reclamar una de las joyas perdidas de su corona: Río. La ciudad ya era un desastre medioambiental incluso antes de que las grandes inundaciones y otras catástrofes de principios del siglo XXI se cebaran con ella. La ciudad estaba muy contaminada tras muchos años como centro petrolífero y minero. La liberación de GLO-TÓN casi acaba con la ciudad, pero la Liga dos Apostolos vio una oportunidad donde otros solo veían catástrofe. Reconstruyó Río a su imagen, como un centro religioso para la creciente fe. Limpiaron décadas de derrames

tóxicos y aguas contaminadas. Fue un trabajo duro y generosamente pagado como símbolo para atraer al pueblo a lo que, con el tiempo, se convertiría en Nueva Brasilia. Si la Liga dos Apostolos pudo limpiar Río, ¿qué no podrían hacer con el resto del país?

Hoy en día, los cariocas apodian a su ciudad "la Princesa Blanca". Atrae a numerosos turistas de todo el mundo al ser una ciudad moderna, punta de lanza del siglo XXI. También es el principal centro religioso de las iglesias novobrasileñas. Los lugareños acuden a estas iglesias con grandes mejoras de RA para hablar directamente con los ángeles y participar en ceremonias que parecen auténticos taquillazos cinematográficos, algo que no pueden experimentar en su parroquia local. El gobierno invierte mucho de su tiempo y dinero en conservar esta imagen de perfección. Tiene un inesperado aliado en los Luvas Brancas (LB), una familia del crimen organizado. De acuerdo a los rumores, los guantes blancos que dan nombre a la organización criminal son algo más que un símbolo. Si se ensucian con porquería (o sangre), el miembro pierde respeto a ojos de sus superiores. Cuanto más tiempo logre mantener el criminal sus manos limpias, más arriba asciende en las filas de la organización.

La ciudad emplea un método muy sencillo para tratar con los indeseables: los LB les hacen una visita y los arrastran hasta la jungla que rodea la ciudad. Un segundo intento de regresar acaba con una navaja atravesando un órgano vital. Aunque esta táctica de terror ha tenido éxito, también ha provocado que los supervivientes formen varias guerrillas que se ocultan en la jungla cercana. Estas bandas atacan los convoyes que exilian a los criminales y herejes fuera de Río. Ofrecen una posibilidad a los rescatados de contraatacar. Muchos aceptan.

#ElCapitán: Esta gente no solo libera a los exiliados. También los equipa y entrena. En solo un mes, convierten a un humilde oficinista en una máquina de matar. También se han estado apropiando de las armas y equipo de los guardias que matan, de tal modo que, cuanto más tiempo pasa, más fuertes se vuelven. Sus números aumentan, al igual que su equipamiento. Es solo cuestión de tiempo que esto estalle en una auténtica

guerra con los LB. Estos son conscientes y ya han aumentado la protección de los convoyes. El tren magnético se acerca a la ciudad y el conductor está revisando los billetes, si entendéis lo que quiero decir.

#Billy Black Eyes: Sabes que siempre aprecio información nueva, Capi, pero esa debe ser la peor analogía que mis negros ojos han visto jamás.

MACROMETRÓPOLI DE SÃO PAULO

Si el alma de Nueva Brasilia es su resplandeciente capital, Brasilia; la macrometrópoli de São Paulo (MSP) se ha convertido en su corazón. La ciudad lleva siendo el centro financiero de Sudamérica varias décadas. La metroplex alberga el 90 % de la población de toda la región. La MSP ha crecido tanto que ha devorado otras ciudades novobrasileñas como Campinas, Jundiaí, Santos, Paracicaba, Serrana y Sorocaba. El espacio verde se cotiza muy alto en la ciudad y suele estar bajo control corporativo. Todos los parques públicos están patrocinados por las corporaciones, con la expectativa de que sus trabajadores disfruten de ellos y los demás se limiten a pasar rápido por la zona y poco más.

Todos los grandes conglomerados brasileños tienen sus oficinas centrales en la ciudad. Esto hace de São Paulo un hervidero de intrigas corporativas mientras los ejecutivos planean nuevas formas de aumentar los beneficios de sus compañías o desangrar, en tinta o sangre, a sus rivales. Las extracciones corporativas dentro de MSP fueron tan numerosas hace unos años, que las corporaciones acordaron un inmenso "programa de capacitación múltiple". Cada compañía acordó enviar una cierta cantidad de personal a vivir y trabajar en las arcologías o instalaciones de otras. En realidad, estas personas son algo así como los rehenes de las sociedades feudales. Cuando una compañía descubre pruebas de que un rival está tras algún tipo de operación sucia contra ella, un empleado de la compañía responsable es quien sufre las consecuencias, perdiendo no solo su trabajo, sino también su vida.

No obstante, el futuro de la ciudad podría ser menos brillante de lo que nadie quiere



admitir. El impulso de la pureza religiosa y nacionalista empieza a cansar a las minorías árabes, italianas, japonesas y judías; las auténticas responsables de haber convertido MSP en el motor económico que es hoy en día. Los miembros veteranos de estas comunidades suelen tener algún tipo de protección corporativa gracias a su estatus como ejecutivos o triunfadores. Los más jóvenes, sin embargo, pueden convertirse en el blanco de las bandas de vigilantes. Estas suelen atacar lugares donde la juventud se reúne, como edificios religiosos o clubes propiedad de los miembros de estas comunidades.

PUNTOS CALIENTES

- La tensión en Perú es muy alta y, de acuerdo a los rumores, podría estallar en cualquier momento. Supuestamente, un ejecutivo enfadado por cómo lo trataron económicamente al realizar ciertas transacciones, se habría pasado varios años reuniendo pruebas y escondiéndolas en la red. El fichero, en teoría, expone a las compañías propietarias de las empresas fantasma con oficinas en Lima. Quien pueda identificar a esta persona (o encontrar el fichero), se convertirá de la noche a la mañana en uno de los principales jugadores del negocio internacional de blanqueo de capitales.
- La opinión pública se está volviendo en contra de los sims en Nueva Brasilia. Aunque son una exportación muy popular (y rentable), el clima político significa que los fabricantes deben proteger sus factorías y personal con seguridad extra. Cuando un grupo fundamentalista secuestra al hijo de un ejecutivo de MacManX, este recurre a un equipo de sombras para su rescate. El problema es que el chaval está enamorado de la líder terrorista y el secuestro es solo una maniobra para huir juntos con el dinero.
- La propuesta para construir la Gran Embajada que parece tener más apoyos es una gran arcología que imita el estilo de las grandes pirámides incas. El proyecto llevaría varios años de construcción y la colaboración de varias megacorporaciones. También es el que prefiere Nueva Brasilia, que ya reúne operativos para instalar equipos de escucha

y capturar programas en la red del edificio, con el objetivo de espionar las reuniones internas de los políticos de la Alianza Pacífica.

- El líder de las guerrillas de las afueras de Río de Janeiro responde al apodo de Luva Vermelha (pt. "Guante Rojo"). Supuestamente es un miembro importante de los LB que supuestamente sobrevivió a un intento de asesinato. Sin él, los ataques perderían mucha fuerza y hay una importante recompensa por su cabeza. ¿Son estos rumores ciertos? ¿Y si Luva Vermelha es solo una identidad falsa creada por los exiliados para atemorizar a los principales pandilleros de Río?
- Aunque la Guerrilla Gorila tiene un nombre muy pegadizo y atractivo para los medios, se han convertido en un auténtico dolor de muelas para las farmacorpos que consideran la selva amazónica su propiedad exclusiva. Esta banda de híbridos ataca las expediciones que se internan en el corazón del Amazonas en busca de nuevas plantas y animales con los que aumentar su catálogo de productos corporativos. Sus ataques rara vez son dañinos para el personal o la flora y la fauna de la jungla, pero llevan costando cientos de miles de criptos en botes saboteados y armamento destruido. Es solo cuestión de tiempo antes de que las distintas compañías unan fuerzas y contraten un equipo de mercenarios para ponerle fin.
- Incluso hoy en día siguen existiendo extraños vínculos entre algunas familias de adinerados sudamericanos y diversos refugiados que huyeron de Alemania al acabar la Segunda Guerra Mundial. Con el auge financiero novobrasileño y las dudas de Alemania a la hora de dar su siguiente paso tras el ataque de Caronte, varios agentes sudamericanos han dispuesto cuentas opacas y otros recursos para provocar un giro hacia la derecha más radical entre la población alemana. Es solo cuestión de tiempo que aparezcan grupos terroristas financiados por reales brasileños en el corazón de Europa y provoquen nuevas tensiones. Su objetivo final sería convencer a la población de Alemania de instaurar un nuevo líder totalitario.

EL ESPACIO

Urante mucho tiempo, se vio el espacio como la sublimación del deseo de exploración humana. En cuanto llegásemos a la estrellas, demostraríamos que podíamos dejar atrás todas esas insignificantes disputas y competiciones egoísticas por los recursos que dominaban el presente. La realidad ha demostrado que eso solo era un sueño idealizado. Como cualquier otra nueva frontera, el espacio está en manos de una combinación de marginados, soñadores, mercenarios y especuladores. El espacio-cero, como se conoce hoy en día, puede extenderse por muchos millones de kilómetros, pero sigue albergando las mismas rivalidades e intrigas que azotan nuestro pequeño planeta.

#NihilistWith_aKnife: *Las disputas y la competición son una parte intrínseca de nuestra condición humana, omae. Es mejor que nos acostumbremos. Los soñadores son unos idiotas que miran al espacio-cero mientras este les devuelve la mirada.*

La auténtica colonización del espacio está impulsada por la avaricia de las corporaciones y el orgullo de las naciones. Los Estados Unidos habían conquistado la Luna, así que China puso sus ojos en llegar primero a Marte. Las compañías, en busca de las sustancias exóticas que impulsan el avance tecnológico, orquestaron la carrera por llegar al Cinturón de Asteroides y las numerosas lunas de los gigantes gaseosos que hay más allá. La humanidad ha creado docenas de estaciones mineras en los satélites de Saturno y Júpiter, aunque el punto más lejano alcanzado con verdadera importancia es la colonia de Ceres, en el Cinturón de Asteroides. La mayoría de estas colonias se encuentran atrapadas en una peligrosa red de intereses corporativos, si bien Ceres es una extraña mezcla de estricta burocracia y anarcocapitalismo salvaje en los límites de la civilización.

Hasta ahora, los últimos cambios producidos en la Tierra no han afectado realmente al resto del sistema solar. La colección de alianzas a base de parches que impulsa la colonización significa que incluso si desapareciese alguna compañía importante en el planeta, otra no tardaría en recoger

su testigo. Los EURA rápidamente vendieron las pocas colonias, naves y programas espaciales de los estados herederos norteamericanos a las corporaciones para centrarse en consolidar su poder aquí en la Tierra. El Mandarinate es quien ejerce un mayor poder e influencia en el sistema solar gracias a su control de Marte, pero los observadores políticos creen que si los EURA logran consolidarse, podríamos estar ante una nueva Guerra Fría en el espacio.

La gran mayoría de las corporaciones que tienen negocios en el espacio son de capital nacional o trabajan mayoritariamente con una única nación. Promesa Dorada dirige el cotarro en Marte, pero sus naves también extienden la influencia del Mandarinate al Cinturón de Asteroides y más allá. Colonial Officer Protection Services (COPS) es la compañía de seguridad privada con más presencia a la hora de proteger las naves y el personal en el espacio. Muchos de sus miembros provienen de los ejércitos de la UE. Casi todos los mineros venden una parte de sus extracciones a Central Belarusian Steel. Trabajar en el espacio promete una libertad que pocos pueden lograr en la Tierra, pero quienes ocupan esos trajes de vacío a menudo trabajan para una nación ansiosa de poder.

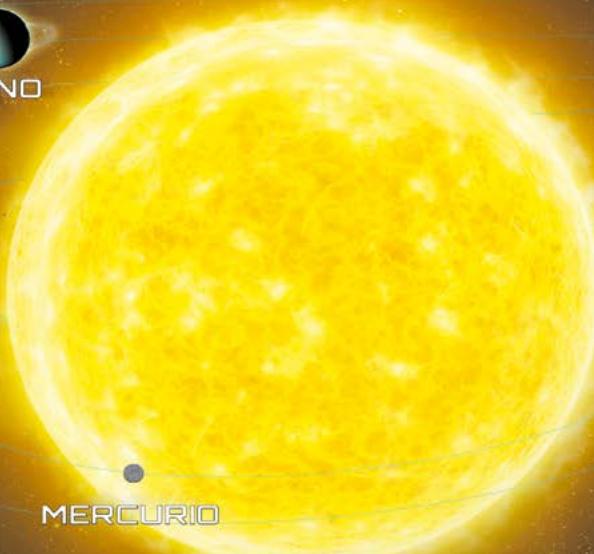
Existen también rivalidades políticas ajenas a las del planeta madre. Las Naciones Unidas, por ejemplo, afirman que todas las colonias del sistema solar están bajo la jurisdicción de la Tierra, pero algunos de los que querían escapar de amos terrestres piensan muy distinto. Por eso se han formado las Colonias Unidas, con la idea de contrarrestar la influencia de la ONU en el espacio, incluso si el minero típico está más interesado en el pico que la Asociación de Mineros de Asteroides se lleva de su salario. Organizaciones como el Gremio de Comerciantes Aliados aún están en pañales en comparación con megacorporaciones terrestres; pero, debido a la distancia a la que se encuentran las lunas de Júpiter, compiten en igualdad de condiciones.

#Billy_Black_Eyes: *La Asociación de Mineros de Asteroides es tan corrupta como los corpos contra las que despotican en cada ciclo de elecciones sindicales. Sin embargo, ha conseguido hacer cosas buenas, por mucho*





URANO



MERCURIO

VENUS

Fobos

MART



Luna Prime

Antaño una colonia de los rebeldes y hoy se ha convertido en un estado independiente. La Colonia Unida se encuentra

C136dz



C136dz

Central Belarusian Steel controla las operaciones mineras de miles de asteroides del Cinturón. C136dz es otro de los asteroides del Cinturón, aunque es propiedad de StarDust Escapes.

Plutón

NEPTUNO

Deimos

E

Europa



Calisto

Ganímedes

JÚPITER

Ceres Prime

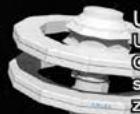


La Colmena

Bajo el cuidado de una amorosa IA, los mineros que viven en esta colmena de celdas hexagonales que orbita en torno a Júpiter tienen vidas pacíficas, pero no exentas de peligro.

EE.UU. Se
tido en un
sede de las
entra aquí.

Estación Espacial Internacional de las Naciones Unidas



Una reliquia del pasado.
UNISS alberga el Consejo Colonial de la ONU, el Consejo Corporativo y las fuerzas de la ley que emplean para mantener a raya a las colonias recalcitrantes.

SATURNO

Titán

Encélado



que los mineros siempre se quejen de que si esta u otra medida de seguridad arrancada a las corporaciones merezca o no las absurdas cuotas del sindicato. Al currito de a pie al menos no pierde, pero tanto los líderes corporativos como los jefazos del sindicato se están forrando.

#Newtinspace: Se llevan el 15 % de nuestro salario, @Billy. ¡El puto 15%! Se salen con la suya porque nadie entiende bien esas puñeteras diginóminas. Lo suman a todos los impuestos nacionales aplicables y las "tasas" de protección corporativa. Cuando lo sumas todo, descubres que te has quedado pelado. Y es entonces cuando la AMA hace otro trato con una corporación que trabaja para otra nación y, de repente y sin saber cómo, acabas con otro impuesto más. Es todo un cúmulo y no hablo ahora de asteroides, tío. Mi diginómina todas las semanas parece como una lista de la compra, con líneas y más líneas de impuestos y entradas asociadas a corporas, países, la ONU, las CU y, por supuesto, la AMA. Después te asignan a otra roca y toda la lista cambia. Excepto la AMA; ellos siempre sacan su pico. Con tantas naciones y corpos luchando por el control ahí fuera, la forma más sencilla de hacer negocio es reunir a todos los trabajadores y hacer tratos para que todos los demás saquen tajada. Así, cuando nos llega un curro y pensamos que, por fin, nos ha tocado algo bueno, descubrimos que solo te llevas a casa la mitad de lo que te prometieron. La alternativa es trabajar solo para una corporación y, literalmente, ser su esclavo salarial. Joder, necesito un trago.

Luego están los cargueros independientes y trazadores freelancers que operan sin una red de seguridad bajo ellos. En la oscuridad del espacio hay muchas oportunidades para los recursos refutables. Como no hay ninguna potencia que lo controle todo, los grandes jugadores gustan de hacer sus movimientos tras varias capas de aislamiento. Las operaciones son el doble de lucrativas que en la Tierra, pero también pueden ser diez veces más mortíferas. Estas capas de aislamiento significan que no puedes contar con refuerzos cuando algo sale mal. Y todo puede salir muy mal en cuestión de segundos, por ejemplo, si un

micrometeorito hace un agujero en el casco de una nave que, para empezar, supuestamente no existe.

El crimen acompaña a la humanidad allá donde vaya, pero las organizaciones que lo controlan aquí son autóctonas. Si hay cargamentos valiosos, apuesta a que habrá piratas espaciales. Su banda de mayor tamaño, los Merodeadores, es lo más parecido que hay en el sistema solar a un sindicato criminal. Centran su atención en el Cinturón y los planetas interiores. Cuentan con algunos refugios en el Cinturón y algunas de las lunas, pero tienden a quemar puentes y desaparecer a toda velocidad en cuanto las autoridades pasan por allí.

El ascenso de otro tipo de organizaciones también le quita el sueño a muchos de los grandes jugadores. Es el crecimiento de astrosectas como los Dueños del Vacío. Se trata de fanáticos semirreligiosos capaces de liarla en una nave o un asentamiento sin ningún aviso previo, complicándole así la vida a todos los que no sean ya parte de su exclusivo club.

#GetOffaMyCloud: El espacio es como el río Estigia. Para cruzarlo, primero debes pagar al barquero.

#Luciferion: ¿Estás usando ese lema de los Dueños del Vacío como broma o realmente eres uno de esos mamonas que crees que la humanidad debería abandonar el espacio porque colonizarlo sería pecar? ¡¿Habéis visto lo que le hemos hecho a nuestro propio planeta?! Tenemos que salir de aquí, ami, antes de que la Tierra nos envíe por su cuenta una orden de desalojo.

#Billy_Blk_Eyes: No me trago eso de que los Merodeadores sean solo una pequeña banda centrada en los mundos interiores. Tienen un representante en el GCA y su propia estación espacial oculta por ahí.

#Luciferion: ¡Hablando del Gremio de Comerciantes Aliados! Aún sufren las sanciones de la ONU por ignorar sus órdenes de embargo. StarSec parecía estar tomando medidas para acabar con ellos hasta que uno de esos Dueños del Vacío reventó desde dentro una de sus naves nodrizas. Nadie lo vio venir. Ni está seguro de si tuvieron suerte o realmente se han equipado mejor. Si es lo último, hacer negocios

en el sistema solar va a ser mucho más arriesgado (y eso significa mucho más caro también para los interesados).

C136DZ

Hay gente que quiere conocer la frontera, pero no ensuciarse las manos. Es una larga tradición terrestre, solo hay que preguntar a alguien que recuerde Tombstone, en Arizona (o, al menos, que haya leído una entrada sobre el lugar en alguna wiki histórica). El turismo espacial está dominado por StarDust Escapes, Inc. y sus tentáculos corporativos se extienden hasta el Cinturón. Los multimillonarios que deseen pasárselo bien en el espacio pueden dirigirse a este asteroide, sin muchos más rasgos distintivos, de unos doscientos cincuenta kilómetros de diámetro y vivir como un minero espacial durante una semana. El precio no solo incluye un viaje hasta allí con todos los gastos pagados, sino un seguro por cualquier herida o fallecimiento que se pueda producir.

C136dz sigue siendo una mina espacial en funcionamiento incluso si un porcentaje creciente de la gente que acude son niños ricos de manos cuidadas que quieren saborear lo que es la vida real. La alcaldesa del asteroide fue ejecutiva de StarDust durante muchos años antes de que un cambio de dirección la echase. No está muy claro cómo Caroline Sloan acabó en una oficina a cero-G llena de mineral superconductor desde su acomodada oficina corporativa, pero sus contactos han convertido a C136dz en una de las empresas corporativas más valiosas del Cinturón.

Su reelección este año no es tan automática como a ella le gustaría. Ha sido lo suficientemente inteligente como para repartir los beneficios de estos viajes turísticos con toda la colonia. Eso hace felices a muchos de los mineros, pero hay a quien le molesta no solo tener que codearse con niños ricos, sino evitar también que se maten. Aunque no ha habido ningún accidente mortal hasta ahora, Sloan confía en su remota localización para asegurar que ninguno de los clientes es víctima de una extracción forzosa o asesinato durante sus vacaciones. Cuanto más famosa se hace la experiencia, más probable es que algo de eso ocurra. Y,

si algo le pasase a alguno de los ejecutivos a su cargo, Sloan quizás tenga que internarse aún más en el espacio para restablecer por tercera vez su reputación.

CERES PRIME

El planeta enano Ceres representa un punto de parada a medio camino entre la relativa civilización de las colonias interiores y la auténtica frontera que hay más allá del Cinturón. Su corteza es de hielo y el manto está formado por una enorme cantidad de agua líquida. Ceres es, antes que nada, una colossal industria y el aspecto residencial es secundario. Extrae el agua del manto y la arroja al espacio, donde se congela en torno a unos electroimanes para su posterior transporte. El agua es la principal exportación de Ceres, pero los microbios extraplanetarios que se han descubierto en ella provocaron algo así como una segunda fiebre colonizadora. Estos microbios han demostrado su utilidad en la investigación extraplanetaria y generado muchos avances, convirtiendo lo que solía ser un somnoliento emplazamiento industrial en un hervidero de intrigas corporativas.

La repentina llegada de tantos "trajeados en traje de vacío" ha alterado la relativa calma de los bajos fondos de Ceres Prime. Solía ser un lugar donde los más buscados de las colonias interiores podían ocultarse y los trabajadores de las minas exteriores podían desahogarse un poco antes de regresar a casa. Ambas cosas siguen ocurriendo, pero ya no de forma tan abierta como antes de la llegada masiva de seguridad corporativa. Para evitar las redadas de StarSec, ahora tienen lugar en refugios ocultos entre la maquinaria de extracción de agua y fuera de la cúpula de la colonia principal. Los fugitivos se ven obligados a escondese en "antros de fortuna", lugares reaprovechados cuando una nave se estrella contra el planetoides. A veces, se debe al error de un piloto. Otras, a pilotos con un porcentaje muy importante de su nave hipotecado a uno de los señores del crimen local.

Los intereses corporativos también han atraído a profesiones del crimen. Casi todos los criminales de Ceres son exiliados de otros lugares, echados por haber cometido algún error, o



 gente honesta que pasa por una racha muy mala. Con miembros tanto de la Mafia, como de la Yakuza y las Tríadas en la estación, estos sindicatos terrestres empiezan a hacer demostraciones de fuerza. Pueden exponerlos ante las autoridades; pero, si ganan el pulso, también podrían ser el catalizador que forme el primer sindicato del crimen de la historia con base en una roca gigante helada.

#Billy_Black_Eyes: @Newtinspace, tú necesitas trabajo, ¿no? Echa un vistazo a Ceres Prime. Abundan los trabajos. No necesariamente legales, pero tampoco nada que sea un suicidio directo.

#Newtinspace: ¡Gracias, @Billy! Actualizaré mi TAP con los nuevos boletines y a ver si puedo conseguir una recomendación fuera del sindicato.

LA COLMENA

Recibe su nombre por los módulos hexagonales que la componen. Estos Hexágonos Universales Nodales e Instalables son alojamientos, lugares de trabajo y transporte todo en uno. Los HUNI, o celdas, se construyen de tal modo que puedan sujetarse a la estación, pero también soltarse y aterrizar en las cercanas lunas de Júpiter para minar recursos. La estación está diseñada de tal forma que puede expandirse de forma indefinida y nuevas celdas vienen y se van cada día. La IA central que controla la estación, La Reina de la Colmena según los mineros que operan los HUNI, configura automáticamente La Colmena en base a quien necesite atracar o partir.

79 Alas, la empresa china que construyó La Colmena, hizo sus cuentas y comprendió que realizar el largo viaje a Júpiter y regresar con una nave de carga, proveyendo los servicios necesarios y cubriendo los seguros familiares en caso de accidente, seguía siendo más barato que diseñar un sistema capaz de controlar cientos de sondas en el espacio. Los operadores firman un contrato que paga una parte del coste de la celda y, después, pueden firmar por períodos de servicio adicionales capaces de generar un rendimiento increíble, suponiendo, claro, que soportes pasar un solitario y frío año al borde del espacio conocido. El salario anual más las bonificaciones por

minerales exóticos es equivalente a lo que un minero puede ganar a lo largo de dos décadas en la Tierra.

LUNA PRIME

La primera colonia en la Luna perteneció a los Estados Unidos y también se convirtió en el primer estado extraplanetario independiente en existir al separarse estos. Luna Prime aprovecha al máximo esa reputación como "el primero y el más libre"; pero el sprawl que se oculta bajo la corteza del satélite lunar no es muy diferente de cualquier otro de la Tierra. Hay ricos que viven a cuerpo de rey gracias al duro trabajo de las capas más pobres de la sociedad. Los intereses corporativos se guían por la avaricia y no la necesidad. Los criminales sorteán o vulneran el sistema por fines egoístas. La única diferencia real que aquí tienen de sobra un recurso que escasea mucho en otros lugares que la humanidad toca: esperanza.

Esta chispa de libertad ha convertido Luna Prime en un hervidero de actividad colonial revolucionaria. Tanto el Movimiento de Liberación Solar (MLS) como el Frente de Liberación Colonial (FLC) tienen sus sedes en este lugar. El hotel Armstrong Plaza alberga docenas de galas y reuniones políticas en donde los mandamases del MLS intentan seducir a los delegados de la ONU y ejecutivos corporativos con las bondades de una transferencia pacífica de poder. Por su parte, el FLC llena de pintadas los flancos de los gravitrenes y contenedores abandonados que se acumulan justo fuera de la cúpula principal, pero visibles a los ojos de los habitantes de Luna Prime. Las autoridades buscan una conexión entre ambos grupos cada vez que alguno celebra un pequeño éxito. El MLS ha liberado casi todas las colonias lunares, mientras que las tácticas más directas del FLC llaman la atención de las colonias exteriores, donde la vida es más dura y la presa de las corporaciones también más firme sobre sus habitantes.

Su idealismo revolucionario hace que vuelvan sus miradas hacia la Tierra. Muchos de los habitantes de Luna Prime recelan de los Estados Unidos y Restaurados de América. Temen que cuando los EURA se sientan



EL ESPACIO

suficientemente fuertes, alcen su mirada hacia el cielo e intenten reclamar las colonias que se fugaron durante la Segunda Guerra de Secesión Norteamericana. Ahora mismo, eso significa que intentan prestarle toda la ayuda que les es posible a Chicago, la última ciudad estado realmente independiente de los EURA. Algunos líderes civiles sopesan la idea de ofrecer asilo y *tabula rasa* a miembros de la recién liberada Colonia Penal Lunar, a cambio de servicios militares y adiestramiento. Otros temen que este tipo de actividades sean lo que enfade a los EURA y provoque su ataque antes de estar listos para defenderse.

NUEVA TORTUGA

Existen numerosas estaciones espaciales en el sistema solar. Todas son propiedad de alguna megacorpo o gobierno, excepto una cantidad estadística insignificante que está en manos de

varios clanes nómadas que emigraron de la Tierra y se han afincado en el cinturón y los planetas exteriores. La más infame de todas estas bases controladas por nómadas es Nueva Tortuga.

Su nombre es un homenaje a la famosa isla en la costa de Haití que sirvió como santuario a bucaneros y piratas durante el siglo XVII. Nueva Tortuga continúa con las tradiciones de su predecesora, pues es un refugio de grupos mercenarios dispuestos a sacar tajada al asaltar las naves de suministro que recorren las rutas del sistema solar transportando recursos. Las mercancías mejor vendidas son mineral procedente del cinturón, hidrógeno de Júpiter y hielo sacado de los anillos de Saturno. La localización exacta de esta estación espacial es un secreto muy bien guardado, que solo conoce el puñado de nómadas que la emplean.

Actualmente, Nueva Tortuga está bajo el control de un clan nómada conocido como Sangre





de Hierro. El clan está gobernado por Mamá Cuervo, una marciana de segunda generación desterrada del planeta por incitar revueltas contra Promesa Dorada por el abuso de los trabajadores de Tien Pao Ma. Bajo su dirección, el clan Sangre de Hierro se hizo con el control de la estación espacial y la ha estado usando desde entonces como base de operaciones en sus ataques relámpago contra los intereses de Promesa Dorada en el cinturón.

TIEN PAO MA

A veces, ser el hermano mayor significa ver como los demás reciben un mejor trato pese a todo tu enorme esfuerzo. La primera colonia de China en Marte lleva existiendo lo suficiente como para que ya haya una primera generación de humanos nacidos en el planeta rojo. Estos colonos fueron los que se dejaron el pellejo excavando en Marte para asegurarse de que el Mandarinate ocupase un lugar en la historia de la humanidad. Y ahora parece que las dos organizaciones que más se beneficiaron de sus sacrificios solo tienen ojitos para sus nuevas creaciones. El Mandarinate mima a Nuevo Shanghái con infraestructuras críticas mientras Tien Pao Ma se pudre. Promesa Dorada atiborra a sus socios corporativos en Ciudad Áurea, mientras hunde en la miseria a sus colonos en Tien Pao Ma con la promesa de un futuro brillante que jamás llega.

Los edificios de la ciudad son todos bajos y están abarrotados; en realidad, muchos eran alojamientos temporales que se volvieron permanentes a través del uso continuado y la falta de dinero para reemplazarlos. Una parte importante de las estructuras permanentes de la ciudad proceden de naves espaciales canibalizadas que llegaron a Marte, pero no estaban en condiciones de regresar a su punto de origen. Apenas hay espacios verdes en la ciudad; con una única excepción a esta regla: el Jardín de las Canicas, que se extiende a lo largo de un kilómetro cuadrado bajo las cúpulas. Las canicas de su nombre son los cascos de los colonos que salpican el verdor, rodeados de las plantas que trajeron de la Tierra. Cada uno representa una vida perdida por culpa de los peligros de llevar la vida humana a Marte.

Aunque el gobierno y las compañías colonizadoras prefieren ignorar Tien Pao Ma, hay otro grupo que no está dispuesto a renunciar o mostrar una falta de respeto hacia el lugar. Las Tríadas de la ciudad han establecido una inestable alianza para extender hacia el exterior sus empresas criminales. Dejan para objetivos en otras colonias los grandes trabajos, como estafas en casinos, piratería de sondas de suministro o robo de naves espaciales. Eso no quiere decir que Tien Pao Ma esté libre de crímenes, ni mucho menos; todo lo que ocurre sucede con las bendiciones de las familias criminales que llegaron de la Tierra. Todo el que intente dar un golpe sin el permiso de las Tríadas no tardará en ser expulsado de la colonia, probablemente sin suministro de aire.

UNISS

La Estación Espacial Internacional de las Naciones Unidas (UNISS por sus siglas en inglés) está situada a mitad de camino entre la Tierra y las colonias de la Luna. Es la estación espacial más grande construida en el sistema solar hasta la fecha. Todo el que tenga intereses en el espacio ocupado por la humanidad tendrá también presencia en esta estación. A menudo los pequeños operadores solo cuentan con un único representante a bordo, mientras que las grandes compañías pueden tener hasta un módulo entero desde donde hacen negocios. Incluso estos lobos solitarios pueden ejercer una inmensa cantidad de presión, pues caminar desde las oficinas del general colonial de la ONU hasta el recibidor de las oficinas del C-7 solo lleva unos minutos.

Basta con decir que el auténtico propósito de UNISS es reunir las intrigas, tareas políticas y repercusiones de ambas en un solo lugar. Incluso las naves que no deseen atracar en UNISS deben transmitir su manifiesto de carga y archivos de personal al abandonar o regresar a la Tierra. Esta información es tan valiosa como los recursos con los que vuelven los mineros desde el borde exterior del sistema solar y, en este lugar, alcanza grandes precios. La estación tiene fama de ser un lugar libre de crímenes, en especial si se compara con sitios como Ceres Prime o La Colmena; pero se debe sobre todo a

que quienes trabajan en las sombras en este lugar son profesionales que rara vez dejan evidencias de su paso.

También se está produciendo una especie de guerra por la jurisdicción a bordo de la estación. El Cuerpo de Alguaciles Solares de la ONU a menudo choca con los intereses de Star Security Corp., en especial cuando ocurre algo malo a bordo. La ONU gobierna la estación, pero la mayoría de ella está formada por módulos corporativos; del mismo modo, la gran mayoría de las naves que atracan en los muelles de la estación son propiedad corporativa. Eso provoca un montón de burocracia cuando se comete un crimen a bordo y el sospechoso intenta robar un carguero y huir. Gracias a la enorme rivalidad que existe entre StarSec y los rangers espaciales, muchos agentes se zancadillean en un intento de asegurarse de que su bando se lleve el premio final.

#SpaceManZaz: No solo pasa entre StarSec y los rangers. Las corporaciones suelen llevar sus propias secciones de seguridad y, en ocasiones, contratan guardaespaldas independientes cuyas funciones incluyen defender la nave en que van. Pueden aparecer hasta cuatro o cinco grupos distintos en escena durante el secuestro de una lanzadera, a veces incluso equipados con golemmechs. Esto último no es frecuente, pero ha pasado.

PUNTOS CALIENTES

- La corporación QUIMERA, junto con otros recursos militares no identificados, ha organizado el bloqueo espacial de Europa, una de las lunas de Júpiter. Hay muchos rumores al respecto de lo que podría estar sucediendo la superficie de esa luna. El más popular es que han encontrado otra veta importante de microbios alienígenas, que algunos exageran hasta el descubrimiento de vida inteligente bajo el hielo. El rumor más extendido en La Colmena es que agentes del Mandarinate han contactado a través de 79 Alas con varios pilotos de celda, ofreciéndoles una gran cantidad de dinero por burlar el bloqueo y regresar de la luna con una muestra de lo que sea que QUIMERA protege con tanto empeño. Supuestamente, de momento nadie ha intentado hacerse con ese dinero, pues

como muchos ceros te dirían, ¿qué es más fácil?, ¿que el gobierno mate al piloto tras regresar con éxito o que le pague?

- Una nave que transportaba a un ejecutivo de Novocruz de regreso tras su experiencia en C136dz ha desaparecido. La nave atracó en Ceres Prime para repostar combustible y desapareció dos días más tarde, tras abandonar el Cinturón. Así comienza una carrera para descubrir lo que le ha sucedido a esa nave. Novocruz quiere saber dónde está su trajeado. Sloan quiere proteger su reputación. Los rangers espaciales y StarSec quieren superar al otro, presas de su inagotable rivalidad. Si cada PJ representa a uno de estos grupos, ¿combatirán entre sí mientras buscan al ejecutivo o unirán sus fuerzas con la esperanza de encontrar la nave antes de que todos los que hay a bordo hayan muerto?
- Promesa Dorada ha invertido varios miles de millones en el casino Paraíso Infinito de Nueva Shanghái. Un equipo pretende robar el casino el mismo fin de semana en que se inaugura, para hundir el negocio antes de que despegue. El trabajo hará muy ricos a los responsables, suponiendo que sobrevivan lo suficiente para gastarlo. Para ello necesitarán descubrir quién es su contratante y una forma de convencerlo de que es mejor pagarles que matarlos cuando todo haya acabado. ¡Es un rival de Promesa Dorada intentando entrar en Marte o lo que busca realmente Promesa Dorada es cobrar el seguro ahora que está convencida de que el negocio jamás será tan rentable como estaba planeado?
- Hay varias colonias independientes en la Luna, pero el satélite no tiene gobierno conjunto ni nada que se le parezca. A menudo, esta libertad significa que la pequeña colonia es asediada por saqueadores o criminales, o que solo puede contar consigo misma para hacerlos frente. Una pequeña colonia agrícola que apenas acaba de independizarse está lo suficientemente desesperada como para enviar delegados a las principales ciudades estado de la Tierra en busca de unos cuantos forajidos arrepentidos que no les importe convertirse en ceros. Conseguir que sus armas y equipo lleguen a la órbita de la Tierra será un desafío mucho mayor que enfrentarse a los saqueadores en la propia Luna.





KENTA CYBER DYNAMICS

HIN







CHICAGOLAND



Bienvenida a la jungla, tenemos diversión y juegos.

Tenemos todo lo quieras, cariño, sabemos los nombres.

Somos las personas que pueden encontrar lo que puedas necesitar.

Si tienes el dinero, cariño, tenemos tu veneno.

— "Welcome to the Jungle", Guns N Roses.

TRASFONDO

Para cuando estalló la Segunda Guerra de Secesión Norteamericana, el megasprawl de Chicago había crecido tanto que incorporaba ciudades cercanas como Aurora (Illinois), Gary (en Indiana) o Waukegan (también en Illinois). Al estallar la guerra, tanto la UGL como la NAC, con la esperanza de hacerse con el control de las vitales rutas de comercio de los Grandes Lagos, avanzaron hacia la ciudad. El conflicto que desataron ha pasado a la historia como la Batalla de Chicago.

Fue uno de los capítulos más sangrientos de la segunda guerra civil, pues la Batalla de Chicago duró cerca de seis meses, mientras la OTAN debatía si mandar o no tropas de paz para atajar la violencia que se abatía sobre la ciudad. Se calcula que unas sesenta y siete mil personas perdieron sus vidas en ese periodo.

Los enfrentamientos iniciales por controlar los sectores externos de la ciudad se desarrollaron en tres frentes: las fuerzas de la UGL avanzaron hacia el sur desde Detroit (Michigan), Green Bay (Wisconsin) y hacia el suroeste desde las bases de St. Paul (Minnesota). Por su parte, las tropas de la NAC avanzaron como un rodillo hacia el este desde Omaha (Nebraska) para atacar a las milicias de la UGL de Milwaukee, a la vez que sus tropas, procedentes de Indianápolis y Kentucky, ocuparon con rapidez los sectores surorientales del sprawl. Allí los detuvieron elementos de la Guardia Nacional de Illinois, las fuerzas policiales de Chicago —movilizadas para la ocasión— y voluntarios de la UGL procedentes de Michigan. Los combates entre las

tropas de la UGL y la NAC fueron muy duros durante las primeras jornadas del conflicto. Los comandantes sobre el terreno de ambas partes sabían que no iba a ser fácil cumplir sus objetivos y controlar una ciudad tan estratégica. Lo que ninguno de ellos anticipó, sin embargo, fue el desafío que presentaron los habitantes de la propia ciudad.

Tanto la UGL como la NAC, al avanzar por las calles de Chi-Town, se encontraron milicias locales, bandas callejeras, veteranos y millares más de personas capaces y dispuestas a proteger a sus hogares y familias de *ambos bandos*. Lo que comenzó como una lucha entre la UGL y la NAC por el dominio del megasprawl se convirtió en un conflicto entre tres ejércitos, mientras los asustados y furiosos vecinos montaban una guerra de guerrillas por su cuenta contra los invasores de igual o mayor ferocidad. Se luchó barrio por barrio, manzana por manzana y casa por casa, en un campo de batalla disperso por toda la ciudad que casi hace pedazos el lugar.

El conflicto llevaba ya seis meses y no mostraba señales de irse a detener, pues ninguno de los bandos parecía llevar una ventaja significativa. Y, en una fría mañana de invierno, sucedió lo impensable. A las 8:30 AM del 8 de febrero del 2054, explotaron tres bombas sucias de 0,5 kilotonnes, cada una en un barrio diferente de la ya castigada ciudad. Estos ataques afectaron las bases centrales de operaciones tanto de la NAC como de la UGL, así como el supuesto cuartel central de la insurgencia en la ciudad.

El mundo respondió con indignación, considerando una atrocidad un ataque nuclear así, con millones de objetivos civiles. De nada sirvió que la NAC y la UGL apuntasen al otro como responsables. En cuestión de días llegaron al aeropuerto O'Hare más de ciento treinta mil soldados de la OTAN, que inmediatamente procedieron a asegurar la ciudad. Con el apoyo de China, la Liga India y la Unión Euroasiática, el gobernador de Illinois, Donald Parks (que más tarde se suicidaría, presa de una profunda depresión), declaró Chi-Town como una

¿QUIÉN FUE RESPONSABLE?

Ni la NAC ni la UGL han aceptado hasta la fecha la responsabilidad por estas explosiones nucleares. A lo largo de los días siguientes, Stopwatch organizó su propia investigación, pero tampoco hizo públicos sus descubrimientos, clasificando lo que tenían como información de naturaleza sensible. Por supuesto, esto provocó que los rumores y las conspiraciones paranoicas hayan campado a sus anchas desde entonces.

La teoría más popular achaca el ataque a la propia Stopwatch. Varios teóricos de la conspiración (entre lo que supuestamente había ex agentes de Stopwatch) presentaron "pruebas" sobre el acceso de la agencia a pequeñas reservas de armas nucleares. Afirman que se habían usado para contrarrestar un suceso de singularidad. Verás, tanto la NAC como la UGL emplearon IA para contrarrestar las incursiones de los piratas enemigos y controlar sus ejércitos de sondas y otras máquinas de última generación.

Con eso en mente, tampoco es una locura absoluta que, temiendo una inminente singularidad, los agentes de Stopwatch detonasen esas bombas como medida preventiva. Sin embargo, tampoco ha salido a la luz ninguna prueba sólida que apoye la teoría.

Otros alegan que diversos grupos de ronin y equipos de operaciones negras, al servicio de diversas megacorporaciones y naciones extranjeras, plantaron las bombas como pretexto para ganar una cabeza de playa en la ciudad. Al igual que en la teoría de Stopwatch, sin embargo, no hay evidencias firmes que corroboren esta posibilidad.

TRASFONDO

ciudad-estado independiente, ordenando a las tropas tanto de la UGL como de la NAC que abandonaran el megasprawl. Gracias al apoyo internacional, en menos de un mes así se hizo y la castigada joven nación comenzó con ganas el proceso de reconstrucción.

RECONSTRUCCIÓN

La Batalla de Chicago supuso una excusa ideal para implementar cambios muy necesarios en la infraestructura de la ciudad. En muchos sentidos, la reconstrucción de Chicago fue un gran experimento. Con el objetivo de expandir sus intereses en la región, megacorporaciones de todo el planeta invirtieron billones de dólares en

la reconstrucción de Chicago, a cambio de los permisos y el derecho de construir diversas arcologías, plantas de procesado y fábricas en la ciudad. Las carreteras, redes de transporte público, redes eléctricas y otros componentes esenciales del megasprawl se reconstruyeron desde cero, incorporando las tecnologías emergentes.

¿UNA CIUDAD LIBRE?

Es muy irónico decir que la ciudad es "libre" cuando está rodeada de una enorme muralla, ¿no crees? ¿Los tipos encerrados dentro o quienes se quedaron fuera no tuvieron nada que decir al respecto? Chicago tuvo el dudoso honor de ser el sabroso hueso por el que se





pegaron dos sabuesos muy feroces, la UGL y la NAC, durante la Segunda Guerra de Secesión Norteamericana. Lo más divertido es que ninguno de ellos estaba acostumbrado a que sus juguetes los mordiesen a ellos... y ahí es donde acaba toda esta metáfora. Las buenas gentes de Chicago decidieron que no iban a dejarse manduconear sin más y empezaron a gobernarse por sí mismas.

Hizo falta que estallasen tres bombas nucleares para inculcar algo de sentido común a todos los lunáticos implicados y la ciudad lleva recuperándose de ello desde entonces. Poco a poco, pero con pasos firmes. Hay muchas teorías (hay quien diría que de la conspiración) y ni siquiera hoy en día nadie ha asumido la responsabilidad. Sin embargo, el pasado es pasado, ami, y a las gentes de Chi-Town nos gusta centrarnos en materias más importantes; como dónde conseguir nuestra próxima comida o si lograremos esquivar a los desguazadores que esperan en el siguiente callejón.

Vivimos el momento, ¿eh? Este sprawl tiene la capacidad de conseguir que aprecies cada segundo de tu existencia, pues has tenido la suerte de experimentarlo. Cuando vives en Chi-Town, incluso cada bocanada de aire es un regalo, ami. Todo lo que hagas tiene un precio y más vale que estés dispuesto a pagarla si quieras pasearte por las calles de Chicago lo suficiente para saber qué lugares te ofrecen un paseo escénico y cuáles te conducen al contenedor de la basura más cercano a una taller de troceado. Bien, ahora presta atención. Quizás tu vida dependa de ello.

LA VIDA EN CHICAGO

Chi-Town es todo cosa de dar y recibir. No lo verás en el velo RA que cubre sus calles ni en los dominios de la red profunda, pero todas y cada una de las personas que viven en la ciudad tienen un dígito junto a sus cabezas que indica sus deudas y las que les deben. Es lo que realmente importa al final del día, cuando el humo de las granadas se despeja un poco.

Verás, tenemos casi treinta millones de almas apretujadas dentro de la Muralla y, cuando tantos codos y rodillas se rozan, es solo cuestión de tiempo de que empiecen a rodar también las cabezas, *capisce?* Apuesto a que te consideras

un superviviente, ¿verdad? Aquí puedes ganar con facilidad unos criptos, dejando a tu paso muchos moratones y algún que otro cadáver. Haz que la gente conozca tu nombre.

CÓMO ENTRAR

Estás muy equivocado si crees que puedes presentarte por aquí y, de la noche a la mañana, ser el pez grande de la pecera, rodeado de millones de pequeñas gambas. Los nuevos inmigrantes llegan a paletadas todos los días. En más de un sentido, son la carne fresca. El principal punto de entrada al sprawl son sus puertos y, si sabes moverte, tienes varias rutas a tu disposición. Conseguir un pasaporte oficial es la forma más segura, pero también la que exige mayor paciencia. Si estás dispuesto a correr el riesgo y tienes criptos que gastar, también puedes encontrar a un contrabandista que te traiga o un falsificador que te proporcione papeles falsos, saltándote así la cola. Por alta que parezca la Muralla, siempre hay varias operaciones en marcha para saltarla, pasar por debajo o evitarla por completo, a cambio de pasta. Eso sí, si no tienes cuidado, esos mismos "amigos solícitos" podrían quedarse con los criptos y entregarte a los guardias a cambio de la recompensa que haya sobre tu cabeza. En resumen, se puede entrar pagando con tiempo, criptos, sangre o una combinación de las tres.

CÓMO SALIR

¿Y por qué querría nadie largarse de aquí? Mucha de esta gente jamás ha pisado el sector de al lado de donde nació y no se queja. Además, hay buenas razones para explicar por qué tanta gente se pelea por entrar aquí. Pero vale. Oye, si quieres ver el amplio mundo, es cosa tuya. O visitas el aeropuerto más cercano, contratas un paseo nocturno por el lago o te embarcas en el ascensor espacial y comienzas a devorar botellas de aire. Usar esta última ruta suele implicar un serio intercambio de criptos o vender tu alma a alguna corp espacial que, después, te recordará cada día la suerte que tienes de que te permita seguir respirando. El truco, en realidad, no consiste en salir de Chicago, sino en cómo volver a la ciudad.

CÓMO DESPLAZARTE POR DENTRO

Búscate unas botas. Lo más pesadas y cómodas que puedas. Ese es el mejor consejo que puedo darte en este sentido. Y, además, es gratis. Vale, ¿quieres desplazarte algo más rápido que arrastrando las pezuñas? Tienes el maglev, los VTOL y los coches de alquiler JUMP; todo ello no está mal si puedes permitírtelo. También existen los taxis de toda la vida, si es que no te importa ir sentado con alguien que necesite un artillero para la torreta. El transporte público en los trenes magnéticos (el maglev) llega a muchos sitios y la red es decente, mientras recuerdes qué estaciones evitar cuando caiga la noche. Y siempre puedes ir *old school* total y circular por nuestras calles con una moto, un coche químico o cualquier otro trasto semejante. Eso sí, mejor que no te pierdas, porque la red automatizada de navegación se extiende por todo el sprawl y debería hacerlo imposible... Excepto si alguien ha pirateado tu sistema, y eso no augura nada bueno.

CÓMO ARREGLÁRTELAS

Depende de a lo que hayas venido. ¿Estás solo de paso? Esperaba que tuvieras sueños más grandes. Una pequeña chispa de visión. Esta ciudad es como un pequeño microcosmos del sistema solar, un pozo sin fondo lleno de oportunidades. Y absolutamente todo lo que hay en el sprawl funciona a base de criptos. Ahora me preguntarás que cómo consigues esos preciosos criptos, ¿eh?

Vende tu alma. Vende tu mente. Vende lo que sabes hacer. Vende tu cuerpo. ¡Qué demonios! Mejor vende el cuerpo de otro, preferiblemente ya frío y en una bolsa negra. Aquí abundan los encargos turbios. Por ejemplo, la banda tal quiere que el líder cual acabe muerto. La corporación equis desea espiar a un conglomerado rival o hacerse con el último de sus juguetes. También podrías jugar a los escrupulosos y apuntarte a la milicia.

En otras palabras, tienes dos opciones: o te endureces o consigues el dinero necesario y pagas con él a quién te proteja. Haz amigos bien posicionados (o cómpralos). Aprende lo suficiente como para que la gente apropiada te considere útil o consigue que otros te sean útiles a ti.

¿QUIÉN ES QUIÉN?

 a es hora de darte unas pistas sobre cómo se han repartido la tarta del poder por aquí. Si no, podrías darle un mordisquito a la porción de la gente equivocada y acabar con la boca llena de tierra y gusanos en vez de delicioso chocolate con nata. Por dios, me está entrando hambre. ¡Que alguien llame a Dominator Pizza!

LOS MANDAMASES

En general, los siguientes son la nobleza del lugar: la gente a la que, con suerte y suficientes criptos, puedes comprar. Dicho de otro modo, ¿te preguntas de quién es el ejército de secuaces anónimos que te ha arrinconado hasta que estás hasta el cuello de mierda? ¿Quieres que tus amistades y parientes conserven todos sus órganos vitales en donde les corresponde? ¿Eres un creyente del "todos para uno y uno que os joda, colegas"? En cualquiera de esos casos (y muchos más) te conviene saber quiénes cortan el bacalao por aquí.

EL CONSEJO

Últimamente, sus rostros han salido bastante en los canales hiperreales, prometiendo grandes cambios, paz y prosperidad, y el resto de chorraditas habituales. Por cierto, cuando digo "rostros", por supuesto que me estoy refiriendo a los constructos virtuales que emplean para ocultar sus auténticas identidades. ¿En qué se diferencian del centenar de aspirantes al trono que surgen todos los años? El Consejo parece tener una influencia considerable en el ejército, que está dispuesto a refrendar sus órdenes, y tienen agentes y oídos en todos los sectores de la ciudad.

Sin embargo, el Consejo son malas nuevas, te lo digo yo. Incluso si intentan hacer lo correcto en nombre de la gente de esta ciudad, al final no importará. Este lugar parece tenerse jurada a la autoridad centralizada. En especial los que prefieren las rutas más anónimas. ¿Son hombres? ¿Mujeres? ¿Híbridos? ¡IA! ¿Una combinación de todo lo anterior? ¿Quién lo sabe? Sí, claro que el Consejo lo sabe... muy gracioso. Incluso así, no lo dicen y quizás sea hasta mejor para todos seguir ignorándolo.

¿QUIÉN ES QUIÉN?



LA FUERZA DE DEFENSA DE CHICAGO

A la hora de que el sprawl siga siendo libre, ni siquiera la muralla más grande del planeta serviría de nada si no hay nadie en ella que la defienda con la potencia de fuego adecuada. Además, a veces la amenaza no es externa. Cuando una crisis supera a las fuerzas de seguridad corporativas, es cuando interviene la Fuerza de Defensa de Chicago (FDC): nuestra última línea de defensa frente al apocalipsis. El problema es que a muchos de los generosos voluntarios y reclutas que componen la FDC les pude el ansia de poder en cuanto su correa queda un poco suelta y, al final, causan tantos disturbios como los que ayudan a apagar. Eso sí, sigue siendo preferible a que nos tiren otra nuke encima, ¿verdad?

Si quieras un nombre al que relacionarlos, no busques más: Petrus Desonvacce. Sí, ese portavoz con cara de niño que ves en los noticieros, explicando lo maravilloso que es servir a esta ciudad. Supuestamente lo mantienen fuera del servicio activo, no sea que tropiece al caminar, caiga de cara y estropee esa belleza de rostro con una o dos cicatrices. Ahora bien, si lo que quieras es la sucia verdad, lleva una botella de whisky (del de verdad) a Obed Lothem, más conocido como Lobo Obsidiana. Solía ser un corredor y pistolero del páramo antes de que lo reclutasen para apuntar con sus armas a los descontentos de dentro de la Muralla.

LAS MEGAS DE CHICAGO

¿Quieres escuchar un chiste malo sobre corporaciones? Pues te quedas con las ganas, porque eso sería una violación de las regulaciones contra el mal humor, sección V, página 33, anexo XXII. Estás despedido. Procede inmediatamente a la salida o te escoltará el personal de seguridad. Y no intentes "liberar" la taza del café de la sala de descanso.

Ahora bien, lo realmente triste es no estoy muy seguro de si estoy bromeando o no. Las megas canalizan un montón de criptos hacia Chi-Town, pero son bastante quisquillosas sobre cómo se distribuyen. Con ellas todo tiene una agenda oculta y saben lo pillados que tienen al personal con sus criptos, pues son quienes nos proveen absolutamente de todo, desde el

agua potable a la comida y los filtros de aire de nuestras casas. Saben que pueden apretarnos hasta dejarnos secos y la única razón de que aún no lo hayan hecho es que están demasiado ocupadas peleándose entre ellas.

Incluso aunque están a malas, hay una especie de reunión secreta unas cuantas veces al año. De esas a las que no te invitan a no ser que tengas al menos unos cuantos miles de millones de criptos en la cuenta. Se encarga de supervisar los tratos que alcanzan ahí un mandamás totalmente despiadado que, aunque no parece estar afiliado con ninguna corp específica, tiene a todas acojonadas. Responde al nombre de Gremial, pero yo no te lo he contado, ami.

LAS NACIONES UNIDAS

No hay nada de unidas entre ellas, excepto que todas esas naciones actúan en base exclusiva a sus propios intereses. Ah, y que usan trajes muy bonitos. Su presencia por aquí es mínima, aunque sí suelen prestar atención cuando despierta el runrún de la guerra. Son todo palabras bonitas sobre mantener la paz, pero todo el mundo sabe que mantienen esa paz ocupando un territorio volátil y maniobrando para ser los que queden en pie cuando se asiente el gas lacrimógeno. El general de la ONU Adony Okimbe mantiene un ojo sobre sus tropas mientras el frente político queda en manos de una estirada y maniática representante especial llamada Stella Rezuvoltk. Sus discursos son tan perfectos que la han acusado de ser un androide, una tapadera para que quienes realmente mandan permanezcan en las sombras.

LOS LOBOS

Chi-Town es una bestia herida y los lobos acechan a su alrededor, a la espera de que dé un traspies y puedan saltar sobre su desprotegido flanco. Las propias calles y callejones de Chicago están llenas de manadas de lobos, peleándose entre sí por los restos más sabrosos e intentando establecer quién es el alfa.

LOS BÁRBAROS A LAS PUERTAS

En una era donde incluso los más pobres de nosotros podemos conseguir una TAP, tienes que hacer un esfuerzo consciente para rechazar por completo lo digital. Los bárbaros a las

puertas son un puñado de gente inusualmente salvaje que viste con cueros y pieles (a menudo arrancadas al desafortunado híbrido o neko que cae en sus manos), y blandas armas rústicas que han fabricado con sus propias manos. Eligen sus líderes en base a la diplomática técnica de "ver quién ha arrancado más cabelleras este mes". Ahora mismo, esa distinción recae en una pareja de mellizos: Ulrik y Reshana. Otros líderes de clan incluyen a Behadja, que siempre va acompañada de una manada de chuchos hambrientos, listos para atacar a una orden suya; y un lunático llamado Tragadero, que ha convertido el canibalismo en un arte. De algún modo, se les ha metido en sus retrasados cerebros la feliz idea de que proximidad equivale a propiedad, así que si acampan en las inmediaciones de las puertas de la muralla de acceso a Chicagoland, entonces son ellos quienes controlan toda la ciudad. Imagina.

LAS BANDAS

Hay un viejo refrán que describe muy bien las bandas locales: "Mal de muchos, epidemia". Ahora mismo, en una competición entre pandilleros y cucarachas, no apostaría yo por las cucas a la hora de determinar quién infesta más esquinas y agujeros del sprawl. Algunas bandas son como minicorporaciones, pues están dirigidas con una precisión germánica en base a los beneficios e ingresos por territorio. Otras solo quieren ver arder el mundo y que el sprawl se llene de sangre. Luego están las bandas que se rigen por códigos de honor que les hacen sentirse... especiales. No importa lo que los mueva, lo cierto es que hay bandas activas en todos los sectores y,

a menudo, son los palos (y navajas oxidadas) que manipulan en sus intrigas otras manos más importantes y ocultas.

Por ejemplo, ten cuidado con los Storm Troopers de South Side, pues es habitual que salgan de su territorio intentando demostrar que siguen siendo la pandilla más mortífera de Chicago. Hay pocos subsectores donde no tengan al menos un puñado de células.

Si te acercas mucho a Aurora, más vale que presentes tus respetos a los Ángeles de la Muerte, pues controlan la zona con gran rudeza y sin hacerle ascos a derramar sangre. Aunque también ejercen influencia por otras partes del sprawl, los AdLM concentran sus operaciones más cerca de la Muralla, pues sus miembros están implicados en el contrabando de mercancías y personas.

Los Quemadores son bastante únicos, pues la banda está formada exclusivamente por híbridos y reclama la peligrosa zona radiactiva de Arlington Heights. Hace poco retaron a media ciudad a pasarse por allí e intentar quitársela. Son relativos n0v4t0s en comparación con otras bandas más establecidas del sprawl. Los Quemadores son una abigarrada pandilla y se consideran los defensores de la gente que malvive en la zona radiactiva de Arlington Heights. Desde su punto de vista, las tres mil personas (más o menos) que viven en la zona son algo así como su familia extensa, sus chicos, tal y como suelen referirse a los okupas y asalariados que aún residen en Arlington Heights.

¿QUIÉN ES QUIÉN?



LOS SINDICATOS

 Sin organización, las cantidades que se sacan por una actividad criminal solo son migajas. Apenas sacas tajada y solo enfangas el estanque, *capisce?* Sin embargo, cuando una organización criminal realmente se organiza, mira, ten mucho cuidado. Te hablo de las familias criminales de Chicago. No les motivan asuntos emocionales, como a la mayoría de bandas. No, los miembros de los sindicatos se preocupan por el balance final. Los criptos, macho, los criptos. Son responsables de la gran mayoría de los sobornos, chantajes, operaciones de protección y contrabando del sprawl. Según los rumores, las Tríadas, la mafia mexicana y otros sindicatos tendrían topos plantados en todas las grandes bandas de cada sector. La inteligencia y las malas intenciones son una temible combinación (además de extremadamente eficiente).

Ahora mismo encabeza la pirámide criminal de la ciudad el sindicato Rosa Negra, si bien tiene algún que otro problema con los Storm Troopers de South Side en la zona infernal de Gary. Ha asegurado su enorme influencia al estar extremadamente bien organizado, casi como si fuese una corporación, pero en criminal; y se dice que podrían estar estrechando lazos con la Bratvá.

Las Tríadas

Apuesto a que jamás se te habría pasado por la cabeza, teniendo en cuenta todos esos borgs, quimeras y ronin que circulan por nuestras calles. Lo cierto es que Chicago tiene mucha reputación por su diversidad. Lo que eso significa en realidad, sin embargo, es que tenemos para elegir todos los sabores posibles de facciones criminales. Entre ellas destacan las Tríadas, bandas de origen chino a las que les gusta mostrarse como una especie de ejército fantasma, capaz de gobernar el tráfico de drogas, falsificaciones de crédito, robos de identidad, apuestas ilegales... eliminando con despiadada determinación a los rivales cuando no pueden echarlos de otro modo. Son organizaciones muy opacas, con numerosas gradaciones ceremoniales internas; las Tríadas de Chi-Town incentivan la lealtad a través de

una serie de ceremonias ritualizadas y juramentos que vinculan a sus miembros en esta vida y la siguiente.

Una de las Tríadas más activas de la ciudad asume el discreto nombre de Grupo del Incienso Púrpura. Se identifican a través del tatuaje de un ojo de dragón fsgoneando desde el otro lado de una estilizada llama humeante. Su cabeza de dragón es el anciano Shou Gao, cuya frágil figura oculta una arteria inteligencia. Li Xiao, una chica bastante joven, es su vanguardia y quien ejecuta todas las operaciones de castigo. Jamás se la ve sin un velo que le cubre la mitad inferior del rostro y, de acuerdo a los rumores, se habría sometido a diversas terapias genéticas para obtener sentidos y velocidad sobrehumanos.

La Bratvá

También conocida como "la mafia rusa", esta "hermandad" ha ejercido músculo en numerosos sectores y oculta sus actividades tras prostíbulos, clubes de ciberlucha, simulaciones de RA ilegales, dominios de hiperrealidad sin registrar e incluso mortíferos mundos de realidad virtual. En las calles están representados y protegidos por el sindicato Rosa Negra, que a cambio recibe numerosas armas, mejoras y drogas sintéticas. Mucho más directa que las Tríadas, la Bratvá-Vory (rus. "Hermandad de ladrones") recurre con mayor rapidez a la violencia cuando se siente agravada y guardan los insultos como ningún otro. Enfurecerlos es como despertar a un oso en su guarida. En otras palabras, más vale que salgas rápido de la ciudad, que tengas amigos muy importantes (con una seguridad excelente) o que seas capaz de redirigir su furia vengativa en otra dirección con alguna distracción.

El *krestniy otets* (rus. "jefe de jefes") del sindicato es un idiota llamado Oleksy Kovalik; sin embargo, en los últimos años ha estado dejando que su amor por el buen vodka enturbie su autocontrol y un emergente contrabandista, Artur Sokoloff, parece que apunta hacia la cima. Un programador, apodado #Luciferion, es muy famoso por aquí por la forma en que controla sus dominios de apuestas y los mundos VR tan increíbles que crea, capaces de convertir a muchos de sus enemigos en idiotas babeantes en pocos segundos.

La mafia mexicana

Chicagoland ha hecho un esfuerzo importante por detener y encarcelar a los elementos más indeseables de sus calles, quizás imaginando que encerrar a todos esos insatisfechos en un solo lugar los ayudaría a ver lo equivocados que estaban. En su lugar, lo que ha conseguido es darle alas a la mafia mexicana, una organización criminal que opera en cárceles y penitenciarías, capaz de medrar en el corazón de nuestro corrupto sistema judicial. Cruel, sanguinaria e implacable, la mafia mexicana florece dentro de las prisiones VR que pueblan sus miembros. Si alguna vez acabas en el lado equivocado de la ley, contactar con esta organización puede ayudarte mucho. A menudo se identifican con simbolismos asociados al número trece... porque la M es la letra número trece del abecedario, *caspisces?* La única forma de abandonar sus filas es a través de la muerte.

Jesús Salazar es su actual general y se le da muy bien usar todo tipo de trucos de oculismo barato para aterrorizar a los nuevos reclutas hasta el fanatismo. Su segunda al mando, Alejandra Gutiérrez, es una experta del pincho y otras armas improvisadas. El tatuaje con forma de calavera que cubre todo su rostro es todo lo que necesitas saber sobre su encantadora personalidad.

LOS INDEPENDIENTES

A ver, yo prefiero ir solo. Menos gente a repartir los criptos y todo eso. Los golpes gordos multiplican tu rep y los fallos no la reducen tanto. Dicho eso, déjame aconsejarte algo: muy poca gente dura mucho en este negocio sin al menos un par de ronin de confianza que le cubran la espalda. Tampoco serás el primero que empieza por su cuenta. Hay mucha gente ahí fuera de ideas parecidas a las que les vendrían bien tus conocimientos y pericia. Además, ¿has oído lo que las bandas y los señores de la guerra le hacen a los punkis que fsgonean en su territorio sin permiso? Vale. Olvida todo eso de los apretones de mano secretos, tatuajes identificativos, juramentos de sangre y ponerte la ropa interior en la cabeza. Lo que jamás debes olvidar es el valor que tienen un puñado de profesionales a tu lado. Y recuerda, en Chicagoland jamás estás nunca realmente solo.

LADRONES DE CROMO

El robo de cibertech es muy común en el sprawl. Los implantes cibernéticos y los órganos artificiales son caros, omae. El típico pandillero intentando destacar sobre la competencia no puede permitirse su coste o no quiere lidiar con las minucias legales que implica comprar cromo comercial, así que recurre a la comunidad sombría y acude a las clínicas callejeras en busca de lo que necesita. Por supuesto, las clínicas callejeras se nutren a base de desguazadores: matones que asaltan y roban a otra gente sus implantes.

Los desguazadores tienden a operar en pequeñas bandas de cuatro o cinco tipos muy cargados de implantes. Un hacker piratea el vehículo del objetivo marcado y lo aterriza (o conduce) hasta un garaje donde el músculo espera para hacerlo pedazos. Como la mayoría de depredadores, van a por los blancos más fáciles que encuentren: cocinitas con lo nuevo en implantes cerebrales; ronin n0v4t0s que no llevan en las entrañas de Chi-Town lo suficiente para conocer bien la ciudad y los peligros que esconde; asalariados con mejoras llamativas para hacer su trabajo mejor que un robot... Joder, incluso a vejetes a los que acaban de trasplantar un órgano en la clínica.

Dicho eso, se sabe que algunos de los ladrones de órganos más *hardcore* de Chicago han atacado ronin y equipos sombríos con cibertecnología de última generación y bioware. De hecho, es una tendencia que parece ir en aumento. Si hacemos caso a lo que se rumorea en la calle y en MediaWeb, alguien estaría pagando a grupos de desguazadores una cantidad seria de criptos para atacar a este tipo de objetivos; en especial equipos de l33ts. Y lo más extraño de todo es que esos ronin no acaban despedazados y en la calle sin sus mejoras, sino que desaparecen por completo.

Hace unas semanas, el equipo de Jonny Cage fue atacado en la zona roja del sector Aurora mientras regresaban de una reunión de negocios en The Downside (un club nocturno muy popular en la comunidad sombría de Chicago). Un listillo lo grabó todo con su cámara ocular y lo emitió en vivo por MediaWeb. La grabación mostraba a diez desguazadores, vestidos con ropas de pandillero, cayendo sobre el grupo con armas (mayoritariamente) no letales:

¿QUIÉN ES QUIÉN?





granadas aturdidoras, pistolas de gel y pistolas de dardos con algún tipo de neurotoxina paralizante, que llevaban encima los cuatro pandilleros que no sobrevivieron. La pelea duró unos treinta segundos; pero, al final, la gente de Cage acabó inconsciente en una furgoneta deslizadora sin marcas que salió pitando a toda velocidad. Del listillo que subió la TAPmisión tampoco se ha vuelto a saber nada.

AGENTES LIBRES

Aquí en Chicago, los freelancers deciden cómo quieren vivir. No hay dos iguales. Nos encanta que sea así porque eso significa que hay suficientes manos para realizar los trabajos sucios que nadie más quiere. Por supuesto, esto también significa que hay gente que puede cobrar más criptos que otra por el mismo trabajillo en base a su rep. Todo el que quiera establecerse como un agente libre debe saber que entra en un mundo donde la competición es feroz. A menudo estos trabajos son ilegales, peligrosos y acaban con sangre y lágrimas. Al final, todo lo que le importa a un agente libre es su reputación y la cantidad de criptos que tiene en su cuenta.

ARREGLADORES

¡Ey! ¿Qué tal vas de criptos últimamente? Pelo, ¿verdad? Entonces deja que te recomiende de un arreglador de confianza que, por lo que yo sé, tiene un trabajito que podría ayudarte a cenar mañana.

Como ves, los arregladores son los intermediarios que mantienen a ciertas personas anónimas y ciertas manos limpias de sangre. Pueden ser tu billete hacia un futuro lleno de cosas bonitas..., pero recuerda también que cualquier puede presentarse como un arreglador. A veces, la única forma de diferenciar a un tipo legal de uno podrido es si te apunta con un puñetero bláster o no al acabar el encargo.

INFOBROKERS

En verdad escucha lo que te digo: aprende a querer a los infobrokers, porque son el camino hacia la salvación. Están pinchados a los canales de noticias veinticuatro horas al día y son capaces de encontrar una relación entre el asesinato de un ejecutivo de una mega de

ayer y la oferta de hoy en el McCafé de la esquina que jamás hubieses soñado. ¡Quieres ejecutar un contrato a la perfección? Cuanta más información tengas antes de pringarte las manos, mejor. ¡Pero cuidado! El flujo de datos fluye en ambas direcciones, ami, y ningún infobroker se lo pensará dos veces antes de vender cualquier trapo sucio que encuentre sobre ti al mejor postor.

CONTRABANDISTAS

Del punto A al punto B, sin hacer preguntas. Esa es la auténtica belleza de la red de contrabandistas de Chicagoland, una enorme telaraña invisible de especialistas en transporte que conocen todos los atajos del sprawl y tienen un don para llevar un mercado negro de golemmechs y que parezca que solo llevan flores para su abuelita. Armamento ilegal, implantes, datos... lo que más te ponga. La confidencialidad es su especialidad y algunos llegan a extremos muy exagerados para garantizarla. En una ocasión vi a uno de estos tipos arrancarse la lengua para, literalmente, no poder delatar a sus clientes... Fue una pena que un rival le pusiese una bomba a su coche VTOL y después le piratease el cerebro a su cadáver. *C'est la vie.*

GEOGRAFÍA

Quieres hacerte una buena idea de cómo se organiza Chi-Town, ami? Ve al rastro y consigue una de esas brújulas antiguas. Si, esas cosas redondas con una flecha que gira según el campo magnético y tal. Ahora, colócala en el suelo..., ¡y aplástala fuerte con el tacón de tu bota! ¡Ya está? Bien. Ahora, revuelve los restos hasta que tengas una encantadora colección de cristal roto, metal torcido y mierda. Sácale una foto, porque ese es el mapa del sprawl más real que jamás encontrarás. Además, para lo que iba a servir...

¡Vale, vale! ¡Está bien! Si vas a lloriquear tanto, deja que te esboce un poco la imagen final. Cuatro sectores. Sabes contar hasta cuatro, ¿no? Norte, Sur, Oeste y Central. Forman un enorme puzzle en el que invertirás toda tu existencia si intentas juntarlo. Lo único claro es la enorme, sinuosa y larga anaconda que dibuja la Muralla al rodearlo todo.

LA MURALLA

Es lo que mantiene a unos fuera y a otros dentro. Recuerda siempre eso, ami. Una vez dentro de la Muralla, es todo cuestión de perspectiva. Después de que las bombas sucias hiciesen ¡bum!, tanto la UGL como la NAC finalmente decidieron que este sprawl era una patata demasiado caliente y regresaron a sus agujeros con el rabo entre las piernas; aunque, eso sí, sin darse jamás la espalda el uno al otro. Durante la reconstrucción, las buenas gentes de Chicago decidieron, por alguna extraña razón, que no querían a más matones militares pisoteando de nuevo sus casas. A ver, ahora imagina un giro tecnológico increíble que mantenga fuera a esos ejércitos cuando quieran regresar y pisotear de nuevo nuestra preciosa libertad. ¿Qué tal una pared enorme?

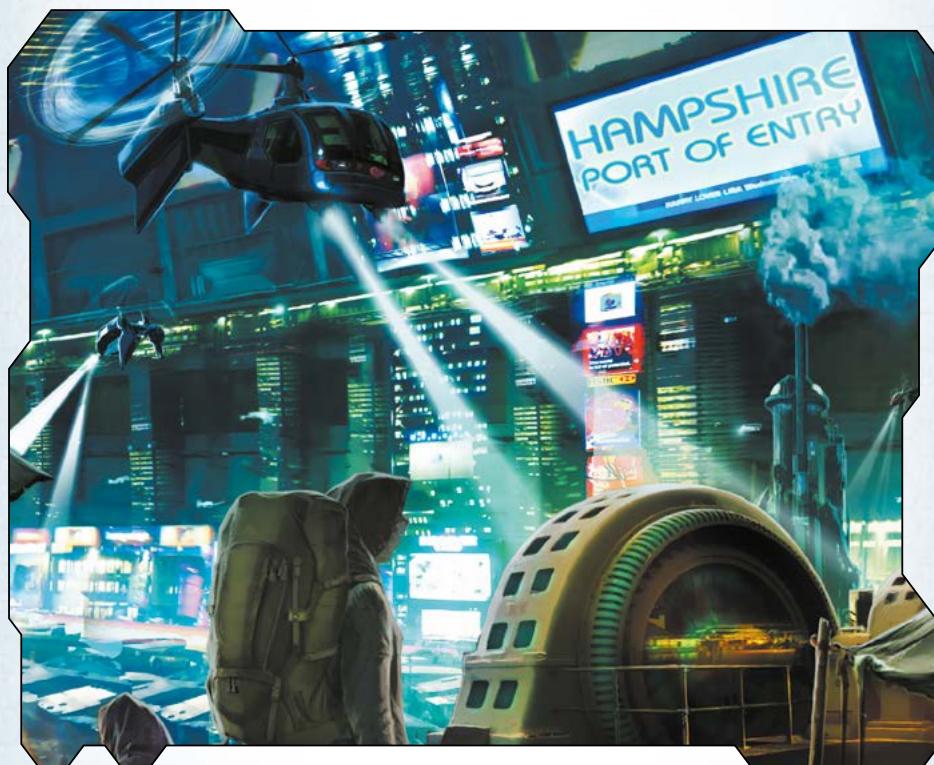
¡Cojonudo, verdad!?

Hay quien dice que el administrador jefe Thomas Stern debería ser considerado un genio por la sencillez de su solución. Otros dicen

que el tamaño de la Muralla es una forma de compensar otra cosa. Dos años es todo lo que se tardó en levantar gracias a una barbaridad de mano de obra androide y sim. Gracias a eso, estamos rodeados de una monstruosidad de ciento cincuenta pisos de altura y casi doscientos kilómetros de longitud. La Muralla se ha convertido en hogar de millones de almas, que se han cavado madrigueras (a veces literalmente) en la infraestructura, convencidas de que su naturaleza defensiva hará que su refugio esté mejor protegido. Yo considero que la Muralla es como el dedo medio de Chicago, bien estirado al resto del mundo para que lo vea, ¿eh?

ADUANAS

¿Quieres formar un nuevo hogar en esta ciudad amurallada? A continuación encontrarás los principales puntos de acceso y salida. No digo que sean las únicas formas de mudarte a Chicago, pero sí que son las únicas legales.



GEOGRAFÍA



CREST HILL

 La zona de inmigración de Crest Hill es la segunda con más movimiento de inmigrantes, superada solo por Hampshire. Numerosas corporaciones tienen representantes, encargados de buscar entre los recién llegados mano de obra barata o gente con habilidades específicas. Los viajeros con más suerte reciben la visita de un agente corporativo con los contratos ya preparados, a falta de su firma, ofreciéndoles además un proceso burocrático más simplificado. ¿El precio? Dedicar diez años de sus nuevas vidas en cuerpo y alma a una corporación.

GARY

 La aduana de Gary es la miserable cloaca por la que los más desesperados se arrastran para llegar a Chi-Town a la vez que esquivan otros canales más oficiales. Esto los conduce directamente a la zona infernal de Gary, donde muchos pandilleros y vagabundos los están ya esperando con sonrisas amplias, brazos abiertos y navajas muy afiladas, a la espera de carne fresca. El puerto ha sido objeto de numerosos bombardeos a lo largo de los años, por lo que incluso atravesar su túnel medio derrumbado supone un riesgo.

HAMPSHIRE

Es la principal vía de acceso al sprawl y, como tal, está muy vigilada por la milicia y fuerzas privadas corporativas. Casi todos los inmigrantes que pasan por esta aduana reciben un pack de adaptación con algunos suministros básicos, TAP (si es que la necesitan) y unas sesiones de orientación para que eviten perderse y ser asesinados en su primer día dentro.

I-88

 Chicagoland hace un enorme esfuerzo para generar de forma local los bienes y servicios que sus ciudadanos pueden necesitar, pero eso no significa que se niegue a comerciar con el mundo exterior. La aduana portuaria I-88 se emplea para regular el tráfico de mercancías, no personas, hacia el sprawl. Por su puesto, esto no ha impedido que se forme una importante red de contrabandistas que opera desde las propias instalaciones de procesado, desviando los cargamentos que desean.

JOLIET

Como en Plainfield, se conduce a los recién llegados a la zona de inmigración de Crest Hill. En general, pasa por esta aduana mucha más gente que no llega a la ciudad con patrocinio corporativo. Aquí no te espera un comité de bienvenida tan generoso. Solo un par de tubos de nutripasta y un empujón cariñoso hacia la puerta.

NORTH CHICAGO

Gracias a su proximidad al cuartel Norte de Ravenlocke, esta aduana es el principal canal por donde entran en la ciudad militares y la mayoría de políticos de visita o representantes corporativos de paso por Chicago.

PLAINFIELD

Quienes llegan a la zona de inmigración de Crest Hill son rápidamente conducidos a esta aduana para completar allí el proceso de legalización. En general, solo se saltan el desvío las megacorpos que ya han negociado de antemano una nueva cosecha de empleados en las comunidades de chabolas que se forman extramuros. Transportan a los trabajadores hasta clínicas sanitarias y, allí, tras un periodo de cuarentena, pasan las primeras veinticuatro horas de estancia en la ciudad en diversos cursos de orientación. ¡Bienvenido al tajo, ami!

CHICAGO CENTRAL

El centro de Chi-Town es un lugar de contrastes. Algunas de las megacorpos más importantes de la plex tienen sus oficinas en Chicago Central. Entre eso y la presencia del ascensor espacial y la Fuerza de Defensa de Chicago (FDC), significa seguridad apabullante, tiempos de respuesta rapidísimos y, en general, muchos más dolores de cabeza de los que ningún agente libre querría. Dicho eso, en este lugar también se encuentran algunos de los sectores más degradados y peligrosos de la plex. El barrio Lombard, Ciudad Ataúd y otros sitios así te harán pedazos si no tienes mucho cuidado. Las Tríadas, la mafia rusa, los tongs y muchos otros sindicatos criminales tienen sus bases de operaciones en Chicago Central, justo donde pueden influir sobre la política de

GALAXY ENTERTAINMENT

¿Buscas la última simulación del mercado y enchufártela directa a los nervios ópticos? ¿Te apetece experimentar un dominio VR totalmente real? ¿Estás dispuesto a gastarte hasta el último crédito que tengas en los mejores productos y tecnología de ocio del mercado? Galaxy Entertainment es lo que buscas. Sus oficinas centrales están aquí, en la propia Chicagoland, y posee todo tipo de medios de comunicación con que satisfacer a las ansiosas masas. Películas, canales de documentales y viajes, velos digitales... incluso hasta el porno más chabacano que jamás haya creado la humanidad. Pídelo y seguro que ellos lo tienen. Su rascacielos es tanto oficinas administrativas como estudios de producción e incluso tiene instalaciones dedicadas a cámaras de inmersión sensorial.

BLACK KNIGHT INDUSTRIES

En Chicago no solo hay unas oficinas regionales muy importantes, sino que también está uno de los principales mercados de Black Knight Industries. ¿Pretendes dar un golpe en un rascacielos corporativo o echar de tu territorio a un ronin molesto? Yo si fuera tú, invertiría mis criptos en este negocio, ami (asumiendo que los tengas, claro). De acuerdo a lo que se dice en la calle, son los mejores del mercado, aunque yo no le haría caso a todo lo que oigas en la calle. Gran parte de su popularidad se debe a un dominio excelente del marketing y no a la calidad de sus productos. Sin embargo, sí es cierto que sus mercancías ayudan a hacer nuestro trabajo y que muchos pandilleros se lo pensarán dos veces en atacarte si te ven cargado hasta las patas de titanio blindado.

la ciudad y los líderes corporativos. Anda con pies de plomo cuando visites la zona, ami.

EL BARRIO LOMBARD

Construido a toda prisa tras la Segunda Guerra de Secesión, cuando numerosos refugiados huyeron de las zonas irradiadas, el proyecto Lombard se ideó como una forma de proporcionar el alojamiento más barato del sprawl. Como siempre, recibes lo que pagas, ami. Atestados, húmedos, sucios y con cañerías que podrían describirse como "caprichosas", estos apiñados complejos de edificios residenciales siempre dieron la impresión de irse a caer con el primer viento fuerte. Es solo cuestión de tiempo que alguien lance un cóctel molotov en la dirección incorrecta y todo el vecindario arda hasta los cimientos, llevándose a miles de familias y okupas con él.

LA BASE MILITAR O' HARE

El antiguo aeropuerto de Chicago se ha convertido en una colosal base militar y casi todo este sector baila al son de los tambores militares. Aquí están los cuarteles centrales de la Fuerza de Defensa de Chicago. Si vives en esta región, seguro que obedeces órdenes de los mandamases militares, incluso si no vistes uniforme militar ni tienes rango, o preferirías no hacerlo. Una de las ventajas de vivir cerca de tanta gente armada y de botas brillantes que es suelen devolver el favor y proporcionar un entorno seguro en donde vivir, en comparación con el resto del sprawl. ¡Al menos, hasta la próxima vez que suenen las sirenas de bombardeo, claro! Las Naciones Unidas también se han hecho fuertes en la zona, tras desplegar un contingente de paz de veinte mil soldados. En otras palabras, ami, ni se te ocurra pasearte por





Midnight Illustration 2013

la zona con un arma no registrada (o, al menos, no hagas nada que llame la atención), a no ser que quieras sufrir la ira de un auténtico ejército sobre tu cabeza.

EL CHICAGOLAND STADIUM

El estado original de Chicago cerró sus puertas allá por el 1994, tras haber sido un pabellón deportivo cerrado, teatro y centro de comunicaciones. Durante la década del 2020, se construyó el nuevo Chicagoland Stadium con un propósito similar, aunque a mucha mayor escala, y albergó innumerables conciertos, rodeos, mitines políticos y protestas contra la guerra.

Hoy en día, el estado es el epicentro de la operación de mercado negro más grande y duradera del sprawl. Aquí se venden sims ilegales y dominios virtuales codo con codo junto a drogas que te harán babear como un bobo durante una semana entera. Las bandas pueden echarle mano a armamento descatalogado e incluso se ha visto a algunos miembros de la milicia paseándose entre los puestos (eso sí, vestidos de civil). Se encarga de la supervisión una mujer apodada Merc Matron, que se lleva un pico significativo de los vendedores. Emplea estas cantidades para financiar la seguridad privada y mantener la paz.

CHINATOWN

Hay una razón que explica por qué Chinatown está tan cerca del Bucle y Gold Coast. Los chinos hicieron grandes inversiones en el desarrollo de Chicagoland tras la guerra y siguen por aquí para asegurarse de que obtienen un retorno decente por sus depósitos. La población de Chinatown conserva sus raíces culturales, mezcladas con un floreciente negocio de tiendas de regalos, restaurantes, carritos autopropulsados, etc. También sufren la molestia de las bandas; pero, al ser, según dicen, el área cultural más grande de Chicago (con más de kilómetro y medio de diámetro), tienen sitio de sobra para que luchen sus mezquinas guerras por territorio en callejones apartados y con la cantidad mínima posible de gente atrapada en el fuego cruzado.

CIUDAD ATAÚD

Hace veintitrés años, un grupo de arquitectos y planificadores urbanos intentó resolver el problema de la superpoblación a base de profundizar en las entrañas de la Tierra. Así fue como construyó Edén, un barrio residencial único en su género.

Tenían muchas esperanzas en el proyecto y publicitaron la empresa con un lema muy pegadizo: *“¡Abajo es el nuevo arriba!”*. Con la esperanza de atraer a los miembros más pudientes de la sociedad, no escatimaron en gastos para que el sector no solo fuese seguro, sino también un lugar agradable en donde vivir. Incluyó residencias subterráneas, jardines artificiales e incluso restaurantes, cines y teatros, carreteras, instalaciones EDU y grandes superficies. Para rematarlo, construyeron una IA de última generación (Ofelia-9) para encargarse de la infraestructura.

Y les salió como el culo.

Nadie..., bueno, nadie de la gente importante... se tragó la propaganda. Los ricos querían seguir viviendo en la superficie (y, de hecho, a tanta altura como les fuera posible). Ni siquiera los miles de millones de criptos invertidos en su desarrollo los convencieron de cambiar de opinión. Los medios de comunicación alimentaron las expectativas presentando Edén como la ciudad del futuro. Supuestamente debía ser un subsector limpio y agradable. En su lugar, evolucionó hacia una especie de gueto, lleno con algunos de los peores elementos criminales del megasprawl, pues sus desarrolladores intentaron recuperar al menos una parte de su inversión reduciendo los solares hasta una fracción muy por debajo de su coste original. Personalmente, no pisaría este lugar ni muerto. Ahora bien, si me pagan, ya es otro cantar. Uno tiene que ganarse la vida, ¿eh? Este sitio es una auténtica trampa mortal, ami, y esa es la sucia verdad.

EL CLANDESTINO

¿No puedes permitirte tunear tus implantes en el distrito hospitalario? ¿Quieres evitar que escaneen tus valores biométricos en el Hospital de la Santa Cruz? Pásate por el Clandestino entonces, que es la clínica ilegal más famosa de la ciudad. Aquí los precios no están mal (es decir, son baratos) y el servicio es estelar





(rápido y confidencial). Solo recuerda que tienden a conseguir sus existencias médicas a base de asaltar las caravanas de aprovisionamiento o que la mayoría de sus órganos e implantes no se han cultivado allí mismo, sino que proceden de bandas de desguazadores.

EL DISTRITO HOSPITALARIO DE CHICAGO

No es ninguna coincidencia que los hospitales y clínicas privadas de la ciudad se concentren en las cercanías del sector militar O' Hare. Muchas de estas clínicas y tiendas de implantes son propiedad de Ravenlocke o de la milicia y ofrecen a sus miembros y mercenarios asociados un importante descuento en caso de que haya que parchearlos. Los demás también pueden contratar sus servicios; sin embargo, a no ser que sea una cuestión de vida o muerte, su alto precio probablemente te haga preguntarte si la cura vale de verdad ese tajo a tu cuenta corriente. Ah, por cierto. Nada de "alineamientos de chacras" y otras mierdas místicas de esas. Aquí, de todos los servicios se encargan robots o médicos titulados. ¿Buscas cánticos y cristales bonitos? Conozco un lugar en Koreatown que...

DOWNERS GROVE

Ocupa una franja bastante amplia del sprawl urbano y consiste en un popurrí de edificios residenciales, factorías industriales y refugios de bandas que, de algún modo, escapó a lo peor de la guerra. Es una zona popular para buscar trabajo; pero concentrar una población tan numerosa y diversa hace del lugar un caldo de cultivo ideal para el crimen. La atmósfera puede pasar de segura a letal con solo cruzar la calle, así que asegúrate de saber bien a dónde vas si alguna visitas el sector.

EL HOSPITAL DE LA SANTA CRUZ

No hay nada de sagrado en este lugar, ami, a no ser que cuentes a los pacientes que rezan para no salir con menos extremidades de las que entraron. Los médicos de este lugar hacen un buen trabajo, eso no lo dudes, pero siempre buscan formas extrañas de llenar sus bolsillos. Por ejemplo, podrías entrar con un feo agujero de bala en la tripa y que después entre un

potentado con una imperiosa necesidad de un trasplante de corazón y que tú seas del tipo de sangre apropiada... *capisce?* Se encuentra en la parte sur del Distrito Médico de Chicago y es el hospital público más grande la ciudad, independiente de cualquier corp, seguridad privada o ejército de la zona.

EL FUNKY BUDDHA LOUNGE

Mejor que te traigas un filtro personal de aire cuando visites este establecimiento, ami. Aquí es posible encontrar diversión e iluminación a partes iguales, pues ofrece a sus clientes una gama muy amplia de drogas y estimulantes (legales y, si sabes pedirlo, también ilegales). Desde el momento en que pagas la razonable entrada, quedarás envuelto en una bruma psicótropica y, si no tienes cuidado, pronto no sabrás diferenciar el suelo del techo, pues todo te dará vueltas, mientras entregas hasta tu último crédito encantado de seguir flotando sobre el arcoíris un poco más.

Cada pasillo y esquina del lugar están cómodamente diseñados para ofrecer un sitio cómodo en donde el cliente pueda sentarse y disfrutar de su producto, mientras las caóticas luces estroboscópicas de colores confunden aún más dónde comienzan y acaban la realidad y el colocón. También tienen salas acolchadas donde los clientes pueden probar los lotes más provocadores sin que nadie salga herido. El lugar está regentado por un tal gurú Bashki, un hombre de ojos saltones y etnia indefinida al que le gusta atrapar a sus clientes en largas conversaciones sin mucho sentido sobre "las puertas de la mente" y "el poder transformador de la música".

JAXES

No es el típico bar de copas con pista de baile. Ni de cerca, ami, así que es mejor que te avise cuanto antes de que es una tapadera. Y por dos buenas razones. Primero, no quieres que ningún tipo del sprawl te invite a este lugar con la promesa de un plato caliente y unos criptos fáciles. Y segundo, tampoco quieres trabajar para los psicópatas que vienen aquí a "divertirse".

Una vez superas la agradable atmósfera de su tapadera, te sorprende la inquietante realidad que acecha en las salas interiores. ¿Quieres

darle de latigazos a alguien hasta dejar un despojo sanguinolento? ¿Te gustaría burlarte de alguien mientras lo torturan hasta la muerte en una jaula? Paga por adelantado y encontrarán la forma de satisfacer tus apetitos. La mayoría de sus clientes son psicópatas con pasta y problemas de control de la ira que vienen a desahogarse con el dolor y el sufrimiento de otros menos afortunados que ellos. En el menú hay de todo, empezando por tormentos psicológicos y llegando a los sangrientos; el club emplea la mejor tecnología de estimulación del mercado para asegurarse de que los prisioneros mantienen la conciencia (y sus gritos de agonía) tanto como sea posible.

A mucha gente no nos importaría que el lugar ardiése hasta los cimientos, junto con el sociópata de su dueño...; pero el tipo tiene los contactos y los criptos necesarios para defenderse de todas las argucias legales y las amenazas físicas. Al menos, por ahora. Hay quien dice que canaliza fondos de Nortec Industries para que todo siga yendo como la seda. Tiene sentido cuando descubres que su papaíto es el CEO.

KOREATOWN

No dejes que el nombre te confunda. Koreatown probablemente sea el barrio con mayor diversidad étnica de la ciudad. Muchos de los emigrantes que no tenían raíces en otro lugar acabaron acomodándose en esta área, para añadir aún más especias a la mezcla. Eso sí, aún quedan vestigios de la población coreana original, si sabes dónde buscar.

Esta diversidad no ha impedido que el barrio se convierta en un auténtico campo de batalla entre bandas. De hecho, no hay ningún grupo que pueda afirmar que controla con solidez la zona, lo cual anima a que muchas otras bandas de la ciudad, por pequeñas que sean, acudan a intentar hacerse con un trozo del pastel. Prácticamente todas las bandas de Chicagoland tienen algún informante en la zona y son habituales las incursiones violentas, intentando demostrar que tienen los eggs de coger lo que quieren y quedárselo. ¿Mi consejo? No metas la nariz en sus asuntos y los anillos soulpa locales te ignorarán en su mayor parte. Así es como evitan la mayoría de los vecinos acabar como un coladero.

LINCOLN PARK

Los planificadores de la urbe hicieron lo posible por conservar las zonas verdes que quedaban en el sprawl, intentando así que la industrialización no lo devorase todo. El parque Lincoln es, con diferencia, su mayor éxito, aunque se debe en parte a su cercanía a Gold Coast. Verás, la élite que vive allí está dispuesta a apoquinar para que "su parque" parezca bonito. Como en las playas cercanas, es necesario adquirir un pase anual (1.000 criptos) o de día (100 por cabeza) para acceder y disfrutar del parque. Ravenlocke patrulla el sitio y las sondas de combate son una visión constante, pero eso no impide que los oportunistas intenten secuestrar a los regulares, pues saben bien que probablemente se trata de familiares de algún CEO u otra gente que puede valer un buen rescate.

MELROSE PARK

Una preciosa franja de césped con muchos árboles, Melrose Park se ha convertido en hogar de varias bandas de híbridos y quimeras que se han dejado llevar por la idea de explorar sus "tótems" animales viviendo en un mayor contacto con la naturaleza. Lo más extraño es que estas bandas, de momento, son relativamente pacíficas y apuestan por vivir en armonía con la humanidad (de la que ya no se consideran parte). De hecho, gracias a ellas el parque es uno de los lugares más tranquilos que encontrarás en la ciudad y puedes pasearte por sus trochas de noche sin ningún miedo a que te asalte nadie. Sin embargo, si alguna vez muestras una falta de respeto hacia el Espíritu de la Naturaleza (sea lo que sea que signifique eso) que estas bandas reverencian o dañas de algún modo significativo las plantas, no tardarás en convertirte en abono.

NAPERVILLE

Podrías pensar que, a la hora de vivir en Chi-Town, debes escoger entre los rascacielos de Gold Coast o los callejones de los suburbios. ¡No del todo! Naperville es una zona de unos cincuenta y cinco kilómetros cuadrados, mayoritariamente residencial, donde los vecinos han unido sus recursos para mantener a raya a casi todas las bandas, generando así una





experiencia de clase media. En la zona también se han establecido una cantidad decente de oficinas corporativas, que son la fuente y el objetivo de todo el espionaje y sabotaje que ocurren en la comunidad.

LA PEQUEÑA ITALIA

La tecnología evoluciona mucho más rápido de lo que somos capaces de comprender. Ciudades enteras pueden desaparecer de un bombazo nuclear y una megacorp devorar otra sin despeinarse; pero, a pesar de toda esa anarquía, en la Pequeña Italia siempre encontrarás algún lugar donde hagan la pizza como en tiempos de nuestras bisabuelas. Vale, el vecindario ha ampliado una pizca su composición demográfica gracias a la Segunda Guerra de Secesión y el flujo de inmigrantes; pero la cultura italiana, para empezar, nunca fue de las que chapan el negocio y desaparecen sin hacer ruido, incluso si ahora mismo es una pequeña minoría en relación al resto de ocupantes. Doscientos años de sabor italiano han dejado en esta parte del sprawl una huella muy profunda y un cierto sentido de orgullo nacional.

Es posible que la zona no sea tan floreciente como antes, pero los días de gloria vienen y van. Una serie de agresivos proyectos de conservación han ayudado a proteger ciertos monumentos, entre los que se incluye el parque Arrigo, la iglesia Nuestra Señora de Pompeya y el Salón de la Fama Deportiva Italoamericana.

SUNNY HEIGHTS

Si naciste en este arrabal infernal, apuesto que habrás pasado la mitad de tu vida intentando escapar de él. Es triste decirlo, ami, pero este pozo infecto tiene peor reputación que las arenas movedizas a la hora de dejar que la gente escape de sus indeseadas atenciones.

Es como si alguien hubiese pillado un edificio de cien pisos cutrísimo y hubiese metido en él decenas de miles de los chicagüenses más pobres de la ciudad. Las bandas gobiernan el lugar, aunque la banda en cuestión depende del piso que visites. Imagina un rascacielos de Gold City y cómo podría ser su gemelo malvado. Sunny Heights será lo más parecido que encuentres a esa vil imagen. Mucha gente apoda a este lugar "la Fábrica de Golosinas" y

por buenas razones. ¿Tienes un picor que no sabes cómo rascar? ¿Un ansia que deseas purgar? Un deseo que debes... Vale, vale, lo pillas. En este lugar todo y todos están a la venta, incluyendo sus almas y cordura.

UKRAINIAN VILLAGE

La comunidad empezó como un pequeño asentamiento prometedoramente pacífico allá cuando los primeros colonos se establecieron en la zona, pero se ha ido yendo a la mierda poco a poco desde entonces. Los ucranianos que, en su día, eran la población mayoritaria, fueron desplazados lentamente mientras diversas bandas y organizaciones criminales reemplazaban los negocios que mantenían la economía de la zona. Para añadir una pizca de sal a la herida, todas esas fábricas abandonadas se oxidan y pudren sin que nadie haga nada. Los desperdicios tóxicos han contaminado la tierra y sus edificios a lo largo de los años, provocando mutaciones, enfermedades y amplias zonas de suelo muerto o contaminado.

CHICAGO NORTE

El sector Norte de Chi-Town es el más grande de toda la ciudad. Se extiende en dirección norte desde el Bucle hasta Antioch, y desde la Muralla hasta la costa del lago Michigan. Aunque no es tan peligroso como los sectores Oeste y Sur, puede enviarte con facilidad a la tumba si no tienes cuidado.

ALLEGHANY (ZONA RADIATIVA)

El epicentro de una de las bombas sucias que explotaron en la ciudad. La zona está llena de mutantes y bandas, lo cual la convierte en su campo de batalla particular. De hecho, algunas de las otras bandas locales usan Alleghany como rito de iniciación y prueba de lealtad al mandar a los potenciales nuevos miembros a dar un paseo en solitario por ella.

ANASTASIA

Es la respuesta de la Red Global de Datos al Mercado de la Carne. Allí donde en este último lugar solo se trafica con delicias físicas, Anastasia satisface las necesidades de la mente. Cuando un cliente entra en este club, puede elegir cualquier avatar que desee. Así es

FEATHERSTONE NANOTECH

La megacorporación internacional Featherstone Nanotech tiene unas importantes oficinas en Chicago y se encarga de suministrar al sprawl todos esos aterradores robots en miniatura que se encargan de los milagros médicos, el procesado rápido de alimentos y aplicaciones militares que no queremos ni imaginar. Está en la cama con Ravenlocke y la milicia de Chicago, en parte porque necesita sus recursos para proteger sus instalaciones y que nada interrumpa sus operaciones. Además, como la nanotecnología es un tema muy controvertido, continúan teniendo numerosos enemigos públicos a los que poco les encantaría más que cerrar permanentemente el negocio.

La aparición de la plaga TAP solo ha empeorado todo aún más. Las protestas frente a las oficinas corporativas son un suceso cotidiano.

como se presenta ante toda la demás clientela, estando seguro de que nadie verá su auténtico rostro. Si no, ¿de qué serviría? En Anastasia, el juego consiste en olvidarte de los límites físicos del cuerpo y remodelar tu psique del modo que deseas. Los adictos a las Profundidades acuden a este lugar a conectar directamente sus córtex cerebrales, convirtiendo así unos pocos segundos en una eternidad de éxtasis al rojo blanco. Si entras sin tu TAP activa, todo lo que verás es a gente tumbada y conectada a cibercabinas o mirando en blanco al infinito.

ANTIOCH

En este subsector se consideran muy religiosos, pues alberga miembros de prácticamente

todas las religiones del planeta, así como una amplia colección de templos, mezquitas, iglesias e innumerables lugares de adoración más para quienes tienen inclinaciones espirituales. Aunque existe una comprensible tensión entre las distintas religiones con disputas teológicas, lo cierto es que también hay una sana tendencia hacia la tolerancia y el respeto mutuo. La congregación más grande y numerosa (por bastante diferencia) es el Centro de Armonía Universal.

LA ARCOLOGÍA THIRD LIFE INDUSTRIES

Siempre a la cabeza de la clonación genética, terapias genéticas y recombinación de ADN, Third Life Industries (TLI) ha montado una arcología muy segura para proporcionar a sus empleados y científicos un entorno en donde seguir trabajando en su investigación y experimentación genética sin que nadie los moleste. Nadie excepto TLI sabe exactamente qué ocurre dentro de esta arcología (y sí, hay numerosos rumores sobre ADN alienígena y creación de bestias inhumanas en el interior de algunos de los laboratorios más secretos). Recientemente, varios grupos de fanáticos religiosos han secuestrado o asesinado a distintos empleados de TLI.

ARLINGTON HEIGHTS (ZONA RADIATIVA)

En su día un pequeño suburbio muy bonito, pero se llevó una de las nukes sucias de la Segunda Guerra de Secesión Norteamericana. Actualmente, gran parte de Arlington Heights es poco más que un páramo saturado de radiación que todo el que tiene dos dedos de frente intenta evitar. Piénsatelo dos veces antes de aceptar algún contrato que te lleve a esta zona radiactiva, pues es probable que tengas que lidiar con animales mutantes violentos, zeeks e híbridos hambrientos, por no mencionar todo el asunto del envenenamiento por radiación.

LA BIBLIOTECA AUSTIN

Antaño un epicentro cultural, hoy es un cascarón lleno de agujeros de bombas en donde se refugia una horda de mutantes iletrados que llevan desde hace unos años usando como





papel higiénico las primeras ediciones que allí se almacenaban. Muchos clientes han enviado equipos de rescate a la biblioteca, bien para salir en la foto de algún diario, o bien para añadir algún ejemplar único a sus colecciones privadas. Dado que la biblioteca se encuentra en el línde sur de la zona radiactiva de Arlington Heights, estas misiones de recuperación de papel se pagan muy bien debido al alto riesgo que comportan.

LA BIOCÚPULA FOX LAKE

El lago Fox solía ser un lugar muy popular donde los vecinos de Chicago acudían a nadar o navegar. Tras la guerra, con las consecuencias de esas bombas sucias aún frescas en la mente de todos, se formó una coalición industrial para construir la biocúpula que ahora mismo protege una de las principales plantas de procesamiento de agua de la ciudad. Varios miles de personas también viven bajo la biocúpula. Casi todos trabajan en las operaciones de procesado a la vez que disfrutan de unas condiciones sanitarias muy por encima de la media del resto de la ciudad. Las solicitudes para trabajar y vivir en este barrio afrontan una larga lista de espera, que puede alcanzar varios años.

EL BUCLE

¿Qué es lo que consigues cuando intentas agrupar la máxima cantidad de negocios multinacionales en un espacio de solo tres kilómetros cuadrados? El Bucle. A este barrio corporativo lo apodian en el resto de la ciudad "la Granja de Hormigas" por algo. Sin embargo, es más conocido como el Bucle por una referencia a las ruedas para roedores domésticos donde el hámster no cesa de correr sin llegar a ningún sitio. Es una metáfora de cómo los empleados y gerentes se esfuerzan todo el día por cumplir sus cuotas de venta diarias. Día sí y día también, es todo un enorme ciclo de comprar, vender, descuentos, ofertas, absorciones hostiles e infinitas dosis de café y parches estimulantes. Para concentrar a toda esta gente en un solo lugar, el Bucle está en constante construcción y reformas, añadiendo nuevos rascacielos a la docena que ya impide ver la polvorienta luz solar. Todos ellos palidecen, sin embargo, frente a la enormidad que es la torre Nortec, que una vez más puso a Chicago en el

libro de los récords mundiales por el edificio de oficinas más alto del mundo. Luego hablaré de ella, ami.

A parte del ir y venir de las numerosas hormiguitas obreras en sus cubículos y oficinas, el Bucle es famoso por otra cosa: puedes encontrar a la venta cualquier producto o servicio imaginable. Por supuesto, si fluyen los criptos, habrá alguien dispuesto a aprovechar las oportunidades. También pululan por aquí muchos piratas informáticos y arregladores en busca de chollos rápidos.

CARPENTERSVILLE

Este vecindario vetusto tiene una extraña inclinación por las artesanías, productos y mercancías hechas a mano. Muchas de las tiendas de la zona están deterioradas (si es que no son auténticas ruinas); pero, si buscas alguna reliquia de antes de los días de la guerra, tu mejor apuesta es buscar por los mercados de esta zona. Los vecinos están muy orgullosos de su trabajo y casi todas las familias llevan aquí viviendo desde hace varias generaciones.

CHOPPER

¿A quién no le mola descargar adrenalina a gritos cuando un luchador cibermejorado logra impactar un buen golpe sobre otro, partiéndole el cráneo en dos? Puedo mejorarlo. Imagina que, para empezar, apostaste por él. Chopper es el coliseo de lucha más famoso de la ciudad y todas las noches acoge veladas en donde algún que otro luchador queda mutilado o muere. Suelen hacer falta unos cuantos años previos de lucha en los circuitos menores que hay por la ciudad antes de que un novato se haga lo suficiente famoso como para que lo inviten a participar en alguna velada del Chopper.

CUARTEL GENERAL DE LA DEFENSA NAVAL DE CHICAGO

Una parte de la milicia de Chicago se dedica a proteger la ribera costera, pues representa el frente más vulnerable de la ciudad. Incontables emigrantes intentan entrar nadando, los contrabandistas usan estos muelles constantemente como puntos de arribada y estaría mal que no mencionarse los numerosos vertidos ilegales en el lago de QUIMERA, Nortec

Industries o TLI. Con sendas bases tanto en este cuartel como en el embarcadero del sur, la armada trabaja incansablemente para mantener estas aguas limpias y seguras.

CUARTEL RAVENLOCKE, SECTOR NORTE

Es la base operativa de Ravenlocke más grande de Chi-Town. En la base del sector Norte no solo tienen las típicas armerías, garajes para golemmech y barracones para el personal; sino un enorme centro de adiestramiento para los nuevos reclutas, una planta cibernetica, laboratorios de I+D y muchas más cosas que no se han molestado en revelar al público. Pero oye, al menos mantienen el orden en las calles, ¿no? Solo mientras les siga interesando, faltaría más.

EL GLITTER LOUNGE

El Glitter Lounge (ing. "el Salón Purpura") destaca entre muchos otros locales por su personal, compuesto mayoritariamente por quimeras e híbridos. Eso atrae a una clientela de individuos similares, así como a humanos normales fascinados por ese tipo de

alteraciones genéticas. Los espectáculos son un carrusel de fuerza, agilidad y resistencia inhumanas; mientras que la selección de comidas y bebidas ofrece productos adaptados a gustos y olofatos mucho más sensibles de lo normal.

GOLD CITY

Incluso el 1 % de la sociedad tiene su propio 1 % y este vive en Gold City. Los edificios de este barrio suelen ser una combinación de áreas residenciales y bloques de oficinas corporativas, tan llenos de lujo que no te importaría pasar encerrado aquí el resto de tu vida, al cuidado de sims y androides servidores. Los CEO de las corporaciones viven en inmensos áticos, desde donde contemplar sus imperios invisibles. Se trata de la sabrosa zanahoria que Chi-Town enseña a las barriadas, cuyos habitantes sueñan con dar algún día el gran golpe que los catapulte hasta este lugar.

GOLD COAST

El nombre lo dice todo, ami. Gold Coast (ing. "Costa Dorada") es donde vive la gente con tantos criptos que no puede gastarlos todos a





lo largo de toda su vida. Gente bonita y guapa que vive en residencias bonitas y guapas, lejos del barro y suciedad en que el resto nos revolcamos. Tienen acceso a los mejores alimentos, las playas más limpias, los mejores gimnasios y los clubes más exclusivos.

A pesar de que la mayoría de fronteras internas del sprawl cambian como si fueran veletas, Gold Coast se ha mantenido muy estable. En cuanto cruzas Lake Shore Drive, North Avenue, las calles Oak, South Divisions o Areas of State, "te cubres de dorado" y más vale que estés presentable y dispuesto a pagar unos sobornos considerables si quieres durar allí lo suficiente para poder admirar las vistas. El alquiler mensual de incluso la peor de esas chabolas es suficiente para causar pesadillas a un asalariado durante años. La forma más fácil de entrar en Gold Coast es haber nacido allí. Incluso si acumulas los suficientes criptos, muchos de los vecinos están dispuestos a pegarle una patada en el

culo a cualquier agente libre con un pasado dudoso que intente comprar una parcela en este lugar.

HUNTLEY

Es uno de los subsectores de residencia temporal donde acaban los miles de emigrantes que logran el visado para entrar en la ciudad todos los meses. Desde aquí, muchos completan la transición hacia el sector industrial McHenry, en busca de un empleo rápido. Los bárbaros a las puertas en ocasiones visitan el área en busca de nuevos reclutas que se sientan atraídos por un modo de vida más rústico, gratificante y violento.

EL MUELLE DE LA ARMADA

Esta sección de los muelles, donde antiguamente anclaba la flota militar, hoy en día está controlada casi en su totalidad por Nor tec Industries, que lo emplea para importar

recursos y personal a través de canales más rápidos y seguros que los puertos públicos. También alquilan estos embarcaderos a otras megacorporaciones que puedan permitirse sus tarifas. Eso provoca que el lugar siempre esté lleno hasta arriba de contenedores, formando una especie de laberinto de alta seguridad. Se dice que habría un laboratorio secreto bajo el agua, a dos o tres kilómetros de la costa... Vamos, lo de siempre: solo es un rumor hasta que alguien lo confirme, ami.

EL PARQUE ESTATAL MORaine HILLS

Uno de los pocos parques del sprawl que no está invadido por las bandas. Resulta ser un inusual oasis para aquellos que buscan la paz entre el caos que supone esta ciudad. Por supuesto, siempre que no lo visites uno de los días en que los seguidores de cualquiera de los muchos dominios VR de recreación militar ocupan el lugar ilegalmente.

LA RESERVA FORESTAL ZION

Con ocho kilómetros de anchura y cuarenta de longitud, esta reserva forestal no solo es un testamento a la biodiversidad dentro del sprawl, sino también a la inteligencia de Ravenlocke, que la emplea como centro de adiestramiento para que sus soldados aprendan los misterios del combate en zonas boscosas. También se han formado docenas de pequeñas comunidades híbridas, que se ocultan entre estos árboles.

SECTOR INDUSTRIAL MCHENRY

Se trata de un laberinto de almacenes, factorías, plantas de producción, granjas artificiales, acerías automatizadas y talleres de droides. Ofrece una de las principales bases de empleo del sprawl, pues ofrece trabajo a más de dos millones de asalariados, encargados de controlar las bombas, palancas y cubas todos los días. También es un objetivo muy popular del tráfico de drogas y los círculos de prostitución, deseosos de ofrecer a los trabajadores un poco de alivio durante los descansos para comer obligatorios que han negociado los sindicatos.

EL SECTOR PENAL DE CHICAGO

Como la actividad criminal en el sprawl era tan alta, la mejor solución fue designar un área de treinta manzanas cuadradas como sector penal y volcar en un solo lugar a todos los asesinos en serie, traficantes de drogas y maestros criminales, donde pudieran intercambiar notas. Toda la zona está bajo una estricta cuarentena, excepto por el procesado diario de los internos. De la penitenciaria se encarga Ravenlocke, pero hay un repunte muy serio de actividad criminal en su interior, incluso dentro de unos muros bien gruesos y con alambre de púas, gracias a la mafia mexicana.

LA SECTA

Este club nocturno con decoración religiosa atrae a auténticas masas de clientes dispuestos a burlarse de la vestimenta, enseñanzas, creencias y ornamentos ceremoniales de la "creencia de la semana". Sus empleados se disfrazan de monjas, monjes, gurús y todo tipo de oficios sacerdotales mientras animan a los clientes a pecar todo lo que deseen. Se dice que incluso contratan a un auténtico sacerdote para que permanezca en el local y proporcione la absolución (por unos criptos, claro) a los clientes que no quieran abandonarlo con el peso de la culpa sobre sus almas. El menú de bebidas ofrece distintos tipos de vino sacramental.

LA TORRE NORTEC

Las oficinas centrales administrativas de Nortec Industries. Se trata de un colosal rascacielos que ha logrado convertirse en el más alto del planeta con sus 1.331,062 metros de altura. Y se dice que sus sótanos y subterráneos se hun- den otro tanto en el corazón de la Tierra. Es una ciudad en sí misma, con mecanismos de cuarentena de emergencia capaces de aislarla del exterior y reservas para aguantar años. El personal de los niveles inferiores consiste mayoritariamente en esos mismos sims que Nortec es tan famosa por producir en masa y la torre cuenta con la mejor seguridad de Ravenlocke que puede conseguirse con dinero. El rascacielos se divide en laboratorios de simulación y centros experimentales, pisos enteros dedicados a I+D, oficinas, suites ejecutivas, zonas residenciales y lugares de recreo para los empleados que trabajan en la propia arcología.



LA TORRE SERENITY

Un lugar de descanso muy popular entre ejecutivos; la torre Serenity alberga cuatro docenas de pisos, llenos de cafeterías tranquilas, bares, salones de masajes, spas, tiendas de regalos, joyerías y otros servicios de alta calidad y mucho lujo que jamás cieren. Los corporatas gustan de traer a sus clientes e invitados a este lugar, invitándolos a los mejores tratamientos y mimos con la esperanza de que se ablanden en la mesa de negociaciones. Nadie entra en este edificio sin una tarjeta de miembro de titanio y tampoco la abandona nadie sin haber gastado al menos mil criptos (lo exige la letra pequeña del contrato de la tarjeta).

THE HIVE

The Hive (ing. "La Colmena") comenzó como un experimento comunal que intentaba crear una sociedad más unida y pacífica mediante el proceso de interconectar implantes, TAP y dominios VR. Es una de las pocas áreas de Chi-Town donde los zeeks y otros frikis mentales son bien recibidos... siempre que acepten compartir sus experiencias psíquicas al continuado (y creciente) experimento social. Cada día es más difícil conseguir una entrada a no ser que demuestres compartir su filosofía tan única. A mucha gente se le atraganta compartir información personal con tanta transparencia y la consecuente falta de privacidad (o lo ve inquietante).

WAUKEGAN

Una pequeña ciudad absorbida por Chicagoland cuando se levantó la Muralla. Waukegan alberga una población bastante numerosa de asalariados, aunque cada día aumenta el índice de paro un poco más. Los únicos que realmente se benefician son los terratenientes corporativos que no paran de aumentar el alquiler y echar a familias enteras cuando se saltan el pago de un solo mes. El resultado es que el subsector es uno de los que tienen mayor tránsito y temporalidad de ocupantes.

CHICAGO OESTE

Esta parte del sprawl no es tan hostil para las personas normales como el sur de Chicago, pero sigue teniendo barrios donde la vida no

es nada fácil. Es el lugar al que acudes cuando quieras ganar bien de criptos, siempre que no te importe negociar el paso con las bandas y trabajar en zonas devastadas. También alberga varias comunidades, antaño independientes, que fueron absorbidas por Chicago durante su crecimiento, como la devastada Aurora o la próspera Naperville.

LA ARCOLOGÍA QUIMERA

Esta megacorp es famosa mundialmente por su pionera ingeniería de simulacra, avances en la manipulación genética y preparar las bases teóricas de muchas de las formas de vida artificiales con las que hoy nos codeamos sin darnos cuenta. Como Nortec y Third Life Industries, afronta una seria oposición a sus actividades, en especial de grupos militantes antisim y organizaciones de fanáticos religiosos como la CDF.

Para continuar con el avance científico a salvo de las ignorantes masas y proteger a sus valiosos (y brillantes) empleados, QUIMERA construyó una arcología con residencias muy seguras y lugares de ocio o socialización. Al ser una de las megas más poderosas del planeta, no han escatimado en gastos para proteger sus intereses y personal. La última vez que alguien intentó secuestrar a uno de sus trabajadores, QUIMERA respondió con una violencia desproporcionada, como aviso para navegantes.

AURORA

La que solía ser una de las comunidades más florecientes del gran Chicago acabó reducida a escombros durante los bombardeos de la Segunda Guerra de Secesión. Ahora mismo es un cajón de sastre, con asalariados afebrados a las nuevas residencias y un puñado de ricachones que viven codo con codo con sindicatos criminales hambrientos. La animosidad creciente entre todos ellos es tan alta que la milicia vigila en todo momento la zona por si alguna vez estalla. Su rasgo más popular sigue siendo el cine Paramount, donde se emiten películas clásicas actualizadas con tecnología moderna.

HOFFMAN ESTATES LIFEFACS

BIOSOLUTIONS

Una empresa subsidiaria de Industrias QUIMERA, Biosolutions Inc. tiene poca presencia física en el sprawl además de ofrecer su gama de productos biomédicos y técnicas de fabricación de sims. Gran parte de su trabajo está relacionado con Nortec y los fisgones más suspicaces han intentado establecer un vínculo más estrecho entre ambas empresas, sugiriendo que Biosolutions es solo otra tapadera más para las operaciones de Nortec.

CUARTEL RAVENLOCKE, SECTOR OESTE

Ravenlocke se asegura de mantener una presencia visible en casi todos los sectores de Chi-Town y el occidental no es ninguna excepción. Aquí es donde organizan todas sus patrullas locales, transfieren a los criminales destinados al sector Penal o las oficinas sin marcar de "rehabilitación", a la vez que presentan un rostro positivo de cara al público para que los ciudadanos estén seguros de que esta compañía de seguridad privada es lo mejor para sus intereses.

ELGIN

Antaño una pequeña ciudad de Illinois, no tardó en ser absorbida por el sprawl de Chicago. Conserva parte de la arquitectura original y algunas de las familias de residentes llevan aquí viviendo desde hace más de un siglo. No es necesario decir que eso supone un montón de orgullo propio y la antipatía general hacia los que son de fuera. Los híbridos, en general, están muy mal vistos en el sector y la reputación local aún arrastra las consecuencias de una oleada de especismo y crímenes racistas que ocurrió hace unos pocos años.

Es una de las principales fábricas de simulacra del mundo, propiedad de Nortec Industries. Recientemente ha sufrido numerosos retrasos en la producción debido a una serie de sabotajes internos y la oposición externa. Es como si todos los días este inmenso centro de clonación se convirtiese en objetivo de una nueva manifestación de protesta, con diversos grados de vehemencia y actitudes violentas. Muchos apuntan a la CDF como responsable del hecho, dado su extremismo en contra de las clonaciones, pero no hay pruebas que lo confirmen.

MEISSNER

Si no te lo cuento, ¿creerías que el judaísmo ortodoxo ha sobrevivido hasta hoy, pese a tantas persecuciones? Aunque muchas comunidades religiosas se han establecido en Antioch, Meissner se caracteriza por ser el barrio de Chicago con mayor porcentaje de población judía. También es una de las comunidades más cerradas de la ciudad; pero, mientras no causen problemas, nadie va a quejarse.

EL MERCADO DE LA CARNE

Cualquier cosa puede pasar en este establecimiento, pero siempre será en el espacio carnoso. Si visitas el lugar es que pretendes disfrutar con la visión de las hermosas y hermosos prostitutos del lugar (todos han pasado por el quirófano) y, quizás, un baile a oscuras en alguna de las salas del piso superior. Otra posibilidad es que quieras alterar tu propio cuerpo y transformarlo de acuerdo a las diversas y exóticas opciones de su catálogo. Mientras tengas criptos, en el Mercado de la Carne encontrarás la compañía adecuada para mantenerte calentito y querido durante toda la noche... o unos solos minutos, en función de tus necesidades. Llama siempre para hacer reservas privadas o confirmar las tarifas de grupo.

NORTH AURORA

Aurora sufrió mucho durante la guerra, tanto que incluso hoy la reconstrucción no ha finalizado. Toda la parte norte de la, antaño, próspera comunidad es un mundo aparte debido a las guerras de bandas, que son casi constantes. Eso hace que no sea el lugar donde querrías invertir



+42 011-87 906

• Nav Menu

La ciudad libre de
Chicago

Rejilla de 8 km

Elige la rejilla para ampliar

- [Info](#)
- [Marcar](#)
- [Contacto](#)
- [Direcciones](#)
- [Capas](#)
- [Rejilla](#)
- [Interfaz](#)
- [Opciones](#)

tu dinero, ¿no? Se trata de una zona inhóspita, paraíso de contrabandistas y agentes libres, que lo usan para atajar cuando quieren evitar las patrullas de la milicia. El territorio está reclamado por los Ángeles de la Muerte, una de las bandas más infames y temidas del sprawl.

NORTH AURORA AGROFACS

Hay bastante comida en la ciudad, pero la mayor parte es basura y es todo gracias a las instalaciones de esta empresa. Sus técnicas industriales de aceleración del crecimiento nunca tienen en cuenta factores como el sabor o el atractivo visual del producto final, de tal modo que se limitan a clonar y clonar hasta fabricar la suficiente pasta blanda, keta y carne falsa para alimentar a las masas hambrientas.

OFICINAS DE LA CDF

Los EURA mantienen una sutil presencia en Chicago gracias a su control de la Congregación por la Doctrina de la Fe, un grupo de defensores de la ortodoxia religiosa. Sus ideales teocráticos los llevan a chocar con muchas de las megacorporaciones, como Nortec, que dan preferencia al beneficio por encima de la moralidad. La CDF condena prácticas como la desalmada fabricación de simulacra. Las autoridades corporativas y el público en general creen que la CDF está detrás de los diversos sabotajes industriales y actos de terrorismo que azotan a estas compañías impías, pero no tienen pruebas que lo respalde.

CHICAGO SUR

El concepto de "Infierno urbano" resume a la perfección este sector. Se trata de antiguas comunidades o barrios que, por la razón que sea, sufren sobre población y carecen de lugares deseables donde vivir. Casi todo es territorio de las bandas... casi. Algunas de las corpos también se han establecido en esta zona, quizás por el bajo valor del terreno o quizás porque no quieren que otras corpos o las agencias de la ley fisgoneen demasiado en lo que hacen. Es difícil decir con seguridad por qué están aquí, pero más de un fisgón ha subido sus fotos y grabaciones a la red, mostrando los extraños seres que pululan de noche por la zona infernal de Gary.

LAS ACERÍAS

Solían ser el principal centro industrial portuario, proporcionando un lugar donde almacenar materiales para su importación o exportación. Sin embargo, ahora mismo es una localización inviable, al estar demasiado cerca de la zona infernal de Gary. Sus grúas y almacenes son el campo de batalla de las bandas y es una de las principales fuentes de los numerosos cadáveres que acaban en las aguas del lago Míchigan todos los días.

EL AEROPUERTO INTERNACIONAL DE GARY (GYY)

Los trabajadores y ejecutivos corporativos, el personal militar y las figuras políticas que deseen viajar a Chicagoland sin tener que preocuparse por las dinámicas aduaneras pueden viajar directamente hasta el GYY..., pero la zona conlleva un cierto riesgo. Todo el subsector está rodeado por fuertes medidas de seguridad, pues los barrios periféricos son territorio controlado por las bandas. Créeme, no querrías quedarte en ellos mucho tiempo. El acceso terrestre es prácticamente inexistente y la mayoría de los viajeros recurren al transporte VTOL para desplazarse desde sus terminales a otras partes de la ciudad.

LA ARCOLOGÍA DE KENTA CYBER DYNAMICS

KCD es el principal fabricante y vendedor de cibertech del planeta. Hace buenos negocios desde su arcología de Chicago, vendiendo implantes de todo tipo a civiles y militares por igual. Esta rama es responsable de los productos de calidad callejera. Sus líneas de peor calidad (siempre asegurándose de que se ha borrado el logo o cualquier registro identificativo) se venden por otros canales ajenos a estas instalaciones.

BURBANK

¿Cansado de mordisquear las mismas galletas alimentarias sintéticas de siempre? ¡Pásate por Burbank y elige entre los cientos de restaurantes que compiten entre sí por la clientela! Vale, sí, la mayoría de lo que sirven es la misma pasta sintética de tus galletas,





pero sus cocineros y chefs deben de llevar a cabo algún tipo de magia oscura en sus cocinas, porque los platos que sirven te harán la boca agua. Entre los antros más en boga esta semana puedo mencionarte Gnawzone, Veggiefreakz y La Chatte Noire.

CHICAGO HEIGHTS

¿Sabéis que, en su día, esta parte de la ciudad solía conocerse como "la Encrucijada de la Nación"? Por supuesto, eso fue antes de la Segunda Guerra de Secesión. Es gracioso porque hoy en día es como si este vecindario estuviese rodeado de un muro de fuerza invisible, de lo acogedores que son sus residentes. Prácticamente todos los vecinos de la zona están bien cargados de armamento, desde puños americanos a lo último en blásteres de plasma. Y, si ven a alguien que "no les suene" como residente de su preciosa comunidad o que pueda suponer un peligro para la paz, no tienen ningún empacho en "acompañarlo hasta la salida".

CUARTEL RAVENLOCKE, SECTOR SUR

Aunque no organiza muchas patrullas regulares, sí que actúa como principal centro de supervisión de esta mega centrada en la seguridad privada. Aquí es donde supervisan, almacenan y analizan millones de horas de video en vivo, controlan las distintas arcologías, sectores industriales y barrios del sprawl que deben proteger según sus contratos. ¡En estos archivos hay suficiente material comprometedor como para chantajear a media ciudad!

GARY (ZONA RADIACTIVA)

¡Bienvenido al Infierno, nakama! La zona infernal de Gary es donde todas tus pesadillas sobre un lugar arrasado, irradiado y dominado por las bandas se hacen realidad. Es un lugar que solo los supervivientes más aguerridos deberían visitar, pues los depredadores nómadas (tanto humanos como de otros tipos) pueden acabar con un ronin desprevenido en cuestión de segundos. Lo cierto es que, si eres lo suficientemente duro, el subsector no está tan mal: las fuerzas de seguridad corporativas jamás

pasan por aquí, dejando que los cadáveres se apilen en sus calles.

EL LABERINTO

Gracias a su maraña de calles, el Laberinto es una de las zonas más populares de la ciudad para dedicarte a las carreras de motos deslizadoras, guerras de la carretera o cualquier otro tipo de competición ilegal a motor, pues está lo suficientemente lejos de los barrios bien patrullados por Ravenlocke y suficiente cerca de la zona infernal de Gary como para que nadie quiera renovar el área. ¡Llega con tiempo si quieres hacer tus apuestas antes de que empiecen los choques y las muertes comiencen a apilarse!

OAK FOREST

No verás ni una sola brizna de hierba en Oak Forest (ing. "robledal"), mucho menos un árbol. El sector es una zona residencial para asalaria-dos que trabajan en el distrito de almacenaje Oak Lawn, que obtienen así un viaje en transporte público más corto y un vecindario con seguridad relativamente decente, gracias a la presencia de Ravenlocke. Los hogares y complejos de apartamentos distan de ser bonitos, pero son funcionales y eso es todo lo que importa en estos tiempos, ¿no?

ORLANDO PARK

Este barrio industrial está dominado por fábricas relacionadas con la creación de sims. La empresa más importante está bajo el control de Nortec Industries que, aparentemente llegó a algún tipo de acuerdo con TLI para usar la factoría. Esto les permite fabricar formas de vida híbridas y especies aprobadas para su posterior liberación y repoblación.

LA PEQUEÑA CUBA

Es una de las pocas zonas de la ciudad donde puede sentirse la influencia de la mafia mexicana, con la excepción del sector Penal. En este lugar están representados por un grupo escindido que se hace llamar Muerto 13 y se identifica por dos dagas con empuñadura de hueso cruzadas sobre el pecho. De hecho, la presencia de la banda en este barrio de mayoría hispana ha dado lugar a todo tipo de rumores

ROSELAND

¿Te gusta el nombre, ami? Una rosa con cualquier otro nombre olería igual de dulce, ¿verdad? Bueno, pues vas a llevarte una desilusión, porque el vecindario apesta. Está solo a un paso por encima de la zona infernal de Gary y eso no lo deja muy bien. La comunidad fue fundada por un grupo de inmigrantes holandeses allá por 1840 e intentaba hacerse pasar por un lugar cosmopolita... hasta que las bandas se hicieron con él. Y así sigue hoy en día.

SECTOR DE RECICLAJE DES PLAINS

La mayoría de la basura y aguas residuales de la ciudad se reconducen hacia Des Plains para su reciclaje. Aquí se purifican y se envían de vuelta para reiniciar el ciclo que pasa por las bocas y culos de la población. La mayoría de los habitantes del sprawl prefieren olvidar el hecho de que consumen una y otra vez sus desperdicios reciclados o que la pasta del tubo nutricional es la misma que pasó por sus estómagos la semana anterior. La planta de reciclaje principal también procesa mucha de la basura y restos ciberneticos, reduciéndolos a materias primas que, después, revende.

GEOGRAFÍA

ZONA DE CUARENTENA

Cuando los inmigrantes traídos por las megacorpos son procesados a través de la aduana de Plainfield, su siguiente parada es siempre estas instalaciones. Aquí es donde reciben alojamientos temporales, una comida decente (si bien clonada), duchas de desinfección y finalizan el papeleo de sus nuevas vidas como honrados chicagüenses.

El sector consiste, sobre todo, en oficinas de procesamiento y gente que intenta ayudar a los recién llegados a aclimatarse al nuevo entorno, por ejemplo, con sesiones de orientación, unos cuantos criptos para ayudarlos a empezar y un mapa con los barrios a los que no deberían acercarse sin estar fuertemente armados.



MALBRANT CORPORATION

Si se vende legalmente, es probable que lo veas con el logo de Malbrand en algún sitio. No hay industria en la que no estén implicados. Ofrecen sus productos a las masas de asalariados que componen la mayor parte de la población de Chicagoland. Su rascacielos corporativo destaca incluso más que la torre Nortec, pese a ser mucho más bajo. Además de oficinas y base corporativa, también alberga un enorme supermercado, con la salvedad de que exige subir a un carrito de compra automatizado y que él te lleve a todas partes. Hay gente que incluso se lo toma como una forma de entretenimiento barato: suben a uno de los carros con toda la familia y es como si estuvieran en un parque de atracciones.

sobre la existencia de túneles y rutas de contrabando de prisioneros que se extenderían desde el sur de Chi-Town hacia el norte, hasta llegar al propio sector Penal en Chicago Norte.

Hace poco, varios delincuentes notorios desaparecieron durante una serie de altercados carcelarios y, de acuerdo a lo que se comentó en los noticieros, fueron vistos en la Pequeña Cuba antes de volver a desaparecer. La coordinación y recursos necesarios para organizar una operación de este calibre son increíbles, pero aparentemente la milicia dio crédito a los rumores y registró toda la zona. Los barriados por el vecindario no han sacado nada a la luz, excepto tiendas y restaurantes con los papeles en regla; lo cual, si te pones a pensar, hace que todo sea todavía más sospechoso.







SECCIÓN DEL DJ



Dirigir una campaña puede ser desafian-te. Sobre ti recae el esfuerzo de hacer que todo un mundo parezca real y eso significa muchos preparativos previos. ¡Pero afortunadamente *Savage Worlds* se diseñó para ser sencillo, frenético y divertido! En *Interface Zero 3.0* introducimos una serie de nuevos conceptos con la idea de facilitarte la tarea de crear y dirigir partidas con rapidez, pero sin abandonar nunca el lema y filosofía del reglamento base.

En este capítulo te presentamos todo lo que necesitas para empezar a dirigir IZ3 sin esperar a nada más (excepto el manual básico de *Savage Worlds*, claro). Te proporcionamos algunos ornamentos de ciudad y corporación, para que puedas insuflarle vida con rapidez al megasprawl o las corporaciones que hacen negocios en él. También verás algún que otro peligro, unas cuantas historias salvajes y una colección de adversarios (como biohorrores o Extras) que puedes usar para poblar tu mundo.

En la futura *Guía del DJ* del 2095 ampliaremos todos estos temas, trabajando a partir de lo que aquí se plantea.

ORNAMENTOS

Bl igual que los ornamentos pueden describir el funcionamiento de un poder o ayudar a modificarlo, también es posible usar esta misma mecánica para definir grupos, lugares, corporaciones o, si lo piensas, cualquier otro elemento del juego que deseas. Los ornamentos te ayudan a proporcionar una temática consistente a las escenas que tienen lugar en un sitio específico o a la hora de interactuar con PNJ de un grupo específico. A veces, los personajes y situaciones pueden ganar alguna bonificación por seguir las sugerencias de interpretación del ornamento. Otras veces, puede tratarse de penalizaciones. A menudo, también sugieren de forma implícita distintos ganchos de aventura.

Los ornamentos de esta sección son solo ejemplos. Proveen la base para representar grupos amplios con que los PJ seguramente

interactúen. Puedes crear ornamentos adicionales cuando lo consideres adecuado, por ejemplo, entidades que sean recurrentes en vuestra campaña. A veces, los ornamentos llevan asociados algún requisito mecánico. En general, se indica en las tablas que acompañan a la sección, aunque en la descripción de cada categoría (ornamentos de ciudad, corporación y organización) verás más información y detalles al respecto.

DE CIUDAD

Eas ciudades y barrios tienen su propia personalidad. En cierto sentido, contribuyen a ella elementos puramente físicos, como el clima del lugar, su arquitectura o la planificación urbana. Sin embargo, la gente que vive en ellas y las organizaciones que forman también tienen mucho que decir sobre la forma en que vecinos y forasteros interactúan entre sí. Otro factor clave son las cuestiones económicas. Una ciudad que vive del turismo intentará parecer más bonita y mejor cuidada que otra consagrada a la agricultura o industria. El sentido de bienestar de la comunidad también juega otro papel clave en su apariencia general y la cordialidad de sus habitantes.

Todos los ornamentos de ciudad comparten una serie de rasgos definitorios:

Escala: Proporciona una guía básica a la hora de aplicar el ornamento a una zona de la ciudad. Un factor que hay que tener siempre en cuenta es que la lista de escalas indicada es maleable. El ornamento puede ser tan pequeño que solo afecte a un par de manzanas o tan grande que englobe toda la ciudad. No dudes en ajustarlo siempre a lo que mejor se adapte a vuestras necesidades.

Reglas específicas: A diferencia de las otras categorías de la sección, los ornamentos de ciudad siempre incluyen alguna regla circunstancial que se activa cuando los PJ visitan la zona. Estas reglas pueden proporcionar una bonificación a ciertas tiradas o tener otros efectos positivos sobre los personajes. También

ESCALA DEL ORNAMENTO (CIUDAD)

ESCALA	DESCRIPCIÓN
Pequeña	Un vecindario o unas manzanas.
Mediana	Un barrio entero.
Grande	Varios barrios y, quizás, villas enteras.
Enorme	Toda la ciudad o una región geográfica entera.

pueden imponer algún tipo de penalización mecánica que esté en vigor mientras los personajes permanezcan en el área.

Recursos: Cada ornamento te proporciona una idea general sobre el tipo de mercancías o servicios que los PJ podrían adquirir mientras visitan la zona.

AGRÍCOLA

Las zonas agrícolas son una parte vital de cualquier sprawl urbano. Proporcionan instalaciones dedicadas al cultivo/fabricación de alimentos que, después, se envían a las tiendas (por ejemplo, una zona comercial) o son parques y reservas con árboles, plantas y otra flora. Ayudan a combatir la generación de dióxido de carbono y, en general, facilitan que los habitantes de la ciudad respiren bien. Los parques también sirven para relajarse y alejarse del tedio del trabajo cotidiano. Los trabajadores diligentes no son los únicos que visitan los parques. A veces, muchas bandas los reclaman como parte de su territorio, y los arregladores u otros miembros de la comunidad sombría los emplean para hacer negocios, en especial durante la noche y cuando los polis de sector no miran.

Escala: De mediana a grande.

Reglas específicas: Las zonas agrícolas/rurales dedicadas al cultivo están muy bien protegidas, al menos en Chicago, donde millones de almas dependen de ellas para obtener la fruta y vegetales genéticamente alterados que producen. El reciente bloqueo comercial que ha cerrado Chicago hace que sitios así sean todavía más importantes que nunca. Las sondas son una visión habitual, así como las patrullas de polis de sector (o fuerzas de seguridad profesionales, como Ravenlocke). Los personajes sufren una penalización de -1 a sus tiradas de Sigilo.

Siempre que el grupo visite una zona agrícola o rural hay que sacar una carta del mazo de acción. Si el resultado es un trébol, los personajes son detectados por una sonda de seguridad y se envía una patrulla a investigar. Llegará en un minuto (si la zona es mediana) o dos minutos (si la zona es grande).

Los parques tienen reglas distintas en función de la hora del día. En horas de sol, es más probable toparse con una patrulla de seguridad atenta a señales de problemas. Como antes, saca una carta. Si el resultado es tréboles o diamantes, los personajes habrán llamado la atención de una sonda de seguridad o un ciudadano "preocupado" habrá contactado con las autoridades, que envían una patrulla a investigar. Llegarán en treinta segundos (si la zona es mediana) o un minuto (si la zona es grande). Hay que aplicar una penalización de -2 a las tiradas de Sigilo durante el día.

Durante la noche, las posibilidades de ser acosado por la policía se reducen considerablemente. Saca una carta. Los personajes habrán llamado la atención de una patrulla solo si se trata de una figura de tréboles o un joker. El encuentro, sin embargo, es casi inmediato. Los personajes gozan de una bonificación de +2 a sus tiradas de Sigilo en un parque durante la noche.

Es fácil evitar la violencia con la patrulla si se supera un conflicto social (a no ser que obviamente los personajes lleven lo que no deben).

Recursos: En general, los personajes acuden a un parque a obtener mercancías ilegales o reunirse en privado, pero no tanto como para impedir que se pueda recurrir a la violencia directa. A veces, es posible convencer a los trabajadores de las cadenas de producción alimenticias de que vendan sus productos bajo cuerda antes de enviarlos a la distribuidora o usar su estructura de transporte para





contrabandear mercancías hacia dentro y fuera del sprawl.

Ejemplos: Lincoln Park, Melrose Park, Moraine Hills, North Aurora AgroFacs, Zion.



ANARQUÍA

Estas zonas hacen que el arrabal parezca el paraíso. Suelen contener almacenes abandonados (o parcialmente quemados), viejas fábricas y, en general, el mantenimiento de cualquier tipo de estructura deja mucho que desear. Las carreteras están llenas de baches. A menudo, el agua es tóxica. La electricidad es intermitente, igual que la conexión estable con la Red Global de Datos o TAPmisiones. Estas zonas se caracterizan por una completa ausencia de fuerzas policiales y, si entran en ella, es con equipo de antidisturbios y preparadas para la guerra (sondas, hackers de combate supervisando las redes vía conexión por satélite, francotiradores, etc.).

La violencia de las bandas es algo omnipresente, así como otros tipos de conflictos. Dicho eso, hay que indicar que la mayoría de las bandas ni siquiera se molestan en reclamar este tipo de zonas como territorio, a no ser que haya alguna causa específica para hacerlo muy lucrativo (los Stormtroopers de South Side son un buen ejemplo de este tipo de bandas). Casi toda la violencia entre bandas se produce cuando dos o más grupos acuden a la zona a solventar una disputa. Dicho eso, no es infrecuente ver a bandas nómadas reclamar estos territorios durante cortos períodos de tiempo. Estos nómadas suelen apretarle al máximo las tuercas a los residentes, dejándolos limpios, antes de desplazarse a otras zonas de la ciudad.

Los biohorrores, como ratas escarabajo, octodrilos, prociópodos y otros seres semejantes, son muy habituales.

A pesar de todos los peligros, la gente sigue viviendo aquí. En general, es en viejos complejos de apartamentos o pequeñas casas familiares con cuarenta o cincuenta años de antigüedad. Otros son vagabundos, alojados en cualquier refugio que puedan reclamar (y defender!). Es habitual acudir a estas zonas cuando debes desaparecer un tiempo, hasta que las aguas se calmen. Aunque parezca

mentira, también es posible encontrar algún pequeño negocio, como una tienda veinticuatro horas abierta, clínicas callejeras sin licencia, bares de forajidos, nightclubs turbios, etc.

Escala: Mediana.

Reglas específicas: Los personajes deberían esperar una reacción agresiva de todo el que encuentren en una zona anárquica. Al entrar en la región, saca una carta. Si el resultado es cualquier cosa excepto picas, los personajes se toparán con una situación potencialmente violenta. Consulta la **Tabla de encuentros en zonas de anarquía** (página 375) y emplea los PNJ que indique. Además, a la gente de aquí no le gustan los turistas: solo traen problemas. Trata a cualquier PNJ local como malintencionado u hostil al hacer tiradas de Persuadir.

Recursos: Este tipo de lugares no suelen ofrecer muchas mercancías. Los habitantes son muy pobres o rara vez están dispuestos a deshacerse de nada sin un buen pico de por medio. Dicho eso, a veces sí hay servicios si estás dispuesto a afrontar los peligros de una zona tan anárquica. Por ejemplo, un médico callejero dispuesto a parchear lo que sea sin hacer preguntas mientras le paguen. Estas clínicas ilegales también pueden ofrecer cibertech, pero solo chatarra barata. Podrían tener algo de biotech, pero siempre habrá sido arrancado del cuerpo de otro tipo. ¡Y jamás confíes en su genetech, da igual lo barato que lo ofrezcan! También se pueden encontrar ocasionalmente armas u otros tipos de herramientas.

Ejemplos: La zona infernal de Gary.

ARRABAL

Los más pobres de la ciudad han acabado en el fondo de la pirámide social, pero incluso ellos necesitan vivir en algún lugar. En general, estos barrios están formados por estructuras inestables, fabricadas a base de astucia y basura, así como edificios abandonados, en donde se refugian okupas. Estas zonas suelen estar moderadamente vigiladas por las autoridades, pues son caldo de cultivo de 'sospechosos habituales'. El crimen menor abunda en la zona, pero los vecinos se protegen entre sí.

TABLA DE ENCUENTROS EN ZONAS DE ANARQUÍA

1D6 ENCUENTRO

- 1 Una escuadra de polis de sector (6) detiene a los personajes y comienza a hacer preguntas.
- 2 1d4 ratas escarabajo surgen de un edificio cercano en ruinas y atacan a los personajes.
- 3 Los personajes observan cómo 5 matones asaltan a una persona.
- 4 1d8 pandilleros atacan a los héroes.
- 5 Los personajes interrumpen una reunión entre una corp y un equipo sombrío. Ambos creen que el otro se la ha jugado y todo acaba mal.
- 6 Tira dos veces y combina ambos resultados.

TABLA DE ENCUENTROS EN ZONAS BAJO CONTROL DE BANDAS

1D6 ENCUENTRO

- 1 1d6 pandilleros acosan a los personajes.
- 2 1d6 pandilleros y 2 soldados pandilleros acosan a los personajes.
- 3 1d4 vecinos armados intentan escapar del distrito, moviéndose por las calles más oscuras.
- 4 2 pandilleros y 1 soldado pandillero le están pegando una paliza a un vecino en plena calle.
- 5 El líder de la banda se pasea por sus calles. Va acompañado de dos cabecillas y 1d10 pandilleros.
- 6 Un cabecilla se pasea por el vecindario en su moto.

TABLA DE ENCUENTROS EN ZONAS BAJO CONTROL CRIMINAL

1D6 ENCUENTRO

- 1 1d4 esbirros del sindicato liderados por un hombre de honor, acosan a los personajes.
- 2 1d4 chavales locales siguen a los personajes y luego informan a la organización de lo que hacen.
- 3 El propietario de un negocio suplica ayuda a los personajes para librarse del sindicato.
- 4 Una tienda arde mientras 1d4 esbirros del sindicato observan sin hacer nada.
- 5 Es posible ver a un líder del sindicato salir de un vehículo y entrar en un edificio. 2d6 esbirros del sindicato y 1d4 hombres de honor se encargan de su protección.
- 6 No ocurre nada interesante.

Escala: De pequeña a grande.

Reglas específicas: Si los personajes intentan obtener información de los vecinos de la zona, es posible que encuentren más de lo que esperaban. Dobla los beneficios de la regla **Don dinero** (consulta **Redes de contactos** en el manual básico de *Savage Worlds*). Sin embargo, los intentos de usar Intimidar en tiradas de redes

de contactos sufren una penalización de -1, pues la comunidad siempre protege a los suyos. Una piña siempre provoca un encontronazo violento.

Recursos: Mucha mano de obra barata que no hace preguntas.

Ejemplos: Downers Grove, El Laberinto, el barrio Lombard, Roseland, Ukrainian Village, Waukegan.



CONTROL (BANDA)

Una banda poderosa controla el distrito. Ejerce un poder absoluto, exigiendo lo que le dé la gana a los vecinos. Estos viven presas de un terror absoluto por miedo a incurrir en la ira de los pandilleros. La banda se queda con un porcentaje de los ingresos de cualquier negocio o individuo que viva en la zona, además de con cualquier cosa que llame su atención (a veces, los propios vecinos). Es posible que los adolescentes se vean obligados a unirse a la banda. A diferencia de los sindicatos criminales, el control de la banda suele ser de corta duración. Como las langostas, la banda roba todo lo que quiere y luego parte hacia pastos más verdes cuando no queda nada.

Escala: De pequeña a mediana.

Reglas específicas: Los intentos de obtener información sobre la banda de los residentes de la zona suelen responderse con miradas de miedo mal ocultado y poca ayuda real. Trata a todos los PNJ de la zona como poco cooperativos al hacer tiradas de Persuadir o reunir información. Los personajes rara vez encontrarán resistencia física entre los vecinos y, de hecho, podrían mirar hacia otra parte si está claro que los forasteros se oponen a la banda. Cuando el grupo entre en la zona hay que sacar también una carta. Si el resultado es un trébol, habrá que hacer una tirada en la **Tabla de encuentros en zonas bajo control de bandas** (página 375).

Recursos: En general, habrá pocos recursos cerca, pues la banda se habrá quedado ya con casi todo lo que haya de valor.

Ejemplos: Downers Grove, Koreatown, North Aurora, Roseland, Sunny Heights, Ukrainian Village.

CONTROL (SINDICATO CRIMINAL)

Este distrito está bajo la “protección” de una organización criminal. Por ejemplo, la Pequeña Italia está controlada por la mafia rusa. En general, esto tiene un impacto negativo sobre los vecinos del área pues deben por pagar esta protección con servicios o dinero. Sin embargo, también puede tener efectos secundarios benéficos, como cuando el sindicato combate

de forma implacable otras actividades criminales que no sean suyas o expulsa a algún indeseable del barrio. En general, estas organizaciones criminales gobernan con puño de hierro. Los propietarios de cualquier negocio deben entregar un porcentaje de sus ingresos al sindicato. También pueden verse obligados a contratar miembros de la banda para proporcionarles una coartada o ingreso legítimo. Se espera que los habitantes del barrio acepten los deseos de cualquier miembro de la organización.

Escala: Pequeña.

Reglas específicas: Cuesta mucho obtener información de los vecinos del distrito y puede provocar una fuerte resistencia. Nadie estará dispuesto a hablar sobre la banda o vender información que comprometa al sindicato. Trata a todos los PNJ de la zona como poco cooperativos o malintencionados al hacer tiradas de Persuadir, reunir información o solicitar servicios en el vecindario por miedo a las repercusiones del sindicato. Cuando el grupo entre en la zona hay que sacar también una carta. Si el resultado es un trébol, habrá que hacer una tirada en la **Tabla de encuentros en zonas bajo control criminal** (página 375).

Recursos: Además de las mercancías y servicios normales de cualquier negocio de la zona, los personajes podrían adquirir servicios o bienes relacionados con el mercado negro y la organización en cuestión.

Ejemplos: Chicagoland Stadium, Chinatown, la Pequeña Cuba, la Pequeña Italia, Ukrainian Village.

RESIDENCIAL

Conforman la mayor parte de la ciudad. Lo que ahora pasa por clase media vive en este tipo de suburbios residenciales. Si buscas emociones y acción, son exactamente el peor lugar para ir a buscarlas. Tienden a estar cerca de lugares de ocio y trabajo, pero poseen muy poco interés por sí solos a no ser que te interese una casita con un jardincito que sea exactamente igual a todas las demás casitas con jardincitos de los alrededores.

Escala: De pequeña a mediana.

Reglas específicas: Aunque no están tan bien patrullados como los barrios de clase alta,

disfrutan un nivel de protección muy superior al de los barrios bajos. Cuando el grupo entre en la zona hay que sacar también una carta. Si el resultado es un trébol, el grupo habrá llamado la atención de las autoridades. Los polis de sector en cuestión no detienen a los personajes a no ser que estén haciendo algo claramente ilegal o se vean obligados a defenderse; pero sí emplearán una sonda de vigilancia para supervisar sus actividades. En caso de que hagan algo ilegal o de que ocurra algún tipo de combate; 2d4 agentes de policía se presentarán en el lugar entre treinta y sesenta segundos después.

Recursos: A primera vista, parece que no hay buenas razones para visitar el lugar, pero las apariencias engañan. La comida, por ejemplo, es mejor y más abundante que en otras zonas (pero también más cara). También pueden encontrarse medicinas, electrodomésticos, ropa y otros recursos que se puedan esperar de una ciudad moderna. Merece la pena recordar que, si los personajes necesitan pasar ocultos una temporada, invertir en una casa o apartamento en un lugar así siempre es buena idea. Después de todo, a nadie se le ocurriría venir aquí, ¿verdad?

Ejemplos: Aurora, Chicago Heights, Chinatown, Downers Grove, Elgin, Meissner, Naperville, Oak Forest, Waukegan.

DE CORPORACIÓN

Las megacorporaciones son algo omnipresente en el 2095; su influencia está muy extendida y alcanza no solo los salones del poder, sino la vastedad del espacio. De hecho, las megas más grandes a menudo son más importantes y poderosas que muchos gobiernos nacionales, pues tienen acceso a ejércitos privados, legiones de abogados y la tecnología más avanzada que el dinero puede crear o la ciencia inventar. Esta sección echa un vistazo a las principales megas del 2095 y te proporciona herramientas para crear las tuyas.

Muchas megacorpos poseen personalidades y estilos de administración muy característicos que resuenan a lo largo de toda su estructura. Se extienden incluso fuera del campo de los negocios; llegando al punto de ser auténticas filosofías de comportamiento a la hora

de interactuar con los consumidores y otras organizaciones. Las acciones de sus empleados suelen ser acordes a estos mandatos. Después de todo, la constante vigilancia interna provoca que aquellos que se salten mucho sus normas internas sufren degradaciones o la expulsión.

Todas las corporaciones comparten una serie de rasgos comunes:

Tipo: Esta entrada define en qué ornamentos se centra la corporación, ya sea fabricación de ciertas herramientas, inversiones, seguridad privada, etc.

Escala: El tamaño de una corporación afecta a muchos factores. Por ejemplo, la cantidad de criptodólares que gana, lo conocida que es y el tipo de influencia que puede ejercer para lograr sus metas. Las corporaciones pueden ser algo tan pequeño como la franquicia local de un famoso restaurante o supermercado, o haberse extendido por todo el sistema solar. Aunque técnicamente no son corporaciones, estas reglas también permiten la creación de pequeños negocios familiares.

Influencia: Las corporaciones ejercen un impacto en nuestras vidas cotidianas. Cuanto más grande sea la corp, mayor será su influencia. Un pequeño negocio que solo opera en una ciudad o la tienda de la esquina puede no ser famoso, pero aún puede ejercer una influencia notable sobre la comunidad. Por supuesto, las corporaciones más grandes tienen tanto poder que manipulan gobiernos. La influencia de una corporación se mide como el valor de un tipo de dado, siendo el d4 el más pequeño y el d12 una influencia a escala mundial. Se usa para realizar tiradas de Persuadir e Intimidar cuando un miembro de la corporación hable en nombre de la entidad. También proporcionan una serie de beneficios adicionales.

Recursos: Todas las corporaciones cuentan con una base de recursos de algún tipo. Cuanto más grande sea la corporación, mayores serán sus recursos. Puede tratarse de fuerzas de seguridad, tecnología, propiedades inmobiliarias o cualquier otra cosa que se te ocurra. Dado que las corporaciones (en especial las megas) tienen acceso a ingentes cantidades de dinero, dejamos en tus manos lo que pueden hacer exactamente.





ESCALA DEL ORNAMENTO (CORPORACIÓN)

ESCALA	DESCRIPCIÓN
Local	Un único vecindario.
Regional	Conocida en, al menos, de tres a cinco ciudades importantes.
Nacional	Opera en toda una nación.
Multinacional	Tiene influencia en muchas naciones del planeta.
Interplanetaria	Llega allí donde existe la raza humana.

INFLUENCIA CORPORATIVA

ESCALA	BENEFICIO ADICIONAL
d4	Ninguno.
d6	Apoyo automático de +1 a Intimidar y Persuadir.
d8	Apoyo automático de +2 a Intimidar y Persuadir.
d10	Apoyo automático de +3 a Intimidar y Persuadir.
d12	Apoyo automático de +1 a Intimidar y Persuadir y repetir gratuitamente la tirada.

Trapos sucios: Todas las corporaciones tienen secretos oscuros, cosas que han hecho o planean hacer. Si estos secretos salieran a la luz, podría ser potencialmente desastroso. Descubrir estos trapos sucios no debería ser algo casual. Una tirada de redes de contactos no revelará sin más este tipo de secretos, pero sí puede proporcionar alguna miguita de pan que luego el grupo pueda ir siguiendo.

BIOTECH

Estas compañías fabrican y venden productos médicos que pueden ir desde fármacos a servicios hospitalarios, pasando por el desarrollo y comercialización de ciberteck, biotech y genetech. Es posible que el gran público las vea como bienhechoras que crean nuevas medicinas capaces de salvar vidas y curar enfermedades o que consideren que la empresa se guarda medicinas y secretos que podrían ser vitales, ofreciéndolos solo a los más ricos.

A menudo, muchas de estas compañías son completas desconocidas para el gran público, pero sus productos se encuentran en todos los hospitales y farmacias del planeta.

Escala: De regional a interplanetaria.

Influencia: d4 a d8.

Recursos: Pueden controlar hospitales además de instalaciones de I+D.

Ejemplos: GreyMatter Evolution es la única productora mundial del deseado tratamiento NeuroGen10 contra el alzhéimer. Puede curar a la mayoría de enfermos en menos de un año, pero el precio del producto es tan elevado que solo puedes permitírtelo si te sobra el dinero. Morinnia Pharmaceutical Group estaba dando los pasos finales para comercializar el Panatrol, una sustancia que suprime el rechazo de los implantes cibernéticos, cuando las regulaciones del gobierno lo impidieron. ¿Fue porque el producto no era seguro o porque otras corporaciones hicieron músculo burocrático?

CONTRATISTA MILITAR

Estas empresas fabrican equipamiento militar y proveen servicios exclusivamente a entidades militares, ya sean armas, munición, vehículos, mercenarios o bombas capaces de reventar un planeta. Pueden ir desde una pequeña corporación que ofrece los servicios de una única escuadra mercenaria a entidades gubernamentales hasta enormes corporaciones capaces de fabricar lo último en naves espaciales de combate.

Escala: De regional a nacional.

Influencia: d6 a d8.

Recursos: Armas, personal y equipamiento militar.

Ejemplos: Rapid Fire ofrece los servicios de una unidad mercenaria de veinte hombres y han trabajado ya con muchos de los gobiernos del planeta. Bastion Industries produce vehículos pesados de combate que van desde el caminante de asalto rápido Tifón™ para dos personas al tanque pesado de cien toneladas Dreadnaught™.

FABRICANTE

Estas son las compañías que realmente hacen cosas. Puede ir desde juguetes a armas nucleares. Son el entramado industrial que cubre las necesidades de todos los demás. Sus tareas no solo incluyen la producción física, sino el desarrollo de prototipos, marketing y distribución de sus productos. En función del tamaño, podría tratarse de una compañía con un único producto que prácticamente los consumidores desconocen a gigantes con cientos de productos que están en la casa de todo el mundo. Pueden ser compañías íntegras que tratan con gran respeto a sus empleados e intentan hacer el mejor producto posible o sinvergüenzas que fabrican sus productos en el tercer mundo para evitar las regulaciones de su país natal en temas medioambientales, de salud o derechos humanos.

Escala: De local a multinacional.

Influencia: d4 a d8.

Recursos: Fábricas, almacenes y tiendas.

Ejemplos: ShipRITE! Boxes produce más de quinientos productos relacionados con el almacenaje y transporte de otras mercancías y, aunque prácticamente todo el mundo en este planeta (y varios de los otros) ha manejado en más de una ocasión sus cajas y bolsas, es muy improbable que hayan oído hablar de la empresa. Por su parte, Morrison Steel produce una pequeña gama de motocicletas, pero es imposible que te gusten las motos y no hayas oido hablar de ellos.

I+D

Las corporaciones de esta categoría son los cerebritos que se centran en el trabajo teórico y después dejan en manos de los demás

la tarea de producir sus inventos en grandes cantidades. Suelen ser contratadas por otras corporaciones para diseñar o testar sus productos, fórmulas e ideas, aunque algunas de estas empresas funcionan al revés e inventan cosas por su cuenta para luego vender la licencia a quien pueda fabricar el producto final. Las compañías de I+D rara vez son famosas entre el gran público, pero aquellas que sí lo son suelen verse de forma positiva, como genios capaces de crear productos revolucionarios. Poca gente sabe que estos mismos genios que tanto alaban podrían, a la vez, estar investigando nuevas cepas víricas para usarlas con propósitos militares o nocivos.

Escala: De local a interplanetaria.

Influencia: d4 a d10.

Recursos: Muchas conservan sus patentes de una enorme lista de componentes fundamentales a la hora de fabricar otros productos. También pueden tener acceso a prototipos y tecnología avanzada que aún no se haya comercializado.

Ejemplos: Brillance Inc. lleva un tiempo trabajando en secreto en el desarrollo de un nuevo tipo de cibertech. Aunque nadie sabe exactamente qué es, se dice que son los diseñadores detrás de muchos de los grandes productos fabricados por Kenta Cyber Dynamics.

NOTICIAS

Estas corporaciones son las noticias. Quizás informen de los sucesos que realmente todo el mundo necesita conocer, pero también fabrican titulares sensacionalistas para llamar la atención y hacerse con el mercado. Pueden ir desde un pequeño blog en la red a una enorme red multinacional de noticieros. Se atengan o no a los hechos, lo cierto es que estas empresas son el principal canal de transmisión de la información que, después, los individuos, empresas y naciones emplean para tomar decisiones informadas.

Escala: De local a interplanetaria.

Influencia: d4 a d12.

Recursos: En función de la escala, desde lo que lleves puesto a ilimitados.

Ejemplos: Noticias A-La-Cara es una empresa chicagüense que empezó como un tipo con una cámara y hoy ha crecido hasta controlar casi el 5 % de la cuota de pantalla nacional de noticieros diarios.



OCCIO

NO Es algo universal, pero las masas adoran estas compañías. Aunque siempre hay algún negacionista, en general, su reputación es excelente. Eso no quiere decir que sean altruistas o íntegras: bien podrían ganar dinero a base de explotar a los hambrientos artistas que producen su música o robar los guiones a otras compañías del ramo. Este tipo de corporaciones puede ir desde pequeñas editoriales o discográficas con un solo hit, a enormes conglomerados capaces de sacar doscientos nuevos videos cada año y ganar miles de millones de criptos.

Escala: De local a multinacional.

Influencia: d4 a d8.

Recursos: Contratos de numerosos cantantes, escritores y actores.

Ejemplos: NovaHot Music Group es el poder tras el trono tras el grupo de thrash metal El Séptimo Pecado Mortal; pero, aparte de ellos, no tiene casi ningún otro contrato. Producciones Júpiter, por otra parte, publicó el año pasado treinta y siete videoclips que superaron el millar de millones de criptos en ventas y parece que este año van a superar ese récord.

SEGURIDAD PRIVADA

Proporcionan servicios policiales y de protección personal a individuos, corporaciones y gobiernos. Al menos, así es como suelen publicitarse. También pueden proporcionar mercenarios, asesinos a sueldo o equipos de operaciones clandestinas, siempre con una forma de poder negar toda relación. Puede ir desde el guardia de seguridad que se pasa toda la noche en el Grub-N-Go local, a la capacidad de cubrir las necesidades policiales de una metrópolis entera. A pesar de su reputación de lerdos, los polis de alquiler suelen ser agentes muy bien entrenados. Muchas de las grandes ciudades del planeta contratan a firmas de seguridad privada para realizar sus tareas policiales en vez de reclutar y mantener sus propias fuerzas policiales.

Escala: De local a nacional.

Influencia: d4 a d8.

Recursos: Armas, personal adiestrado y equipo de combate.

Ejemplos: Casualty Count ofrece los servicios de una pequeña unidad de élite compuesta al completo de ex miembros de las fuerzas especiales. Han trabajado en una amplia lista de operaciones, tanto públicas como totalmente clandestinas.

EJEMPLOS DE CORPORACIONES

ACT OF GOD ARMAMENTS

Durante más de treinta años, Act of God Armaments (AGA) ha estado en la vanguardia del armamento personal y el desarrollo de plataformas armamentísticas. Su línea de armaduras asistidas personales representa muy bien esta dedicación a la hora de forzar los límites de la tecnología militar. El lema de AGA es "Potencia de fuego avasalladora" y muchas de sus armas simbolizan la cumbre de la perfección.

Tipo: Contratista militar, fabricante.

Escala: Nacional.

Influencia: d10.

Trapos sucios: Aunque AGA niega toda implicación, las agencias de inteligencia de varios gobiernos han investigado la compañía para determinar si estuvo implicada en el estallido de las bombas sucias nucleares que estallaron en Chicago.

BIOSOLUTIONS INC.

Como empresa subsidiaria de Industrias QUIMERA, Biosolutions Inc. tiene una presencia menor en Chicago, donde ofrece una amplia gama de servicios biomédicos y tecnología relacionada con la creación de simulacra. Vende una gran parte de su producción a Nortec y varios investigadores han intentado establecer una conexión más profunda entre ambas empresas, sugiriendo que Biosolutions es solo otra tapadera más para las operaciones de Nortec.

Tipo: Biotech.

Escala: Local.

Influencia: d4.

Trapos sucios: Aunque Biosolutions Inc. sigue siendo una subsidiaria de QUIMERA, la mega ha empezado a restringirle el acceso a sus propiedades intelectuales, dañando así gravemente su capacidad para desarrollar

nuevos tratamientos y tecnología. QUIMERA niega públicamente el hecho para que no afecte al mercado de valores, pero ha iniciado en secreto una investigación para ver si realmente son ciertos esos rumores de que los directivos de Biosolutions trabajan para Nortec. Lo son.

BLACK KNIGHT INDUSTRIES

Con sus oficinas centrales en Flint, Michigan, Black Knight Industries (BKI) era el principal proveedor de armas de la Unión de los Grandes Lagos. Durante muchos años, BKI ha encabezado el desarrollo de armamento personal. Desde finales del 2089, BKI ha centrado sus esfuerzos en entrar también en el mercado de los contratistas independientes, ofreciéndoles armas de última generación a un coste inigualable. Por ejemplo, BKI ofrece blindajes muy versátiles y construidos para durar. Fabricados sobre una base del compuesto Mythalloy™ y placas metálicas más pesadas, los blindajes de BKI siempre generan sensaciones "old school".

Tipo: Fabricante.

Escala: Nacional.

Influencia: d8.

Trapos sucios: Una de las consecuencias que tuvo la Guerra de Reclamación para BKI fue la pérdida de mucha de su influencia en Norteamérica. Se ha visto forzada a reestructurarse, llegando en algunos casos a vender sus productos con descuentos muy importantes, usando esos ingresos extras en la financiación de armaduras nanotech. Si los rumores son ciertos, BKI podría estar a punto de hacer un descubrimiento significativo con la primera armadura asistida ligera "plegable".

CASUALTY COUNT

Ofrece una unidad de élite, formada enteramente por ex miembros de las fuerzas especiales, que después ofrece a quien necesite sus servicios para realizar una amplia gama de operaciones de combate, ya sean de carácter público o clandestino. La empresa opera con base en Bakersfield (California), pero posee diversas bases de adiestramiento e

instalaciones por todo el sur de California. Está muy atenta en todo momento a la posibilidad de reclutar nuevos miembros de varias unidades de fuerzas especiales de todo el planeta, pero prefiere contratar norteamericanos.

Tipo: Seguridad privada.

Escala: Regional.

Influencia: d6.

Trapos sucios: Casualty Count recientemente sorprendió a la industria al hacerse con un contrato muy lucrativo que todo el mundo colocaba ya en manos de Ravenlocke. La respuesta oficial de esta otra empresa ha sido un "Sin comentarios", pero se dice en la calle que Ravenlocke está furiosa y planea un ajuste de cuentas.

CENTRAL BELARUSIAN STEEL

Se trata de una empresa de capital privado, dirigida por los miembros de la familia Orlov, cuyas oficinas centrales se encuentran en Minsk (UE). La corporación cubre un amplio campo de intereses, pero destaca principalmente en la industria pesada, manufactura y tecnologías aeroespaciales. Los Orlov son tipos muy raros: son descendientes de familias aristocráticas europeas con mucho pedigree y también famosos por su conducta extravagante y fastuosas fiestas. Casi todo el mundo asume que interpretan algún tipo de "eurocharada", pues si fueran realmente los lunáticos adictos a las drogas que aparentan su imperio se hubiera derrumbado hace tiempo.

Los individuos que llamen la atención de CBS harán bien en medir mucho sus siguientes pasos, pues más de una compañía rival ha sido destruida y eliminada de la existencia por este titán literal de la industria.

Tipo: Fabricante.

Escala: Interplanetaria.

Influencia: d6.

Trapos sucios: En secreto, los Orlov han estado proporcionando a China materias primas con la esperanza de que, cuando el Mandarinate conquiste el resto de Rusia, otorgue a la compañía derechos exclusivos en las disputadas Tierras del Deshielo. Una traición de tal calibre a la Madre Rusia probablemente haga que los maten si esta información llega a la gente equivocada.



INDUSTRIAS QUIMERA

Se trata del líder mundial en biotecnología e industrias relacionadas. Esta compañía novobrasileña es responsable de algunos de los mejores fármacos, simulacra y procesos de recombinación genética del planeta. También controlan un porcentaje importante del mercado cibertech global y es quien sustenta el poder del ejército brasileño a través de varias subsidiarias. Aunque les gusta parecer de cara al público que son una empresa generosa y caritativa, todo el que trabaja en ella sabe que es solo una charada, pues esta mega es igual de despiadada que sus rivales.

Tiene una amarga pugna con Third Life Industries, pues es su principal rival en la industria de las bioformas.



Tipo: Biotech, contratista militar y fabricante.

Escala: Interplanetaria.

Influencia: d12.

Trapos sucios: Aunque QUIMERA afirma públicamente que no acepta contratos en donde sus creaciones puedan usarse en proyectos militares, es mentira. QUIMERA ha trabajado en el pasado con diversos gobiernos de todo el globo para desarrollar simulacra de combate y experimentos secretos con híbridos con el objetivo de crear las bioformas marciales definitivas. Se rumorea que, en ocasiones, libera alguna de estas criaturas (a las que internamente llamarían "críptidos") en pequeñas comunidades para que sus creadores puedan estudiar la forma en que cazan.

KENTA CYBER DYNAMICS

Con oficinas centrales en Tokio, Japón, Kenta Cyber Dynamics (KCD) es propiedad de Oshi Shinre y Masuki Furakawa, quienes también la dirigen. Ambos tienen fama mundial por su trabajo en cibertech e implantes neurales.

Aunque Featherstone Industries creó la Tijereta de Acceso al Procesador, fueron Oshi y Masuki quienes la perfeccionaron. Su éxito ha sido tan merecido como difícil, sin embargo. KCD ha ido haciendo muchos enemigos durante su ascenso a la cima, entre las que destacan las Tríadas, enemigos jurados de la Yakuza, que, si hacemos caso a los rumores, ejercería mucha influencia sobre la corporación.

Tipo: I+D, tecnología.

Escala: Multinacional.

Influencia: d10.

Trapos sucios: Es un secreto a voces que KCD tiene vínculos muy estrechos con la Yakuza; lo que no se sabe es que Masuki Furakawa está muy molesto con la creciente influencia de este sindicato criminal en la corporación. De hecho,

ha llegado a contratar asesinos de las Tríadas para eliminar a miembros clave de su corporación. Espera que estas muertes provoquen una guerra a gran escala entre ambas organizaciones criminales y eso le proporcione la excusa que necesita para cortar sus vínculos con la Yakuza.

PINNACLE ENTERTAINMENT

Fundada por Shane Hensley en 1994, Pinnacle Entertainment acaba de celebrar su centésimo cumpleaños. Un gigante de la industria del ocio, Pinnacle Entertainment produce muchos de los Mundos Virtuales Multijugador Masivos (MVMM) más exitosos del sistema solar, entre los que se incluyen *Un mal necesario*, *Weird Wars*, *East Texas University*, *Destripadores*, *50 brazas* y el inmensamente popular *Universo Deadlands*.

Tipo: Ocio.

Escala: Interplanetaria.

Influencia: d12.

Trapos sucios: Es extraño, pero Shane Hensley conserva exactamente el mismo aspecto que tenía hace noventa años. Si los ronin investigan a fondo, descubrirán que el actual Sr. Hensley es, en realidad, la misma persona que fundó la empresa. Al parecer, podría haber decantado su mente en un servidor muy bien protegido. Cada diez años, la actualiza y descarga en un bioroide hecho a medida. Este proceso le ha otorgado en la práctica la inmortalidad.

DE ORGANIZACIÓN

Los siguientes ornamentos se emplean para describir otras organizaciones del 2095 que no sean corporaciones. En general, estos grupos suelen tener agencias específicas que, a menudo, chocan con las de otras organizaciones. Pueden estar asociados a una corporación, un gobierno nacional o ser incluso organizaciones secretas independientes; por ejemplo, consagradas a las necesidades de la comunidad sombría en todo el mundo.

BANDA

Las bandas siempre han supuesto un problema para toda sociedad civilizada, pero en el 2095 alcanzan el nivel de epidemia. Incluso en los sectores mejor protegidos de las grandes ciudades hay bandas. Cada banda tiene su propio código de conducta, que todos los miembros deben obedecer si no quieren que los expulsen. Dicho esto, muchos de esos códigos están abiertos a interpretación y en las bandas más informales pueden hasta ignorarse. Solo hay algo inviolable y eso es el respeto. La forma más rápida de cabrear a una banda es mostrarles una falta de respeto, lo cual puede ser tan simple como estar en el sitio equivocado en el momento equivocado, soltar un comentario inapropiado o cualquier otra metedura de pata relacionada con la etiqueta callejera.

Sin embargo, no todas las bandas están formadas por psicópatas sedientos de sangre. Algunas se forman para proteger al vecindario y no buscan activamente extender su territorio o pelearse con otras bandas. Podrían (o no) participar en actividades criminales, pero no dudarán en recurrir a la fuerza bruta si creen que es necesario defender lo que es suyo.

Escala: Local.

Influencia: En general, d10 en su territorio y d4 en otras partes del sprawl, aunque diversos factores pueden alterar este valor.

Recursos: Como los sindicatos criminales, casi todas las bandas cuentan con el mismo tipo de recursos: armas y personal dispuesto a recurrir a la violencia. Por tanto, esta entrada solo aparecerá en la descripción de la organización cuando se desvíe de la norma aquí indicada.

GRUPO ACTIVISTA

Se forman para concienciar a las masas sobre un tema o problema específico. Su temática más habitual es el activismo medioambiental, los derechos humanos, la libertad de expresión, el derecho a portar armas, etc. Sea cual sea la causa que impulse al grupo, estará fuertemente motivado y deseoso de hacer cumplir su agenda. Aunque la mayoría de grupos activistas intenta actuar dentro de los márgenes de





la legalidad, siempre hay algún fanático con menos escrúpulos dispuesto a cometer crímenes para impulsar sus metas.

Escala: Cualquiera. Este tipo de organizaciones va desde pequeños grupos locales en un vecindario a organizaciones con afines en varios planetas.

Influencia: Depende mucho del tamaño de la organización, pero en general se mueve dentro de una horquilla de d6 a d10. Los grupos activistas pueden ser muy persuasivos en las circunstancias apropiadas.

Reglas especiales: A veces cuentan con la ayuda de gente bien colocada, con poder o, al menos, con la capacidad de proporcionar a los activistas la información que necesitan. Asume que los PJ ganan una bonificación por circunstancias de +1 a las tiradas de Investigar relacionadas con los intereses del grupo.

Recursos: En general, no verás esta entrada en las descripciones específicas. Los grupos activistas suelen depender de su capacidad para extender el mensaje que desean comunidad, así como de responder con rapidez a la evolución del problema (un mitin político, un terremoto, noticias sobre brutalidad policial, etc.). Algunos grupos poseen contactos en todo el mundo (y más allá).

SINDICATO CRIMINAL

La corrupción está muy extendida en el 2095 y, muchas veces, alcanza los niveles superiores del gobierno local (como una plex). Diversos sindicatos criminales son los responsables. Aunque las megacorporaciones son famosas por su influencia sobre todos los aspectos de la vida cotidiana en el 2095, las miles de organizaciones criminales que existen en el sistema solar también son poderes a tener en cuenta, pues pueden ser los auténticos señores del lado más oscuro del sprawl, gobernando con un dominio absoluto su territorio. En todas las ciudades existen varias organizaciones criminales, enfrentadas por la dominancia. Sus conflictos pueden provocar una auténtica guerra en las calles si sus inestables alianzas se rompen.

Escala: En general, multinacional o interplanetaria. La colonización del sistema solar no

solo ha generado nuevas oportunidades para el comercio y la exploración, sino también un terreno fértil para que el crimen arraigue. La vida en las colonias es muy dura y, a menudo, sus habitantes utilizan el ocio para aliviar la constante tensión que supone vivir en un entorno tan hostil. En Marte, por ejemplo, las Tríadas están muy bien organizadas y ofrecen a los colonos drogas, agua e incluso aire adicional a cambio de favores o criptos.

Influencia: Como norma general, d12 en la principal zona de influencia criminal de la organización y d8 en otras partes del sprawl, aunque hay más factores que pueden alterar estos valores.

Recursos: Casi todos los sindicatos criminales cuentan con los mismos recursos (quimitech, cibertech, armas, etc.) o servicios (prostitución, redes de apuestas ilegales, contrabando, etc.), aunque algunos se especializan en ciertas áreas, llegando a alcanzar un monopolio sobre ese tipo de objetos o servicios. Por tanto, esta entrada solo aparecerá en la descripción de la organización cuando se desvíe de la norma aquí indicada.

EJEMPLOS DE BANDAS

LOS ÁNGELES DE LA MUERTE DE AURORA

Son una de las bandas más grandes e importantes de Chicago. Los Ángeles de la Muerte (AdLM) son los amos indiscutibles del gueto que hoy en día es Aurora. Durante los últimos cinco años, la banda no ha hecho más que crecer, extendiendo su territorio a Naperville y Vertigo City (donde prácticamente han exterminado a Damage INC. como venganza por la muerte de la hermana de su líder, Nona Dowell).

De acuerdo a algunos rumores que circulan por la calle, la posición de Nona en la banda no es demasiado estable después de que fuera vista con Jesús Salazar y su gente en el Sonora Blue, un club nocturno de la Pequeña Cuba. Sus ángeles vengadores (jefes de guerra) quieren saber qué hacía tomando algo con el líder de la mafia mexicana. Hay quien cree que Nona y Jesús tienen un rollo, mientras que otros creen que es un truco

EL MUERTO 13

LEALTAD A LA BANDA

Dentro de una banda, la lealtad lo es todo. Lo más parecido a una ley sagrada que hay en las bandas es la idea de que no debes jugársela a otro miembro de tu banda. Como regla general, todos los pandilleros deberían tener la desventaja Juramento (mayor) al respecto de su banda. Si vas a dirigir algo que gire en torno a un tema de campaña, es perfectamente razonable que exijas esta desventaja o que se la regales gratuitamente a todos los personajes. Puede ser buena idea compensar esta penalización con algún otro beneficio equivalente.

Aunque a veces se la confunde con la mafia mexicana, El Muerto 13 es un grupo disidente de MS13, una banda internacional que se hizo famosa a principios de siglo, pero rápidamente declinó en poder en los Estados Unidos durante la Muerte, cuando se cerraron sus fronteras y los administradores de las regiones FEMA empezaron a tratar incluso las infracciones más leves de la ley como crímenes capitales. En esos días, las ciudades de la fracturada nación eran auténticos campos de batalla, pero las brutales tácticas de las autoridades funcionaron. Grupos como MS13, la mafia mexicana, etc. se vieron obligados a desparecer de la vista pública..., pero eso no quiere decir que se disolvieran del todo.

Tras el final de la Segunda Guerra de Secesión, MS13 se cambió el nombre a El Muerto 13 y comenzó lentamente a crecer en muchas ciudades de la NAC, la zona muerta del Suroeste, la República de Texas y Cascadia. Sin embargo, su núcleo central se instaló en Chicago. La organización vio una oportunidad de aprovecharse del caos que supone un lugar amurallado con decenas de millones de personas, muchas de las cuales eran refugiados de unos Estados Unidos desgarrados por la guerra. Logró establecer varias rutas de contrabando a lo largo del sur de la Muralla, específicamente en la zona de inmigración de Cresthill, muy cercana a la Pequeña Cuba, donde se encuentra su base de operaciones. Lo aprovecharon para incrementar su influencia y poder, introduciendo de contrabando todo tipo de mercancías ilícitas: armas, drogas, gente... Si se te puede ocurrir, seguro que ya lo hacen.

Para el 2090, El Muerto 13 había crecido tanto que era una de las tres bandas más grandes del sprawl de Chicago. Los siguientes cinco años han supuesto un cambio de liderazgo, con la llegada de Jesús Salazar y la misteriosa muerte del Barón de los Huesos en un incendio. Salazar ha provocado una guerra abierta con los Stormtroopers de South Side y se rumorea en las calles que pretende ganarla con la ayuda de los Ángeles de la Muerte de Aurora. Que se haya visto recientemente a Nona Dowel, la arcángel de esta otra banda, en compañía de Jesús Salazar ha provocado muchos rumores entre las filas de ambas bandas.

para destruir El Muerto 13. Nadie sabe cuál es la verdad excepto ellos, que mantienen cerrado el pico.

Los Ángeles de la Muerte también controlan el contrabando a través del muelle I-88 de la aduana de Hampshire, aunque la Guerra de Reclamación y el posterior asedio de Chicago les dificulta mucho las operaciones de entrada y salida de la ciudad. Las fuerzas de los EURA han arrasado muchos de los arrabales que crecían en la parte exterior de la Muralla, destruyendo muchos de los túneles subterráneos que la cruzaban. Muchos ángeles de la muerte quieren que Nona envíe a sus soldados para recuperar el control de esos arrabales. Hasta ahora, la arcángel se ha negado a dar la orden, algo que todavía debilita más su crédito callejero con el resto de la banda.

Escala: Local. Los AdLM tienen más de nueve mil miembros y esta cantidad crece cada vez que extienden su territorio.

Influencia: d10 en Aurora, Naperville y partes de Vertigo City, d8 en otros puntos del sprawl de Chicago.





Escala: Regional. Nadie está muy seguro de cuántos miembros de El Muerto 13 existen en los EURA y la República de Texas; pero sí se estima que unos ocho mil pandilleros operan en la región de Chicago.

Influencia: d12 en la Pequeña Cuba y muchos otros lugares de Chicago Sur.

EJEMPLOS DE GRUPOS ACTIVISTAS

¡ABAJO CON EL CÓDIGO DE BARRAS!

Esta gente ha formado un grupo activista que aboga por conceder los derechos universales del hombre a todos los simulacra de todas las naciones de Norteamérica. Aunque, en general, son pacíficos y centran sus esfuerzos actuales en formar grupos de presión dentro de los EURA para influir en el Congreso, ha habido incidentes aislados y estallidos de violencia en algunas de las protestas que han organizado frente a fábricas de producción de simulacra en Denver (Colorado) y Mobile (Montana). El portavoz oficial del grupo, Samuel Styre, es un simulacrum que logró escapar de un campo de trabajo en Nuevos Los Ángeles y llegar a Chicago, donde formalmente solicitó asilo. ¡Abajo con el Código de Barras! tiene sus oficinas centrales en la ciudad libre de Chicago, donde goza con un fuerte apoyo entre la creciente población de simulacra.

Escala: Nacional.

Influencia: d10 en Chicago, d6 en los EURA. ¡Abajo con el Código de Barras! no tiene representación en la República de Texas y es prácticamente desconocido fuera del subcontinente norteamericano.

CRYPTOKON

El grupo hacker Cryptokon gusta de presentarse a sí mismo como “hackers éticos”, individuos que buscan mejorar la ciberseguridad en todas las facetas de la sociedad, ya sea seguridad corporativa o reforzar los protocolos SDI de las TAP. Este grupo se formó tras el despertar de Caronte y la desestabilización

europea resultante. Aunque el grupo no ha informado de sus bases u orígenes, se cree que operaría desde Suecia. El rostro oficial del grupo es una mujer de unos veintitantes que se hace llamar TraceRoute.

Escala: Multinacional.

Influencia: d10.

DESCLASIFICADO

Se trata de un grupo hacker infame por sus asaltos a docenas de gobiernos y mega-corporaciones por todo el sistema solar. Regularmente liberan volcados de datos en la red, exponiendo al público todo tipo de tratos sucios, que van desde violaciones de los derechos humanos de alguna corp a operaciones clandestinas ilegales gubernamentales. Hace poco, Desclasificado filtró lo que sucede en los centros de identificación nacional de los EURA, donde hacen desaparecer a híbridos y zeeks que buscaban la nacionalidad de esta joven y reformada nación.

Escala: Interplanetaria.

Influencia: d12.

EJEMPLOS DE SINDICATOS CRIMINALES

EL SINDICATO 14K

A veces también llamadas “Sociedades Negras”, las Tríadas son una organización criminal china con sociedades secretas repartidas por todo el sistema solar. Están descentralizadas y cada grupo actúa de forma independiente de otras tríadas. A diferencia de otras organizaciones criminales, las Tríadas siguen una especie de filosofía mística: exigen una ceremonia ritual de iniciación (con un sacrificio de sangre) y seguir los 36 juramentos, un código de conducta que todos los miembros deben obedecer bajo pena de muerte (y maldición en la otra vida). Con la aparición de los psiónicos, muchas tríadas del planeta intentan reclutar de forma activa a zeeks de origen chino entre sus filas. Las hibridaciones de raíz oriental también son muy populares entre muchos de los soldados de las Tríadas, en especial modificaciones cosméticas de temática reptil. Algunos llevan esta costumbre al extremo, modificando sus cuerpos para parecerse lo máximo posible a dragones.

Originariamente basado en Hong Kong, el sindicato 14k estableció también operaciones en Los Ángeles y San Francisco a finales del siglo XIX, cuando la emigración china para trabajar en el ferrocarril alcanzó su punto álgido. Tras la destrucción de gran parte de California en el 2051, el sindicato movió su infraestructura a Chicago y aquí sigue desde entonces. Con su cabeza de dragón oculta, recae sobre Li Xiao la tarea de liderar al sindicato 14k en la guerra abierta que tiene con la Bratvá Vory.

Escala: Interplanetaria. Las Tríadas han establecido sociedades secretas en lugares tan remotos como Marte.

Influencia: d12 en Chinatown, gran parte de Asia y Australia. d8 en otros lugares.

EL SINDICATO ROSA NEGRA

Hay quien cree que el sindicato Rosa Negra es solo una banda más, solo que especialmente bien organizada. Nada podría alejarse más de la realidad, pero es lo que al sindicato le gusta que crean. La realidad es que el sindicato Rosa Negra es una organización ampliamente extendida que satisface las necesidades de la comunidad sombría, ofreciendo contratos, acceso a equipo especializado y refugio seguro en tiempos de necesidad. La organización tiene bases de operaciones en todas las grandes ciudades del planeta y, probablemente, en muchas colonias del sistema solar.

El sindicato Rosa Negra acepta contratos de todo el que sea capaz de pagar por este servicio. El contratante paga un precio por el encargo que solo conoce el liderazgo del sindicato. Después, estas ofertas de trabajo se filtran a través de una red muy segura, TOR, donde los potenciales interesados en su ejecución pueden licitar de forma oculta su oferta. La persona o grupo que ofrezca la licitación más baja consigue el contrato y el sindicato Rosa Negra se queda con la diferencia entre lo que pagase el contratante y la oferta del ejecutor. Para evitar malos rollos, todos los contratos vienen acompañados de una serie de iconos de rosas, valorando la oferta inicial: una rosa es la escala más baja, que suele ir entre 50.000 y 200.000 cripto-dólares. Cinco rosas representa un contrato extremadamente lucrativo, con un potencial

de licitación de siete o más dígitos. Esto proporciona a los ejecutores una idea general de sobre cuánto pedir.

El sindicato Rosa Negra es una organización cerrada. No aceptan miembros sin más. En general, hace falta tener una reputación sólida (al menos Cred d10) y referencias excepcionales. Es más, una vez el interesado es aceptado como asociado, debe adherirse a un estricto código que gobierna su conducta a la hora de tratar con otros miembros de la organización, en especial, en lugares propiedad del sindicato. El secreto es la regla fundamental. Revelar cualquier información sobre esta asociación a individuos ajenos a ella suele provocar una recompensa abierta por la cabeza del traidor.

Escala: Multinacional.

Influencia: d12.



MEDIDAS DE SEGURIDAD



En muchos temas de campañas, los personajes jugadores dedican una parte importante del tiempo de juego a colarse en sitios donde no deberían estar. Es posible que tengan buenas intenciones, pero poco les importan las repercusiones legales. Incluso los PJ con autoridad legítima, en ocasiones, tienen que saltarse el protocolo burocrático si la situación lo exige. Para ello, los personajes deben superar las medidas de seguridad que haya instalado el propietario del lugar. Pueden ser elementos básicos, como una cerradura, pero también incluir trampas, cámaras de vigilancia e incluso IA especializadas, encargadas de notificar a las autoridades de la intrusión.

Muchas veces, los personajes son conscientes de que sus vidas corren peligro, pero ese es el coste de hacer negocios; después de todo, una herida puede curarse. Los arañazos de un alambre de espinos o unas quemaduras por ácido, debidas a una trampa-aspensor oculta, son efectos temporales que, en general, pueden tratarse como un nivel de fatiga por golpes y cardenales. Sin embargo, la llegada de las autoridades o la difusión de una grabación mostrando la presencia de los personajes en el lugar tienen ramificaciones mucho más significativas, que incluyen potencialmente pasar un tiempo en la cárcel. Para evitar este tipo de riesgos, es necesario ser discreto y sigiloso, a veces al coste de sacrificar otras prioridades.

Una de las mecánicas de *Savage Worlds*, las tareas dramáticas, nos permite representar con gran facilidad las medidas defensivas que pueda tener un edificio o localización. Un personaje podría superar así la seguridad al intentar colarse en solitario en el edificio, pero también es posible combinar las capacidades específicas del grupo para superar distintos elementos de estas defensas. En ciertos casos, podría ser perfectamente lógico que se usen las reglas de apoyo a la hora de resolver la tirada de la ronda.

En esta sección encontrarás algunos ejemplos e ideas sobre los distintos tipos de medidas de seguridad que existen y cómo integrarlos en una tarea dramática. También verás nuestra sugerencia sobre los tipos de defensas más adecuados según diferentes lugares o instalaciones.

EL NIVEL DE SEGURIDAD

Siempre que los PJ deseen infiltrarse en una instalación, el DJ deberá valorar el esfuerzo que sus propietarios han invertido en defenderla. Este esfuerzo debe reflejar la filosofía de su propietario, los recursos y el valor percibido de la localización. Muchas veces, será obvio. Un espacio en una instalación pública de alquiler rara vez tendrá algo más que un candado. Un laboratorio donde se investiga nanotecnología tendrá otras medidas de seguridad mucho más serias. El objetivo es identificar qué elementos defensivos son apropiados y cuáles son totalmente exagerados. Las defensas de un lugar siempre deben ser proporcionadas.

RECURSOS DISPONIBLES

El primer factor a tener en cuenta son los recursos que tenga a su disposición el propietario. Cuando la instalación es propiedad de un solo individuo, las medidas existentes serán proporcionales a sus recursos personales. Por ejemplo, la casa de una familia en un vecindario de clase media es improbable que tenga un guardia de seguridad las veinticuatro horas del día o un lanzallamas montado junto a la cámara de la puerta. Por otra parte, una instalación de I+D de una megacorporación sí que tendrá medidas de seguridad más sofisticadas, pues los ejecutivos son conscientes de que el futuro de la compañía puede depender de los descubrimientos que se hagan allí. Ten también en cuenta que la existencia de recursos no quiere decir que se usen. Muchas compañías y corporaciones limitan intencionadamente lo que invierten en seguridad en un lugar creyendo que un perfil bajo o una aparente debilidad ayudan a contribuir a su propia seguridad.

VALOR ECONÓMICO

El segundo concepto a tener en cuenta a la hora de determinar el nivel de seguridad es el valor de la localización y sus contenidos. En parte, es una medida del valor monetario de lo que contiene; pero no debemos olvidarnos del continente y su relación con la compañía en su totalidad. Por ejemplo, quizás no merezca la pena proteger demasiado un almacén lleno con papeles viejos o archivos, incluso si son la contabilidad de la empresa. Sin embargo, si esos papeles representan la propiedad de otras partes de la organización, quizás la seguridad sea más alta. Cuando una corporación

tiene docenas de almacenes semirredundantes, el valor intrínseco de uno es inferior para la compañía que si solo tiene un almacén, incluso sin tener en cuenta sus contenidos.

IMPORTANCIA

El último punto a considerar a la hora de determinar el nivel de seguridad de una instalación es la importancia que tiene para su propietario. Si la vida (o su bienestar económico) del individuo o compañía depende por completo de una instalación, es probable que invierta más de sus recursos en conservarla. Y al revés. Si el lugar apenas tiene importancia en el conjunto, menos probable es que invierta mucho en su seguridad. Esto último también podría representar un recurso que es inconsistente con el negocio principal de la organización o una adquisición reciente mal valorada.

CÓMO CALCULAR LA TAREA DRAMÁTICA

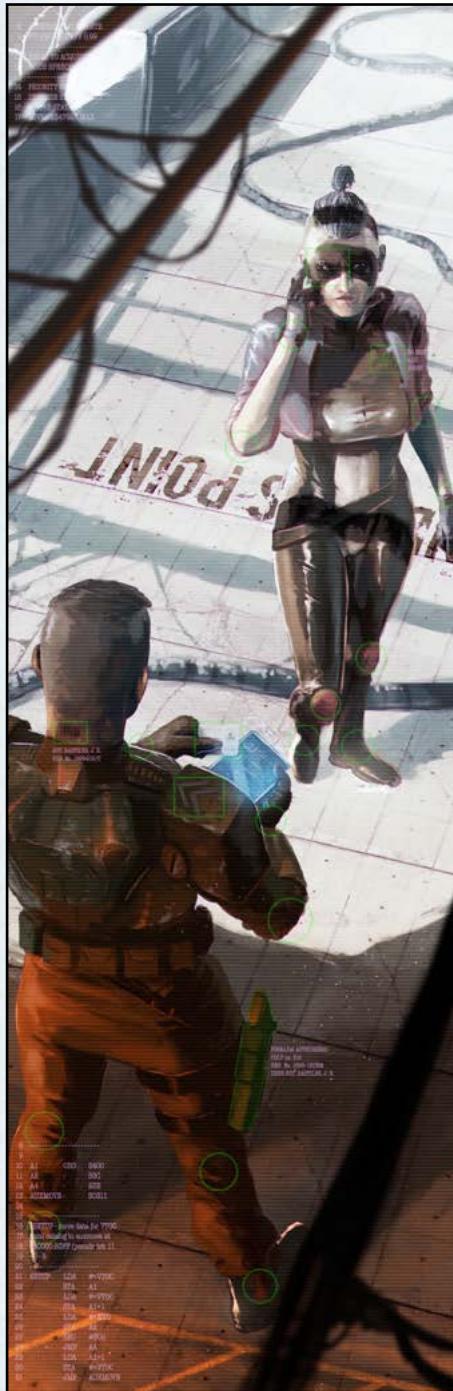
Los tres indicadores anteriores, recursos, valor económico e importancia, son claves a la hora de configurar la tarea dramática necesaria para penetrar en las defensas de ese lugar. Suma el valor de recursos y el de valor económico para determinar el número total de contadores que cada personaje involucrado en la misma debe obtener. Después, resta a cinco el valor de importancia para determinar el número de rondas que se tienen para completar la tarea dramática (con un mínimo de 2).

Ejemplo: Los tres miembros del equipo deben colarse en las oficinas de una corporación tecnológica recién establecida en la zona. Es una compañía pequeña con recursos limitados que aún no ha comercializado su primer producto. Sin embargo, creen que tiene un prototipo capaz de abrirse camino entre las defensas de seguridad de la red como si fueran mantequilla. La compañía no tiene más instalaciones que esa oficina y todo lo que contiene es vital para su futuro como empresa. Al consultar las tablas, vemos que una compañía pequeña nos proporciona Recursos 1. La localización es una oficina con información importante (Valor 2). La compañía espera que su producto signifique un rápido crecimiento y lo protege con todo lo que tiene (Importancia 4).



MEDIDAS DE SEGURIDAD





Usando estos valores, la tarea dramática pide tres contadores de éxito (Recursos 1 + Valor 2), multiplicado por el número de participantes en la misma. Como en el grupo son tres personajes, tenemos un total de nueve contadores. Desafortunadamente solo tienen dos rondas para reunirlos (cinco menos el valor de Importancia, que es 4, con un mínimo de 2). Para lograr su propósito sin ser descubiertos, los personajes van a tener que ser muy rápidos y contar con muchas herramientas y equipo que les faciliten sus tiradas.

El DJ puede ajustar los valores anteriores de acuerdo a sus propias valoraciones. En algunos casos, será necesario reducir la dificultad, porque las circunstancias jugarán totalmente en contra de los personajes. Cuando la organización intente llevar un perfil discreto o la instalación tenga mucho tráfico, se puede reducir el número de contadores necesarios. Si la localización se encuentra en un lugar aislado donde los personajes tengan más tiempo para superar la seguridad antes de que llegue el equipo de respuesta (o de activar su respuesta), añade más rondas a la tarea dramática.

MEDIDAS DE SEGURIDAD ESPECÍFICAS

En muchos casos, tanto el DJ como los jugadores querréis especificar el tipo de medidas de seguridad que protegen una instalación. Las diferentes medidas de seguridad que existen pueden conducir la historia de formas distintas con el fallo o el éxito en la tirada. También sirve para darle un sabor específico a cada intrusión y que parezcan lugares distintos.

SEGURIDAD FÍSICA

Son los elementos que impiden de forma física que la persona entre en la instalación. Su naturaleza obvia sirve como barrera para detener la intrusión. Otras veces, suponen un riesgo físico para el intruso. A menudo, la fuerza bruta y resistencia son las formas más sencillas de sortear este tipo de defensas, aunque acceder a la red o la ingeniería social pueden ofrecer formas alternativas de sortearlas.

Paredes

Es lo primero que nos viene a la cabeza y puede ir desde una sencilla verja a auténticos muros de metal blindado. Es muy sencillo decorar una

RECURSOS

VALOR DESCRIPCIÓN

- | | |
|---|--|
| 0 | Una persona de clase media o inferior. |
| 1 | Una compañía local o un individuo pudiente. |
| 2 | Corporación de medio tamaño, gobierno pequeño o individuo extremadamente rico. |
| 3 | Corporación grande, nación de tamaño mediano. |
| 4 | Megacorporación, superpotencia. |

VALOR ECONÓMICO

VALOR DESCRIPCIÓN

- | | |
|---|--|
| 0 | Archivos corporativos de baja importancia, instalación pública. |
| 1 | Información de consumo, instalación de bajo riesgo. |
| 2 | Acceso a datos importantes, instalación con recursos de fácil liquidación. |
| 3 | Archivos de alta seguridad, instalación de investigación. |
| 4 | Retiro para ejecutivos, instalación I+D de última generación. |

IMPORTANCIA

VALOR DESCRIPCIÓN

- | | |
|---|--|
| 0 | Bajo interés; propiedad heredada o fácilmente adquirida. |
| 1 | Instalación periférica, ajena al interés principal de la organización. |
| 2 | Forma parte de los planes futuros de propietario. |
| 3 | Alto interés, básica para el objetivo de la organización. |
| 4 | Interés muy alto; se espera que multiplique en breve su valor. |

pared y solo con una pequeña altura le estás diciendo a cualquier desconocido que no es bienvenido o creas un aire de misterio sobre lo que hay tras ella. La forma más sencilla de superar un muro o verja es mediante una tirada de Atletismo. En general, con un solo éxito es suficiente, pero puede haber penalizaciones a la tirada si es muy alta, especialmente difícil de escalar o va acompañada de otras defensas, como púas, alambre de espines o cable monofilamento.

Células fotoeléctricas

Atravesar un área abierta, como un jardín o el recibidor de un complejo de oficinas, no es tan fácil cuando la zona cuenta con cables trampa o células fotoeléctricas de algún tipo. Un paso en falso es todo lo que hace falta para hacer saltar la alarma, sobre todo si están asociadas a algún tipo de detector de movimiento. Superar estas defensas consiste

en localizarlas, lo cual puede ser tan sencillo como superar una tirada de Notar. Sin embargo, las células mejor ocultas o los lugares muy abigarrados pueden imponer penalizaciones a esta tirada.

En general, la zona vendrá medida con un valor, que indica el número de tiradas de Notar que hay que superar para atravesarla entera. El fallo podría provocar un traspies que cause daño o estropee equipamiento frágil que el personaje lleve encima, en vez de hacer saltar la alarma. Si es parte de una tarea dramática, una complicación puede suponer que hay más de estas defensas de lo que se creía. En general, fallar una complicación representa que salta la alarma después de haber pisado el cable o alterado la célula.

Trampas automatizadas

Existen numerosos tipos de trampas, en especial si subimos el baremo de letalidad. En todos los casos,





al activar la trampa, el personaje se ve expuesto al mecanismo, que suele ser un arma. Podría tratarse de un rifle, un lanzallamas o un hacha. El tipo de arma y su mecanismo dependen por completo del DJ y su creatividad. En general, la única forma de evitar el daño es detectar el sensor que utiliza el arma para "ver" al personaje. Suele resolverse como una tirada de Latrocínio para desactivar la trampa. Los disparadores mejor escondidos o más rebuscados pueden penalizar la tirada.

Lo normal es que un solo éxito en Latrocínio sea suficiente para desactivar una trampa automática. El fallo, sin embargo, dispara la trampa. Una complicación indica que hay varias trampas de este tipo interconectadas y que todas comparten uno o más disparadores. Fallar una complicación activa la trampa de forma muy llamativa o activa las alarmas en toda una sección del complejo.

Guardias

Es habitual que haya guardias muy bien armados patrullando las instalaciones más importantes, a menudo con el mejor blindaje y diversas mejoras ciberneticas. Estos guardias también suelen estar en comunicación entre sí o con puestos de guardia ajenos a la instalación y capaces de dar la alarma y mandar un equipo de respuesta con gran rapidez. En general, la plantilla del patrullero (página 401) es suficiente para representarlos. La mejor forma de sortear este tipo de defensas es la habilidad Sigilo, aunque algunos PJ, en función de las circunstancias, podrían recurrir a la persuasión o el soborno.

En general, un éxito en Sigilo es suficiente para sortear a un guardia, pero si hay varias patrullas o puestos de vigilancia distintos será necesario realizar un chequeo por cada uno. El fallo suele suponer que el guardia se mosquee y pida refuerzos, pero no que salte la alarma completa. Una complicación supone un guardia especialmente atento o con más ganas de pelea de lo normal. Fallar una complicación supone que el guardia dé la alarma además de pedir refuerzos.

Sensores

Esta categoría general aglutina cámaras, sensores de movimiento, sensores electromagnéticos, sensores de presión y sensores de audio. Cada uno de estos sensores comprueba constantemente un

lugar o área en busca de resultados anómalos. La mayoría de las veces, los algoritmos empleados son capaces de diferenciar entre un falso positivo e intrusos reales, pero no siempre son perfectos. Electrónica y Ordenadores son las habilidades que se usan para sortear este tipo de defensas.

Un éxito sencillo es todo lo que suele necesitarse para superar un sensor específico, pero los mecanismos más complejos pueden requerir más de un éxito o contador de tarea. El fallo puede suponer que se activa el sensor, pero la IA o el controlador humano que se encarga de la supervisión lo consideran una falsa alarma. Una complicación revela que el sistema es más avanzado de lo normal o añade otro elemento capaz de disparar el mecanismo (lo típico de las películas es un animal que entra en rango de alcance del sensor en el peor momento posible). Fallar una complicación no solo dispara las alarmas, sino deja una grabación del hecho dentro del sistema, con el potencial que eso supone de que se pueda identificar al intruso.

SEGURIDAD DIGITAL

Este tipo de medidas representan factores electrónicos o digitales capaces de defender de forma física una instalación y sus contenidos. Muchas veces, una IA supervisa este tipo de elementos defensivos y solo activa la alarma general cuando se da una serie de condiciones específicas. En otros casos, el supervisor es un empleado humano, pero no siempre responderá con premura a una alarma digital, en especial si tiene razones para creer que es una broma, un fallo del sistema o un simulacro.

OTROS ELEMENTOS ESPECIALES

Algunas instalaciones incorporan amenazas mucho más peligrosas. Puede tratarse de una parte intrínseca de la instalación, estar relacionado con lo que hacen en ella o un indicador del valor que tiene el lugar para su propietario. Por ejemplo, animales guardianes, sustancias ponzoñosas que se inoculen al respirar o incluso radiación. El DJ debe ser muy cuidadoso al incorporar ese tipo de defensas por su potencial letalidad. En todos los casos será necesario realizar una tirada de habilidad que representa la familiaridad con los métodos necesarios para tratar esa situación. El fallo puede exponer a los personajes al peligro que suponen, a veces incluso sin comprender lo que sucede.

OPONENTES

En esta sección proporcionamos unas cuantas criaturas y PNJ, Extras y Comodines, de tal modo que el Director de Juego tenga una galería de oponentes ya lista que usar sobre la marcha.

BIOHORRORES

ATONTAO

Se trata de seres humanos infectados por una variante alterada del virus de la rabia. El cerebro de los afectados se deteriora con rapidez, destruyendo las partes cognitivas del mismo que rigen los recuerdos y la personalidad, dejando solo el bulbo raquídeo que gobierna las respuestas instintivas. Una vez infectado con este virus, cualquier ser humano tiene una esperanza de vida de tres a cuatro semanas en las que sus funciones motoras se van reduciendo gradualmente hasta que el individuo fallece de un ataque cardíaco cuando el corazón deja de latir. Hasta entonces, se gobierna únicamente por el deseo de atacar y devorar todo lo que encuentre.



Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6, Sigilo d4.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Ventajas: Nervios de Acero.

Capacidades especiales:

- **Duro:** Puede aguantar una herida antes de quedar incapacitado.
- **Impávido:** Los atontaos son inmunes al miedo y la habilidad Intimidar.
- **Infeccioso (0):** Todo el que sea herido por el mordisco de un atontao debe superar una tirada de Vigor o contraerá el virus.
- **Mordisco:** FUE de daño.

CIBERSABUESO

Los perros son uno de los animales con los que más éxito se ha tenido a la hora de implantar cibertecnología. Estos sabuesos conservan la lealtad típica de los perros y, además, cuentan con una serie de mejoras artificiales, como ojos infrarrojos, mandíbulas de acero, piernas cibernéticas, exoesqueletos reforzados, etc., capaces de otorgarles mayor resistencia, velocidad, sentidos y, además, un mordisco muy dañino. También se aumenta su masa, vía esteroides y aumentos musculares. Algunos cibersabuesos cuentan incluso con equipo de telecomunicaciones y aprenden a usarlo para alertar a sus dueños de que ocurre una intrusión. Debido al coste que conlleva instalar las mejoras cibernéticas en un perro, estos seres alcanzan precios enormes en el mercado.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d10, Pelear d8.

Paso: 8; Parada: 6; Dureza: 9 (2).

Ventajas: Alerta, Pies Ligeros.

Capacidades especiales:

- **Armadura +2:** Placas metálicas.
- **Mordisco:** FUE+d6.
- **Sensores:** Puede alternar a voluntad entre visión infrarroja o ultravioleta.
- **Ordenador de combate:** El cibersabueso gana una bonificación de +2 a sus tiradas de Notar para detectar criaturas vivas y de Pelear.



M-PERRO



Un sabueso esbelto y de pelaje azulado, cuya piel es translúcida y le otorga una cualidad espectral. Cuatro tentáculos similares a látigos le surgen de la espalda a la altura de los hombros.

A algunos de los científicos responsables de la murvispa les ofrecieron una segunda oportunidad para diseñar una criatura que pudiera desempeñar tareas de vigilancia, fuera capaz de paralizar a los intrusos y no se volviese contra sus dueños. Sus compañeros fueron "despedidos" y sirvieron como ejemplo de lo que supondría un segundo fallo. Los científicos en cuestión centraron su atención en animales ya domesticados. Descubrieron que podían combinar el ADN de medusa con el de cachorillos de perro y crear así una quimera adiestrable con una amplia gama de cualidades únicas, incluyendo el veneno paralizante de las medusas. También quedaron encantados con la sorprendente piel translúcida de la medusaperro, que es como decidieron bautizar a esta criatura. Tras unos cuantos estudios de marketing, sin embargo, se decidió comercializarla como M-perro, tras comprobar el rechazo que generaba la palabra "medusa".

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d4-1, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d8, Pelear d8.

Paso: 8; Parada: 6; Dureza: 4.

Ventajas: Pies Ligeros.

Capacidades especiales:

- **Mordisco:** FUE+d4.
- **Tamaño -2 (Pequeño):** Es del tamaño de un perro casero.
- **Tentáculos:** 4 acciones de tentáculo con daño igual a su FUE y veneno. También ganan una bonificación de +2 a los intentos de presa, además de poder aferrar a criaturas de hasta Tamaño 2.
- **Veneno paralizante (-2):** La víctima queda incapacitada durante 2d6 minutos (el doble con una pifía).
- **Visión nocturna:** Ignora las penalizaciones de penumbra y oscuridad.



MÁXIMUS

Ningún individuo o corporación ha reconocido hasta la fecha ser responsable o estar relacionado con la creación de Máximus, aunque Ravenlocke Securities ofrece una suculenta recompensa por esa información. Máximus es un gorila fuertemente alterado. Pese a ser extremadamente inteligente (para ser un animal), es mejor seguir tratándolo como astucia e instinto animal y no auténtica inteligencia.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8 (A), Espíritu d8, Fuerza d12, Vigor d12+1.

Habilidades: Atletismo d12, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d8, Supervivencia d6.

Paso: 8; Parada: 6; Dureza: 14 (2); Tensión: 14.

Ventajas: Berserk, Frenesi ¡Rock'n'Roll!

Cibertech (callejero): Sist. arma inteligente Gxarma Izibhamu (+2 a disparar con armas inteligentes), montura de arma a distancia (15/30/60, 2d8, CdF 3, PA 4, accesorio (inteligente)), KCD Acorazado™ (Armadura +2, Dureza +2, Vigor +1d (ya sumado), filtros respiratorios).

Equipo: TAP (nivel 4).

Capacidades especiales:

- **Tamaño 2:** Un gorila es mucho más corpulento y grande que un ser humano.
- **Topetazo:** FUE de daño.

MEGACUCA

También conocidas como cucarachas brillantes, se trata de insectos que han ido mutando gracias a innumerables generaciones de exposición a la radiación. Miden entre 60 y 120 cm de longitud y son extremadamente agresivas. Su apodo procede de la bioluminiscencia natural de sus órganos internos, que se transparentan como una luz tenue a través del exoesqueleto. En general, atacan formando grandes grupos.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d8.

Paso: 10; Parada: 5; Dureza: 11 (6).

Capacidades especiales:

- **Armadura +6:** Exoesqueleto.
- **Mordisco:** FUE+d4.

- Tamaño -1:** Es del tamaño de un perro grande.
- Visión oscura:** Ignora todas las penalizaciones por iluminación.

NUKERRATA

Ya se deba a los efectos naturales de la radiación o a la intromisión de alguien, lo cierto es que estas ratas son mucho más grandes y peligrosas de lo normal. Siempre viajan y atacan en manada, rodeando de forma instintiva a sus oponentes y sometiéndolos con un ataque continuado desde todas direcciones a la vez.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d8.

Paso: 10; Parada: 6; Dureza: 6.

Capacidades especiales:

- Mordisco:** FUE+d6.
- Visión oscura:** Ignora todas las penalizaciones por iluminación.

PESADILLA FELINA

No está claro con qué objetivo se manipuló inicialmente a estos linces, además de crear pesadillas. Más grandes, inteligentes y canallas que la especie original, poseen un órgano genético adicional capaz de emitir feromonas, con las que repelen a los depredadores y arrean a las presas.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8 (A), Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d10, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d10.



Paso: 8; Parada: 6; Dureza: 7 (2).

Ventajas: Frenési.

Capacidades especiales:

- Armadura +2:** Refuerzos cartilaginosos.
- Espray paralizante:** Un chorro concentrado de feromonas capaz de dejar paralizado de puro miedo. Tiene un alcance máximo de 8 pasos (16 m) y exige superar una tirada de Atletismo para impactar. La víctima debe superar una tirada de Vigor (0, -2 con aumento en la tirada de Atletismo) para no quedar conmocionada.
- Garras/Mordisco:** FUE+d6.
- Miedo (-2):** Las feromonas despiertan la respuesta innata de huida.
- Tamaño -1:** Con sus casi 25 kilos de masa, son más grandes que otras subespecies de linces.
- Visión nocturna:** Ignora las penalizaciones de penumbra y oscuridad.

POLVOSTIM

Una sorprendente mezcla de mastín y pulpo. No está nada claro si sus creadores buscaban una forma de crear guardianes anfibios o es que habían visto demasiado anime adulto. No están vivos para poder explicar de dónde surgió su inspiración y el laboratorio en que trabajaban quedó aparentemente destruido cuando estas abominaciones tentaculares escaparon de su cautividad, de tal modo que el mundo jamás lo sabrá. Es una pena que no pueda decirse lo mismo de las criaturas.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8 (A), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d8, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d8, Supervivencia d4.

Paso: 10; Parada: 6; Dureza: 11.

Ventajas: Barrido, Fornido.

Capacidades especiales:

- Anfibio:** Puede permanecer bajo el agua quince minutos sin riesgo de ahogarse.
- Mordisco:** FUE+d6.
- Tamaño 3:** Casi todas estas criaturas son del tamaño de un toro, pero se sabe que siguen creciendo más si viven lo suficiente.
- Tentáculos:** Aunque tiene cuatro tentáculos, solo puede hacer dos acciones de tentáculo como acción, con FUE+d4 de daño y Alcance 1.
- Veloz:** Tira d10 como dado de carrera.





ROELECTRO

Se trata de hámsteres asilvestrados con órganos internos similares a los de una anguila eléctrica. Estas pequeñas amenazas se crearon como parte de una campaña de marketing que fracasó. Son capaces de liberar una descarga eléctrica de bajo voltaje desde la cola o una dolorosa descarga de alto voltaje que afecta todos los alrededores cuando se sienten amenazados. ¡No dejes que los niños se les acerquen o intenten agarrarlos!

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d4-3, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Notar d6, Pelear d4, Sigilo d8, Supervivencia d6.

Paso: 4; Parada: 4; Dureza: 2.

Capacidades especiales:

- **Campo eléctrico:** Puede usar su turno completo para generar una descarga eléctrica que causa 2d4 de daño por electricidad a todas las criaturas adyacentes. Las víctimas que queden aturdidas o sufran alguna herida de este modo deben superar una tirada de Vigor o quedarán conmocionadas.

- **Mordisco eléctrico:** FUE de daño. Las víctimas deben superar una tirada de Vigor (-2 si el hámster golpea con aumento) o quedarán conmocionadas.

- **Resistencia:** Electricidad. El roelectro gana cuatro puntos de armadura contra ataques basados en la electricidad y una bonificación de +4 a la hora de resistir táseres y otros efectos basados en la electricidad. Esta protección se debe a las propiedades de su piel y los implantes la ignoran.

- **Tamaño -3 (Menudo):** Miden unos treinta centímetros y pesan poco más de dos kilos.

- **Armadura +2:** Escamas.
- **Mordisco:** FUE+d6 y veneno.
- **Tamaño -1:** Es un perro de enorme tamaño.
- **Veneno (0):** Su mordisco inocula un veneno letal (consulta Veneno en *Savage Worlds*).
- **Visión infrarroja:** Reduce las penalizaciones por iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo) contra criaturas y objetos que generen calor.

SERPIENTE DE FUEGO

De acuerdo a los rumores, esta criatura sería un experimento de industrias QUIMERA, un intento de producir un bioarma para el ejército, a base de combinar las glándulas de un escarabajo bombardero con la serpiente ratonera común. La idea era crear una diminuta serpiente capaz de esputar llamas.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d4-2, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Notar d10, Pelear d8, Sigilo d8.

Paso: 4; Parada: 6; Dureza: 2.

Ventajas:

Capacidades especiales:

- **Aliento de fuego:** Afecta una plantilla de cono y causa 2d6 de daño por fuego. Consulta las armas de aliento en *Savage Worlds*.

- **Mordisco:** FUE de daño.

- **Tamaño -3 (Menudo):** Aunque mide casi metro y medio de longitud, su grosor apenas llega a los diez centímetros.

INDIVIDUOS

 no ser que se especifique lo contrario, ninguna de estas plantillas incluye ajustes por la raza del personaje. Es necesario aplicarlos sobre la marcha, personalizando así el individuo.

ACTIVISTA PROHÍBRIDO

Exploró dentro de sí en busca de guía y encontró a su bestia interior, así como el mensaje reafirmante de que el amor puede hacer del mundo un lugar mejor. Queda por ver si realmente su tótem patrón le habla o se trata de un meme que se le quedó grabado tras ver muchos programas animados los sábados por la mañana de ese ratón que tiene parques temáticos.

SABUESO RAPAZ

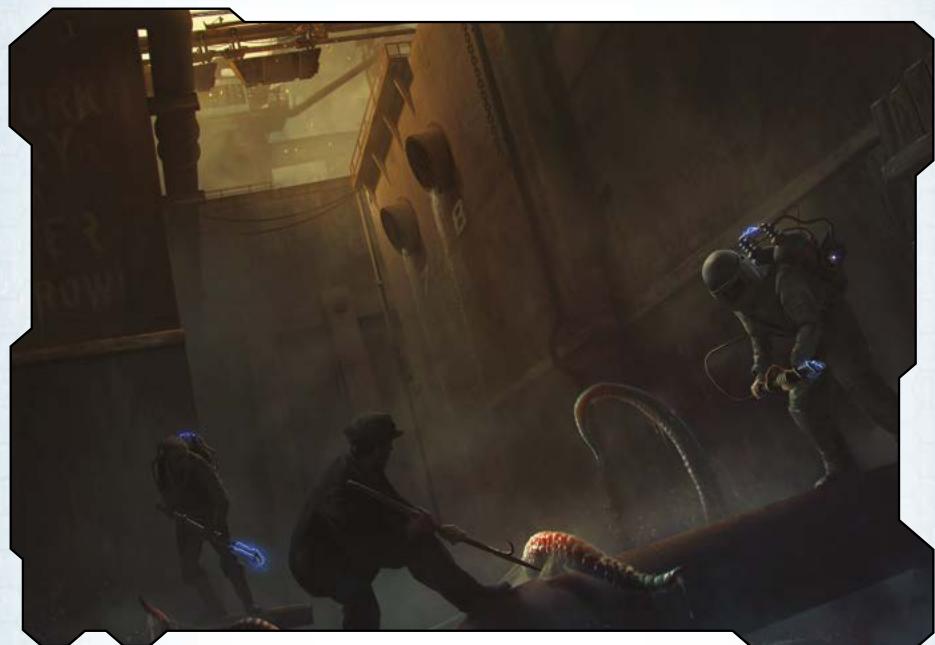
Se trata de perros a los que se ha realizado un tratamiento de recombinación genética para añadir ADN de serpiente. De este modo se ha creado una quimera feroz, inteligente y letal.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d8, Intimidar d4, Notar d6, Pelear d10, Sigilo d6.

Paso: 10; Parada: 6; Dureza: 7 (2).

Capacidades especiales:



Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Conocimientos Generales d10, Humanidades d6, Medicina d6, Notar d6, Ordenadores d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6 (1); **Tensión:** 0; **Cred:** d6.

Desventajas: Leal, Pacifista, Tozudo.

Ventajas: Rápido, Sentir el Peligro, Señor de las Bestias.

Cibertech (callejero): Cirugía cosmética (candyware, apariencia animal).

Equipo: TAP (nivel 3), túnica blindada (+1), minivan ecofriendly.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d4.

Habilidades: Atletismo d4, Conocimientos Generales d10, Investigar d10, Notar d6, Ordenadores d6, Persuadir d8, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 5 (1); **Tensión:** 2; **Cred:** d6.

Desventajas: Curioso, Exceso de Confianza.

Ventajas: Callejear, Conexiones (Medios de comunicación), Famoso, Investigador.

Cibertech (callejero): Implante ocular Berger-Suisse (visión infrarroja y ultravioleta; gracias al software extra de la TAP puede grabar hasta 1 hora de tiempo).

Equipo: TAP (nivel 1), chaqueta de cuero (+1).

BLOGUERO

Este periodista es una estrella de los medios hecha a sí misma, que intenta fisgonear y adelantarse a la competencia para que sus memes lleguen a la máxima cantidad posible de individuos en la red. Lo habitual, sin embargo, es que su mensaje tenga una agenda además de la mera transmisión de información.

CAZADOR DE RECOMPENSAS

Mucha de la gente que se gana la vida como cazador de recompensas no es mejor que aquellos que arrastra consigo ante las autoridades. En realidad, suelen estar más interesados en la pasta que en servir a la justicia.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.





Habilidades: Atletismo d6, Conducir d8, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Investigar d6, Notar d6, Ordenadores d4, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d6, Supervivencia d6.

Paso: 8; Parada: 6; Dureza: 8 (2); Tensión: 4;
Cred: d6.

Desventajas: Arrogante, Avaricioso (mayor), Tozudo.

Ventajas: Callejear, Improvisación, Pies Ligeros.

Cibertech (personalizado): Ciberojos con compensador de fogonazos, visión UV y magnificación (+2 a Notar si implica la vista, ve en la oscuridad no absoluta y no se atonta con luces cegadoras), ordenador táctico (ventaja Puntería).

Equipo: TAP (nivel 1), ropa blindada (+2), pistola pesada (12/24/48, 2d6+1, PA 1), escopeta (12/24/48, 1-3d6), 2 pares de esposas.

DETECTIVE

Estos investigadores, sin importar si trabajan para la policía o van por libre, suelen ser gente muy tozuda y con un buen olfato para los misterios que les arrastra a muchos líos. Afortunadamente, también están lo bastante curtidos como para salir al paso de la desgradable situación en que hayan acabado.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d8, Disparar d6, Investigar d8, Notar d8, Ordenadores d8, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 10 (5); Tensión: 2;
Cred: d6.

Desventajas: Curioso, Tozudo.

Ventajas: Callejear, Conexiones (informantes o la policía), Investigador.

Cibertech (callejero): Blindaje subdérmico reforzado (+4).

Equipo: TAP (nivel 3), pistola girojet con mira láser (12/24/48, 3d6, PA 4), guardapolvos (+1). Si es policía, placa, esposas y un coche patrulla sin identificar.

lo que quieren, además de fotogénicos. Por ello, muchos CEO modernos no nacen, sino que se forjan. Proceden de las mejores familias, o las más brillantes, de la corporación y se crían en escuelas lejos de sus padres, donde aprenden los intríngulis del mundo de los negocios desde la cuna. Despues pasan a colegios privados, donde deben destacar entre sus compañeros en una competencia feroz. Para acabar, y antes de comenzar a escalar hacia la cumbre de la escalera corporativa, deben superar una batería de pruebas para demostrar su don de gentes. No es de extrañar, por tanto, que estén tan ansiosos por llegar a la cima.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d8, Disparar d4, Humanidades d6, Investigar d8, Notar d8, Ordenadores d6, Persuadir d8, Sigilo d4.

Paso: 6; Parada: 2; Dureza: 10 (5); Tensión: 1;
Cred: d8.

Desventajas: Arrogante, Avaricioso (mayor).

Ventajas: Asquerosamente Rico, Erudito (Humanidades).

Cibertech (personalizado): Blindaje subdermal (+4).

Equipo: TAP (nivel 4), pistola girojet con mira láser (12/24/48, 3d6, PA 4), ropa blindada (+1), coche deportivo (deslizador) o limusina deslizadora.



GLADIADOR ULTRABORG

La gran mayoría de los ciborgs que pelean en los circuitos de lucha y llegan hasta este punto de "cromación" ya son, para empezar, marginados misántropos con cuentas pendientes contra la sociedad. Tienden a resolver sus problemas con puños del tamaño de un mazo hidráulico, pues todos esos implantes han dañado una psique ya de por sí inestable.

Raza: Ciborg.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d12.

Habilidades: Atletismo d10, Conocimientos Generales d4, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d4, Pelear d10, Persuadir d4, Sigilo d4.

Paso: 8; Parada: 8; Dureza: 16 (7); Tensión: 14;
Cred: d10.

EJECUTIVO

Las juntas de accionistas esperan individuos despiadados, determinados, listos y que saben

Desventajas: Marginado; Canalla, Deseo Mortal, Mal Nadador, Sanguinario.

Ventajas: Berserk, Bloqueo, Con un Par, Fornido.

Cibertech (experimental): 2 ciberbrazos con montura de arma (uno de ellos esconde un martillo de guerra (FUE+d6, PA 2, retráctil) y el otro un rifle de asalto (15/30/60, 2d8, PA 4, CdF 3, retráctil, +1d FUE), ordenador táctico (+1 a Pelear, pues busca puntos débiles en las defensas del objetivo), ciberpiesnas (+2 al Paso), inyecciones óseas de silicona (+3 a Dureza, Mandíbula de Hierro), ciberojos (visión UV, IR y telescopica)

Equipo: TAP (nivel 1), herramientas cibernéticas, gabardina blindada (+1).

Capacidades especiales:

- **Armadura +6:** Blindaje dérmico.
- **Ciberpsicosis:** Sufre un nivel de fatiga por exceso de implantes.
- **Debilidad (cabeza):** Los ataques apuntados a la cabeza del ciborg siguen causando los cuatro puntos de daño extra normales.
- **Resistente:** Su recia construcción mitiga gran parte del daño recibido. No sufre heridas por apilar aturdimientos físicos.
- **Sin órganos vitales:** La maquinaria artificial sustituye todos los órganos internos del ciborg. Una serie de sistemas redundantes se aseguran, además, de que el ciborg no sufra daño adicional por ataques apuntados (excepto a través de su Debilidad).

MATÓN CIBERCROMADO

La cirugía y las mejoras son caras, de tal modo que la mayoría de tipos con gran cantidad de implantes funcionales los han adquirido en las clínicas callejeras, si bien eso también tiene su precio. Un efecto secundario es que muchos antiguos tullidos acaban pagando sus deudas a base de hacerle "favores" al matasanos durante unos cuantos meses tras la operación.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d4, Disparar d8, Intimidar d6, Latrocínio d4, Notar d4, Ordenadores d4, Pelear d8, Persuadir d4, Reparar d6, Sigilo d4.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 7 (1); Tensión: 11;

Cred: d6.

Desventajas: Canalla.

Ventajas: Berserk, Cibertolerancia, Matón, Puntería, Reflejos de Combate.

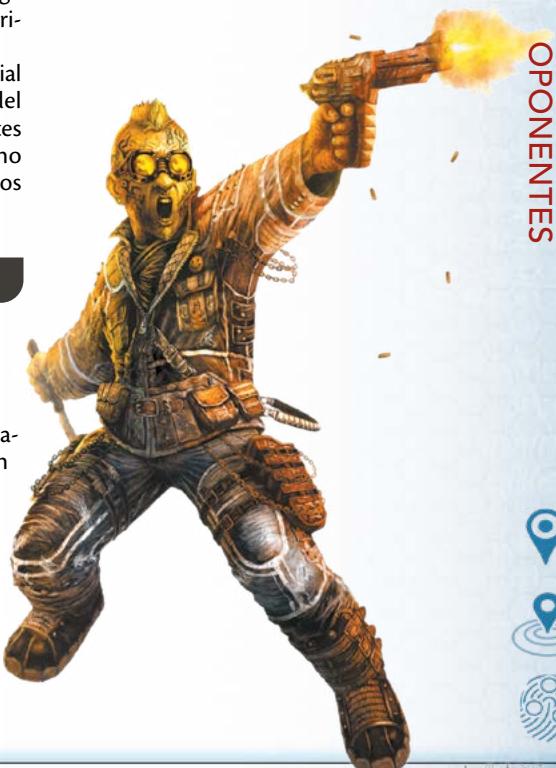
Cibertech (chatarra): Injertos musculares (+1d FUE, ya sumado), Oído amplificado (+2 a Notar si implica sonido), uñas navaja (FUE+d4, PA 2).

Equipo: TAP (nivel 1), rifle de asalto (24/48/96, 2d8+1, CdF 3, PA 2), chaqueta de cuero (+1), herramientas, piezas de repuesto.

PANDILLERO

Macarras jóvenes con ganas de marcha; realmente, estos pandilleros solo son peligrosos en grandes grupos. Estos tipos son quienes hacen todo el trabajo duro de la banda, protegiendo las calles y yendo a la guerra con las bandas rivales. También son el rostro público de la banda.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d6.





Habilidades: Atletismo d6, Conducir d4, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Intimidar d4, Notar d4, Ordenadores d4, Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 7 (1); Tensión: 7; Cred: d6.

Desventajas: Canalla, Vengativo.

Ventajas: Fornido, Reflejos de Combate.

Cibertech (chatarra): Oído amplificado (+2 a Notar si implica sonido), uñas navaja (FUE+d4, PA 2).

Equipo: TAP (nivel 1), ropas de pandillero (+1), maza pesada (FUE+d6), cuchillo (FUE+d4) o pistola ligera (12/24/48, 2d6).

PANDILLERO (CABECILLA)

Un pandillero muy cañero, que ha sobrevivido lo suficiente como para acumular experiencia, cicatrices y mucho desdén por la vida humana hasta convertirse en un auténtico peligro. Este tipo de alfas lidera al resto de la banda en los conflictos contra las fuerzas rivales.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conducir d6, Conocimientos Generales d8, Disparar d10, Intimidar d6, Notar d6, Ordenadores d4, Pelear d8, Persuadir d8, Sigilo d8, Tácticas d6.



Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 7 (1); Tensión: 7; Cred: d8.

Desventajas: Canalla, Enemigo, Vengativo.

Ventajas: Con un Par, Fornido, Fervor, Fuga, Mando, Reflejos de Combate, Tácticas de Manada.

Cibertech (chatarra): Ciberbrazo (proporciona +1d a Fuerza (ya sumado), un compartimento de carga oculto y uñas navaja (FUE+d4, PA 2).

Equipo: TAP (nivel 1), ropas de pandillero (+1), cuchillo (FUE+d4), pistola ligera (12/24/48, 2d6). A veces tiene un vehículo (una moto o coche personalizado).



PANDILLERO (LÍDER DE BANDA)

Se trata de un individuo muy calculador, cuyo liderazgo se basa tanto en la astucia como en la fuerza bruta. Después de todo, no ha llegado al puesto que ocupa en la banda solo mediante el carisma. Protegido por sus soldados y lugartenientes, solo se expone a peligros reales cuando acude a una reunión con los líderes de otras bandas o en tiempos de guerra.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d10, Conducir d8, Conocimientos Generales d8, Disparar d12, Intimidar d8, Notar d6, Ordenadores d4, Pelear d10, Persuadir d10, Sigilo d8, Tácticas d10.

Paso: 6; Parada: 7; Dureza: 12 (5); Tensión: 9; Cred: d10.

Desventajas: Buscado (mayor), Enemigo (mayor), Vengativo (mayor).

Ventajas: Callejear, Con un Par, Fornido, Líder Nato, Mando, Reflejos de Combate, Sin Piedad, Táctico.

Cibertech (chatarra): BlindaJE dérmico (Armadura +4), garras retráctiles (FUE+d4, PA 2, retráctil).

Equipo: TAP (nivel 1), ropas de pandillero (+1), cuchillo (FUE+d4), pistola (12/24/48, 2d6+1). Suele tener un vehículo (una moto o coche personalizado).

PIRATA ANARQUISTA

Este hacker es uno de los genios chiflados de las Profundidades. Un pirata, un radical, un terrorista del mundo virtual.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d12, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Conocimientos Generales d8, Investigar d8, Latrocinio d8, Notar d10, Ordenadores d12, Persuadir d4, Reparar d8, Sigilo d6.

Paso: 5; Parada: 2; Dureza: 7 (2); Tensión: 1; Cred: d8.

Desventajas: Buscado (mayor), Cojo, Juramento (mayor).

Ventajas: Cúter, Hacker, Hombre de Recursos, Samurái Callejero.

Cibertech (callejero): Transporte de datos Mula Mnemónica™.

Equipo: TAP (nivel 3), chaqueta Urban Punk (+2), pistola pesada (12/24/48, 2d6+1, PA 1), bolsa de patatas fritas SaltyMalt™.



POLI (OFICIAL)

El comandante Harlow Blackburn lleva con Ravenlocke más de veinte años y es uno de sus mejores mandos intermedios. Ha rechazado numerosas promociones que lo habrían ascendido a la rama administrativa de la compañía, pues se siente más vivo peleando en la calle.

Raza: Humano 1.0.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Conducir d6, Conocimientos Generales d10, Disparar d10, Intimidar d10, Notar d8, Ordenadores d4, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d6, Tácticas d10.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 10 (4); Tensión: 6; Cred: d8.

Desventajas: Obligaciones (Ravenlocke).

Ventajas: Fuerza de Voluntad; Difícil de Matar, Mando, ¡Mantened la Formación!, Presencia de Mando.

Cibertech (callejero): Sist. arma inteligente Gxarma Izbhamu (+2 a disparar con armas inteligentes), ciberbrazos HI Power Strike™ (Ataque Repentino, Artista Marcial).

Equipo: TAP (nivel 4), traje de seguridad táctica RT (+4), porra aturdidora (FUE+d6,

conmoción), RT 328t Venganza™ (12/24/48, 2d6, PA 2) con munición frangible, RT 444t Guadaña™ (12/24/48, 2d6, PA 1, CdF 3, Accesorios (rieles tácticos, compensador de retroceso, seguro biométrico), CQB), 3 granadas aturdidoras.

POLI (PATRULLERO)

A veces, la única luz en la oscuridad. Otras, un acosador y estarías mejor sin él. En ambos casos, esta plantilla representa a los servidores públicos responsables de defender la ley.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conducir d6, Conocimientos Generales d4, Disparar d6, Intimidar d8, Notar d6, Ordenadores d4, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d4.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 9 (4); Tensión: 0; Cred: d6.

Desventajas: Elegir al menos una.

Ventajas: Mando, Poli de Sector.

Equipo: TAP (nivel 2), traje de seguridad táctica RT (+4), porra aturdidora (FUE+d6, conmoción), RT 328t Venganza™ (12/24/48, 2d6, PA 2) con munición frangible.

RONIN EXPERIMENTADO

La mayoría de estos tipos son antiguos soldados (del gobierno, las corporaciones o los bajos fondos). Muchos comparten la misma historia. Gracias a la medicina y su antiguo patrón, obtuvieron varios implantes que les ayudaron a seguir adelante, pese a todos esos combates, heridas y explosiones. Al licenciarse, sus patrones quisieron recuperar las piezas de cibertech más caras para reutilizarlas en los nuevos reclutas... pero nuestros ronin salieron antes por patas.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d4, Disparar d8, Intimidar d6, Investigar d4, Latrocinio d6, Notar d6, Ordenadores d4, Pelear d8, Persuadir d4, Sigilo d6, Supervivencia d6.

Paso: 6; Parada: 7; Dureza: 10 (2); Tensión: 6; Cred: d6.





Desventajas: Enemigo (mayor, antiguo jefe), Leal.

Ventajas: Calculador, Soldado, Temple.

Cibertech (callejero): Blindaje subdermal (+2), inyecciones óseas de silicona (+1 a Dureza), reflejos reactivos (+1 a Parada), ciberojos con compensador de fogonazos, visión UV y magnificación (+2 a Notar si implica la vista, ve en la oscuridad parcial y no se atonta con luces cegadoras).

Equipo: TAP (nivel 1), pistola excedente del ejército (12/24/48, 2d6+1, PA 1), ropas de camuflaje.



SANTO DE LA ESPADA

Parece surgido de un cuento de hadas. Se trata de un practicante de un milenario estilo de combate y, cuando blande sus espadas, es como si estuvieses presenciando un mortífero ballet.

Atributos: Agilidad d12, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d8, Vigor d8.



Habilidades: Atletismo d12, Conocimientos Generales d6, Latrocínio d10, Medicina d6, Notar d6, Pelear d12, Persuadir d6, Sigilo d10.

Paso: 6; Parada: 10; Dureza: 7 (1); Tensión: 0; Cred: d10.

Desventajas: Enemigo (menor), Heroico, Pacifista.

Ventajas: Acróbata, Alerta, Ambidextro, Arma Distintiva (x2, jian), Bloqueo Mejorado, Con un Par, Esquiva Mejorada, Nervios de Acero Mejorados, Rápido, Samurái Callejero.

Equipo: TAP (nivel 3), 2 jian/espadas chinas (FUE+d8), ropas de entrenamiento acolchadas (+1), mochila, sandalias de paja.

SWAT (AGENTE)

Cuando los polis necesitan ayuda, los SWAT son quienes responden a sus llamas. Gracias a su excelente adiestramiento y equipamiento militar, son la punta de lanza de las fuerzas policiales.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d4, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d6, Ordenadores d4, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d6, Tácticas d4.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 11 (6); Tensión: 0; Cred: d6.

Desventajas: Elige al menos una.

Ventajas: Alerta, Disparo Rápido, Poli de Sector, Puntería.

Cibertech (callejero): Ciberojos con compensador de fogonazos, UV y magnificación de imagen (+2 a Notar que implique vista, no puede quedar deslumbrado o cegado por luces repentina, visión en la oscuridad no total).

Equipo: TAP (nivel 2), armadura antidisturbios Fortaleza™ (+6), porra aturdidora (FUE+d6, comoción), rifle de asalto M240C Renegado™ (20/40/80, 2d8, CdF 3, PA 2, Accesorios (Comp. retroceso), CQB).



SWAT (OFICIAL)

Son los cerebros que dirigen las unidades formadas por los agentes del SWAT.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d6, Ordenadores d4, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d6, Tácticas d6.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 11 (6); Tensión: 2; Cred: d6.

Desventajas: Elige al menos una.

Ventajas: Alerta, Disparo Rápido, Mando, Poli de Sector, Puntería, Reflejos de Combate.

Cibertech (callejero): Sist. arma inteligente Gxarma Izibhamu (+2 a disparar con armas inteligentes).

Equipo: TAP (nivel 2), armadura antidisturbios Fortaleza™ (+6), porra aturdidora (FUE+d6, conmoción), rifle de asalto M240C Renegado™ (20/40/80, 2d8, CdF 3, PA 2, Accesorios (Comp. retroceso, arma inteligente)), CQB.

ZEEK

Cuesta encajar cuando tienes la capacidad de leer las mentes de otros. Tus capacidades psíquicas se manifestaron cuando aún ibas al colegio. Fue un proceso lento; pero, con el paso de los años, empezaste a tener notas brutales al sacar las respuestas de la mente de tus profesores. Sabías a quién le caías bien y a quién no, lo cual provocó en alguna ocasión algún que otro "accidente" entre clases. No fue culpa tuya..., ¿verdad?

Atributos: Agilidad d4, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Conocimientos Generales d6, Notar d4, Persuadir d4, Psíonica d6, Sigilo d4.

Paso: 6; Parada: 2; Dureza: 6 (1); Tensión: 0; Cred: d6.

Desventajas: Despistado, Tozudo.

Ventajas: Puntos de Poder, TA (Psiónica).

Poderes (15 PP): Lectura de mentes, miedo, proyectil.

Equipo: TAP (nivel 1), ropas de cuero (+1).

ROBOTS

CARCELERO™

Fabricante: Ravenlocke Securities.

Es una solución automatizada al tedio y desperdicio de recursos que supone contratar

guardias para vigilar un perímetro, en especial, de prisiones. Con sus intimidatorios 210 cm de altura, el Carcelero™ está armado con una escopeta automática en el brazo izquierdo y un lanzagranadas de 30 mm en el hombro derecho, ambos integrales. Se pueden equipar con munición tanto no letal (granadas lacrimógenas y pelotas de goma) como real, a gusto del operador.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d4, Fuerza d12+1, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d8, Pelear d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 13 (4).

Ventajas: Alerta, Manos Firmes.

Equipo: Brazo-escopeta (12/24/48, 1-3d6, CdF 2), lanzagranadas de 30 mm (24/48/96, por granada). TAP (nivel 4 con agente de nivel 4).

Capacidades especiales:

- **Armadura +4:** Blindaje metálico.
- **Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a enfermedades y venenos.
- **Impávido:** Es inmune al miedo e Intimidar, pero lo suficientemente inteligente como para reconocer y reaccionar ante las situaciones que provocan miedo.
- **Sensores:** Ignora todas las penalizaciones por iluminación.
- **Tamaño 2:** Bastante más grande que un ser humano, el modelo Carcelero™ pesa cerca de doscientos kilos.

ECHELON™

Fabricante: Ravenlocke Securities.

El bot de seguridad Echelon™ de Ravenlocke Securities se fabricó para ayudar a combatir los disturbios civiles. Desafortunadamente, poner a robots autónomos controlados por una IA al cargo de este tipo de tareas suelen provocar más disturbios entre los civiles de los que calma.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d10, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Disparar d8, Notar d6, Pelear d10.

Paso: 8; Parada: 7; Dureza: 11 (4).

Ventajas: Alerta.





Equipo: Pistola aturdidora (5/10/20, conmoción), 5 dosis de gas lacrimógeno (PAM centrado en el Echelon™, veneno incapacitante), descargas eléctricas defensivas (ataque de toque, conmoción), TAP (nivel 4 con agente de nivel 4).

Capacidades especiales:

- **Armadura +4:** Blindaje metálico.
- **Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a enfermedades y venenos.
- **Impávido:** Es inmune al miedo e Intimidar.
- **Duro:** Puede aguantar una herida antes de quedar incapacitado.
- **Sensores:** Ignora todas las penalizaciones por iluminación.
- **Tamaño 1:** Supera por poco los dos metros.

MK. XII ANIQUILADOR™

Fabricante: Act of God Armaments.

El bot de combate Mk. XII Aniquilador™ se fabricó originalmente para ayudar a las autoridades FEMA durante los

primeros compases de la Segunda Guerra de Secesión Norteamericana. Se trata de plataformas de combate autónomas de casi tres metros de altura. Se dice que son tan eficientes como una brigada entera de soldados.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d12+2, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d8, Disparar d10, Notar d6, Pelear d10.

Paso: 10; **Parada:** 7; **Dureza:** 16 (6).

Equipo: Ametralladora pesada (50/100/200, 2d10, CdF 3, PA 4), TAP (nivel 4 con agente de nivel 4).

Capacidades especiales:

- **Armadura +6:** Blindaje metálico.
- **Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a enfermedades y venenos.
- **Muy Duro:** Puede aguantar dos heridas antes de quedar incapacitado.
- **Impávido:** Es inmune al miedo e Intimidar.
- **Sensores:** Ignora todas las penalizaciones por iluminación.
- **Tamaño 3:** Mide cerca de tres metros de alto.



RAVE REAVER™

Fabricante: Urban Punk.

La corporación Urban Punk fabrica prácticamente de todo y el Rave Reaver™ es su principal apuesta en el campo de los robots de combate humanoides. La IA limitada que lo dirige permite emplearlo en entornos complejos, mientras que sus avanzados sensores permiten asegurar el reconocimiento de objetivos independientemente de la luz o el clima. Para acabar, su armamento integrado y estética agradable hacen de este producto una visión común en muchos lugares, incluyendo varios clubes nocturnos de Chi-Town.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d10, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d8.

Paso: 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 11 (3).

Ventajas: Alerta, ¡Rock'n'Roll!



Equipo: Brazo-espada (FUE+d6+1, PA 1), brazo con cañón rotatorio (24/48/96, 2d10, PA 4, CdF 3 (mínimo CdF 2)). TAP (nivel 4 con agente de nivel 4).

Capacidades especiales:

- **Armadura +3:** Chasis reforzado.
- **Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a enfermedades y venenos.
- **Impávido:** Es inmune al miedo e Intimidar.
- **Patada:** FUE+d6.
- **Saltador:** Sus piernas están diseñadas para dar enormes brincos y limpiar la zona de amenazas. Dobra la distancia de salto y provoca que los ataques salvajes con las piernas en combinación con un salto de al menos un paso causen +4 al daño en vez del +2 normal.
- **Sensores:** Ignora todas las penalizaciones por iluminación.
- **Tamaño 2:** No llega por poco a los dos metros y medio.



HISTORIAS SALVAJES

UN SENCILLO TRANSPORTE



Sabéis conseguido un trabajillo a través de los canales habituales; según vuestro contacto, tan sencillo como repartir la leche. La paga es buena por una tarea tan simple: 500 criptos para cada uno. Todo lo que tenéis que hacer es visitar cierto sitio, recoger un paquete y entregarlo en otro lugar. No hace falta que habléis con nadie (y mucho menos dispararle).

Una nota para el DJ: La aventura implica a dos organizaciones criminales con muchos medios y enfrentadas entre sí. Hemos preferido no usar nombres específicos para que puedas adaptar mejor la aventura a tus necesidades. Si no sabes qué usar, asume que quien envía el paquete es una familia de la Mafia y el receptor es un miembro de una Tríada.

EL PUNTO DE RECOGIDA

Como suele ocurrir siempre que repartes la leche, la recogida es muy fácil. Una terminal de maglev (una de las principales estaciones de la red de la región) es el punto de recogida. Se trata de un lugar público y, aunque eso no siempre asegura nada, es difícil que sea una emboscada. La seguridad del lugar es la esperable: seguratas de alquiler, unas cuantas sondas de vigilancia pululando por la estación, cámaras y detectores. Mientras nadie lleve explosivos o armas ocultas (o se le ocurra montar un escándalo), no debería ser un problema.

El paquete en cuestión está en la taquilla 3045-D y los personajes han recibido tanto la tarjeta magnética como la clave de apertura. El paquete en sí consiste en una caja de algo más de un metro cuadrado de plástico verde, envuelta con papel de regalo muy llamativo. Para abrirla habría que romper el embalaje, a no ser que uno se tome su tiempo en despegar con mimo el celo (el éxito en una tirada de Reparar (-2) no deja huellas de la manipulación; el fallo significa que esta es evidente y la pifia estropea la caja, de tal modo que no pueda usarse más). En la taquilla hay una nota junto la caja indicando que se deben evitar los detectores. Afortunadamente, todos los detectores de la terminal

comprueban a la gente que entra en la estación, pero no a la que sale. El aburrido personal de seguridad cuenta con algún detector de mano, pero es fácil evitarlo.

EL PUNTO DE ENTREGA

Se encuentra a cuatro horas de distancia usando la red pública de transporte o cinco horas en coche (ten en cuenta que todo el que entre en una terminal de la red pública de transporte será escaneado). Es parte de un edificio de oficinas orientado a pequeños negocios de servicios, como bufetes de abogados o consultorías. No hay demasiada seguridad: escáner y un par de guardias de seguridad en la puerta principal, una oficina de vigilancia cerca de la entrada, cámaras en todos los pisos y una cámara vigilando el callejón posterior. En el bajo tiene una pequeña cafetería que sirve para calentar comidas precocinadas con otra puerta de servicio al callejón. Para acabar, hay un muelle de carga en el callejón, con un guardia de seguridad en todo momento.

Hay que entregar el paquete en el decimoprimero piso, en mano, al recepcionista de Helman, Duly, Jobi y Kark, abogados. Cuando completen la tarea, el contacto que les ofreció el trabajo los llamará de nuevo para entregarles la paga. Como decíamos, un sencillo reparto.

¿QUÉ OCURRE POR EL CAMINO?

En la calle se rumorea que alguien está transportando un objeto valioso. Lo que es peor, alguien en la organización criminal que envía el paquete no quiere que se entregue el mensaje: su jefe está ya viejo y no controla con mano firme el sindicato. No todo el mundo quiere la inminente guerra porque saldar antigua cuentas desde tu lecho de muerte no es bueno para el negocio.

Hay, por tanto, dos grupos interesados en interceptar el paquete. La hija del contratante ha enviado a sus asociados de mayor confianza a detener a los personajes y hacerse con el paquete. Tienen órdenes de usar primero el subterfugio, luego la negociación y, finalmente, el armamento pesado, para asegurarse de que



el paquete jamás llegue a su destino o estalle por el camino.

El segundo grupo es una pequeña banda de pandilleros caracterizados, las Pesadillas Callejeras de la calle 87. Estos pandilleros (que se disfrazan como policías de ciencia ficción salidos de una película del siglo XX) no tienen ni idea de lo que hay en la caja, solo que es lo suficientemente valiosa como para requerir correos especiales. Atacarán a los personajes usando la fuerza en cuanto se les presente una oportunidad: por ejemplo, intentar atropellarlos con un coche y luego tirar de pistola y gatillo; otra posibilidad sería una emboscada improvisada.

¿Y QUÉ HAY EN LA CAJA?

Dentro hay una pequeña bomba. Los personajes son unos pringados involuntarios a los que un líder del crimen organizado ha elegido para enviar un aviso a otro jefe criminal. Es un artefacto sencillo: un mecanismo con un temporizador diseñado para estallar medio kilo de explosivo plástico casero. Explotará a las seis horas de recoger el paquete. Un sencillo escaneo de la caja puede revelar lo que hay dentro, pero no cuánto tiempo queda en el temporizador. Si estalla, provocará 4d10 de daño a todo lo que haya en un radio de quince metros. Hay que indicar que incluso el explosivo plástico casero es bastante estable en el 2095: hace falta una descarga eléctrica o un impacto cinético muy fuerte para que la bomba explote. Sin embargo, demasiados empellones podrían acelerar el temporizador...

CONSECUENCIAS

Si se entrega el paquete, la bomba estallará como estaba planeado. Si los personajes aparecen en el video de seguridad del edificio, será posible retrotraer sus pasos a través de diversas grabaciones y satélites hasta la taquilla donde recogieron el paquete. No solo las autoridades los etiquetarán en los medios como terroristas o miembros de una organización criminal, sino que el objetivo sobrevive al ataque y tanto él (como sus matones y asociados) tendrán unas cuantas preguntas que hacerles.





¡LARGA VIDA A LA REINA!

Esta aventura se diseñó para un grupo pequeño de personajes de rango Novato, aunque es fácil adaptarla a rangos superiores o grupos más numerosos. Contratan a los ronin para introducir una serie de algoritmos tácticos de combate en la Reina de la Colmena, que orbita en torno a Júpiter. Sin embargo, no todo es lo que parece.

TRASFONDO

La Instalación de Nodos Hexagonales Universales, más conocida en la calle y los medios por su apodo, La Colmena, técnicamente está dirigida por la corporación 79 Alas y el director Zhang Jinping; pero es su IA, la Reina, quien lleva el día a día de los mineros. El director Jinping ve con malos ojos la creciente influencia de la Reina sobre los mineros. Teme que estos respeten más a una IA impersonal que al Mandarinate, que es quien realmente paga sus (magros) sueldos. 79 Alas tiene planes especiales para Europa, pues el director Jinping sabe que se ha encontrado allí vida microbiana, con lo que ello implica. También ha oído rumores sobre que algunos de los mineros podrían estar invirtiendo una parte de sus ahorros en establecer una red de armamento defensivo en torno a La Colmena para proteger a su reina. Antes de actuar en Europa, es necesario solventar esta creciente resistencia interna a su autoridad.

UNA INVITACIÓN REAL

Una mujer atractiva vestida con un sencillo traje a la moda en el Mandarinate contacta con los personajes. Se llama Zhi Ruo. Zhi afirma ser minera en La Colmena, aunque ahora mismo está de vacaciones. Explica a los personajes que los mineros sienten preocupación por la seguridad de la Reina y que llevan meses construyendo en secreto armamento defensivo y desplegándolo en torno a La Colmena para proteger a la IA de facciones como QUIMERA o Stopwatch.

Hay un problema, sin embargo. La Reina no está programada con tácticas de combate o habilidades que le permitan operar esas armas. Los mineros dependen de su programación básica; pero, sin duda, no estaría a la altura de

un adversario profesional. La alternativa es que manejen ellos mismos las armas, pero tampoco hay muchos soldados veteranos entre sus filas: normalmente se los contrata por sus habilidades en otros campos.

La solución pasa por instalar un parche de actualización a la IA. Los ronin reciben una microtarjeta conteniendo más de dos mil simulaciones de combate espacial, junto con estudios de maniobrabilidad de naves espaciales y algoritmos de puntería. Si se introduce esta información en su matriz, la Reina podría transformar La Colmena en una auténtica estación espacial militar. Eso es suficiente para defender el lugar de las fuerzas de QUIMERA y Stopwatch, permitiendo así que los mineros se relajen y puedan seguir haciendo lo que mejor se les da: minar las partículas subatómicas que logran escapar a la gravedad de Júpiter.

Zhi Ruo está dispuesta a pagar la cantidad apropiada de criptodólares por el trabajo (la mitad por adelantado y el resto cuando se complete). Si el grupo regatea, intentará centrar el aumento en el segundo pago pues, de todos modos, no planea pagarla. Tiene uniformes de minero y puede cargar identidades falsas en sus TAP, lo cual facilitará la tarea de moverse por La Colmena sin que nadie les moleste.

Nota: Si alguno de los PJ tiene la desventaja Desconectado, Zhi puede ofrecer una identidad física, pero avisa de que eso hará el encargo mucho más difícil. A su llegada, 79 Alas equipa con una TAP a todos sus mineros, con el fin de que tengan una vía de comunicación directa (y constante) con la Reina (así como monitorización completa de 79 Alas para asegurarse de que trabajan).

✗ **Zhi Ruo:** Consulta la página 411.

¿QUÉ ESTÁ PASANDO REALMENTE?

Zhi es un agente provocador del Mandarinate, que informa directamente al director de 79 Alas. No dudará en flirtear con cualquier PJ (sea hombre o mujer) que muestre aunque solo sea una pizca de interés hacia ella. Si le preguntan por qué los mineros no instalan el parche ellos mismos, explicará que es necesario acceder a la sala central del servidor que contiene la matriz de la Reina y el director de 79 Alas ha prohibido expresamente a los mineros que se acerquen a

ella. No tienen las habilidades necesarias para superar el par de biocerraduras que la protegen. Adulando las capacidades de los PJ, Zhi espera que estos no sospechen.

Si los PJ quieren verificar el código que lleva la microtarjeta, pueden lograrlo con una tirada de Ordenadores. La microtarjeta flash tiene un SDI de nivel 3. El fallo revela que el código es lo que dice Zhi. El éxito también, pero revela que hay algo más oculto en su interior. El aumento informa de que el código no solo son los algoritmos tácticos y de armamento, sino un virus diseñado para borrar el sentido de identidad personal de la Reina y sustituirlo por una obediencia completa al director Jinping.



A BORDO DE LA COLMENA

Es una colonia minera con, aproximadamente, unas quinientas mil almas a bordo. Más o menos, tres cuartos de esta cantidad son mineros, mientras que el resto satisfacen sus necesidades: regentan bares, tiendas, prostíbulos, etc. A pesar de su tamaño y que orbita en torno a Júpiter, la colonia despierta las mismas sensaciones que un poblado del Oeste norteamericano. Suponiendo, claro, que el Salvaje Oeste estuviese lleno de cámaras supervisadas por la Reina veinticuatro horas al día. En la página 336 encontrarás más información sobre La Colmena.

Los trabajos de procesado se realizan en seis nodos, conectados entre sí por cientos de largos pasajes de entre sesenta y ciento veinte kilómetros que los conectan con el hábitat principal. De un modo similar, cada nodo exterior conecta por pasajes a los dos adyacentes

hasta formar una celdilla. Un número muy grande de pasajes van de cada nodo exterior a las distintas subdivisiones del hábitat central. Los túneles secundarios permiten a los mineros realizar sus tareas y desplazarse sin tener que concentrarse en el hábitat principal o los pasillos principales. Para la mayoría de mineros solo existen dos zonas: su HUNI personal y el hábitat principal donde acude a relajarse.

Cada brazo nodal puede acomodar hasta a cincuenta mil mineros a la vez. Estos trabajan durante turnos de cuatro días en el espacio y, después, pasan tres días descansando.

Una serie de trenes bala conectan los túneles, asegurando así un desplazamiento rápido entre las HUNI y el hábitat principal. Este,

pese a su forma de

cubo, en muchos aspectos es un sprawl urbano típico: pequeños apartamentos construidos uno encima de otro y los niveles inferiores quedan para los negocios. El primer piso de cada apartamento está dedicado a bares, restaurantes y tiendas, mientras los noventa y nueve pisos superiores se dedican a alojamiento. La Colmena es de construcción tan reciente que la mayoría de su tecnología funciona a la perfección; pero, cuando una puerta se estropea, 79 Alas rara vez se preocupa de arreglarla. Por ello, no es infrecuente que algunas puertas estén atascadas, no abran o, al revés, que no se puedan cerrar.

El tiempo de viaje dependerá de dónde se contrate a los ronin. En cada nodo exterior hay muelles y es en uno de ellos donde atracará la nave de los PJ. El personal de seguridad de 79 Alas se encargará de verificar la identidad de los recién llegados. Todo ronin con la desventaja Desconectado tendrá que lidiar con un escrutinio serio de la seguridad, pero todo quedará en nada después de una llamada desde el centro de mando. Se debe a que realmente 79 Alas es quien orquesta la operación y, aunque sus guardias no son conscientes de la intriga, sus superiores tienen órdenes de dejar entrar





a estos mineros específicos sin demasiados retrasos. Otros mineros también podrían confraternizar con los recién llegados, por ejemplo, preguntando de dónde son. Cuanto más cerca esté el grupo de la sala de control de la Reina, más probable es que alguien se interese por ellos y más completas sean las pesquisas.

El mayor obstáculo a la hora de completar la misión es la propia Reina. Sin que el director Jinping lo sepa, los mineros ya han conectado a la Reina a gran parte del armamento que han instalado en La Colmena. Les preocupaban no solo Stopwatch y QUIMERA, sino también la propia 79 Alas (y con razón, por lo que parece). Desafortunadamente para los ronin, la Reina no tiene ni idea de quienes son y asumirá que son agentes de 79 Alas (lo cual es cierto, aunque puede que lo desconozcan). Sin embargo, antes de atacar, intentará recurrir a la diplomacia.

A la hora de manifestarse digitalmente a través de la TAP de los personajes, la Reina prefiere mostrarse como una mujer mayor con pañuelo en la cabeza, gafas de cristal grueso y un largo vestido con decoraciones florales. Sin embargo, puede proyectar cualquier forma que desee, lo cual ha sucedido en otras ocasiones, en particular cuando quería manifestar una imagen de poder y autoridad. La Reina también puede comunicarse con los personajes Desconectados a través de los altavoces que hay en todas las paredes de la instalación. Informará a los personajes de que no conoce quiénes son o su misión, y que deberían abandonar sus planes y confirmar sus fuentes.

Si los PJ insisten en intentar llegar hasta el servidor de la Reina, esta los encerrará en algún sitio, bloqueando las puertas. Es posible piratear una salida (o abrirse paso a la fuerza), pero eso provocará también que la reina recurra a las torretas antipersonales. Como antes, es posible piratearlas para arrancarle el control a la Reina.

✗ Torreta antipersonal (2): Consulta la página 411.

Suponiendo que los PJ logren sortear las defensas biométricas y a la Reina lo suficiente para llegar a las inmediaciones de la sala donde se encuentra su matriz, esta convocará a los mineros cercanos para que acudan en su ayuda. No son grandes luchadores, pero se esforzarán por defender a su reina si es necesario. Su primer paso intentará ser

diplomático, suplicando a los intrusos que no dañen a su amada Reina.

✗ Minero (3 por héroe): Consulta a continuación.

ÉXITO Y CONSECUENCIAS

A estas alturas, los PJ deberían tener muy poca fe ya en su misión. Aun así, es posible que decidan completarla y descargar los contenidos de la microtarjeta flash en la matriz de la Reina, lo cual borrará su personalidad actual, sustituyéndola por otra absolutamente leal al director Jinping. Este no quiere dejar cabos sueltos, de tal modo que ordenará a la IA, ya convertida en una burlona Reina maligna, que emplee todo el armamento de la estación para eliminarlos durante su huida. Alternativamente (si es que no lo han hecho ya), podrían comprobar los contenidos de la tarjeta y descubrir su auténtica naturaleza. Si deciden volverle la espalda al plan del director Jinping, aún deberán colaborar con la Reina para encontrar una forma de protegerla de su influencia. Sin embargo, si han matado a algún minero, esto complicará mucho su relación con la IA.

Es probable que los PJ deban enfrentarse con 79 Alas en algún momento de la aventura. Si son de rango Novato, ir directamente a por el director Jinping debería ser muy difícil, aunque pueden intentarlo. También es posible rastrear y contactar de nuevo con Zhi Rao para usarla como vehículo que los lleve hasta la cúpula de 79 Alas.

Otra posibilidad, aunque requiere la colaboración de la Reina, es apostarla todo e intentar convencer a Zhi (y, por tanto, al director Jinping) de que su misión tuvo éxito. Esto último no impide que los agentes de 79 Alas intenten dar caza a los ronin para enterrar todo el asunto. ¡Así es la vida!

DRAMATIS PERSONAE

MINERO

Los trabajadores de la estación.

Raza: La mayoría serán humanos 1.0, pero también hay algunos híbridos.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d4.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Notar d4, Persuadir d4, Pilotar d6, Sigilo d4, Supervivencia d6.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Equipo: TAP (nivel 1), porra (FUE+d4).

TORRETA ANTIPERSONAL

Son trípodes armados que se pueden desplegar en los pasillos de la instalación. Funcionan de forma autónoma o pueden dispararse de forma remota como si fueran una sonda.

Atributos: Agilidad –, Astucia d6 (A), Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d8.

Habilidades: Disparar d8, Notar d6, Ordenadores d6.

Paso: 0; **Parada:** 2; **Dureza:** 8 (4).

Equipo: TAP (nivel 3), rifle pesado (20/40/80, 2d8, PA 3, Mun. 50).

Capacidades especiales:

- Armadura +4:** Blindaje compuesto.
- Constructo:** +2 a las tiradas de recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; immune a los venenos y enfermedades.
- Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- Montura de armas:** Ignora la FUEMín y el retroceso en el arma montada.

- Sensores:** Puede alternar a voluntad entre visión infrarroja o ultravioleta.

- Tamaño -2 (Pequeño):** Peso unos quince kilos sin contar las armas.



ZHI RUO

Una espía del Mandarinate que trabaja actualmente para el director Zhang Jinping de la corporación 79 Alas.

Raza: Humano 2.0.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d8, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d8, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5; **Tensión:** 1; **Cred:** d6.

Desventajas: Exceso de Confianza; Despiadado.

Ventajas: Carismático, Muy Atractivo, Rápido.

Cibertech (personalizado): Ciberojos con visión IR y UV.

Equipo: TAP (nivel 2), porra (FUE+d4), pistola (12/24/48, 2d6+1, PA 1).



MALOS TIEMPOS EN EL MATADERO

 A través de uno de sus contactos y arrengladores habituales, alguien ofrece a los personajes un trabajo. Sin embargo, el contratante desea conservar el anonimato. Comprende que sea necesario reunirse para negociar los detalles y, como gesto de buena fe, está dispuesto a ofrecer 250 criptos solo por que acudan a la reunión, siempre y cuando, enfatiza, no hagan nada que ponga en peligro su anonimato.

EL CONTRATANTE

Todo este secreto se debe a que el contratante pertenece a una familia muy importante, cuyos ancestros hicieron fortuna hace varias generaciones. Los descendientes han estado viviendo de las rentas desde entonces, criándose en un entorno muy cuidado durante el último siglo para no tener que codearse con psicópatas, basura callejera y demás gente pobre. Sin embargo, la nueva esposa trofeo del contratante se ha largado con el chofer y ciertos objetos valiosos y fácilmente portables. Lo quiere todo de vuelta (esposa, chofer y posesiones) para ajustar él mismo cuentas en persona. Y vivos. Que se haga público que su esposa le pone los cuernos y haya huido con el chofer supondría una humillación terrible en su círculo social y, por tanto, por eso busca matones capaces para arreglar el problema y que, además, sepan guardar el secreto.

LA FÁBRICA CÁRNICA

La reunión tendrá lugar dentro de tres días, aunque la localización exacta no se revelará hasta el mismo día en que se produzca. Ese punto no es negociable, al menos para su contratante. Si se lo presiona, aceptará indicar la hora y día al arreglador, siempre que este mantenga la información secreta, a no ser que suceda algo que exija informar antes de los ronin.

El lugar elegido es bastante inusual; se trata de una fábrica de troceado y preparación cárnicia en las afueras de la ciudad que lleva décadas abandonada. Llegar hasta ella puede ser una aventura en sí misma, pues está justo en la frontera entre los territorios de dos bandas rivales del arrabal. La instalación, en su día la

Cooperativa de Empacadores Cárnicos Unidos #115, se encuentra en un dilapidado polígono industrial que lleva vacío ya tanto tiempo que solo quedan cascotes, maquinaria oxidada y basura. También hay media docena de okupas viviendo en el edificio, pero es posible expulsarlos usando las reglas de resolución rápida de encuentros de *Savage Worlds*. Es posible emplear Intimidar, Notar, Pelear, Persuasión o Sigilo. Un éxito impresionante a la hora de resolverse hará que los okupas hagan correr la voz y los pandilleros del arrabal no se presenten en **Y todo se fue a la mierda...** El fallo provoca que no todos los okupas desalojen el lugar y alguno sea testigo de lo que sucede. Una pifia asusta al contratante, que no aparece, aunque sí organiza una segunda reunión en otro lugar igual de inaccesible.

SALUDEMOS AL CONTRATANTE

Este aparece a la hora en punto en un coche de alquiler con conducción automática, ocultando su identidad con una máscara facial completa y un traje de dos piezas. La máscara representa a un presidente de los EE. UU. del siglo pasado, aunque solo alguien experto en historia debería estar familiarizado con él. Emplea un pequeño modulador de voz y se presenta como "El Presidente" (en español); espera que se dirijan a él como tal. Agradece a los personajes que acepten los inusuales requisitos de la reunión y les entrega de inmediato su dinero. Despues, hace algunas preguntas, tanteando sus personalidades e información sobre otros trabajos que hayan hecho antes.

Si queda contento, comenzará con la oferta de trabajo en sí, pero no llegará más allá de decir que necesita buscar y detener a dos personas, así como una lista de objetos valiosos, antes de que la situación cambie por completo.

Y TODO SE FUE A LA MIERDA...

Un grupo de élite formado por tres agentes también se ha infiltrado en la fábrica cárnica con intenciones de secuestrar al contratante. A no ser que los personajes estén en guardia, el grupo logrará llegar hasta el punto de reunión y atacará por sorpresa. Comienzan lanzando varias granadas aturdidoras y otras armas incapacitantes; después, emplean armamento no letal para neutralizar al

contratante y escapar con él. El grupo tiene ya una furgoneta sin marcas distintivas esperándolos fuera de la fábrica.

Después de dos rondas, ya sean de combate o persecución, también aparecerá un grupo de pandilleros del arrabal, dispuestos a defender su territorio. Les importa muy poco la lucha existente y atacan a ambos grupos por igual.

La escena puede evolucionar con facilidad a un combate a tres bandas que cubra una amplia zona, pero también en una persecución mientras los ronin persiguen a la furgoneta de los secuestradores y la banda de pandilleros va tras ambos, actúa como obstáculo o ambas cosas. Hay que recorrer cuarenta y cinco metros por un laberinto de maquinaria rota, grúas caídas y pasillos sin salida hasta llegar a la furgoneta de los secuestradores. Como complicaciones puedes usar las siguientes: alguien enciende maquinaria aún funcional provocando potenciales daños, el techo se hunde (o el suelo), entras en un callejón sin salida, unas escaleras que permiten atajar por otro piso, un pandillero cae encima del personaje por sorpresa o cascotes estropeados que alguien tira desde una posición ventajosa.

⌘ **Pandilleros:** Usa las plantillas de pandillero y cabecilla de la página 399. Usa tantos como necesites para aderezar la escena.

⌘ **Secuestradores (3):** Consulta esta misma página. Los tres son Comodines. Personaliza su raza e implantes de acuerdo a tus necesidades.

CONSECUENCIAS

Si los ronin logran evitar que su contratante sea secuestrado, este les estará muy agradecido, llegando a pagar una gratificación de 1.000 criptos a cada personaje. Es más, decide que son justo el tipo de gente que busca para encontrar a su esposa huída, su chofer traidor y las posesiones robadas.

En caso de no evitar el secuestro, es probable que los personajes descubran por algún noticiero el rapto de algún VIP de su ciudad, la solicitud de un rescate y la eventual respuesta de las autoridades, que provoca la muerte de la víctima secuestrada, su esposa y un desconocido asaltante.

DRAMATIS PERSONAE



SECUESTRADOR

Un grupo de profesionales del sector.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d10, Electrónica d8, Intimidar d8, Ordenadores d6, Pelear d10, Persuadir d6, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 10 (4); **Cred:** d6.

Ventajas: Ladrón.

Equipo: TAP (nivel 2), blindaje corporal (+4), porra eléctrica (FUE+d4, conmoción), pistola con silenciador (12/24/48, 2d6+1, PA 1), 2 granadas aturdidoras.



DULCE VENGANZA

Tu puedes usar esta aventura como continuación de **Malos tiempos en el matadero** (página 412) u otro asunto totalmente diferente con solo cambiar el nombre del patrón. El Presidente sigue teniendo un trabajo para los personajes. Si estos lograron evitar que lo secuestraran, les pagará 1.000 criptos a cada uno por adelantado y el doble de esa cantidad si tienen éxito. En caso de no conocerlos (o de que sea otra aventura distinta), reduce la cantidad inicial a la mitad y aumenta la final.

LA REUNIÓN

Uno de los arregladores habituales del grupo contacta con ellos, informándolos del trabajo. El contratante desea permanecer anónimo y tiene un pequeño trabajo con paga muy buena si se hace bien. Es necesario mantener el asunto en absoluto secreto y el anonimato total del contratante no es negociable. Deben reunirse con él en el aparcamiento vacío de un bar de mala muerte; el contratante acudirá vía imagen proyectada por una sonda.



EL TRABAJO

Como intentó explicar en **Malos tiempos en el matadero** antes de que fuera rudamente interrumpido por un intento de secuestro, tiene cuentas pendientes. El Presidente es un hombre rico y ha tenido varias esposas en su larga y feliz vida. Al final, casi todas lo dejaron, pues se casaron con él en busca de poder, dinero o estatus. La última no fue diferente, pero cometió el error de no asumir sus pecados y divorciarse; el acuerdo prenupcial le habría dado suficiente para el resto de su vida. En vez de eso, su cónyuge tuvo la audacia de fugarse con la ayuda del chófer y, para colmo de males, también robó varias reliquias familiares de la mansión.

No se puede permitir.

El Presidente no puede olvidar y perdonar sin más la afrenta. Quiere de vuelta a su esposa, el chófer y las reliquias, aunque no le importa mucho el cómo suceda. Por eso necesita a especialistas. El trabajo es simple: deben irse de vacaciones a un exclusivo paraíso tropical, detener a los prófugos, recuperar los bienes y regresar con todo ello sin alertar a las autoridades o dañar innecesariamente a la esposa. Lo que le pase al chófer le trae sin cuidado. El Presidente no da grandes detalles sobre los objetos robados, diciendo solo que es fácil reconocerlos y tienen gran valor. Tampoco responderá a preguntas curiosas: se limita a ofrecer dinero para evitar el interrogatorio o amenazar diciendo que se buscará a otros.

EL COMPLEJO VACACIONAL

La esposa fugada y el chófer se encuentran en las islas Caimán y, exactamente, en el Grand Island Resort. El lugar solo reserva habitaciones por invitación o referencias, si bien está encantado de que los clientes repitan. El Presidente puede organizar la invitación si es necesario y, además, correrá con todos los gastos. Los personajes también pueden infiltrarse en el lugar como trabajadores, aunque en este caso su contratante no puede organizarlo. Para empezar, contrata a gente como los ronin precisamente para eso.

La seguridad en el complejo es muy alta, pero se centra en impedir que nadie se cuele o proteger las valiosas posesiones de sus huéspedes. Moverse por dentro del complejo es relativamente fácil. El personal es tan amplio

que pocos conocen a quienes no trabajan en su mismo turno o su departamento. La única forma de acceder al complejo es a través del ferry deslizador del mismo o un helipuerto, pues es una isla y no se puede llegar por tierra.

LOS OBJETIVOS

Ambos se alojan en un bungalow en la costa. Cada bungalow tiene su propio atracadero privado, con un amplio espacio ajardinado alrededor del edificio (verjas decorativas, nada de colecciones de sensores y todo eso). Cuenta con cinco dormitorios separados y zonas comunes. Cada finca está separada de las demás por veinte metros de sotobosque denso y pequeños árboles, que bloquean el sonido y otorgan privacidad.

Por una vez, los objetivos en sí no son la parte difícil del trabajo, sino la forma de llegar hasta ellos y abandonar las instalaciones. La pareja no son luchadores, no tienen capacidades inusuales y tampoco están armados. Acaramelados por su nueva relación y posición acomodada, no esperan que los sigan. La esposa asume que la vergüenza y humillación pública son suficientes para evitar que El Presidente llame a las autoridades. ¡Qué demonios! Siguen usando su línea de crédito.

Lo que costará más son las reliquias familiares. Se trata de un par de tigres blancos, totalmente crecidos. Al ser creados artificialmente mediante ingeniería genética (Lazarus Investigatics si te pica la curiosidad), son más dóciles y obedientes que los tigres normales (que, por cierto, están extintos), de tal modo que podrían comer de tu mano. Solo si te conocen, claro, como a la esposa. Fueron un regalo por su segundo aniversario como casados. También son muy protectores con su dueña.

* **Tigre blanco (2):** Consulta más adelante.

LA ENTREGA

Una vez los ronin adquieran sus objetivos, el siguiente paso es transportarlos de vuelta a la ciudad donde fueran contratados. No será nada fácil, pues pocas aduanas del mundo dejan pasar a víctimas de secuestro o tigres blancos sin poner alguna queja. Dejamos en manos de tus jugadores el modo de salir de las Caimán y regresar a su país de origen,

pero convendría que tengan trazado un plan y hayan hecho los preparativos de antemano.

Una vez la esposa, el tigre uno y el tigre dos estén de vuelta, es necesario llevarlos a un edificio en los lindes del centro urbano. El edificio está en construcción y casi acabado, pero esa noche específica todos los guardias de seguridad se habrán evaporado. En el interior hay mucho espacio vacío, muchas herramientas de construcción y poco más.

El Presidente está físicamente presente para la entrega. Está solo, pero viste una máscara con capucha y sintetizador de voz para ocultar sus rasgos. En cuanto le entreguen al trío, depositará los criptos en sus cuentas corrientes, más una pequeña gratificación si han conseguido hacer el encargo con discreción. El Presidente los invitará a quedarse, si quieren, y cenar con él, revelando lo que está oculto bajo un paño: una enorme mesa con la cena ya puesta a base de vegetales y carne auténtica. Mientras cenan, el Presidente pedirá que liberen a los tigres y su esposa. Después, saca un pequeño mando electrónico, que sirve para enfurecer (y protegerse) de los tigres. Si nadie hace nada para impedirlo, el Presidente disfrutará de su cena mientras los tigres cazan y se dan un festín con la suya: la esposa fugada.

DRAMATIS PERSONAE

TIGRE BLANCO

Creados genéticamente como mascotas, se trata de dos tigres albinos de presencia imponente.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d10, Fuerza d12, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d10, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d10.

Paso: 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 7.

Ventajas: Frenésí Mejorado.

Capacidades especiales:

- Abalanzarse:** Saltan sobre las presas para aprovechar mejor sus masas y desgarrar con las zarpas traseras. Si puede saltar y hace un ataque salvaje, causará +4 al daño en vez del +2 normal.

- Garras/Mordisco:** FUE+d10.

- Tamaño 1:** Supera los 250 kg de puro músculo.

- Visión nocturna:** Ignoran las penalizaciones por iluminación de penumbra y oscuridad.





OTRO DÍA MÁS EN LA OFICINA

Linda Donovan, responsable de adquisiciones en el departamento de Recursos Humanos de Featherstone Nanotech Chicago, hizo una oferta de trabajo al Dr. Richard Woo Lin, ingeniero jefe de Kenta Cyber Dynamics en su sucursal de Chicago. Al Dr. Lin le interesó y aceptó la oferta. En nuestro mundo solo tendría que presentar su renuncia y mudarse de oficina. Sin embargo, nada es tan sencillo en el 2095. Verás, hay algunos problemillas. Como muchos residentes de una arcología, el contrato es de por vida a no ser que KCD esté dispuesta a liberarlo del mismo. Además, el Dr. Lin acordó llevarse consigo sus últimas investigaciones. Ahí es donde nuestros ronin entran en esta historia.

UNA OFERTA DE EMPLEO

Uno de los aventureros recibe una llamada de video entrante el martes por la noche. Se trata de un individuo engominado y bien vestido de treinta y tantos años.

—Buenas noches. Mi nombre es William Flanagan. ¿Ha oído hablar de mí? —Tras una breve pausa y una mueca de decepción, continúa—. A mi contratante le gustaría tratar con usted y sus asociados sobre una oferta de trabajo temporal. Calcula que debería estar completo en una semana. Si le interesa, preséntense mañana a las 10 PM en El Extremista. Pregunten allí por la señora Smith.

William no ofrece más información y, si los personajes preguntan por la dirección de El Extremista, su respuesta será un conciso “Búsquenla”.

William Flanagan es un arreglador prometedor cuya reputación crece cada día más. Se dice en la calle que ha organizado con éxito trabajos antes para varias megacorpos de Chicagoland.

LA ZONA INFERNAL DE GARY

El Extremista se encuentra en pleno centro de la zona infernal de Gary. Llegar hasta allí podría ser una aventura por sí sola. No hay medios de transporte públicos que vayan a Gary. Los taxis se niegan a visitar ese sitio. Sin embargo, los ronin aún tienen varias formas de llegar al punto de reunión. Podrían recurrir a su crédito callejero y contactos entre

las bandas para arreglar una escolta o salvaguarda. También podrían usar un VTOL para volar sobre el sector, evitando así las guerras de bandas. Si no, siempre les queda la posibilidad de ir andando o en sus vehículos personales, aunque deberían esperar resistencia por el camino. Puedes aprovechar para introducir un encontronazo con alguna banda o biohorror. A pie será necesario realizar tres tiradas de Sigilo para cruzar la zona. Cada fallo supone un encontronazo con una banda o un biohorror.

EL EXTREMISTA

Por fin, los personajes llegan a su destino. La visión del Extremista quita el hipo. A primera vista, el edificio parece haber sido parte de un enorme centro comercial, pero es como si el resto del mismo hubiera reventado. La mayor parte de lo que solía ser su superficie no está, pues se han canibalizado sus materiales de construcción para mantener otros edificios o se han usado como armas en las omnipresentes guerras entre bandas. El edificio que queda en pie tiene un cartel de neón apagado proclamando el lugar como “Billares Ned”. Pintado en la pared, debajo, está “El Extremista”. En la puerta, un enorme híbrido toro con un bate de béisbol envuelto en cadenas comprueba que los clientes dejen sus armas.

Neil (el portero) debe realizar una tirada de Notar (modificada por el valor de Disimulo del arma que quieran ocultar) por cada personaje. Todo lo que encuentre irá a parar a un enorme buzón de correo que hay a su espalda, mientras dice “Te darán un vale por eso dentro”.

En el interior, la música ensordecedora de unos altavoces baratos pone banda sonora a la penumbra brumosa de un bar lleno de gente. A la izquierda de la puerta, dentro de una jaula de acero, un hombre entrega un vale por cada arma que han confiscado. El bar en sí no es lo que esperarías si tienes en cuenta la zona de guerra que lo rodea. El lugar está a rebosar de gente con aspecto callejero de todo tipo. Sorprende ver a miembros de las bandas que se están pegando fuera sentados en mesas distintas, apenas prestándose atención entre sí con alguna que otra mirada cauta. Si se pregunta por la señora Smith a la camarera tatuada de pelo rosa que hay tras

la barra, esta señala una puerta que hay al fondo del bar. Un matón, obviamente armado y cromado, se sienta junto a la puerta, sin dejar pasar a nadie que no pregunte por la señora Smith.

La habitación que hay al otro supone un fuerte contraste. El fuerte sonido de la música desaparece por completo en cuanto se cierra la puerta. La sala está decorada en lo que parece ser madera auténtica y cuenta con varias sillas tapizadas en cómodo cuero en torno a una mesa de caoba de buen tamaño. Hay una pequeña barra privada al fondo de la habitación, a la distancia justa para no inmiscuirse en las conversaciones de la mesa. Una camarera saluda a los recién llegados y pregunta si quieren tomar algo según entran. En uno de los extremos de la mesa descansa una mujer con ropas corporativas. A su derecha está sentado un individuo ciberaumentado con un subfusil. A su izquierda hay otro varón, también vestido con ropas corporativas.

Este último se levanta de su silla cuando entran los ronin, invitándolos a sentarse en la mesa. Una vez todos estén sentados, la mujer comienza a hablar:

—Bienvenidos. Gracias por venir. Dejen que vaya directa al grano. Mi compañía desearía contratarlos para ayudarnos en una transferencia de personal. El Dr. Richard Woo Lin abandonará su actual empleo en las oficinas locales de Kenta Cyber Dynamics para formar parte de mi compañía. Quiero contratarlos para que lo extraigan de Kenta y lo traigan aquí. El Dr. Lin tiene instrucciones de estar en el centro de visitantes oriental el próximo sábado a las 17:45 horas. Por favor, asegúrense de que trae un paquete consigo. Pueden esperar que Kenta se oponga a su partida. Estoy dispuesta a ofrecerles 20.000 criptodólares tras completar la transferencia. No habrá pago si no traen también el paquete.

Después de eso, los ronin pueden hacer preguntas o negociar las condiciones.

Si el grupo hace preguntas que la Sra. Smith (Donovan) considere ridículas o que muestren falta de profesionalidad, reducirá su oferta inicial. Contestará lo mejor que

pueda a las preguntas sobre seguridad, detalles concernientes a la arcología de KCD, etc., pero reducirá en 1.000 C\$ su oferta. No responderá a ninguna pregunta sobre quién es ella, la empresa para la que trabaja o el Dr. Lin y también reducirá en 1.000 C\$ su oferta.

Los ronin también pueden regatear. El éxito en una tirada de Persuadir hace que la Sra. Smith aumente su oferta en 5.000 C\$ (10.000 con el aumento).

Una vez solventado, la Sra. Smith y sus acompañantes se levantan:

—Bien, creo que tenemos un trato. Por favor, no regresen con el Dr. Lin más tarde de la medianoche del lunes. Contacten con este número antes, para avisar de la entrega — añade arrojando lo que parece una auténtica tarjeta de visita encima de la mesa.

En la tarjeta viene un nombre ("Sra. Smith") y una dirección estándar de la red de comunicaciones.

LOS TRABAJOS PRELIMINARES

Cuando el grupo abandone El Extremista, tendrá un par de días para reunir toda la información que necesita para completar con éxito su misión. Pueden usar sus redes de contactos o Investigar en la red para conseguir dicha información. A continuación encontrarás los resultados para las preguntas más probables:

Sobre la arcología de KCD:

- Fallo: "La arcología de Kenta está en la parte sur de la ciudad. Es una fortaleza. Ni te molestes en intentar entrar a la fuerza".
- Éxito: "Los centros de visitantes de la arcología son bastante seguros y cuentan con un cierre centralizado que los aísla del resto del edificio a las 18:00 horas todos los días".
- Aumento: "Cuidan mucho su seguridad en esa arcología. No solo cuentan con sus propios guardias, sino que tienen un contrato de emergencia con Ravenlocke. Estos tienen diez minutos como máximo para presentarse en caso de alarma".

Sobre el Dr. Richard Woo Lin:

- Fallo: "Ni idea de quién me hablas".
- Éxito: "Es el número dos en el departamento de I+D de Kenta Cyber Dynamics de Chicago".





- Aumento: "El Dr. Lin probablemente sea uno de los genios más punteros del planeta en cibertech cerebral".

Sobre la señora Smith:

- Fallo: "Eso sueno a contratista corp, ¿no?"
- Éxito: "Ni idea de quién es, pero he oído que la gente de Featherstone lleva un tiempo fisgoneando en los asuntos de Kenta Cyber Dynamics".
- Aumento: "Probablemente sea Linda Donovan, la encargada de Adquisiciones del departamento de Recursos Humanos de Featherstone".

LA GUARIDA DEL LEÓN

La arcología de KCD es una fortaleza con un muro perimetral en Chicago Sur. El único punto débil en su blindaje son los centros de visitantes que hay al este y el oeste de la instalación, así como la entrada a la clínica del lado norte, pero la seguridad es consciente de ellos. Hay guardias en todas las puertas exteriores y las plataformas de aterrizaje para los VTOL de los centros de visitantes. Comprobarán la identidad de todos los visitantes en sus listas de autorización. Los guardias también comprueban si los visitantes llevan armas con detectores de resonancias magnéticas instalados en los marcos de las puertas. Cualquier visitante con un ciberarma debe instalar un inhibidor TAP que evita su activación.

✗ **Guardias de seguridad (4):** Usa la plantilla de patrullero (página 401). Se encargan de vigilar dentro de las salas de visitas.

✗ **Guardias de las puertas:** Hay dos en cada puerta exterior y en cada helipuerto. Usa la plantilla de agente SWAT (página 402).

El Dr. Lin entrará en la sección de visitas acordada exactamente a las 17:45 horas, llevando consigo un maletín. La seguridad del lugar no permite que el Dr. Lin abra dicho maletín en la zona de visitas y tampoco que abandone el edificio sin una autorización. El Dr. Lin puede mostrar a los ronin el brazalete de seguridad corporativa que también lleva en el brazo derecho. Afirma que puede usarse para rastrear su posición si alguna vez abandona las instalaciones.

Es posible inutilizar el brazalete de seguridad corporativa con las herramientas adecuadas y superando una tirada de Reparar (-2).

Si el grupo tarda más de diez minutos desde que se dé la alarma, también deberá enfrentarse a un grupo de respuesta rápida de Ravenlocke, que llegará vía helicóptero allí donde se encuentren.

✗ **Equipo de Ravenlocke (6 agentes más un oficial):** Usa las respectivas plantillas de SWAT (página 402).

CONSECUENCIAS

La Sra. Smith cumple su palabra. Pagará sin pestañear la cantidad acordada en cuanto le entreguen al Dr. Lin y su maletín.



CÚBREME LAS ESPALDAS

Ll arreglador habitual de los personajes les ofrece, por una vez, un trabajo de perfil alto. Keith Tanka es el lanzador estrella de los Cardinals de Indianápolis (se mudaron allí desde San Luis en el 2034). Tanka tiene reputación de ser un jugador problemático, brillante en el campo de juego, pero también propenso a las ideas de olla fuera del mismo. Ofrecen a los personajes 1.000 criptos semanales por trabajar como guardaespaldas de Tanka... así como por ser sus niñeras. En tres semanas comenzará la temporada de primavera y Tanka pasará a estar bajo la protección (y vigilancia) del personal de seguridad de su equipo. Hasta entonces, depende del heterogéneo grupo de descarrilados protegerlo y evitar que se descontrolé.

✗ **Keith Tanka:** Consulta su plantilla en la página 420.

MAPLE GLADE

Tanka se encuentra en su mansión, Maple Glade (ing. "Calvero del Arce"), que se encuentra en la reserva forestal del condado de Brown (a unos diez minutos en dirección sur en monorraíl desde Indy-Plex). Aunque goza de la tecnología más moderna que el dinero puede comprar, la mansión parece como si se hubiera construido hace siglo y medio, de tal modo que se funde a la perfección con el entorno forestal que la rodea. Tiene equipo de seguridad completo, con cámaras de video, sensores de movimiento y una verja electrificada que cierra las diez hectáreas de terreno que ocupa la finca. Otra función de esta verja también es impedir que se escape el pequeño rebaño de ciervos domesticados de Tanka (se trata de gamos de exhibición, animales modificados genéticamente, otro producto de calidad del catálogo de Lazarus Investigatics).

La mansión está construida en la ladera de una colina. El piso superior iguala en altura a la propia colina y tiene helipuerto, dos piscinas (abierta y climática), jacuzzi, un lugar donde cambiarse, jaulas de béisbol y una máquina de tiro al plato. El nivel principal incluye el dormitorio de Tanka, la cocina, un enorme salón, centro de ocio y seis habitaciones de invitados. El nivel inferior está parcialmente excavado

en la colina e incluye toda la maquinaria que hace funcionar la mansión, el centro de seguridad (con monitores para las cincuenta y dos cámaras que hay en la propiedad), lavandería y las habitaciones del personal (cuatro para la familia La Fleur y seis más para los ronin).

El personal consiste en Henri La Fleur (el chef principal), su hija Martha (chef asistente), su segunda hija, Marie (jardinera) y el único hijo varón de Henri, Jean (amo de llaves). Todos llevan décadas trabajando para la familia de Tanka y su madre.

✗ **Familia La Fleur (4):** Usa la plantilla de la página 420.

LA PRIMERA SEMANA

Durante esta semana, Tanka albergará una fiesta sin avisar previamente de ello a su equipo de seguridad. De repente, empieza a aparecer gente, algunos en coche y otros en sus VTOL privados. En total, se reúnen unas doscientas personas a beber, colocarse, follar y, en general, desmadrarse; lo cual supone romper cosas. Tanka disfruta de ello como el que más y, si nadie le pone los pies encima, la fiesta durará tres días sin parar, rotando los invitados. Durante la fiesta se deberían producir unas cuantas sobredosis, varias peleas y al menos un idiota que saque una pistola. Recuerda a los jugadores que deben evitar que Tanka se meta en problemas y eso incluye mantener bien lejos a la prensa.

LA SEGUNDA SEMANA

Suceden dos eventos destacables. El primero es que Tanka se cansa de estar "encerrado" y decide visitar Indianápolis y sus clubes. También se le olvida mencionarlo a sus guardaespaldas. Una vez en la zona de ocio de la ciudad, pierde las inhibiciones, gastando dinero a espaldas, haciendo amigos y liándose con hombres y mujeres por igual. Debería ocurrírselo ya al menos una docena de formas distintas de que tenga problemas con la ley. Luego están los fans de los equipos rivales que lo abuchean o insultan, despertando su ira. Y no nos olvidemos de esa gente a la que gustaría demostrar lo dura que es pegándole una paliza a una estrella del béisbol.

Pocos días después, Henri La Fleur la toma contra Tanka, amenazándolo con un cuchillo de





cocina. Todo empieza cuando Henri sale hecho una furia de su cocina gritando que va a matar a Tanka. El lanzador ha estado acostándose con sus dos hijas y ambas están embarazadas a la vez. La situación se calmará cuando los La Fleur abandonen la mansión. Y eso quiere decir que a alguien le va a tocar cocinar y limpiar... y ese alguien no se llama Keith Tanka.

LA TERCERA SEMANA

Tanka ha estado apostando sobre el resultado de sus propios partidos, lo cual es una falta grave en las grandes ligas. Y lo peor de todo es que apostó en su contra... y, aun así perdió la apuesta (al final, su orgullo le impidió tirar el partido). Por supuesto, no ha pagado las deudas de juego ni cubierto las cantidades que también apostaron varios criminales importantes, pensando que el partido estaba amañado. Todo eso se manifiesta durante la tercera semana como un equipo de tres asesinos.

⌘ Asesinos (3): Consulta a continuación. Los tres son Comodines. Personaliza su raza e implantes de acuerdo a las capacidades de los PJ.

DRAMATIS PERSONAE



ASESINO

Tres sicarios, enviados a ajustar cuentas con la estrella del béisbol.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d4, Disparar d10, Electrónica d8, Intimidar d8, Notar d6, Ordenadores d6, Pelear d10, Persuadir d4, Sigilo d6.

Paso: 6; Parada: 7; Dureza: 10 (4); Cred: d6.

Ventajas: Asesino.

Equipo: TAP (nivel 2), blindaje corporal (+4), porra eléctrica (FUE+d4, conmoción), subfusil BKI Peltasta™ (15/30/60, 2d6, PA 1, CdF 3, Accesorios (rieles tácticos, compensador de retroceso, mira láser, silenciador), CQB, R3B, dos manos).

LOS LA FLEUR

Son cuatro miembros de la misma familia, Henri y sus tres hijos, Martha, Marie y Jean.

Raza: Humano 1.0.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Ciencias d6, Conocimientos Generales d6, Humanidades d8, Intimidar d6, Notar d8, Persuadir d4, Provocar d6, Sigilo d4.

Paso: 6; Parada: 2; Dureza: 5.

Desventajas: Leal.

Ventajas: Fuerza de Voluntad; Responsable.

Equipo: TAP (nivel 1), cuchillo de cocina (FUE+d4).



KEITH TANKA

Tanka lleva jugando en las grandes ligas los últimos cinco años y a punto estuvo a superar el récord de entradas en blanco el año pasado. Actualmente, ostenta el récord de lanzador más rápido. De casta le viene al galgo, pues su madre, Patricia Tanka, también fue una jugadora notable en su día y acabó su carrera de veinte años en el campo de juego con un promedio de bateo de .310. Keith siempre ha vivido a la sombra de su madre y muchos creen que es la causa de actúe como lo hace durante fuera de temporada.

Sabe de sobra que los personajes no son solo sus guardaespaldas, sino también sus niñeras. Hace caso omiso de todo intento de intimidación, pues conoce su valor y que nadie puede hacerle daño: el contrato de sus guardaespaldas incluye una cláusula afirmando que debe llegar a los entrenamientos de primavera en condiciones de jugar a su nivel habitual.

La mejor forma de manejar a Tanka es manipulándolo de algún modo, ya sea con Persuadir o Provocar. Otros trucos más rastreos, como llamar a su madre, también valen.

Raza: Humano 2.0.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d12, Conocimientos Generales d6, Disparar d10, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d6, Sigilo d4.

Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 6.

Desventajas: Exceso de Confianza; Impulsivo.

Ventajas: Ardor, Rico.

Equipo: TAP (nivel 2), Bate de béisbol (FUE+d6).

ÍNDICE POR PALABRAS

A

¡Abajo con el código de barras!	386
Absorción Forzosa™	182
Activista	27, 192, 396
Act of God Armaments (AGA)	284, 380
Adrien "El Carnicero"	223
África	274
Agente	27, 192
Agentes	89, 96, 171
Aliceplex	303
América del Norte	281
Ametralladoras	121
Amritsar	311
Androide	38
Ángeles de la Muerte de Aurora, los (AdlM)	384
Aplicaciones	91
Apolo™	173
Apoderado™	187
Armas a distancia primitivas	115
Armas blancas	112
Armas C/C	112
Armas pesadas	121
Arquitectura computacional cuántica (módulo)	88
Arrebato™	120
Arreglador	27, 193
Asalariado	28, 193
Ascensión™	173
Asesino	420
Asistente (módulo)	89
Asociación de Mineros de Asteroides (AMA)	331
Asunto Serio™	121
Atontao	393
Auckland	304
Austin-Antonio, megaplex	284
Autodoc M3	139
Autodoc (programa)	92
Autoescáner (programa)	92

B

Banda de diagnosis M3	139
Baterías de vehículo	132
Baterías personales	136

Biblioteca de referencia (módulo)...

.....	89
Bifrost™	176
Binport	305
Biocazador	28, 53, 194
Biocazadores	393
Biohacker	29, 194
Bioroide	40
Biosolutions Inc.	365, 380
Biotech	146, 152, 154
Black Knight Industries	353, 381
Blindajes	127
Bloguero	397
Bombay	311
Bonheur, Angèle	223
Bonn-Dusseldorf Reisenstadt	290
Boston	284
Bratvá Vory	348
Buenos Aires	325
Buitre del Yermo	52
Bulldog™	181

C

C136dz	335
C6 "Franchute"	114
Caballería™	176
Caballero™	188
Cabeza de Playa™	179
Cable de interfaz neural (módulo)	89
Calcuta	313
Camaleón	52
Cambio climático, el	226
Camión blindado ligero	176
Camión blindado pesado	177
Campero	29, 195
Campo a Tráves™	173
Candyware	153
Cañones de asalto	123
Capo Callejero™	173
Carcelero™	403
Caronte	6, 12, 219, 289
Casablanca	275
Casualty Count	381
Cazador de recompensas
.....	29, 195, 397

Central Belarusian Steel.....321, 381

Ceres Prime

Cero

Chambas

Chaleco pesado BKI.....131

Chaqueta Urban Punk™.....127

Chicago.....285, 342

Aduanas

Central

Consejo, El

Muralla

Norte

Oeste

Sur

Cibersabueso

Cibercirujano

Cibermonje

Ciberpunkis

Cibertech

147, 155, 158

Conexión directa

Forzar los límites

Cibertolerancia

53

Ciborg

42

Científico

29, 196

Circuitos reforzados (módulo)

88

Ciudad del Cabo

276

Cobra™

115

Colmena, la

336, 408

Colonbajo

327

Colonial Officer Protection Services (COPS)

331

Cóndor™

173

Consolas piratas

85

Contrabandista

30, 197

Corporado

52

Corredor™

176

CorruptoKhan (programa)

92

Coyote™

183

Criminal

30, 197

Criptoguerras, las

216

Cromwell, Alexander

223, 281

Cryptokon

386

Cuerpo de Alguaciles Solares ("ran-

gers espaciales")

339

Cúter

51

ÍNDICE POR PALABRAS



**D**

- Daisy Chain™ 117
 Darwin 306
 DeletePro (programa) 92
 Delincuente callejero 30, 198
 Demente™ 113
 Denver 286
 Desclasificado 386
 Descompresión rápida 97
 Desconectado 48
 Desonvacce, Petrus 346
 Detective 30, 198, 398
 Diablo™ 174
 Diamante™ 137
 Dinamitero (programa) 92
 Discordia 7
 Disponibilidad 108
 Dispositivos móviles 137
 Divinidad juguetona (programa) 92
 Dublín 291
 Dueños del Vacío, los 334

E

- Echelon™ 403
 Editor de hiperobjetos (programa) 94
 Editor Flashblade (módulo) 90
 Ejecutivo 398
 El Cairo 311
 Emulador de habilidad (módulo) 90
 Escarabajo™ 173
 Escopetas 118
 Escorpión™ 187
 Espacio, el 331
 Espectro 51
 Estabilizador de traumas 139
 Estados Unidos y Restaurados de América (EURA) 212, 223, 281
 Estocolmo 291
 Estrella de los medios 31, 198
 Etiqueta IFF 140
 Europa 289
 Explosivos 137
 Extremo oriente 295

F

- Featherstone Nanotech 359
 Filtros dañados 48
 Forajido™ 131

- Fortaleza™ 132
 Frente de Liberación Colonial 336
 Fuerza de Defensa de Chicago (FDC) 346
 Fulgor, el 222
 Fundidores, los 273

G

- Galaxy Entertainment 353
 GeeHawg 189
 Genetech 149, 162, 163
 Giri 48
 Gladiador ultraborg 398
 Gobierno Áurico™ 174
 GP110u 177
 Grâce™ 112
 Granadas 125
 Gravedad 97
 Gremio de Comerciantes Aliados (GCA) 331
 Grozni 319
 Guardaespalda 31, 199
 Guardián™ 128
 Guerra de los Solteros, la 210
 Guerra de Reclamación, la 223
 Guerrero Ciberaumentado 50
 Guerrero de la Carretera™ 119
 Gun Fu 50
 Iluminado 50
 Maestro 50
 Gutiérrez, Alejandra 349

H

- Hachuela™ 188
 Hacker 54
 Hai Mui Ba City 297
 Híbrido 43
 Helicóptero de lujo 171
 Hércules™ 115
 Hood™ 115
 Horus-Ra™ 177
 Hotspot (módulo) 89
 Humano 1.0 46
 Humano 2.0 46

I

- Ícaro™ 174
 Identidad Alternativa 55
 Imán 48
 Implosión de la UE, la 222

- Industrias QUIMERA
 152, 299, 312, 364, 382
 Inhalador de estimulante 139
 Insurgencia™ 176
 Instalaciones 138
 Ironfang™ 113

J

- Jabodetabek, archipiélago 298
 Jericó™ 182
 JoPre Groostad 276
 Jerusalén, la ZDM de 312

K

- K-Tana™ 113
 Kabuta™ 132
 Kenta Cyber Dynamics 367, 382
 Kenyatta, la vertical 277
 Kinshasa 279
 Kovalik, Oleksy 348

L

- Ladrones de cromo 349
 La Fleur 420
 Lanzacohetes 124
 Lanzallamas 124
 Li Xiao 348
 Libélula™ 181
 Lima 327
 Llave maestra (módulo) 88
 Lobo Obsidiana 346
 Logger seguro (módulo) 88
 Londres 292
 Luna Prime 336

M

- M-perro 394
 Macros 52
 Maestro Ciberaumentado 53
 Mala Rep 49
 Malbrand Corporation 369
 Malware 91
 Mamá Cuervo 338
 Mandarinate Chino 210, 295
 Manila 299
 Manitas 31, 53, 199
 Mano de Caín™ 117
 Mano de Dios™ 120
 Mano-pistola Rino™ 159
 Manos libres 136

Máscara (programa)	94
Matón cibercromado	399
Máximus	394
Médico de intervención rápida	32, 200
Megacuca	394
Mejoras	142
Calidad	151
Diseño	142
Ornamentos	145
Tensión	142
Merodeadores, los	334
Meteorito™	179
Metroplex Urbana Escocesa (MUE)	293
México, Ciudad de	285
Micrófono láser	140
Micrófono Susurro™	136
Micrófono transmisor	140
Milagroero	53
Millones™	113
MindFrag (programa)	94
Minero	410
Minsk	320
Mk. XII Aniquilador™	404
Modo pasivo (módulo)	89
Modo pasivo (TAP)	86
Módulos	88
Defensa	88
Huida	88
Instalación	88
Intrusión	88
Operación	89
Tarea	89
Mogadiscio	279
Monitor TAP	136
Mono de piloto	131
Morteros	124
Moscú	317
Movimiento de Liberación Solar (MLS)	336
Mu	272
Muerte, la	211
Muerto 13, el (EM13)	349, 385
Mula de Carga™	173
Munición	126
especial	126

N

Naciones Unidas, las	338, 346
----------------------	----------

Nanoejecución de hilos (módulo)	89
Nanoinfección	49
Nanotech	149, 163, 165
Nightlife™	117
Ninfa™	174
Nódulo de sigilo (módulo).....	88
Nódulo espectro (módulo).....	88
Noir Confidence™	119
Notas de equipo (armas).....	110
Notas de equipo (blindajes)	127
Notas de equipo (vehículos)	171
Nueva Tortuga	337
Nueva York, la ZR de	286
Nuevo Programa.....	52
Nuevo Shanghái	338
Nukerrata	395

O

Oasis™	174
Oceanía	302
Okimbe, Adony	346
Okupa	32, 200
Ola infecciosa (programa)	95
Oportunista	55
Oriente Medio y la India	309
Ornamentos de ciudad	372
Agrícola	373
Anarquía	374
Arrabal	374
Control (Banda)	376
Control (Sindicato criminal)...	376
Residencial	376

Ornamentos de corporación....

Biotech	378
Contratista militar	378
Fabricante	379
I+D	379
Noticias	379
Ocio	380
Seguridad privada	380

Ornamentos de organización ...

Banda	383
Grupo activista	383
Sindicato criminal	384

P

Palm Beach™	174
Pandillero	32, 200, 399
Cabecilla	400

ÍNDICE POR PALABRAS




Proyector holográfico.....	136
Pulverizador™.....	113
Puma™.....	187
Punta de Lanza™.....	180

Q	
Quemadores, los.....	347
Quimitech.....	150, 167, 168
Duración.....	150
Sobredosis.....	169
Quito.....	328

R	
Radiación.....	98
Radio táctica.....	136
Rata del Desierto™.....	176
Rata Negra (programa).....	95
Ratero.....	52
Rave Reaver™.....	405
Reforzador™.....	177
Refugiado.....	34, 204
Regenerador celular.....	140
Regresado de Entre los Muertos.....	52
Renegado™.....	121
Repetidor de señales.....	136
Repudiado.....	68
Reputación.....	55
Retiro Ejecutivo™.....	173
Rezuvoltk, Stella.....	346
Rifles.....	120
Rino-10™.....	117
Río de Janeiro.....	328
R/M/A.....	85, 89
Roelectro.....	396
Rompecielos™.....	113
Ronin.....	34, 55, 204
experimentado.....	401
Ropa blindada.....	128
Rosa Negra, sindicato.....	348, 387
Rugido™.....	112
Rusia.....	316

S	
Sable™.....	174
Sabueso rapaz.....	396
Sala de Juntas™.....	129
Salazar, Jesús.....	349
Saltamontes™.....	174
Salvavidas.....	265
Samurái Callejero.....	55

Sanitario.....	34, 205
San Petersburgo.....	320
Santo de la espada.....	402
São Paulo.....	329
Sarajevo.....	293
Secuestrador.....	413
Sensor ultrasónico.....	140
Serafín™.....	176
Serpiente de fuego.....	396
Shen Wei.....	236, 297
Shou Gao.....	348
Sicario™.....	176
Sindicato 14k, el.....	348, 386
Singapur.....	299
Sistema solar.....	331
Skyhook™.....	173
Sloan, Caroline.....	335
Sokoloff, Artur.....	348
Soldado.....	34, 205
Sonda de apoyo militar.....	182
Sonda de mando DC27.....	183
Sonda de suministro.....	184
Sonda patrulla RS.....	184
Sondas.....	100, 181
Manías.....	101
Más resistentes.....	183
Modalidades de control.....	100
Personalidad.....	101
Stopwatch.....	244
Star Security Corp. (StarSec).....	339
Storm Troopers de South Side, los..	347
Striker™.....	115
Sudamérica.....	323
Suministro de aire.....	424
Survivalista.....	53
Swat (agente).....	402
Oficial.....	402
Sydome.....	307
T	
Tácticas de Manada.....	51
Taiplex.....	300
Taita™.....	173
Tanka, Keith.....	420
TAP.....	86
Tensión Máxima.....	142
Tien Pao Ma.....	338
Tigre blanco.....	415
Tokio.....	300
Torre™.....	187
Torreta antipersonal.....	411
Trabuquete™.....	120
Traje de seguridad táctica.....	131
Traje Geko™.....	128
Traje Ghost™.....	128
Traje medioambiental.....	132
Traje planeador Peregrino™.....	129
Tráiler espacial.....	189
Transporte blindado de personal (TBP).....	179
Transporte corporativo.....	189
Tratamiento médico.....	135
Trazador (programa).....	95
Troyano de acceso remoto.....	136
U	
Umbral (módulo).....	90
Uniforme militar BKI.....	131
UNISS.....	338
V	
Valquiria™.....	173
Vehículo Distintivo.....	53
Ventilador (módulo).....	88
Verdad Cegadora™.....	119
Viajes interplanetarios.....	98
Víbora (programa).....	96
Vigilado.....	49
Vladivostok.....	321
W	
Wastelander™.....	113
Y	
Yagatown.....	321
Yeda.....	314
Z	
Zaschita Doma™.....	189
Zeek.....	103, 403
Zhi Ruo.....	411
#	
79 Alas.....	336, 408
007 Susurro™.....	116
13c Júpiter™.....	120
328t Venganza™.....	117
444t Guadaña™.....	117



CIBERPUNK A TOPE!

Corre el año 2095 y el mundo ha sido azotado por el calentamiento global, los desastres naturales y los horrores de una guerra nuclear. En el Lejano Oriente, el Oso y el Dragón combaten por el control de los recursos; mientras, una IA emergente, Caronte, ha destabilizado toda Europa, sumiendo el continente en un estado de anarquía y revueltas sin igual desde tiempos de la Segunda Guerra Mundial.

En Norteamérica, la NAC ha reunificado casi todos los Estados Unidos después de años separados al vencer en la Guerra de Reclamación y reformar la nación a su imagen y semejanza. Solo Texas y la ciudad amurallada de Chicago conservan su independencia. A las masas les cuesta adaptarse a sus draconianas leyes y evitar los centros de adoctrinamiento que han surgido en todas las grandes ciudades.

Gracias al "Interfaz Cero", la Tijereta de Acceso al Procesador (o TAP) permite llevar la Red Global de Datos y la realidad virtual directamente a las mentes de miles de millones de personas en todo el sistema solar, creando así un mundo con un nivel incomparable de interconectividad... y peligro. El malware azota la red y muchos hackers pueden manipular las TAP para introducir virus maliciosos, afanar secretos e incluso robarle a uno su identidad.

Así es el mundo del 2095, omae. Esperemos que sobrevivas a la experiencia.

Para usar este suplemento es necesario el manual básico de *Savage Worlds* edición Aventura. En su interior encontrarás...

...Androides, ciborgs, híbridos y otras variantes humanas de este futuro cercano

...Reglas revisadas de piratería informática, para adaptarlas a vuestro gusto

...Reglas de creación de implantes, así como numerosos ejemplos

...Un extenso catálogo de equipo.

...Un detallado repaso al mundo del año 2095, junto con la cronología que ha llevado hasta él y la forma en que se vive.

...Seis historias salvajes para empezar a jugar de inmediato

¡Y mucho más!

GUN METAL GAMES

三

PVP 49,95 €



0 788410 E12132