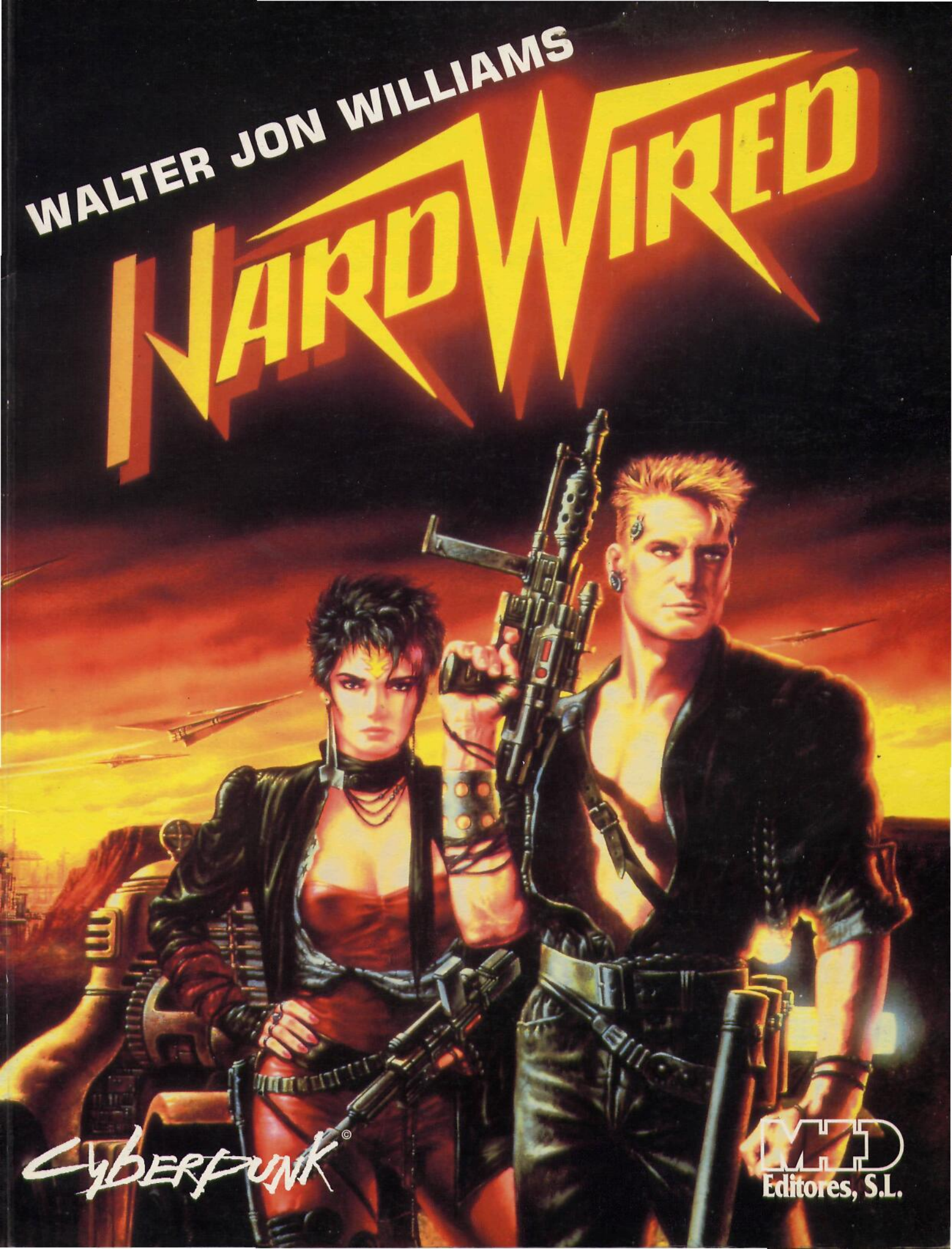




WALTER JON WILLIAMS

HARDWIRED

CYBERPUNK®

MD
Editores, S.L.



HARDWIRED

LA GUÍA

POR WALTER JON WILLIAMS



SCAN BY
ALI

MD
Editores, S.L.



CONTENIDO

HARDWIRED LA GUÍA por Walter Jon Williams

con material adicional de
Mike Pondsmith.

Suplemento de Netrunning:
Pati Nagle.

Pruebas de Juego: Pati
Nagle, Victor Milan, R.D.
Wideman, Jr., Melinda
Snodgrass, Jim Moore.

Maqueta y Diseño: Matt
Anacleto.

Edición: Derek Quintanar,
Mike Pondsmith.

Portada: Royo.

Ilustraciones Interiores:
Harrison Fong, Karl Martin,
Sam Liu, T.K.Scott.

EDICIÓN EN CASTELLANO
Traducción y adaptación 2ª
edición: Cesar Viteri.

Corrección: Oscar Díaz.

Diseño Cubierta: Darío Pérez

Adaptación maqueta: Pedro
Arnal y Darío Perez.

© 1989 R.Talsorian Games, Inc. Todos
los derechos reservados en virtud de la
Convención Universal del Copyright.
Cyberpunk es propiedad literaria de
R.Talsorian Games y es publicado por
M+D Editores bajo su licencia. Todos los
derechos para la edición en castellano
reservados por M+D Editores, S.L.

Filmación: Autopublish, S.L.

Impreso en: Talleres Gráficos
Peñalara

I.S.B.N.: 84-88765-16-9

Depósito legal: M-8435-1996

TRASFONDO4

PUNK FRENTE18
A HARDWIRED

DROGAS Y COMBATE27

NETRUNNERS46

La Incursión Troyana:.....59
un ejemplo de Netrunning

AVENTURAS67

33 grados a la sombra.....68

El Club de las Oportunidades.....74

Despellejar a un Gato.....78

No soy un Ángel.....83

Panamá.....86

El Piano Enloquecido.....90

TRASFONDO

Hardwired es una novela de Walter Jon Williams (que puedes encontrar en cualquier tienda donde se vendan buenos libros). No tienes que leer el libro para usar esta guía, pero necesitas una copia del reglamento básico de Cyberpunk.



HarrisSon Fong

PREFACIO

Sin embargo, leer la novela original puede ayudar a tus personajes a sobrevivir. Nunca se sabe cuando puedes necesitar la información que proporciona una atenta lectura del libro. (Je, je, je...)

Hardwired contiene cierto número de reglas opcionales para *Cyberpunk*, adiciones, sugerencias y modificaciones. Ninguna es de uso obligado: eres libre de mirar y escoger. Probablemente fuera una buena idea que el árbitro y los jugadores se reunieran y decidieran que reglas van a usar, pero yo no voy a obligarte a que lo hagas. Estás en la Ciudad de la Libertad.

Las aventuras contenidas aquí no están ambientadas en el futuro *Cyberpunk* que describen los demás libros y suplementos. Son exclusivas de éste. Tendrás que crear personajes nuevos, o nuevas versiones de los viejos y aprender una jerga completamente nueva.

Lo sentimos mucho, pero después de todo nadie dijo que el futuro fuera a ser fácil.

Antes de nada, una somera explicación de cómo se ha llegado hasta aquí:

TRAS EL ECOCAUSTO

Es el año 2051. Las cosas van mal en el planeta Tierra. Debido a los duros golpes de un asfixiante efecto invernadero y la desaparición de la capa de ozono, el calentamiento global ha provocado una continua reducción de los casquetes polares y la inundación de las zonas costeras. Las temperaturas mundiales siguen subiendo, y se alcanza un nuevo récord cada año.

Los granjeros desesperados plantaron y regaron más. La tierra extenuada se erosionó, ahogando los ríos con sedimentos y los niveles de agua bajaron más si cabe. Los cultivos tradicionales no se adaptaron al nuevo clima mundial y se agostaron en los campos.

Otras economías sufrieron transformaciones. Los combustibles fósiles escaseaban o se vol-

vieron ecológicamente inviables como resultado de los cambios climáticos provocados por el efecto invernadero. La energía enviada desde el espacio mediante microondas parecía una solución, y la industria pesada ya se estaba trasladando a estaciones orbitales, donde la polución no era un problema y los robots podían realizar la mayor parte del trabajo.

PRELUDIO A LA GUERRA

Las economías del espacio florecieron. Con energía barata, recursos ilimitados y los mejores cerebros y tecnología disponibles, las empresas situadas en lo alto del pozo gravitatorio (conocidas colectivamente como "Orbitales") empezaron a generar una enorme riqueza, una riqueza gigantesca en relación con su tamaño. Los Orbitales empezaron también a rebelarse contra las distintas agencias reguladoras y militares que supuestamente debían supervisarles. ¿Por qué, se preguntaban los Orbitales, decidían sus vidas burócratas y políticos que nunca habían estado en el espacio, y cuya visión estaba limitada a preocupaciones estrictamente partidistas, nacionalistas o terrestres? ¿Por qué, si el beneficio bruto de la empresa orbital media era mayor que el PNB medio de diez gobiernos terrestres?

En ese momento, los Orbitales, que hasta ese momento habían sido considerados como salvadores de la Tierra, empezaron a parecer muy amenazadores. La gente comenzó a darse cuenta de que los satélites de energía solar que enviaban energía a los campos de antenas direccionales de la Tierra podían también freír ciudades enteras como si fueran chuletas en un horno microondas. Los aceleradores de masas ubicados en órbita y en la Luna, capaces de lanzar rocas de hierro y níquel de 10.000 toneladas utilizadas como materia prima para el aislante antirradiación de futuros asentamientos espaciales, podían también lanzarlas contra blancos sobre el planeta. La tecnología de defensa espacial, concebida para destruir los misiles nucleares enemigos en su fase de impulsión, también podía hacerlos estallar preventivamente en sus silos.

Los Orbitales se soliviantaron y los políticos de la Tierra, apoyados por sus desesperadas poblaciones, rechazaron sus demandas.

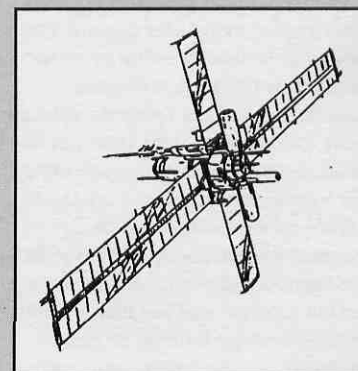
La guerra duró unas 12 horas.

Si realmente queréis - esto es, después de todo, la Ciudad de la Libertad - podéis decir que el universo de *Hardwired* el universo de *Cyberpunk* unos cuarenta años después. Pero lo cierto es que son bastante incompatibles en términos de tecnología y demás, así que tendréis que imaginar un modo de resolver esos problemas por vuestra cuenta.

- Walter

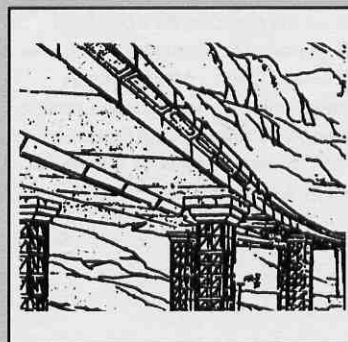
Realmente no. Los Árbitros siempre andan buscando modos de mezclar cosas totalmente incompatibles. Walter está subestimando lo tortuosos que podéis llegar a ser.

- Mike



ORBITALES

Enormes cilindros rotatorios contruidos con roca lunar, enviada a órbita L-5 por aceleradores de masas y soldada con láseres nucleares. Otros orbitales son simplemente gigantescos asteroides, remolcados desde el Cinturón por cohetes de arrastre y colocados en órbita en los puntos Lagrange. La mayoría de los Orbitales son mundos autosuficientes, con gravedad, aire, agua, vegetación y cientos de miles de habitantes.



ACELERADORES DE MASAS

Son enormes aceleradores magnéticos situados en la Luna y en órbita.

LA LISTA DE IMPACTOS

He aquí algunas de las ciudades de la Tierra que recibieron una pedrada.

- ✓ Mombasa
- ✓ Calcuta
- ✓ Atlanta
- ✓ Colorado Springs
- ✓ Omaha

LA GUERRA ORBITAL

La Guerra Orbital permanecerá como uno de esos momentos trágicos y heroicos de la historia militar (a semejanza de la Carga de la Brigada Ligera). Las Fuerzas Terrestres volaban principalmente en unos vehículos llamados cutters. Estos cazas suborbitales ligeros eran lanzados a órbita mediante cohetes impulsores de combustible sólido, de forma similar a los transbordadores espaciales de hoy en día. Una vez que llegaban a órbita, podían emplear baterías de láseres químicos, misiles autoguiados y proyectiles de hipervelocidad para destruir las plataformas de los Orbitales. No eran una amenaza vana: un proyectil de hipervelocidad de cincuenta kilos podía reducir una estación Orbital de mil toneladas a limaduras. Conducidos por su legendario líder, el General Allen Townsend, los pilotos de los cutters, con sus pañuelos azules al cuello, enfilaban sus carros de fuego hacia el cielo para batallar con los caballeros Orbitales.

Excepto que, trágicamente, la mayoría nunca llegó tan lejos. Los satélites de microondas, de rayos láser y de haces partículas destrozaron a los indefensos cutters cuando apenas habían salido de las rampas. Los que llegaron a órbita (más o menos un 10%), fueron derribados por los cutters de los Orbitales.

VARAPALO ROCOSO

Durante la Guerra de las Rocas, los defensores de la Tierra fueron aplastados principalmente mediante los meteoros acelerados, las ya mencionadas rocas de 10.000 toneladas que impactaban con la potencia de una bomba atómica. Las dispersas fuerzas espaciales de la Tierra fueron destruidas por los jockeys orbitales con armas construidas en sus propias fábricas - después de todo, habían sido las propias compañías aerospaciales orbitales las que habían diseñado las defensas de la Tierra en primer lugar, y conocían tanto sus puntos fuertes como los débiles. Tan completa fue la victoria que los satélites de energía solar no tuvieron que freír nada. Sólo unos pocos lugares aquí y allá, para demostrar el poder de la tecnología.

Los Orbitales no sólo obtuvieron su independencia de la Tierra; la rehicieron a su propia imagen. Las instalaciones espaciales terrestres fueron ocupadas por las tropas orbitales. Las fuerzas armadas fueron severamente limitadas mediante tratados. La industria aerospacial de la Tierra fue restringida considerablemente: la mayoría de los vuelos comerciales fueron prohibidos. Las grandes potencias fueron balcanizadas por decreto. Para finalizar, se apropiaron de cualquier bloque económico grande que no fuera ya Orbital.

Los chicos malos

Una lista parcial de los Orbitales y sus intereses.

Aunque los Orbitales se enzarzan a menudo en conflictos internos, estas luchas suelen deberse a recursos o compañías terrestres de las que varios Orbitales desean adueñarse. Una absorción directa de uno por parte de otro es algo bastante raro, aunque cuando sucede, los medios utilizados suelen ser todos menos la guerra abierta. Aquí damos una lista de los principales contendientes.

El Soviet Orbital Unido: Podríamos decir que es el "gobierno" Orbital. El Soviet tiene el control sobre las fuerzas militares y el poder de exigir fondos y/o apoyo para defender el poder de los Orbitales. Cada compañía tiene un escaño en el Congreso Orbital, aun-

que su presidente, Anatoly Korsunsky, tiene un poder prácticamente ilimitado en las áreas que abarcan sus funciones. Haría falta una gran mayoría del Congreso para destituirle o para anular una de sus decisiones. El Soviet también controla el Banco Orbital.

Farmacéuticos Tempel I.G.: Esta compañía química y farmacéutica comenzó en el siglo XIX como una empresa alemana de tintes y desde entonces se ha convertido en uno de los holdings más grandes y rentables de todo el sistema solar. Incluye divisiones agrícolas y bancarias.

Farmacéuticos Pointsman: Una compañía farmacéutica especializada en alteradores del comportamiento. Es propietaria de la compañía Modernbody y su cadena mundial de clínicas de cirugía cosmética y cibernética.

Korolev I.G.: Antes conocida como el Buró Korolev, esta compañía es el descendiente corporativo del programa espacial soviético y se especializa en transporte espacial eficiente de tecnología punta. Su división de inteligencia artificial es responsable de muchos avances en computadoras.

Mikoyan-Gurevich: Otro descendiente corporativo de uno de los burós soviéticos de diseño aerospacial, Mikoyan-Gurevich se ha convertido en una vasta compañía con intereses en agricultura - ha recuperado (principalmente para su propio uso) grandes zonas de Ucrania y Sudamérica -, tecnología (tiene una división de ordenadores muy importante) - y óptica (ha adquirido recientemente Kikuyu Optics I.G., la compañía tribal keniana de óptica).

Tupolev: Y otro descendiente más de un buró de diseño soviético. Tupolev sigue dedicada principalmente a la tecnología aerospacial.

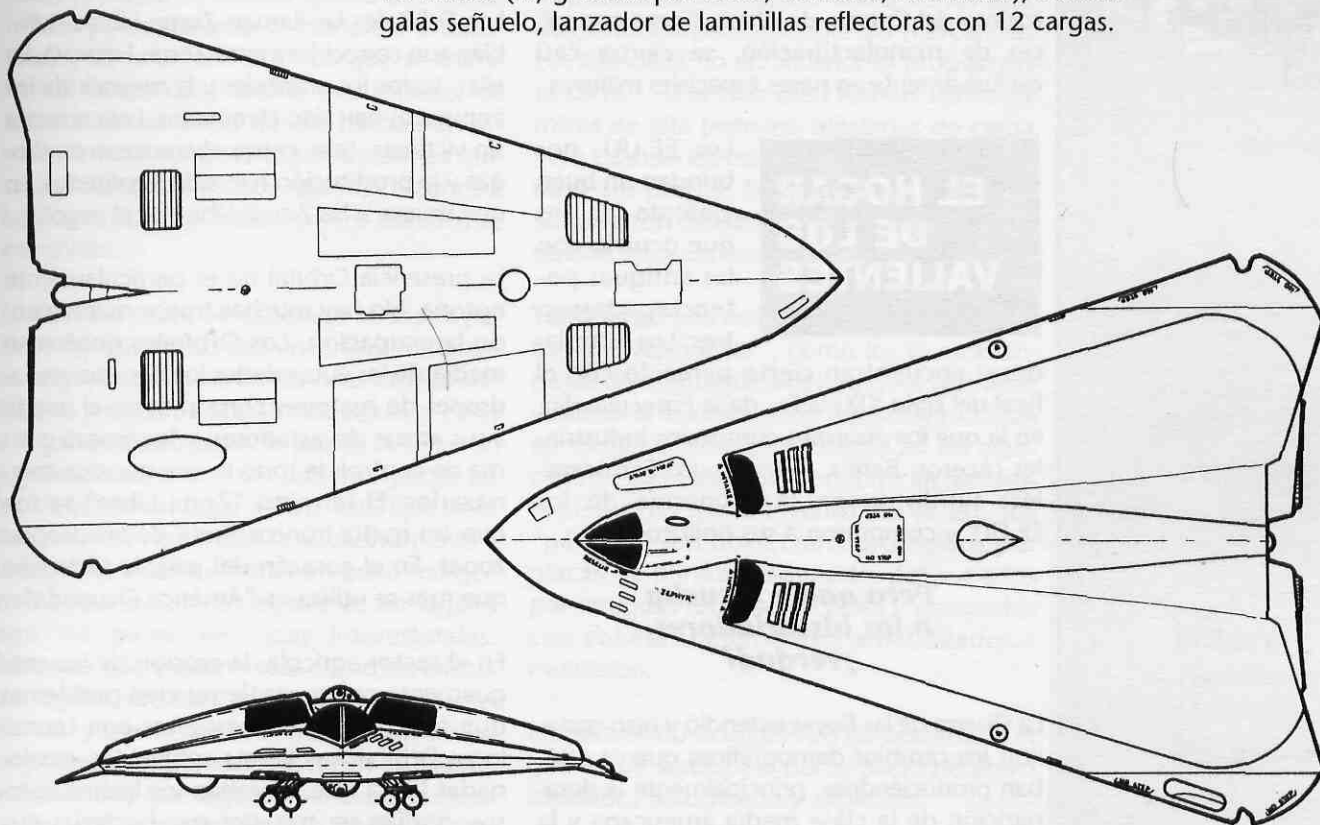
Pink Blossom: En su origen una compañía textil china, se ha convertido en una cadena de transmisores y receptores de energía por microondas que abarca todo el Sistema Solar.

Yoyodyne: Inicialmente un fabricante de juguetes de Nueva York, se convirtió en un importante contratista de la defensa estadounidense, expandiéndose en metalurgia, inteligencia artificial, tecnología aerospacial

DELTA

El siguiente diseño es el habitual, aunque como suele ocurrir con las cosas de fabricación casera, hay amplias variaciones.

- Longitud:** 23,2 m.
- Envergadura:** 12,3 m
- Motores:** 2 turbinas (excedentes militares) Rolls-Royce Pegasus 2000-0N, con 12330 Kg. de empuje cada una.
- Velocidad máxima:** Mach 2,6.
- Vel. de maniobra:** Mach 1,3.
- Tripulantes:** 1 o 2.
- Armamento:** Cañones rotatorios multitubo Gatling de 30 mm dorsales y ventrales en torretas escamoteables, bodega interna de armas con 16 misiles (IR, guiados por radar, señuelos, antirradar), 30 bengalas señuelo, lanzador de laminillas reflectoras con 12 cargas.



Karl Martin

CUTTER

- Longitud:** 13,4 m.
 - Envergadura:** 6,3 m
 - Motores:** 1 impulsor de combustible sólido Morton Thiokol MK-1432A para la inserción orbital; dos motores Aerojet FA-1115 de combustible líquido con 19890 Kg. de empuje cada uno.
 - Velocidad máxima:** Mach 6,3.
 - Vel. de maniobra:** Mach 3,5.
 - Tripulantes:** 1
 - Armamento:** Un láser químico montado en una torreta dorsal escamoteable, dos bodegas internas de armas con 6 misiles (guiados por radar), 6 proyectiles de hipervelocidad autoguiados.
- Hay una versión mayor denominada fragata.**



y plásticos, antes de convertirse en un estado plutocrático independiente.

Medellín Asociados I.G.: Descendiente financiero de los capitalistas colombianos del siglo XX, controla un enorme cártel de transportes, principalmente en América del Norte y del Sur. También tienen una fuerte presencia en banca y finanzas.

Osmanian Source A.G.: Osmanian es un consorcio familiar, algo poco habitual entre los Orbitales. La familia es un clan somalí con derechos perpetuos sobre el punto de lanzamiento del Cuerno de África. Como consorcio de manufacturación, se centra casi exclusivamente en naves espaciales militares.

EL HOGAR DE LOS VALIENTES

Los EE.UU. nos brindan un buen ejemplo de los que ocurrió con las antiguas potencias terrestres. Los historiadores encuentran cierto parecido con el final del siglo XIX; la Era de la Especulación, en la que los enormes consorcios industriales (Aceros, Banca, Petróleo, los Ferrocarriles) subdividieron la economía de los EE.UU. y compraron a sus políticos.

Pero nadie escucha a los historiadores, ¿verdad?

La Guerra de las Rocas extendió y hizo cristalizar los cambios demográficos que ya estaban produciéndose, principalmente la desaparición de la clase media americana y la concentración de la riqueza en el estrato más alto de la sociedad. Esto se debió primordialmente a los impuestos: los ricos podían evitar pagarlos y los pobres no tenían nada por lo que pagar, y por tanto fueron las clases medias las que perdieron su riqueza en beneficio de programas que favorecían a las demás.

En los EE.UU., el 2% de la población posee el 85% de la riqueza. Otro 4%, lo que queda de la clase media americana, controla la mayor parte del 15% restante. El otro 94% de la población apenas posee otra cosa que sus cuerpos y un petate con objetos personales.

Los Estados Unidos se han convertido en un país del Tercer Mundo

El Soviet Orbital Unido controla directamente ciertas zonas de los EE.UU. Estas incluyen el sur de California (la seguridad es particularmente estricta en torno al espaciopuerto civil de Vandenberg y la base militar de Edwards), partes de la costa tejana del Golfo (un espaciopuerto y Houston, donde están los principales centros de control), y Florida (a la que se ha anexionado Cuba y la zona que circunda a Mobile).

Los Orbitales las llaman Zonas Libres (también son conocidas como Zonas Francas). En ellas, todos los aranceles y la mayoría de los impuestos han sido eliminados. Los crímenes sin víctimas, tales como el consumo de drogas y la prostitución han sido legalizados. Lo que mueve a las Zonas Libres es el negocio.

La presencia Orbital no es particularmente notoria. No hay muchas tropas manteniendo la ocupación. Los Orbitales gobiernan mediante las autoridades locales, sus escuadrones de matones corporativos, el miedo a sus armas devastadoras, y la compra o toma de control de todo lo que parezca amenazador. El término "Zona Libre" se usa con un matiz irónico fuera de las propias zonas. En el corazón del país, la expresión que más se utiliza es "América Ocupada".

En el sector agrícola, la erosión de las antiguamente prósperas tierras creó problemas que sólo podían ser resueltos con tecnología Orbital. Las tierras cultivables, erosionadas hasta que afloraban los lechos rocosos, podían ser tratadas con bacterias que transformaban la roca en tierra fértil, pero el proceso era caro y la mayoría de los granjeros no se lo podían permitir. Las agri-corporaciones orbitales compraron las tierras por cuatro cuartos y ahora dirigen sus inmensas granjas principalmente mediante dispositivos automatizados. Aquellos granjeros que supervisan las cosechadoras y plantadores robóticos son los anteriores propietarios de las tierras, convertidos en trabajadores asalariados.

Fuera de las Zonas Libres, la autoridad federal ha menguado considerablemente. La inflación ha devaluado el dólar estadounidense.

se hasta dejarlo casi sin valor. El principio de preeminencia de los derechos estatales se ha impuesto gracias a la política orbital de favorecer la balcanización. Las leyes varían tremendamente de estado a estado. Los crímenes sin víctimas son legales en algunos lugares e ilegales en otros. Algunos estados respetan los derechos civiles más que otros; unos cuantos son controlados por sátrapas orbitales como auténticos feudos.

En algunos estados se pueden llevar armas abiertamente; en otros las armas de fuego están prohibidas. Puesto que la autoridad federal ya no controla el comercio interestatal, y dada la facilidad con que se transfiere el efectivo por medios electrónicos, los estados obtienen su dinero fundamentalmente mediante tasas sobre los bienes que cruzan sus fronteras. Los estados cercanos a las Zonas Libres prosperan, y los alejados se marchitan.

Esta caótica situación es campo abonado para ciertos individuos con un innovador talento empresarial. Si las armas o las drogas son baratas y legales en las Zonas Libres, y caras e ilegales en otro lugar, se puede obtener un jugoso beneficio con tan solo transportar tales bienes de un lugar a otro. Este tipo de libre empresa no se dedica exclusivamente a lo ilegal: se puede obtener un buen margen transportando bienes legales de un lugar a otro sin pagar las tasas interestatales. Recuerda que existen cosas como los fármacos legales, ya sabes, antibióticos y otras medicinas, y que la gente se muere cuando no las puede pagar. Recuerda, dicen estos contrabandistas, que algunas personas pueden tener motivos perfectamente legítimos para necesitar contenedores de fusiles de asalto Heckler & Koch con munición perforante y casquillos autoconsumibles.

A estos emprendedores les gusta pensar que sólo están ayudando a la gente a conseguir lo que necesita.

En particular se les conoce como intermediarios o terceros, y encarnan perfectamente el espíritu del fascinante traficante de penicilina Harry Lime, interpretado por Orson Welles en una vieja película. La profesión "Arreglador" de *Cyberpunk* encaja perfectamente en este papel.

EL MOVIMIENTO ES NUESTRO PRODUCTO MÁS IMPORTANTE

Ayudando a los intermediarios en su rentable lucha por la democracia económica están los traficantes propiamente dichos, de los que existen diversos tipos. La vieja guardia eran conocidos como **deltapilotos**, y recibían su nombre por las aeronaves ilegales (las "alas delta") con las que cruzaban el espacio aéreo de los estados vedados para entregar las mercancías. Las alas delta no eran aviones propiamente dichos, sino más bien formas aerodinámicas de alta potencia atestadas de carga. Pero cuando los estados empezaron a organizar sus propias fuerzas aéreas, los deltas se volvieron demasiado vulnerables ante las nuevas técnicas aeropoliciales.

Tanquistas: Los nuevos contrabandistas se llaman "tanquistas", como los contrabandistas de mantequilla del siglo XX que atravesaban la frontera entre Bélgica y Holanda en coches blindados, evitando así los aranceles belgas sobre los productos lácteos holandeses (no me lo invento, de veras). Sus "panzers" son hovercrafts protegidos por placas de blindaje laminado, propulsados por antiguas turbinas de delta y equipados con cohetes defensivos y ametralladoras multitubo.

El capitalismo del siglo XXI ha descartado el guante de terciopelo por el puño de acero blindado, autoguiado y explosivo.

DELTAS

Los deltas son aeronaves de contrabando construidas artesanalmente con tecnología recuperada de (o regalada por) las desaparecidas compañías aerospaciales terrestres al término de la Guerra de las Rocas. Son grandes vehículos de carga, cuya relativa falta de maniobrabilidad se ve compensada por sus numerosas armas y sistemas redundantes. Su exterior suele estar hecho de laminados resistentes al radar, mientras que el fuselaje es una forma aerodinámica sin superficies de control visibles.

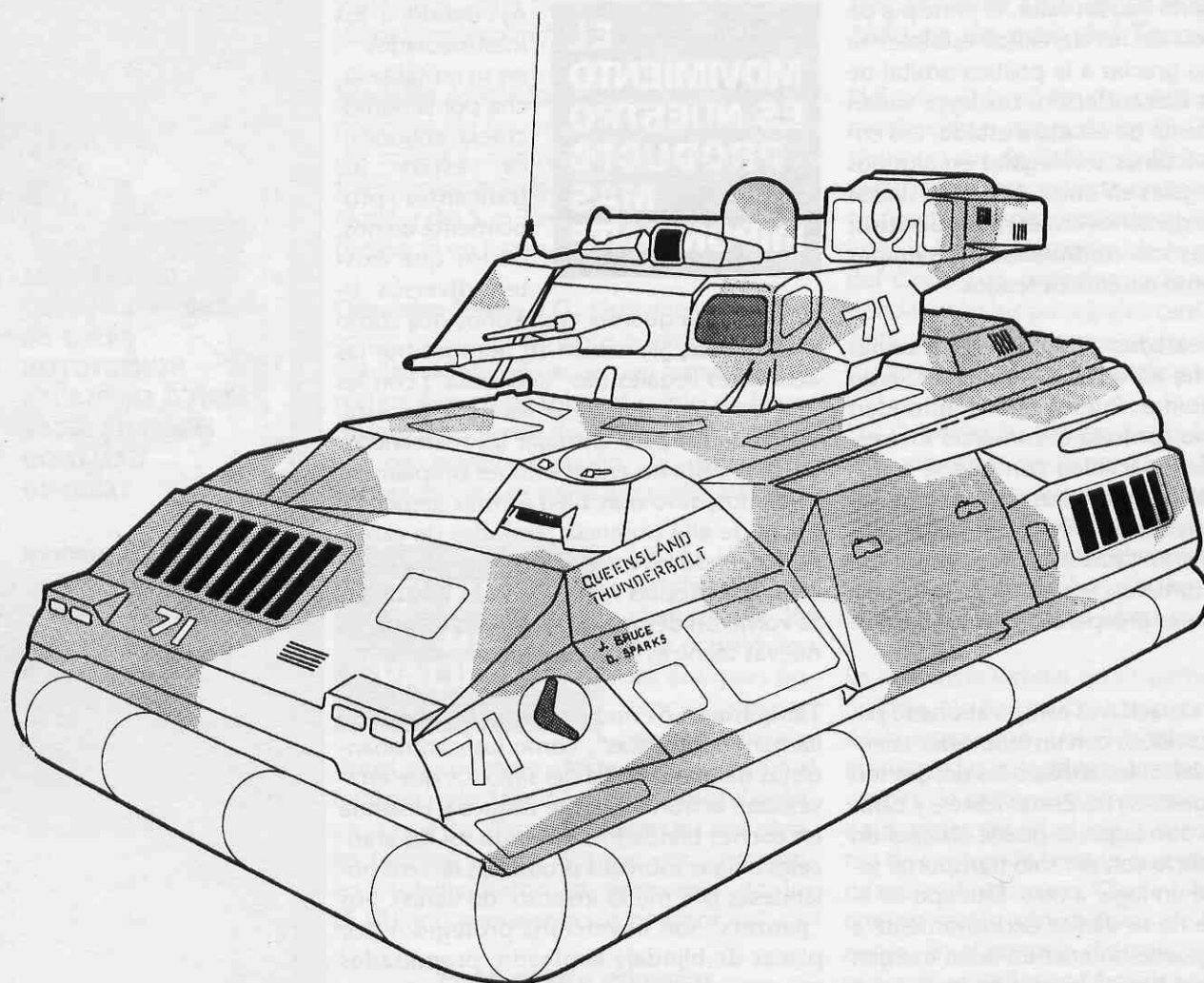
**DECLARADOS
100.000 NUEVOS
CASOS DE
HUNTINGTON
VÍRICO EN USA. LA
EPIDEMIA SIGUE
GANANDO
TERRENO**

- Hardwired

**El tercer
hombre
(1949)
Británica**

HHHH

Dirigida por Carol Reed. Intérpretes: Orson Welles, Joseph Cotten, Trevor Howard. 104 minutos. Disponible en vídeo.



PANZER

El siguiente diseño es el habitual, aunque como suele ocurrir con las cosas de fabricación casera, hay amplias variaciones.

Longitud: 15,7 m.

Anchura: 5,75 m

Motores: 2 turbinas Tupolev-Kutnezov NK102 con 5625 Kg. de empuje cada una.

Velocidad máxima: 385 Km/h (terreno llano)

Vel. de maniobra: 170 Km/h

Tripulantes: 1 piloto, 3 pasajeros

Blindaje: Laminado Chobham 7.

Armamento: Cañón rotatorio multitubo Gatling de 30 mm dorsal en torreta escamoteable, 2 afustes de armas con 8 misiles cada uno (IR, guiados por radar, señuelos, antiradar), lanzador de laminillas reflectoras con 12 cargas. Opcional: lanzador de gas, granadas o humo.

PANZERS

Los panzers también son vehículos de contrabando artesanales, en este caso aerodeslizadores que descansan sobre un colchón de aire autosellable. Propulsados por turbinas sacadas de vehículos militares, llevar un panzer es una experiencia veloz y peligrosa. La capacidad de carga es más o menos la de una furgoneta. Puesto que los panzers generalmente pueden dejar atrás a cualquier defensa terrestre, su armamento suele ser antiaéreo (si hubiera suficiente demanda popular, *Tanquista* podría convertirse en un juego independiente. Permanezcan en sintonía).

SE LLEVA

Las siguientes cosas son baratas y fáciles de encontrar prácticamente en cualquier parte: componentes electrónicos, productos químicos recreativos, armas ligeras (aunque aquí influyen en cierta medida las leyes locales), el juego a gran escala y ciertos ciberimplantes. Los misiles aire-superficie que utilizan los panzers son contruidos casi íntegramente de forma artesanal, usando los componentes electrónicos disponibles, compuestos laminados, combustible propulsor casero y software robado a los militares tras la guerra.

NO SE LLEVA

Las siguientes cosas son más caras o más difíciles de conseguir: medicinas y tratamiento médico, armas pesadas, la ciudadanía orbital y la vida eterna.

(¿Había olvidado mencionar la vida eterna?)

VIVIR PARA SIEMPRE

Al menos es una posibilidad. La tecnología actual permite que un análogo fractal de la mente y la personalidad sea almacenado temporalmente en un medio de cristal líquido, tras lo cual es transferido a un clon del cuerpo original. La tecnología es imperfecta, y los renacidos sufren frecuentemente pérdidas de memoria y disfunciones de la personalidad. Reglas para la transferencia clónica: la tarifa son 200.000 \$ y requiere una semana. Tienes que partir de un cuerpo vivo; no se

puede resucitar a los muertos. A menos que superes una tirada Muy Difícil de INT tendrás que tirar 1D3 veces en la tabla de ciberpsicosis (pág. 20), sólo para garantizarte que cuando salgas de la cápsula de clonación tengas un buen montón de trastornos emocionales. Suelen ser curables, con suficiente tiempo y tratamiento. También sufres una pérdida de humanidad de 2D10 puntos. Las leyes actuales exigen que el cuerpo anterior sea eliminado mediante inyección letal. El clon puede ser de distinto sexo que el original.

En general, no es posible plantar un análogo mental en un cuerpo extraño, al menos sin gran cantidad de efectos secundarios nocivos. Si un personaje lo intenta, tira 1D100: 1-60, rechazo y fallo completo; 61-70, 1D6 tiradas en la tabla de ciberpsicosis; 71-80, 1D6 tiradas en la tabla de ciberpsicosis y parkinson (REF reducida a 1); 81-90 muerte; 91-100 transferencia normal).

AMERICAN GRAFFITI

Ensuciando los muros de la América de la posguerra podemos encontrar pintadas de los siguientes grupos:

Nihilistas Éticos: El nihilismo ético es una filosofía que afirma, en pocas palabras, que puesto que todo es inútil bien puedes morir con estilo. Son conocidos también como el Culto al Águila Ratonera (una religión nihilista adoptada por unos indios de finales de siglo que construían túmulos). Los NE son conocidos por orquestar espectaculares y sangrientos suicidios en masa.

Algunas personas harían lo que fuera para salir en la tele.

Bandas: Sin comentarios.

Nómadas: Con tanta gente desarraigada por ahí, algunos han adoptado el movimiento como forma de vida. Viajando principalmente en vehículos con tracción a las cuatro ruedas y motos todo terreno, los nómadas sobreviven mediante el contrabando y los pequeños robos, a diferencia de los nómadas de *Cyberpunk*, que tienen una

CLONACIÓN

La clonación se logra implantando ADN del cliente en una célula reproductiva anfitriona, que luego produce un cigoto-copia. Es un proceso bastante simple, si lo comparamos con cambiar verdaderamente la estructura genética (el mapa genético necesario aún no se ha completado en el tiempo de *Hardwired*). Esto significa que aunque se pueden crear clones, la auténtica bioingeniería aún está a una docena de años de distancia.

CORAZONES Y MENTES

La base de la cibernética de *Hardwired* ya no es el chip de silicio, sino las fibras ópticas combinadas con materiales cerámicos avanzados y la tecnología de cristales líquidos. Los propios procesadores están hechos de cristal líquido (de ahí la expresión CL), igual que las pantallas de las antiguas calculadoras eléctricas. El CL se puede reconfigurar casi a voluntad, y es inmune al pulso electromagnético y a varios otros peligros propios de la vida rápida. "Cristal" es una abreviatura de "componente electrónico"; los procesadores se conocen como "corazones". Sin los corazones, las mentes morirían.

¿OLVIDÉ MENCIONAR LA PLAGA?

Unos pocos años después de la Guerra de las Rocas, comenzaron los brotes de una nueva enfermedad, conocida por sus síntomas como Huntington vírico. La Corea de Huntington de antes de la guerra era una enfermedad hereditaria; esta nueva forma puede propagarse por contacto vírico. Los síntomas comienzan a aparecer algunos años después de la infección inicial, y se cree que un gran porcentaje de la humanidad, incluyendo los Orbitales, ha sido infectada. Dichos síntomas - demencia, pérdida de control y función muscular, pérdida del habla - se desarrollan a lo largo de varios meses, y siempre desembocan en la muerte.

Continúa en la pág. 10

Viene de la página 9

Algunos propagandistas anti-Orbitales aseguran que el Huntington vírico fue propagado deliberadamente por los Orbitales durante o después de la guerra, e insisten en que sólo entró en los hábitats Orbitales debido a un manejo descuidado de la toxina. Otros dicen que la enfermedad se creó por casualidad, cuando un virus se ligó con la estructura genética de una persona aquejada por el Huntington, y que se distribuyó por todo el mundo debido a la desorganización de la posguerra. Cualquiera que sea la causa, eliminar la enfermedad es hoy una de las prioridades máximas para todos aquellos con autoridad. Quienquiera que encuentre una cura (o se la robe a quien lo haga) ganará una gran fortuna con los derechos. Los síntomas son tan terribles que algunas personas pagarán o harán lo que sea para no caer víctima de la enfermedad.

CIFRAS DE LA PASADA NOCHE EN TAMPA: 28 MUERTOS EN EL PERÍMETRO URBANO... LOS AFORTUNADOS GANADORES COBRAN 15 A 1. LA POLICÍA LO ATRIBUYE A LA OLA DE CALOR SIN PRECEDENTES.

- Hardwired

orientación más tribal y familiar. Para las autoridades son más una molestia que otra cosa, y generalmente miran para otro lado.

Piratas: Nómadas acuáticos, viven en las zonas costeras semisumergidas, y se ganan la vida con piscifactorías, contrabando con planeadoras o una mezcla de ambas actividades. En las zonas marítimas menos controladas algunos piratas bien equipados se atreven incluso con la piratería clásica, asaltando enormes cargueros y hovercrafts a punta de cañón láser.

Vendedores de Lotería: Existen muchas loterías privadas, incluyendo las famosas Loterías de Cadáveres que se organizan en las grandes ciudades, en las que se hacen fuertes apuestas sobre la cifra de cadáveres que los policías descubrirán en un período de 24 horas. Ha habido gente que ha tratado de amañar este tipo de loterías, dando como resultado los Escándalos de Congelación de años pasados.

Inmigrantes: Las perturbaciones políticas y la inundación de las zonas costeras han provocado grandes movimientos demográficos, muchos de los cuales tenían por destino final el Hogar de los Valientes. Grandes segmentos de la actual población de los EE.UU. nacieron en Latinoamérica (Cuba incluso fue anexionada, ¿recuerdas?), el Caribe (todas esas islas se están volviendo más pequeñas a medida que sube el nivel del mar), y la Unión Soviética. (Los Orbitales balcanizaron la URSS, dando la independencia a todas las repúblicas nacionales que la constituían. La mayoría de dichas repúblicas expulsaron a los ciudadanos de etnia rusa como primera medida. El último sitio adonde los rusos blancos querían ir era Rusia, y muchos acabaron en los EE.UU.)

Al igual que otras olas de inmigrantes, estos recién llegados experimentaron dificultades para ser aceptados y tuvieron problemas con la cultura local. Al igual que otros grupos étnicos desfavorecidos, algunos se dedicaron al crimen. Las filas de los intermediarios y sus asociados se nutren frecuentemente de estos recién llegados, que mantienen una lucha por el poder con los criminales nativos.

Cultos: Dado que la oferta de esperanza escasea, un montón de embaucadores se han

ofrecido a satisfacer la demanda. Los cultos religiosos o políticos están por todas partes: reclutando, buscando carroña, estafando y a veces eliminando a la competencia. Puesto que muchos de sus seguidores son personas que han destrozado sus cerebros con la ayuda de la química recreativa, estos "ejércitos de zombis" serían una grave preocupación para las autoridades si estas no tuvieran ya un montón de preocupaciones.

Mercenarios: Dado que la mayoría de los ejércitos terrestres están muy restringidos a causa del tratado con los Orbitales, muchos gobiernos han optado simplemente por contratar ejércitos privados proporcionados por otros. Los ejércitos mercenarios frecuentemente están compuestos por soldados profesionales que fueron despedidos de los ejércitos regulares tras la derrota de la Guerra de las Rocas. Con toda esa competencia, los ejércitos mercenarios están obligados a mantener unos niveles de calidad muy elevados, y en los trabajos que implican labores de seguridad se les considera mucho más incorruptibles que las policías locales o las fuerzas de seguridad. Varios ejércitos mercenarios se han constituido como corporaciones (P.ej. la Corporación Máximo Law de Costa Dorada, o la Legión Extranjera Francesa A.G.), y sus acciones suben o bajan en función de los estallidos de caos y desorden que se producen en las zonas violentas del mundo.

Los puntos calientes del momento incluyen la antigua Unión Soviética, donde las recién constituidas repúblicas étnicas luchan por la supremacía, y el sudeste y centro de Asia. Quien encuentre trabajo en un cuerpo mercenario se encontrará pronto volando hacia un acuartelamiento que puede hallarse en cualquier punto entre Estonia y Borneo.

EL RESTO DEL MUNDO

Una breve recapitulación de lo que ocurre en el resto del mundo.

ÓRBITA BAJA Y LA LUNA

Más de trescientas colonias y estaciones Orbitales autosuficientes, que incluyen des-

de plataformas de doscientos hombres a titánicas bases en asteroides. Hay tres ciudades importantes en la Luna, ocupando complejos subterráneos en los cráteres de Tycho, Copérnico y Kepler. Todo está bajo control del Soviet Orbital.

ESPACIO PROFUNDO

Exploración y minería hasta Júpiter, con estaciones y plataformas de trabajo en torno al gigante de gas y sus lunas. Una pequeña base en Marte.

CENTRO Y SUR DE AMÉRICA

Relativamente estables, aunque gran parte de la tierra es ecológicamente frágil.

ÁFRICA

Relativamente estable, aunque los sistemas sociales y económicos están aún recuperándose de los efectos combinados de la epidemia de Sida del siglo XX y de la guerra multigeneracional por el control de Sudáfrica.

NORESTE Y SUDESTE DE ASIA

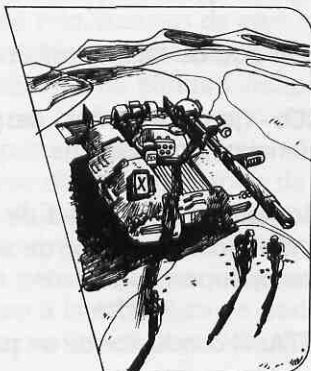
Japón, Corea y otros países del este asiático han conservado la estabilidad social, pero sus economías han declinado debido a las gran cantidad de zonas costeras que se han inundado. La recuperación se retrasa debido a la necesidad de exportar a sus mejores talentos empresariales como mercenarios corporativos.

PACÍFICO SUR

Australia y Nueva Zelanda permanecen estables. Las islas más pequeñas están amenazadas por la superpoblación y la inundación.

SUBCONTINENTE INDIO

Balkanización masiva combinada con constantes conflictos étnicos, que a veces se convierten en guerras abiertas.



EUROPA OCCIDENTAL

Totalmente conmocionada por la desaparición de sus zonas costeras (por no mencionar su imperio económico y político). Las naciones-estado están desarrollando una mentalidad de encastillamiento.

EUROPA ORIENTAL/ IMPERIO RUSO

Estonios contra Moscovianos contra Polacos contra Ucranianos contra Kalmyks contra Armenios contra Georgianos contra Kazajos contra Mongoles contra Siberianos...

SUDESTE DE ASIA/ ORIENTE MEDIO

Pathans contra Uzbekos contra Tayikos contra Parsis contra Baluchistanos contra Árabes contra Kurdos contra Turcos contra Palestinos contra Sionistas contra Egipcios...

EL NUEVO SISTEMA DE CLASES

La dominación Orbital ha creado un sistema de clases tan diferenciadas como el de la Edad Media, aunque con algo más de movilidad. En el fondo del todo están las clases bajas: pobres, enfermos, desarraigados y con una escasez crónica de esperanza. Por encima de ellos están las clases directivas - un número bastante reducido de gente bastante insegura, puesto que muchas de las tareas de gestión las hacen inteligencias artificiales. Por encima de ellos están los propios Orbitales: pocos en número y ricos en dinero e información, casi omnipotentes en su autoridad, y con una visión del mundo totalmente paranoide.

La estratificación de la población, como todo lo demás, se refleja en el lenguaje. Al igual que los esclavos y los sirvientes de antaño, la mayoría de los desheredados son llamados "chico" o "chica". "Rastrero" y "Buscona" son apelativos despectivos que usan los Orbitales para referirse a cualquier terrestre. "Jinete" o "Jockey" está reservado a aquellos con habilidades técnicas superiores, y es un término que confiere más respeto: presupone una competencia básica por parte del individuo así designado. Los astronautas y pilotos son jinetes, así como los rebeldes deltapilotos; los magos informáticos

**ANUNCIADO
NUEVO MODELO
DE DRONOSCOPIO
JOVIANO. SE
PREVÉ
MODERACIÓN DE
PRECIOS PARA LOS
PLÁSTICOS
PRODUCIDOS EN
ATMÓSFERA DE
GAS.**

- Hardwired

de clase alta son conocidos como "jinetes de cristales" o "jinetes de datos".

NEOLENGUA

La jerga para el siglo XXI.

AGROCOMPLEJO: Una aglomeración de granjas con un complejo directivo central. Una moderna granja colectiva capitalista.

ALA DELTA: (Jerga de EE.UU.) Una aeronave para contrabando.

BUSCONA: (Jerga Orbital despectiva) Mujer terrestre. Ver Rastrero.

CABEZABOTÓN: Una persona adicta a la estimulación de los centros de placer del cerebro mediante zócalos de interfaz.

CIBERIMPLANTACIÓN: Es el nombre que reciben en el universo de Hardwired los potenciadores de reflejos. Existen dos tipos: la operación Owari (que precisa una dosis de un catalizador químico para activarse) o la Santistevan (que se activa a una orden mental). No es lo mismo que Ciberimplante, que se refiere a cualquier tipo de modificación cibernética. Ver Ciberimplantado.

CIBERIMPLANTADO: Una persona que posee algún tipo de potenciador de reflejos. Ver Ciberimplantación.

CL: Cristal líquido.

COMBINADO O BLOQUE: Un cartel compuesto por compañías Orbitales con capacidades e intereses semejantes, p.ej. el Combinado Aeroespacial o el Combinado Farmacéutico.

CORAZÓN: Una matriz de cristal líquido.

CRISTAL: 1. Una matriz de ordenador de cristal líquido, 2. Cualquier cosa, tal como una inteligencia artificial, ciberimplante, o incluso programa que se use o maneje desde una matriz CL.

CRYOMAX: Una moda contemporánea basada en la vestimenta romántica rusa del siglo XIX (botas de cosaco, fajines coloristas, dolmánes de brocado, etc.), con detalles de alta tecnología, tales como ciberimplantes.

FAZ: La interfaz.

FOGONAZO: Jerga callejera para designar a un activador químico Owari.

HOB: Una música popular de estilo internacional, que combina la música de baile occidental con ritmos, melodías y modos africanos, árabes y asiáticos.

INTERMEDIARIO O TERCERO: Un arreglador, a menudo metido en contrabando o en el submundo del crimen.

INTERFAZ: La conexión neuronal con un sistema informático, un vehículo o cualquier cosa susceptible de ser cibercontrolada. También llamada Faz.

JINETE DE CRISTALES: Un usuario de ordenadores, un netrunner. También Jinete, Jockey o Informático.

JINETE O JOCKEY: Una persona con habilidades técnicas de alto nivel, p.ej. jinete de deltas o jinete de cristales.

LITEJACK: Una popular forma de arte musical/interpretativa en el que un solo músico toca varios instrumentos mediante interfaz. A veces se le llama también Música Urbana.

MÁXIMO: Bueno, superior.

MÍNIMO: Malo, penoso.

PANZER: Un hovercraft blindado para contrabando.

PASAR LA MUGA: En la jerga de los tanquistas, llevar contrabando de un lugar a otro.

PEATÓN O CAMINANTE: término nómada para designar a quien no es nómada.

PIRADO: Un tipo de asesino psicótico.

RASTRERO: (Jerga Orbital despectiva) Hombre terrestre. Ver Buscona.

SYSOP: Supervisor de una red de ordenadores. Sinónimos: Operador de sistemas, Superusuario, Supervisor.

TANQUISTA: El conductor de un panzer.

"Cuando está en tierra le gusta frecuentar los barrios bajos. Busca una chica trabajadora, a veces una buscona, pero más a menudo una aviadora..."

- Hardwired

VENECIA: Cualquier parte de una ciudad costera inundada.

ZONADANZA: El baile convertido en un juego de dominación. Un bailarín intenta persuadir, mediante carisma, talento o violencia, a los otros bailarines de su "zona" para que sigan sus movimientos. Muy complicado, puesto que a menudo los otros bailarines escuchan otra música por medio de su ciberaudio. A los que la practican se les denomina Zónicos.

SALIENDO DE AQUÍ

Se sabe que algunos individuos afortunados y con talento han logrado ascender desde las clases más bajas hasta lo más alto, pero muchos más han muerto intentándolo. También son comunes los intentos de salirse del opresivo sistema mediante el uso de algunas de sus características - el desarraigo, la veloz manipulación de los datos y el fácil acceso a componentes electrónicos, armas y drogas - en beneficio propio. Los nómadas, piratas, intermediarios, los hackers de cristales y demás ralea no suelen aspirar a pertenecer a los Orbitales; generalmente solo desean labrarse una posición libre de interferencias.

Esto no significa que todos estos grupos operen al margen de la ley: ha habido un renacimiento del estilo de vida cooperativo, y han aparecido desde comunas agrícolas en lo que queda de las tierras de propiedad privada hasta grupos de ayuda mutua en las ruinas de las ciudades bombardeadas. Estos grupos demuestran que si no se puede cambiar una estructura opresiva, al menos se puede tratar con ella lo menos posible.

A pesar de esto, muchos de esos grupos se han convertido en parte del problema. Para poder existir como entidad independiente hay que ser rápido, duro y exclusivo. No puedes permitir entrar a todo el mundo, porque eso diluiría la sustancia de tu mensaje o la eficiencia de tu unidad social. A las poderosas organizaciones de mercenarios les gusta pensar que son independientes, pero sirven a la estructura de poder, tanto luchando por los intereses Orbitales directa-

mente como colaborando en la destrucción de las naciones-estado de la Tierra. Los intermediarios transportan productos y violan las opresivas regulaciones comerciales, pero también se dedican a suprimir a la competencia, se enzarzan en luchas internas y se encargan de corromper a las autoridades civiles por todos los medios posibles.

Después de todo, nadie eligió a estos tipos.

ESPERANZA Y GLORIA

La esperanza es moneda corriente entre los que desean salir del fango y alcanzar algún tipo de posición entre sus camaradas. Los árbitros de *Hardwired* deberían considerar seriamente la posibilidad de explotar esto. Deben esforzarse para descubrir lo que los personajes desean y ofrecerles al menos una esperanza de conseguirlo, aunque, claro, después de grandes riesgos y una cantidad considerable de caos y sangre.

Es posible salir de la Tierra e ingresar en los Orbitales. Si posees suficientes acciones de sus compañías, no pueden rechazarte. La cantidad de acciones en cuestión varía de compañía a compañía, pero suele cifrarse en el equivalente a 100.000 dólares. Una vez en órbita, tienen que darte un trabajo (el código de honor corporativo les obliga) pero tu tarea puede ser un entretenimiento sin sentido; o puede que te empleen en lo que mejor sabes hacer (matar gente, por ejemplo), sólo que esta vez serás un asalariado en lugar de un independiente.

Las esperanzas, por supuesto, no siempre tienen porqué cumplirse. El árbitro es libre de mentir a sus jugadores, o por lo menos de no decirles todo. ¡Puede, como las casi divinas potencias Orbitales, borrarlos de la existencia como meros insectos que son! El árbitro debería intentar no excederse (el juego debe seguir siendo divertido) pero aun así (admitelo, vamos) ¿no hay algunos egos de jugadores que necesitan ser aplastados? ¿No eres tú el tipo indicado para hacerlo?

Idealmente, en cada aventura debería haber algo que los jugadores no saben y que

**Demeurez-vous au
pays de douleur?
Laissez-nous
envoyer à
Happyville!
Farmaceuticos
Pointsman A.G.**

- Hardwired

¿Tu amante busca a alguien más joven? ¡Tú puedes ser ese alguien!

- Hardwired

no descubrirán hasta que sea demasiado tarde. En cada aventura debería haber un truco final. Y cualquiera que sea la información ocultada a los jugadores, debería ser algo que les sorprenda, los confunda y probablemente los mate. Hardwired retrata un futuro paranoide y despiadado; tus jugadores tendrán que hacer algunas cosas paranoide y despiadadas para sobrevivir.

Y, para no excedernos demasiado, deberíamos introducir un elemento de elección moral aquí y allá. Quizás tus personajes se vean forzados a elegir, bastante a menudo, entre lo correcto, lo seguro y/o lo rentable.

Algunos Ejemplos:

1. Tu equipo de avezados periodistas investigadores descubre indicios de corrupción y malversación en la junta directiva de la compañía Vida Eterna. El grupo entra en acción y encuentra evidencias, a costa de considerables riesgos para vuestras vidas e integridad física. Pero tras emitir la historia, os enteráis de que las evidencias fueron falsificadas por agentes Orbitales que preparaban una caída de las acciones de Vida Eterna, de forma que Tempel I.G., una poderosa corporación Orbital que también se dedicada a la extensión de la vida, pudiese adquirirla por casi nada. Acabáis de ayudar a Tempel a machacar a un competidor.
2. Acabas de ser contratado para infiltrarte en los archivos informáticos de alta seguridad del Banco de Borneo, y ha salido al mercado un programa que podría hacerlo posible. Lo que no sabes es que el programa ha sido comercializado por el Combinado Bancario y está diseñado para hacerte creer que has entrado en el sistema, cuando en realidad está haciendo sonar todas las alarmas y proporcionando la identidad del intruso. Has sido traicionado por tu propia terminal y ni siquiera lo sabes.
3. Tu banda de nómadas ha sido contratada por un intermediario para llevar explosivos de contrabando a través de varias fronteras estatales. Ha preparado apoyo y suministros para vosotros. Lo

que no os ha dicho es que sois un señuelo para distraer la atención del auténtico cargamento (que consiste en varias toneladas de componentes de ordenadores que van por una ruta alternativa) y que las autoridades conocen todos vuestros movimientos. Y por supuesto, cuando las balas de la policía hagan estallar el inestable explosivo, no quedarán pruebas, ¿verdad?

4. Tu y tus colegas policías habéis sido contratados para almacenar temporalmente algunos cadáveres en un congelador industrial para alterar las probabilidades de la Lotería de Cadáveres. Pero la gente que os ha contratado tiene como objetivo forzar la bancarrota de los organizadores para tomar el control del negocio, y han puesto trampas explosivas en los cadáveres para asegurarse de que los testigos de su plan no sobreviven para contárselo a nadie.
5. Tu equipo ha visto satisfecha su ambición de lograr un trabajo seguro y bien pagado entre los Orbitales. Por desgracia, vuestro trabajo es buscar posibles arribistas (como lo fuisteis vosotros) y encargados de su "retiro". Y si alguno de ellos consigue sobrevivir o derrotaros, bueno, ya sabes a quien contratarán entonces los Orbitales, ¿verdad?
6. Sois contratados por un hombre rico y desesperado para encontrar y rescatar a su hija desaparecida, por la que piden rescate. Pero ella no es su hija, es su antigua amante que se ha largado con los códigos de la mayoría de sus cuentas de banco y de datos. Está liada con un intermediario local que le proporciona protección. A vosotros, sin embargo, se os hace creer que el es un secuestrador y que ella desea huir de él. Y a los competidores comerciales de vuestro patrón también les gustaría conseguir esos códigos, y han contratado sus propios equipos para obtenerlos a cualquier precio.

A estas alturas ya deberías tener algunas ideas propias. Pero antes de continuar con la emoción y la aventura, echemos un vistazo a algunas reglas nuevas...



Harrison Fong

*"¿Soy yo el peligro
que buscabas? - le
pregunta, leyendo
la respuesta en los
ojos azules..."*

- Hardwired

PUNK FRENTE A HARDWIRED

*Prepárate para un
mundo completamente
nuevo - un mundo
donde Night City nunca
existió.*



Harrison Fong

TOMATE TU MEDICINA

A estas alturas, ya habrás deducido que hay algunas diferencias obvias entre el mundo de *Cyberpunk 2020* y el de *Hardwired*. Pero además de las distintas líneas temporales y el equipo básico, ¿qué más hay exclusivo del universo de *Hardwired*? Veámoslo punto por punto:

Cibermiembros: Aunque los cibermiembros existen en *Hardwired*, no son muy comunes. La tecnología de clonación ha sido perfeccionada, si has perdido un miembro, es mucho más fácil y más barato cultivar uno nuevo que implantar un mecanismo, por muy sofisticado que sea. Lo mismo se aplica para los órganos internos.

Conectores: Abrir un agujero en la cabeza de alguien es una operación quirúrgica importante, e implantar un conector interface no es sólo hacer un agujero; hay que recablear partes del cerebro. Esto no te lo pueden hacer en la ferretería de tu barrio, sino que tienes que ingresar en un hospital y permanecer allí por lo menos una semana. Además, la nanotecnología no está tan desarrollada en el universo de *Hardwired* como en el de *Cyberpunk*. Esto significa que las operaciones necesarias para implantar un neuroprocesador básico o unos conectores requieren mayores dosis de bisturí y convalecencia. El código de cirugía para estos implantes es ahora (IM).

Potenciadores de Reflejos: Conocidos en este universo como **Ciberimplantación**. Puedes aumentar tus reflejos (sí, tu REF) hasta 2 puntos, y hay un par de maneras de hacerlo. El modo más barato es mediante una operación *Owari*, con la que el potenciador se activa inhalando un producto químico conocido como "fogonazo". Los reflejos se amplifican durante unos 10 segundos (un turno completo), mientras que el chute de fogonazo durará unos 5 minutos (30 turnos completos). El modo más costoso es la operación conocida como *Santistevan*, que se activa mediante un comando mental.

En cualquiera de los casos, no tienes los nervios potenciados todo el tiempo, sólo

cuando lo deseas; no te servirán de nada si te pillan por sorpresa. Y puesto que potenciar los nervios requiere energía, tendrás una suave resaca después. Cuando acabe el efecto sufrirás una reducción de -1 en tus reflejos, que durará 3 minutos por cada minuto que hayas estado conectado.

El código de cirugía para cualquier tipo de ciberimplantación es (S). La pérdida de humanidad es 1D6 para un potenciador +1, y 2D6 para un potenciador +2. Estos implantes sustituyen completamente al Kerenzikov y al Sandevistan de *Cyberpunk*. El neuroprocesador básico sigue siendo indispensable.

Bioequipo: La nanotecnología apenas ha empezado a ser explorada en *Hardwired*. Estos implantes, en el mejor de los casos, son experimentales, carísimos y secretos. El Tejido Dérmico, el Implante de Hueso y Músculo o los Nanocirujanos son algo por lo que muchas compañías Orbitales matarían. El único de estos implantes que es más o menos común es el Injerto Muscular.

Armazones Lineales: Existen, pero son extremadamente raros; las Placas Corporales son algo más comunes, pero tampoco son cosa de todos los días. Un cyborg completo tipo Robocop es algo que casi nunca se ve en *Hardwired*.

¿¿¿Trauma Team??? ¿Paramédicos fuertemente armados que se entrometen en los tiroteos para rescatar a los pacientes heridos? Ni de broma. Las ambulancias, si es que aparecen, permanecerán tranquilamente fuera de alcance hasta que la lucha acabe, y entonces cobrarán a todo el mundo sus servicios por todo el morro. Muchas compañías de ambulancias son propiedad de intermediarios, y estos tienen que pagar de alguna manera sus limusinas blindadas, sus mansiones y sus queridas.

Bancos de Cuerpos: Con la tecnología de clonación y todo eso, este tipo de cosas no existe.

Seguros: Caros. Después de todo, hay una plaga importante devastando a la población. Una persona de 20 años puede pagar unos 100 \$ semanales, y 10 \$ semanales más por cada año por encima de 20.

"Me encantan mis ojos Kikuyu, dice el gran astro del porno Rod MCleish, y con la opción de infrarrojos puedo ver si mi compañera está verdaderamente excitada o sólo es un flipe de silicona..."

- *Hardwired*

El jugador medio de *Cyberpunk* no va a querer andar por ahí haciendo ejercicios de musculación para lograr alcanzar los niveles requeridos. Tienes que hacerles pagar el precio. Un modo de hacerlo es tirar en secreto 1D10 y aplicarlo al azar en forma de daño muscular la primera vez que intenten soltar una patada giratoria sin preparación.

- Mike

Chips de Memoria: Básicamente, lo que contienen son datos. Qué hacer con ellos es cosa tuya. Puedes tener un chip que te proporciona gramática y vocabulario francés, y te permite traducir de un idioma al otro. Lo que el chip no te proporcionará es la capacidad de escribir como Marcel Proust; te permitirá hacerlo con corrección, pero no te dará capacidad literaria. Igualmente, un chip que te proporciona un nuevo lenguaje de programación sólo te dará el lenguaje, no te dirá cómo usarlo. Para eso necesitas INT y la habilidad de Programación.

Chips de Reflejos: Puedes hacer que te los implanten, ganando así las habilidades de forma permanente, o puedes obtenerlas almacenadas en cubos de datos de cristal líquido que debes insertar en tus conectores o en un zócalo, permitiéndote cambiar rápidamente de habilidades cuando sea necesario.

En *Hardwired* no puedes obtener habilidades complejas (como, por ejemplo, Artes Marciales) simplemente conectando algunos chips y practicando unas cuantas horas. Si tu cuerpo no está preparado para empezar a dar patadas giratorias ascendentes en reverso a la cabeza, un chip tampoco te va a servir de mucho. La siguiente tabla indica las puntuaciones mínimas de REF y TCO necesarias para usar los chips de Artes Marciales (y en general cualquier chip de Reflejos) a un determinado nivel.

Nivel del Chip	REF	TCO
+1	4	4
+2	6	6
+3	8	8

Una deficiencia de 1 punto en cualquier categoría significa una sustracción de un punto a las tiradas de ataque y defensa; una deficiencia de 2 supone una sustracción de 2, etc. Un jugador puede compensar un nivel de deficiencia entrenando de forma regular (digamos cinco días a la semana) durante un mes entero.

Tras entrenar de forma constante un mes por cada nivel del chip, y tras una tirada de INT de 15 o más, asumiremos que el personaje ha "aprendido" lo que el chip podía enseñarle, y ya no necesita el chip. (Esta última regla no sólo se aplica a los chips de

Artes Marciales, sino a cualquier chip de memoria y/o reflejos. Trabajando con el chip de forma regular, básicamente "transfieres" su contenido a tu propia memoria).

NUEVOS ROLES PARA LOS DE SIEMPRE

Aún más que el de *Cyberpunk*, el universo de *Hardwired* es un mundo hecho añicos, destrozado por cataclismos y desastres. Esta rápida involución de

la sociedad ha creado nuevos nichos, nuevas profesiones. Además de los roles que ya existían en *Cyberpunk* (mercenario, técnico, netrunner, rockero, etc.) *Hardwired* tiene dos nuevos: **Piratas e Investigadores Privados.**

Piratas

Marineros nómadas y sin hogar que vagan por los mares.

El mar abierto puede ser el último refugio de los libres. Vuestras lanchas-residencia surcan las vías acuáticas tierra adentro, llevando tanques donde criáis camarones, almejas y ostras para vendérselos a los habitantes de tierra firme. Vuestras veloces y alargadas planeadoras hechas de placas laminadas son a menudo alquiladas para transportar productos para los intermediarios, y pueden dejar atrás a cualquier cosa que flote. Y si alguien se mete con vosotros, vuestro hovercraft ex-militar fuertemente armado puede darles un puñetazo de tecnología punta en la nariz.

Habilidades por profesión: Pelea, Atletismo, Nadar, Marinería, Pilotar Lancha, Fusil, Armas Pesadas, Vela y Navegación.

Capacidad Especial: Familia, idéntica a la de Nómada.

Investigadores privados

Algún pobre desgraciado tiene que patearse estas malas calles.

Ya trabajes para una gran firma de seguridad profesional, o en una oficina con una sola habitación en un podrido edificio grisáceo, tu trabajo es descubrir cosas que otras personas quieren ocultar. No tienes el apoyo del que dispone la policía, y no tie-

apoyo del que dispone la policía, y no tienes ninguna autoridad real, así que tienes que sobrevivir usando tu ingenio, y seguir tus corazonadas. Quizá seas leal a tu cliente, quizá a tus compañeros, quizá al dinero; y quizá te importe de verdad la justicia. No es un trabajo que te garantice una visión muy positiva de la naturaleza humana, así que cada caso tiene tendencia a cansarte más, a desmoralizarte más y quizás a hacerte un poco más descuidado...y todos sabemos adonde podría conducir eso.

Habilidades por profesión: Advertir/Notar, Educación, Pistola, Pelea, Sigilo, Vigilar/Rastrear, Entrevista, Interrogar, Conocimiento de la calle y Persuasión.

Capacidad Especial: Investigación. Los investigadores privados pueden bucear en bases de datos y preguntar a la gente para encontrar la información que necesitan para su trabajo. Cuanto mayor sea tu nivel, mayor es el número de bases de datos a las que puedes acceder, y mayor es el número de personas que te confiará sus secretos.

LAS COSAS CAMBIAN

En *Hardwired*, la sociedad está mucho más fragmentada y es mucho más ines-

table que la del 2020 en *Cyberpunk*. Esto significa que algunas de las Capacidades Especiales de algunas profesiones cambiarán para adaptarse a este mundo cambiado.

Capacidad Especial Alternativa Para Policías - Lloriquear

Las personas no tienen demasiado respeto por la policía hoy en día, al menos si no son polis Orbitales. Muchos policías - a menudo departamentos enteros - están comprados, y muchos criminales se hacen policías para proporcionarse una tapadera para sus actividades. Si un policía de ciudad intenta usar su Autoridad con la gente equivocada, puede lograr que se rían de él o que le maten. Lo que podría funcionar mejor es Lloriquear. Suplicas, gimoteas y haces la pelota para abrirte camino por la jerarquía criminal. Si te subestiman, puede que dejen escapar suficiente información como para que puedas colgarlos. Buena suerte.

Capacidad Especial Alternativa Para Netrunners - Intuición

En *Hardwired*, los netrunners (conocidos aquí como *jinetes de cristales*) no son los tipos encefaloconectados de *Cyberpunk*. En lugar de eso, muchos jinetes utilizan teclados o conectores de interfaz escudados para ir a saquear datos. Los programas mortíferos de *Cyberpunk* son reemplazados por los siniestros y poderosos Sysops. Estos expertos programadores vigilan estrechamente los ordenadores bajo su control y usan sofisticados programas para detener a los intrusos.

Aunque los buenos reflejos son valiosos en *Hardwired*, la capacidad de un jinete de

"La propia convicción, sentida en forma de escalofrío que recorre la columna vertebral, de haber perdido el control de la situación, de haberse tropezado al fin con uno de aquellos clientes a quienes se designaba por un nombre especial, nombre que incluso las más empedernidas de entre sus compañeras de profesión apenas se atrevían a mencionar en un susurro temeroso. 'Un pirado.'"

- *Hardwired*

TABLA DE CIBERPSICOSIS

01-10	Odio ciego contra la humanidad (ciberpsicosis normal).
11-35	Vacío completo. Fascinación total con las cosas abstractas. Perdida de la sensación de humanidad. Conocido como "quedarse en blanco".
36-44	Paranoia. Todo el mundo está implicado en una conspiración. No confíes en nadie. (Puede ser bastante racional en este universo).
46-50	Rechazo de la vida biológica en favor del ciberequipo "inmortal". Intentará reemplazar todas las partes humanas con ciberequipo, y hará lo que sea, no importa lo peligroso o inhumano que sea, para lograr su meta.
51-60	Rechazo de la cibernética en favor de la humanidad. Intentará sustituir todo su ciberequipo por tejido orgánico, pero sólo recuperará la mitad de su IH.
61-70	¡Te das cuenta de tu ciberequipo te hace invencible! ¡Te ríes del peligro! ¡Si te hieren, simplemente se reemplaza la pieza! Aceptarás todas las aventuras sólo por gusto, y realizaras acciones temerarias.
71-75	"¿Ciberequipo? ¿Qué ciberequipo? Alcánceme mis anteojos, Giles." El personaje rechaza la vida moderna en favor de una época histórica idealizada: la China Han, la Regencia Inglesa, etc., y hará todo lo posible por ignorar la vida moderna.
76-85	Crisis filosófica. Rechazará la vida moderna por un culto o religión que prometa la redención.
86-100	1D3 fobias. Tira 1D10 en la tabla de fobias. Estos miedos son irracionales e insuperables, y bajo las condiciones apropiadas reducirán al personaje a una masa temblorosa e indefensa. 1 Miedo a las alturas 2 Miedo a la gente 3 Miedo a los lugares cerrados 4 Miedo a la oscuridad 5 Miedo a las multitudes 6 Miedo al ciberequipo oculto 7 Miedo a los lugares abiertos 8 Miedo a los gérmenes 9 Miedo a los programas de sabotaje 10 Miedo a las cosas reptantes

cristales para engañar a los Sysops y resolver sus enigmas es mucho más importante. Esto se ve reflejado en la Capacidad Especial de Intuición, que representa la capacidad de un jinete de cristales para relacionar hechos aparentemente dispares y deducir una conexión útil. Un ejemplo sería conocer el nombre del hijo del Sysop, y tener la corazonada de que su nombre podría abrir un archivo específico acerca de los hijos de los oficiales de la corporación. En el juego, esta capacidad especial permite al árbitro dar al jinete pistas adicionales que le permitan romper los códigos de los archivos o descubrir información.

CEREBROS LLAMEANTES

Cuando la Empatía de un personaje desciende a 1 o menos, va a tener algunos problemas mentales serios.

No necesariamente la Ciberpsicosis descrita en *Cyberpunk*, pero decididamente sí un tipo u otro de psicosis incontrolable. Es decisión del árbitro lo que les ocurra a estos personajes. Si confía en que el jugador pueda interpretar a un personaje que de pronto ha desarrollado una obsesión insuperable contraria a la razón y a la seguridad, adelante, que le permita seguir jugando con él (siempre que este lo desee). Si el jugador es simplemente demasiado sensato, cuerdo, o está demasiado apegado a su personaje, el personaje se convertirá en un PNJ y el jugador deberá crear uno nuevo.

Cuando la EMP de un personaje alcance 1 o menos, tira en la Tabla de Ciberpsicosis. Si la característica aún es 1, el personaje todavía será capaz de controlar sus compulsiones superando una tirada de INT de 15; si es 0, el personaje DEBE seguir su psicosis.

¿Pueden ser salvados?

Bueno, sí. Un buen psicoterapeuta puede hacer milagros. Uno malo (y hay muchos de esos) puede causar daños de gran importancia.

Un psicótico tendrá que ser ingresado en una institución, lo cual puede ser un poco difícil si tiene armamento implantado y un

temperamento letal. La institución cobrará 1.000 dólares a la semana, y se tardará 3D10 semanas para elevar la Empatía de un personaje en 1 punto...

A menos que el personaje se tropiece con el Dr. Demencia y su nuevo descubrimiento, la *Terapia de Dolor*, cosa que ocurrirá con una tirada de 1-35 en 1D100. En ese caso, tira otra vez en la tabla de Ciberpsicosis por cada 2D10 semanas que pase en el Paraíso Feliz.

NUEVAS HABILIDADES

En el universo de *Hardwired* hay algunas habilidades nuevas y modificaciones a las ya existentes.

Habilidades de Inteligencia

Adoctrinar: En estos tiempos ideológicos, esta habilidad es la que te permite instruir a los demás en tus puntos de vista particulares, ya sean pro-Orbitales, post-Revolucionarios, o completamente descabellados.

Si tus puntuaciones de EMP o ATR son muy bajas, el árbitro puede asignarte una penalización a tu capacidad para usar esta habilidad.

Armas de Artillería: Es la habilidad que permite usar morteros, artillería, lanzadores terrestres de misiles superficie-aire, aceleradores de masas, baterías de láseres, etc. No es una habilidad de REF, como las de armas ligeras; el uso de armas de artillería requiere más cerebro que coordinación física.

Conocimiento del Sistema: Esta habilidad difiere un tanto de la de *Cyberpunk 2020*. En *Hardwired* reemplaza al Interface de los netrunners.

Los Jinetes de Cristales dependen mucho más del sigilo y la rapidez (esta habilidad refleja la capacidad de Jinete de evitar las trampas de los sistemas informáticos y las actividades de los todopoderosos Sysops que los guardan).

Marinería: Las habilidades básicas para trabajar a bordo. Incluye el estar familiarizado



CIBERSERPIENTE

Este es un concepto muy desagradable. Particularmente en la novela, donde la propietaria de la ciberserpiente es Sarah, una chica muy guapa. Le pregunté a Walter como se le ocurrió la idea, y me dijo: "...Bueno, veras, tuve un sueño así una noche..."

- Mike

**MODERNBODY
MODERNBODY
MODERNBODY**
**No presumas de
ser un CYBORG
mientras no
tengas el
IMPLANTE SEXUAL**
**MODERNBODY
MODERNBODY
MODERNBODY
MODERNBODY**

- Hardwired

con la jerga náutica y el vocabulario técnico especializado. No puedes manejar tú solo un bote de vela, pero conoces los cabos, los nudos y las técnicas de estibaje, distinguies popa de proa y sabes manejar las bombas de agua.

Navegación: Es la habilidad de orientarse mediante el sol y las estrellas como hacían los navegantes clásicos de antaño, sin las referencias de sistemas de seguimiento por satélite.

Vela: Esta habilidad te permite maximizar la eficiencia de cualquier sistema de propulsión que utilice el viento.

En otras palabras, puedes manejar un bote de vela.

Habilidades de Reflejos

Juegos de manos: La habilidad de manipular pequeños objetos y aparentar que aparecen y desaparecen.

Habilidades de Técnica

Armería: Una nivel +8 o superior te permite empezar a fabricar armas avanzadas, como misiles aire-aire, armas antitanque y los demás juguetes que adoran los tanquistas y otros de su calaña.

Diseño Asistido (CAD): Es la facultad de programar una factoría controlada por ordenador y obtener herramientas o armas utilizables.

Puede ser utilizada para diseñar armas, cuchillos o cualquier herramienta mecánica.

Falsificación: Puesto que muchos archivos fueron destruidos en la Guerra de las Rocas, los documentos de identidad falsos no son difíciles de encontrar; pero si intentas manipular papeles orbitales las cosas se podrían poner, ah, rocosas.

Farmacia: Los que piensan en coger esta habilidad como profesión alternativa para cuando la pasta escasee deben tener en cuenta que los Orbitales fabrican drogas en cantidades industriales y las venden muy baratas. Simplemente di No.

NEOTECNOLOGÍA

El ciberequipo de *Hardwired* incluye las siguientes novedades o cambios:

Ciberserpiente: La ciberserpiente™ es un arma implantada particularmente desagradable; es como una especie de picadora de carne de alta tecnología. La ciberserpiente es implantada en cualquier orificio corporal (la garganta es lo habitual) donde permanece hasta que se la necesita. Cuando se le ordena se desenrolla, y, golpeando como una cobra, ataca al oponente. Su base permanece anclada al propietario, puede extenderse casi un metro entero, y retraerse en cualquier momento. La ciberserpiente está recubierta con un gel lubricante que impide que la sangre y los restos se adhieran, y que hace difícil que un oponente la agarre. El ataque puede ser de dos tipos.

El primero es **rajar**, y se utiliza en combate cuerpo a cuerpo. El usuario gana un ataque adicional cada turno (a +1 por ser a quemarropa), que hace 1D6 de daño. Los modificadores de daño por TCO no se aplican. Cualquier clase de blindaje detendrá este ataque. Si se consigue un impacto crítico (ver página 31), se asume que se ha alcanzado un orificio vital y podrá realizar un ataque para destripar en el próximo turno. Si el oponente consigue una parada crítica, se asume que ha conseguido agarrar la ciberserpiente y tiene la opción de contraatacar pegando un estirón en el próximo turno. (Como dije, muy retorcido. -Mike).

El segundo tipo de ataque es **destripar**. En este, se asume que la ciberserpiente ha logrado acceder a un orificio corporal y que a partir de ahí se abre camino hasta los órganos vitales, destrozando todo a su paso. El acceso a un orificio relevante del adversario puede lograrse de dos maneras: con un impacto crítico al rajar o acercándose mucho, mucho, a un enemigo que no sospecha nada. Haz las tiradas habituales de ataque y defensa. El atacante gana un +3 por hallarse realmente cerca (inmediatamente al lado, por ejemplo tocándolo físicamente, o con el oponente inmovilizado) y un +3 adicional si el oponente está completamente

sorprendido. Destripar hace 2D6 de daño. Ningún tipo de blindaje lo detendrá. Si el ataque tiene éxito, puedes destripar de nuevo el turno siguiente.

Si el oponente saca un éxito crítico en su tirada de defensa, se considera que de alguna forma ha logrado agarrar la ciberserpiente. En su próxima tirada puede sacarla de su propio cuerpo con una tirada de Proeza de Fuerza de dificultad media, o puede tratar de arrancarla del cuerpo del oponente en un combate cuerpo a cuerpo. No saldrá del oponente, por supuesto, pero si su tirada tiene éxito hará 1D6 de daño a, uh, cualquier parte del cuerpo donde esté instalada la ciberserpiente. Precio 800 \$. Código de Operación (IM). Pérdida de Humanidad: 2D10+5.

Implantes Sexuales: Usa tu imaginación. Precio 100-800 \$, PH 1D6.

Cristal de Combate: Sumado a la ciberimplantación (el potenciador de reflejos), el cristal de combate os convierte a ti y a tu equipo en asesinos ciborg definitivos. El cristal de combate coordina los movimientos de una escuadra completa de hombres, permitiendo que su área de visión cubra los 360 grados, que hagan el máximo uso de la cobertura, que usen fuego supresivo sobre los enemigos cuando los compañeros avanzan...

El cristal de combate no promueve las acciones voluntarias, sino que trata de lograr la máxima eficiencia. En términos de juego esto significa que aquellos que tengan cristales de combate siempre atacan primero, independientemente de la REF, y con un +1 (a menos que sus oponentes también tengan cristales de combate, en cuyo caso se mueven y disparan de la forma normal), añadirán +2 a sus tiradas de defensa y +2 a sus tiradas de Advertir/Notar. El cristal de combate no funcionará a menos que haya al menos 5 individuos en tu equipo, todos con el mismo cristal (potencia la eficiencia del grupo a costa de la individual).

Precio 1200 \$ más el coste de la ciberimplantación. Pérdida de Humanidad: 2D6+2 más la pérdida por la ciberimplantación.

MONEDA

El papel moneda terrestre es en su mayoría inservible y está sujeto a enormes fluctuaciones diarias. La gente intenta mantener sus fondos en cosas de valor: acciones de corporaciones orbitales (hay incluso una acción especial de clase B sin derecho a voto que se usa como moneda), oro y metales preciosos, drogas, propiedades, opciones a futuro del mercado porcino, etc. El "Eurodólar" de *Cyberpunk* no existe, aunque por conveniencia de los jugadores mantendremos las listas de precios como están, asumiendo que es el equivalente de una acción sin derecho a voto de la corporación orbital Thaler (dólar).

De todas formas, esto hace que pagar por algo sea una auténtica aventura. Cada vez que alguien compre o venda algo, debe hacer una tirada de INT, con las modificaciones apropiadas por Conocimiento de la Calle o Moverse en la Calle. Si el resultado es 15, consigues el objeto por el precio de la lista. Por cada punto por encima de 15, restas un 10% al precio, hasta un máximo de 50%. Si sacas menos, añade un 10% al precio por cada punto por debajo de 15, sin ningún límite.

Almacenando Pasta

Hay un par de lugares para guardar tu dinero (asumiendo que lo quieras mantener en moneda, que es casi inútil). El primero es un banco, que es una institución registrada y regulada por las autoridades legales, y del cual puedes obtener dinero en metálico según lo necesites. El segundo es un **banco electrónico**, que existe sólo como una cuenta en la interfaz, y en el que el dinero sólo existe como datos. Los bancos electrónicos son dirigidos por lo que se llama eufemísticamente "crimen organizado" y pagan un interés mayor. A veces incluso desaparecen, junto con tu dinero. Un banco normal pagará un interés de 7-10%, mientras que uno electrónico pagará un 20%, con un 5% de posibilidades de que tu dinero no esté disponible cuando lo necesitas (aunque podrás obtenerlo más tarde) y un 5% adicional de que el banco desaparezca un día con tu dinero. También puedes obtener un préstamo de ellos con más facilidad que de los bancos normales, pero las sanciones por no pagar suelen ser bestiales.

He aquí un modo de mantener a tus jugadores tensos cada vez que tengan una gran cantidad de dinero en efectivo guardado. Asume que el valor básico del dólar es igual al de los precios que aparecen en las listas de la siguiente sección. Más o menos una vez a la semana tira un porcentaje. Esta es la tasa de fluctuación en centavos. Ahora tira 1D6. Si sale impar, resta el valor del D100 al dólar. Si sale par, súmaselo. Por ejemplo; imagina que tienes un jugador con 1000\$ en efectivo. Sacas un 98, y luego obtienes un número impar. De pronto cada dólar que tiene el jugador vale 2 centavos. La especulación con el efectivo tiene proporciones gigantescas.

BANCOS ELECTRÓNICOS

Los bancos electrónicos originales tienen sus raíces en el final del siglo XX. Muchos surgieron de las sociedades cooperativas de prestamos que se organizaron en las comunidades del Sudeste Asiático. Al pasar el tiempo, estas "reservas de dinero" informales fueron absorbidas por los poderosos señores del crimen de las Triadas de Hong Kong. Más tarde, la Mafia copió el idea como forma de blanquear dinero.

Los bancos electrónicos normalmente comienzan como un código de acceso en un sistema. Obtienes este código de un conocido, y, si pasas la inspección del Sysop del banco, entonces se te da el número de cuenta de una libreta de depósitos.

Algunos bancos utilizan también un "chop", un pequeño chip CL con un símbolo o código programado que representa tu cuenta. Esto es lo que el Cowboy, uno de los personajes de la novela, usa para contactar con sus cuentas a lo largo de todo el libro. Se puede acceder a los bancos electrónicos mediante la interfaz, por teléfono y por fax. Los precios de las transacciones que incluyan gemas, metales preciosos y otras transacciones que no sean de crédito o efectivo se pueden efectuar a discreción del Árbitro.

ALGUNOS EJEMPLOS DE PRECIOS**Armas:****Pistolas**

Calibre pequeño:	50 \$
Calibre mediano y grande:	250 \$
Calibre muy grande:	350 \$
Gyrojet o munición sin casquillo:	150 \$ (más calibre)
Gauss:	450 \$
Láser:	500 \$

Escopetas

Corredera del calibre 12:	150 \$
Escopeta automática:	660 \$

Subfusiles

Calibre pequeño y mediano:	350 \$
Calibre grande y muy grande:	450 \$
Gyrojet o munición sin casquillo:	150 \$ (más calibre)
Gauss:	600 \$

Fusiles de Asalto

Ligero (Calibre pequeño):	300 \$
Pesado (Calibre mediano):	400 \$
Munición sin casquillo:	150 \$ (más calibre)
Gauss:	450 \$

Fusil Láser

Ligero:	550 \$
Medio:	800 \$
Pesado:	2000 \$

Ametralladoras

Ligera (Calibre mediano):	550 \$
Pesada (Calibre grande):	700 \$
Muy Pesada (Calibre muy grande):	900 \$
Multitubo rotatoria:	1200 \$

Lanzagranadas

Estándar:	350 \$
Automático:	750 \$
Granadas (caja de 10):	600 \$

Accesorios para armas

Silenciador:	80 \$
Mira telescópica óptica:	200 \$
Mira nocturna:	450 \$
Mira láser:	200 \$
Recarga de batería para láser o gauss:	50 \$
Armas inteligentes:	2 x precio

Municiones

Cal. pequeño pistola o subfusil:	8 \$ (caja de 50)
Cal. med. o grande pistola o subfusil:	15 \$ (caja de 50)
Fusil de asalto o ametralladora ligera:	35 \$ (caja de 100)
Ametralladora media y pesada:	70 \$ (caja de 100)
Multitubo de 30 mm:	200 \$ (caja de 100)
Mun. perforante:	3 x precio del calibre
Mun. inteligente:	3 x precio base
Flechettes:	2 x precio del calibre
Bala UE para arma de mano (1):	80 \$
Bala UE para fusil de asalto (1):	120 \$
Bala UE para ametralladora (1):	150 \$

Blindajes

Chaleco epoxídico:	90 \$
Chaqueta epoxídica:	150 \$
Pantalones epoxídicos:	120 \$
Chaqueta antifragmentos con malla de acero:	120 \$
Chaqueta blindada laminada:	350 \$
Chaqueta antifragmentos laminada:	600 \$

Vida moderna

Analizador de drogas portátil:	75 \$
Autoinyector hipodérmico:	100 \$
Inhalador de drogas:	35 \$
Cartucho de aire comprimido:	0,50 \$

Medicina

Día en el hospital (ordinario):	50 \$
(cuidados intensivos):	350 \$
Reemplazo clónico de un miembro:	450 \$
Reemplazo clónico de un órgano:	300 \$
Transferencia de matriz de cristal líquido a cuerpo clónico:	200,000 \$

Cibertecnología

Ciberimplantación Owari +1:	300 \$
Ciberimplantación Owari +2:	500 \$
Ciberimplantación Santistevan +1:	600 \$
Ciberimplantación Santistevan +2:	1000 \$

DROGAS Y COMBATE

Pregunta: ¿Cómo sería una partida de Hardwired sin drogas?

Respuesta: Demasiado bonita para ser verdad.



Harrison Fong

Esta es una parte donde Walter y yo solemos discutir mucho. Como reliquia de los 60 (una categoría en la que supongo que él también entra), todavía me estoy sacudiendo de encima las células cerebrales de amigos que quedaron fritos. Pero asumiendo el tipo de avances técnicos que estamos viendo actualmente en biotecnología, lo que Walter sugiere aquí es realmente posible. Es vuestra elección, colegas.

Además, es *su* mundo.

- Mike



INYECTOR COMPUTERIZADO

Existen tres versiones. Una, que se parece a la hipodérmica de aire de Star Trek, dispara una dosis medida a través de la piel mediante aire comprimido. En *Cyberpunk*, esto se conoce popularmente como "Bones McCoy". Cuesta unos 110\$, y puede aplicar 50 dosis con un cartucho que cuesta 50 centavos. El segundo tipo es más común. Puede regularse para una dosis fija, y rocía la piel con un anestésico antes de insertar la aguja. Unos 30\$. También hay inhaladores nasales (descritos en el texto), por unos 25\$.

DROGAS

La mente humana percibe la realidad por medio de interacciones eléctricas y químicas, y la tecnología farmacéutica de *Hardwired* está diseñada reconociendo esto. Las drogas psicotrópicas de cuarta y quinta generación apuntan a zonas específicas del cerebro o los sistemas neuromotores, y en general dejan el resto del cuerpo tranquilo. Los fármacos del siglo XXI tienen muchos menos efectos secundarios que sus primeros predecesores, y eso es tan bueno como malo. Aunque las funciones terapéuticas son amplificadas, los efectos secundarios reducidos significan que te puedes enganchar sin destrozar tu cuerpo, y por tanto puedes ser adicto durante más tiempo antes de empezar a notar las señales de un exceso de consumo.

Incluso en lugares donde las drogas recreativas siguen siendo ilegales, las fuerzas del orden han abandonado virtualmente todos los intentos de hacer cumplir las leyes antidroga. Con la tecnología moderna la gente puede fabricar sustancias caseras con demasiada facilidad en sus sótanos, y además, los Orbitales venden sus productos en la Tierra a gran escala, ¿y quién quiere oponérseles? El campo de la farmacología de combate también está muy avanzado. La guerra de Vietnam rodó (al menos en el bando de los EE.UU.) principalmente a base de "speed" (preguntad a cualquier médico de los Boinas Verdes por qué llevaba un suministro estándar de mil dosis de Dexedrina en su botiquín), mientras que las guerras del siglo XXI utilizan una gama más amplia de fármacos diseñados para producir efectos especializados. Las drogas callejeras se pueden encontrar con facilidad y con una potencia sin igual, debido al hecho de que los analizadores químicos portátiles son muy comunes, y cualquiera que vendiera droga cortada se encontraría rápidamente sin clientes. Las drogas pueden ser administradas de diversas maneras. Los inyectores computerizados pueden ser programados con una dosis específica y al ser

colocados junto al brazo localizan la vena mediante sondas ultrasónicas e inyectan el compuesto de forma indolora gracias a un suave anestésico local.

La droga también puede ser mezclada con una sustancia neutra y cargada en un inhalador de aire comprimido, que lo lanzará por las fosas nasales y acto seguido aplicará una ducha nasal que aumentará el efecto de la droga y prevendrá el daño a las mucosas.

Los efectos secundarios de las drogas son los siguientes: (Nota: Estas reglas sobre adicción son alternativas a las del capítulo de drogas del *Cyberpunk 2020*; sustituyen a los efectos de la fisiológica y psicológica respectivamente, y afectan de la misma manera a la dificultad de la droga). Una droga marcada como "adictiva" (la heroína, por ejemplo) debe usarse continuamente durante un periodo de unas dos semanas antes de que la adicción física empiece a manifestarse, y entonces el personaje puede evitarla con una tirada diaria de TCO de 15 o más. Superar la adicción requiere 2D6 días, durante los cuales la INT, REF, MOV y TCO del personaje se reducen a la mitad, redondeando hacia arriba, debido al malestar físico y mental. Continuará existiendo una fuerte necesidad psicológica de la droga. Esta compulsión tendrá que ser interpretada.

Una droga marcada como "psicológicamente adictiva" no tiene ningún efecto físico aparte del que afecta a la química cerebral. Sólo sienta bien (pero te encanta sentirte bien, ¿verdad?). Superar la adicción requerirá una tirada de Resistencia Difícil; la INT se reducirá en un punto durante 1D6 días, y seguirá existiendo una fuerte necesidad psicológica. Cualquiera que sufra el mono (es adicto a algo pero no puede encontrar lo que necesita) sufre los mismos efectos fisiológicos de dejar la adicción y una reducción temporal de su Humanidad de 3D10 puntos.

A veces un cambio radical de entorno proporcionará una bonificación a los intentos de superar la adicción. Las tropas americanas que en Vietnam eran adictas a la purísima heroína del sudeste asiático sufrieron muy pocos problemas para reajustarse a la

vida civil; aparentemente cuando la tensión que causaba el uso de la heroína era eliminada, también desaparecía la necesidad de droga (pero desafortunadamente, ese no suele ser el caso. -Mike). El Árbitro puede dar bonificaciones a los intentos de superar la adicción en tales circunstancias. El uso de algunas drogas puede provocar una bajada temporal en el Índice de Humanidad (este es un efecto secundario nuevo: -2 a la dificultad de la droga por cada D6 que baje la humanidad. Dura 1D6+1 horas). Los jugadores que pierdan demasiada Humanidad pueden acabar haciendo cosas que lamentarán cuando estén sobrios. Esto se refleja mejor mediante una buena interpretación que mediante la aplicación estricta de reglas.

Otro efecto secundario nuevo es la resaca. Esta puede ser suave, mediana o fuerte. Durante un periodo de 1D6 horas que comenzará al disiparse los efectos de la droga, el personaje sufre una penalización general de -1, -2 o -3 a todas sus tiradas, dependiendo del calibre de la resaca. El efecto vale -5, -7 o -9 puntos. Por supuesto, esto se puede mitigar tomando una nueva dosis.

Las siguientes drogas se encuentran fácilmente en las calles:

Endorfina: El opiáceo natural del cuerpo, sintetizado y mejorado por la tecnología moderna, disponible en muchas marcas y configuraciones. Cualquiera que use endorfinas reducirá su INT y REF en 2 puntos, su Humanidad temporalmente en 1D6 e incrementa su FRI en 1 punto. Debido a la reducción del dolor y la conmoción, añade 1 a todas las tiradas de salvación contra Inconsciencia y Muerte. Adictiva.

Tipo: Supresor de Dolor Fuerza: +1 Dificultad: 12 Duración: 1D6+1 horas Precio: 12\$ por dosis.

Cocaloca: Una de las muchas marcas de cocaína sintética, muy pura y sin riesgo de adicción, garantizado (no irás a creerte eso, ¿verdad?) Cualquiera que utilice Cocaloca incrementará su INT y REF en 1 punto (si el personaje ya tiene REF potenciada, esto no cuenta), y pierde 1D6 de Humanidad temporalmente. Hay una suave resaca posterior. Psicológicamente adictiva.

Tipo: Estimulante Fuerza: +1 Dificultad: 16 Duración: 1D6+1 turnos Precio: 16\$ por dosis.

Speedball: El speedball original era heroína y cocaína, pero el siglo XXI ha mejorado la fórmula original para producir una droga de combate de tecnología punta. Un análogo de la heroína adormece al personaje ante las heridas, la tensión y la empatía; el análogo de cocaína vuelve su comportamiento agresivo y temerario. Cualquiera que se tome una speedball incrementará su REF en 1 (si el personaje ya tiene reflejos potenciados, esto no cuenta), su INT en 1, su FRI en 2, y reducirá su Humanidad temporalmente en 3D6. Los personajes deberían intentar imitar lo mejor posible la ira de un berserker (Furia psicótica). Las heridas cuentan automáticamente una categoría menos: Herida Grave cuenta como Herida Leve, Mortal 0 cuenta como Herida Crítica, etc., hasta que el efecto de la droga se desvanece. (Muerto, sin embargo, sigue siendo muerto.) Los usuarios no tienen que hacer tiradas de inconsciencia si son heridos; la propia droga se encargará de mantenerlos en pie. Si se intentan acciones físicas violentas estando herido, hay un 10% de probabilidades por turno de empeorar la herida en una categoría. No te darás cuenta de eso en el momento, excepto si te caes y mueres. Prepárate para sufrir una resaca infernal después, a menos, claro, que te tomes otra speedball... Adictiva y psicológicamente adictiva.

Tipo: Supresor de Dolor y Estimulante Fuerza: +1 Dificultad: 35 Duración: 1D6+1 minutos Precio: 35\$ por dosis.

Estudio Marrón: El estudio marrón es una sustancia psicoactiva con sabor a alquitrán que, cuando se ingiere, disminuye la consciencia del propio cuerpo y permite a las funciones superiores del cerebro trabajar con una eficiencia sin parangón. La favorita de los miembros de sectas, estudiantes universitarios y los amantes de la filosofía. La REF, TCO y EMP se reducen en un 50%, redondeando hacia arriba, la TEC y la INT aumentan en 1, y la FRI en 1D6+1. Si el personaje intenta hacer cualquier cosa complicada (conducir, luchar, mantener una conversación) hay un 50% de posibilidades cada turno de que se quede en blan-

*"Elige tres
ampollas al azar y
el analizador le
confirma que es
cloramfenildorfina
pura al noventa y
ocho por ciento o
mejor. Sarah
sonríe..."*

- Hardwired

Esto requerirá un poco más de interpretación de la que la mayoría de la gente acostumbra a realizar... La adicción psicológica es una cosa bastante sutil. Para hacerte una idea, considera lo que está dispuesta a hacer alguna gente para fumarse un cigarrillo más o menos cada hora. Ahora extiende eso a tu personaje.

co y se quede sentado en el sitio, mirando al infinito. Cada viaje dura 1D6+1 horas. Durante el mismo hay un 20% de posibilidades de que el personaje tenga una revelación profunda concerniente al estado de la realidad. Esta revelación será cierta, al menos para el personaje. No es adictiva, pero no conduzca maquinaria pesada ni realice actividades peligrosas bajo los efectos de este producto.

Tipo: Potenciadora Fuerza: +1 Dificultad: 15 Duración: 1D6+1 horas Precio: 15\$ por dosis.

Fogonazo: Esto es lo que la gente con cibereimplantación Owari utiliza para activar sus nervios. También se utiliza en las calles como estimulante crudo. Los usuarios aumentan su REF en 1 sacando una tirada Media de REF, a menos que tengan un potenciador Owari, en cuyo caso el incremento de +1 ó +2 es automático. Resaca suave después.

Tipo: Estimulante Fuerza: +1 Dificultad: 5 Duración: 1D3+3 minutos Precio: 10\$ por dosis.

CI: Incrementará tu INT un punto durante un periodo de 4 a 6 horas, y una dosis doble tiene un 50% de posibilidades de incrementar la INT en 2. No es adictiva, pero a ti te gusta ser inteligente, ¿verdad? Puedes esperar una resaca mediana cuando el efecto se disipe. Psicológicamente adictiva.

Tipo: Potenciador de INT Fuerza: +1 Dificultad: 10 Duración: 1D3+3 horas Precio: 10\$ por dosis.

Barra de Nicotina: Este cigarrillo sin humo proporciona todo el potencial adictivo del tabaco sin los desagradables efectos secundarios cancerígenos. Precio: 2\$/cajetilla de 20. Hay distintos sabores. Adictivo.

Barra de Cafeína: La misma tecnología utilizada en una barra de nicotina te garantiza un empujoncito por las mañanas, sin correr el riesgo de derramarte líquido caliente encima mientras conduces al trabajo. Precio: 2\$/cajetilla de 20. Hay distintos sabores. Adictivo.

Estimulantes: Disponibles en una alucinante variedad de marcas y precios. Dependiendo de la marca, aumentas tu

REF en 1 ó 2 puntos (no acumulativo con otros aumentos de REF), y tu Humanidad se reduce temporalmente en 2D6. Una dosis durará de 4 a 6 horas. También dirás todo lo que se te pase por la cabeza. Las resacas pueden ser desde suaves hasta duras. Precio: 1\$ por dosis. Adictivos.

Tranquilizantes: Conocidos como "el desayuno de los perdedores", también disponibles en una increíble variedad de tipos. El tranquilizante medio incrementará la FRI en 2, reducirá INT y REF en 2, y reducirá la Humanidad en 1D6. Sin embargo, los efectos individuales pueden variar. Precio: 1\$ por dosis. Adictivos.

Potenciadores de características: ¡PUEDES REHACER TU CUERPO! Puedes aumentar cualquiera de tus características excepto FRI, TEC, ATR, y EMP hasta 3 puntos, aunque no es barato, y hay otras desventajas. Existen hormonas para prácticamente cualquier propósito: incrementar la fuerza muscular, mejorar las conexiones neuronales, incrementar las células gliales y despertar genes latentes para rehacer las conexiones cerebrales. Requiere 30 días de tratamiento constante incrementar una característica en 1 punto, y hay un 8% de posibilidades de efectos secundarios no deseados. El efecto secundario más común es el Parkinson (REF reducida a 1), pero el Árbitro debe ser imaginativo en este aspecto, quizá con un poco de ayuda de la tabla de ciberpsicosis. Precio: 100\$/día. No son adictivas, pero te gusta tener características más altas, ¿no es cierto?

Psicodélicas: Todavía circularán por ahí después de tantos años y en muchas variedades. Aunque sus efectos precisos son difíciles de cuantificar en turnos de juego, puedes dar por seguro que tu INT, TEC, REF y FRI se reducirán a la mitad, redondeando hacia arriba, mientras ves un montón de preciosas imágenes, experimentas sincronidad, y te ríes mucho. La experiencia dura de 6 a 12 horas. Si tu FRI no es muy alta para empezar, la experiencia podría volverse muy negativa. Posteriormente hay un 10% de posibilidades de sufrir el temido "flashback", en el cual básicamente revives la experiencia durante unos pocos minutos, en intervalos aleatorios, durante un perio-

do de años (la mayoría de los usuarios de psicodélicas son tan depravados que hasta disfrutan con esto). Precio: 2\$ por dosis.

Afrodisíacos: Incrementan el deseo y la potencia sexual. No son adictivos, pero a ti te gusta...bah, déjalo. Precio: 5\$ por dosis.

Suero de la verdad: Bueno, en realidad no. Lo que los sueros de la verdad hacen es reducir la FRI a 1 y la INT a la mitad, de forma que el personaje escupe todo lo que tenga en la mente. Dirige la conversación hacia lo que quieras saber y quizá la víctima te lo diga. (Árbitros: no lo hagamos demasiado sencillo para los jugadores, ¿vale?) Precio: 45\$ por dosis.

Drogas Malas: Sólo Dios sabe porque hay gente que sigue tomando PCP, pero el caso es que sigue habiéndola. Hay un montón de drogas en la calle cuyo propósito es destrozarse completamente al usuario, y parece ser que hay suficientes individuos autodestructivos por ahí como para mantener el mercado en alza. El Árbitro puede decidir cualquier tipo de terrible penalización que infligir a los usuarios, pero he aquí las típicas: INT, TEC, y FRI reducidas a la mitad, redondeando hacia abajo, Humanidad disminuida en 3D6 temporalmente, REF aumentada en 1 y niveles de herida reducidos como con la speedball.

Drogas Malas muy adictivas: La cocaína tradicional sigue por ahí, aunque es tan destructiva que tiene mala reputación. Los Orbitales prefieren engancharse de forma menos abrupta y mantenerte durante más tiempo como miembro de su plantilla. Pero hay cosas por ahí que causan adicción compulsiva, y el Árbitro puede desarrollar cualquier efecto que desee, comenzando presumiblemente con un descenso catastrófico de la Humanidad.

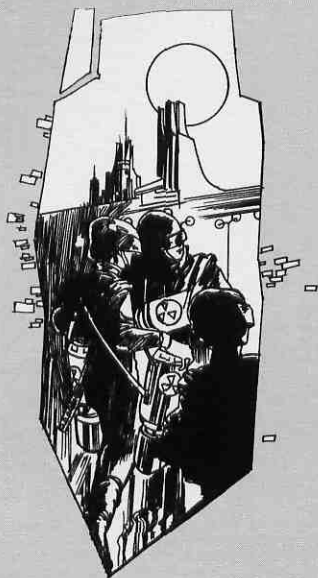
Habréis notado que los precios de las drogas son sensiblemente menores que los habituales. Esto se debe a que los combinados Orbitales, que las fabrican en el espacio a muy gran escala, tienen acceso a materias primas muy baratas y a procesos especiales. Esto abarata sus precios radicalmente: una dosis cuesta tan sólo 1\$ por cada punto de dificultad de la droga. Sin em-

bargo, para las busconas y los rastrosos las cosas no son tan fáciles: las drogas fabricadas en tierra cuestan 5\$ por punto de dificultad, lo que las hace mucho menos competitivas. El único modo de obtener precios bajos es produciendo drogas llenas de efectos secundarios.

Hay otro pequeño detalle sin importancia referente a los fármacos y los estupefacientes. Los Orbitales emplean una técnica comercial llamada carestía artificial. El suministro de una determinada droga puede interrumpirse de pronto sin motivo aparente, provocando una tremenda elevación de los precios (que puede llegar a extremos increíbles si el producto en cuestión es adictivo o se trata de un medicamento necesario). Ésta, por supuesto, es la clase de situación que los intermediarios y sus legiones de tanquistas adoran. El precio de una droga concreta puede duplicarse o triplicarse a voluntad del árbitro en cualquier momento, o incluso puede dejar de venderse completamente. Hoy puede ser un día estupendo para sufrir el síndrome de abstinencia.

Cuando contactamos con Walter por primera vez para hablar de este proyecto sabíamos que era escritor. Lo que *no* recordábamos es que también era diseñador de juegos (*Privateers & Gentlemen*, para *Fantasy Games Unlimited*).

Uno de los efectos secundarios de esto fue que Walter no sólo nos dio información acerca del universo de *Hardwired*, sino que también nos sugirió muchas reglas opcionales, especialmente las relacionadas con el combate. Hemos incluido muchas de estas como reglas alternativas al sistema básico de TVN. Escribidnos y dadnos vuestra opinión.



COMBATE

La guerra en el siglo XXI (al menos para el soldado medio) no es divertida. Una vez que entras en el alcance efectivo de tu enemigo, la táctica suele consistir en encontrar cobertura y disparar todo lo que haya en tu arsenal hasta que uno de los bandos deja de existir, una condición que generalmente se alcanza en unos pocos minutos. Coger al enemigo por sorpresa es el único modo efectivo de asegurar la propia supervivencia, e incluso entonces las cosas se pueden poner cuesta arriba. Incluso más que en el pasado, la inteligencia con la que el equipo enfoque la misión es una garantía de éxito. Si consigues ser más listo que tus oponentes puedes lograr esa ventaja decisiva, y en un mundo donde un tiroteo puede durar solo unos pocos segundos cualquier ventaja puede significar la diferencia entre la supervivencia y la aniquilación.

Pero ante todo, veamos algunas diferencias entre el combate en *Hardwired* y el *Tiroteo del Viernes por la Noche* de *Cyberpunk*. Estas reglas opcionales están diseñadas para acelerar tu campaña de *Hardwired* y acercarla más al auténtico sabor de la novela.

Opción #1: Sistema de Turnos con Secuencias

El combate en *Hardwired* sucede en microsegundos, y es, en cierta medida, menos exhaustivamente realista que el TVN. Un modo de enfocar este nivel de combate de alta velocidad, dinámico, estilo MTV, es el Sistema de Turnos con Secuencias.

Se considera que cada turno con secuencias dura 3.2 segundos de tiempo real. (Nota: Son equivalentes en duración a los asaltos de TVN, no a los turnos ordinarios de 10 segundos que se utilizan para los efectos de las drogas o las tiradas de muerte.) El turno de acción de *Hardwired* empieza de la forma siguiente:

1. Al principio de un turno, el Árbitro pregunta a cada jugador sus intenciones.

("Disparo a Gandhi el Sapo.") Puede pedir que se haga por escrito de forma que la declaración de un jugador no afecte a otro. Simultáneamente, los Árbitros deciden lo que todos los PNJs pueden querer hacer. Una acción básica de combate podría ser una de las siguientes: disparar hasta dos tiros; disparar una ráfaga corta; disparar una ráfaga larga; moverse; esperar; observar; apuntar (según las reglas de TVN); ponerse a cubierto; huir; atacar en combate cuerpo a cuerpo, esquivar; gritar instrucciones breves al equipo; hacer malabarismos; recargar (requiere una tirada de REF de 10 o más); cambiar de arma (requiere una tirada de REF de 12 o más). Todo lo anterior se considera más o menos equivalente. Un jugador declara solo una acción ahora, pero más tarde puede declarar tantas acciones como quiera, aunque debe ser consciente de que sufrirá modificadores negativos al ataque por cada acción adicional, y que será un blanco más fácil para todo aquel que le dispare.

2. Los jugadores y los PNJs intentan llevar a cabo sus primeras acciones. Esto se realiza en orden de REF, el que tenga la puntuación más alta mueve primero. (Excepción: cualquier equipo con cristal de combate se moverá y disparará antes que los demás a menos que haya otros equipos con cristal, en cuyo caso mueven en orden de REF.) Si dos o más personajes tienen la misma REF, cada uno tira 1D6, y el que saque más mueve primero - si hay empate las acciones son simultáneas. Si debido a las acciones de otro jugador, la acción declarada por el personaje es imposible ("No puedo disparar a Gandhi el Sapo porque se ha movido primero y se ha metido por esa puerta", o "No puedo disparar a Gandhi el Sapo porque uno de mis compañeros acaba de agujerearlo con una UZI."), la acción del personaje se cambia a *esperar*.

3. Los jugadores pueden declarar acciones adicionales.

4. Los jugadores y PNJs tratan de llevar a cabo las acciones adicionales. Se hacen con los siguientes modificadores negativos: Por cada acción tras la primera -3 a

su tirada, +1 a las de los adversarios. (Está tan concentrado en realizar su acción que no presta atención a los que intentan matarle.) Este modificador negativo es acumulativo - hay un -3 por cada acción sucesiva. Si se cambia de blanco: un -3 adicional.

5. Repetir los pasos 3 y 4 hasta que no haya más acciones.
6. Si aún hay supervivientes, empieza de nuevo. Han pasado 3.2 segundos.

Opción #2: El Éxito Crítico

"¡Un tiro en la cabeza a doscientos metros! ¡Este chico es un as!"

(Nota: Tanto este punto como el siguiente son enfoques opcionales de las reglas de críticos y pifias del *Cyberpunk 2020*)

Cuando un personaje saca un 10 al intentar una acción, hay una posibilidad de que logre un éxito más allá de sus expectativas normales. Tira el dado de nuevo, y si saca entre 6 y 10 obtiene un éxito crítico.

Si el personaje está implicado en combate ofensivo, golpea a su oponente automáticamente, y cualquier daño que le inflija se dobla (en combate cuerpo a cuerpo esto no ocurre si el adversario también obtiene un crítico).

Si el personaje está haciendo una tirada de defensa en cuerpo a cuerpo, automáticamente evita el daño, incluso aunque el adversario hubiera obtenido un crítico, y atacará primero al oponente en el siguiente asalto.

Si el personaje está intentando algún otro tipo de tarea, tiene éxito de forma automática. Si es necesario ver su grado de éxito, tira otro D10 y añádelo al total.

Opción #3: La Pifia

"Recuerdo la vez en que ese tal Kung Fu Charlie vino hacia mí con su espada china y se cortó su estúpida cabeza."

Siempre hay una posibilidad mayor que cero de que un personaje falle miserablemente sin importar lo alto que sea su nivel de habilidad. Cada vez que un personaje saca un 1, hay una posibilidad de pifia. Tira

1D10 otra vez, y si sale de 1 a 5 el personaje ha pifiado.

Si el personaje realizaba una tarea no relacionada con el combate, entonces no sólo falla, sino que obtiene el peor resultado posible. Su habilidad de "Enseñar" se convierte en "Desinformar", su "Conducir Moto" se transforma en "Reventar la Rueda Delantera", su "Seducción" se vuelve "Ser Pateado en la Entrepiera", "Lanzar Granada" en "Dejar Caer Granada a los Pies", y "Desconectar Alarma" en "Alertar a Todo el Barrio".

Si el personaje estaba en un combate, tira 1D100 en una de las dos tablas adjuntas, una para cuerpo a cuerpo y otra para el combate con armas de fuego.

Opción #4: Trampas

Los personajes que crean saber lo que un oponente va a hacer pueden intentar tenderles una trampa. Esto consiste básicamente en esperar el ataque del oponente, absorberlo y/o permitir que les desequilibre, y entonces contraatacar causando mayor daño. Si un personaje piensa que sabe como golpeará su oponente (patada ascendente giratoria en reverso, puñetazo a la cabeza, lo que sea), puede anunciar lo que piensa que se hará durante su propia declaración de intenciones. No se lo pongas demasiado fácil. Haz que ambas partes escriban a la vez sus acciones. (Los personajes pueden predecir bastante bien las intenciones del oponente si saben qué tipo de cristal de combate lleva implantado -si sabes que tu adversario lleva un Bruce, la Marca del Dragón, Modelo II, y sabes lo que esa ciberimplantación le impulsará a hacer, puedes cazarlo fácilmente. O quizás [como la mayoría de los bronquistas] el tipo pega siempre primero con la derecha.) Si el personaje no acierta en su predicción, el contrario ataca con un +1 a su tirada, y el defensor no puede contraatacar este turno.

Si el personaje logra anticiparse al movimiento de su oponente, entonces añade un +3 a su tirada de defensa. Si dicha tirada supera a la de su adversario, el personaje ha conseguido realizar automáticamente un contraataque que hace el doble del daño normal. Si la tirada del oponente es mayor, su ataque se cuenta normalmente, y el defensor no puede atacar este asalto.

"...La Heckler & Koch se encabrita entre sus manos y ella ve el pánico en los ojos del hombre que se agazapa otra vez mientras las balas van subiendo, spunk-spunk-spunk, hacia él..."

- Hardwired

TABLA DE PIFIAS EN COMBATE CERRADO

- 01-10** El personaje se cae, 1D6/2 turnos para levantarse.
11-20 Te tambaleas. Pierdes el próximo ataque recuperando el equilibrio.
21-30 Todo el daño de tus ataques reducido a la mitad durante los próximos 1D6/2 turnos.
31-40 -4 a tu próxima tirada de defensa.
41-50 Pierdes el equilibrio. El personaje debe hacer una tirada Difícil de REF para evitar caerse. Si el personaje se cae, entonces debe hacer una tirada Media de REF para levantarse al siguiente turno. Si no se cae, su tirada de 1D10 para el próximo ataque que realice se divide por dos, redondeando hacia abajo.
51-65 El personaje se cae. Debe hacer una tirada Media de REF para levantarse en los turnos siguientes.
66-75 Visión oscurecida. Todas las tiradas de dado se dividen por dos, redondeando hacia abajo, durante 1D6 turnos.
76-80 Tropiezas y te tuerces el tobillo. Todas las tiradas de dado se dividen por dos durante el próximo turno, y el personaje se mueve a la mitad de su MOV durante 2D10 turnos.
81-86 Dejas caer el arma que utilices. Hay que hacer una tirada Media de REF para recogerla en los turnos siguientes. Si no estás usando un arma, vuelve a tirar.
87-93 El arma que utilices se rompe. Si no estás usando un arma, vuelve a tirar.
94-95 El oponente añade automáticamente +5 a su próximo ataque.
96 El oponente obtiene de forma automática un éxito crítico en su próximo ataque.
97-98 Golpeas al amigo más cercano. Te golpeas a ti mismo si no hay amigos cerca.
99 Te golpeas a ti mismo.
100 Te golpeas a ti mismo y te haces doble daño.

TABLA DE PIFIAS PARA ARMAS DE FUEGO

- 1-5** Fallas. Tira otra vez, 99-100 Bala defectuosa.* (Si se trata de un arma láser, problema técnico)
6-10 El percutor se rompe. El arma podrá ser usada como porra. (Si es un arma láser o gauss, problema técnico: resultado idéntico)
11-50 Encasquillada.** La bala sale pero el mecanismo se traba. Tirada Media de REF para arreglarla el próximo turno. Las armas de munición sin casquillo sólo sufren esto si sacan 1-20 en 1D100, pero si ocurre será imposible repararlo en el momento. Las armas láser no son afectadas.
51-60 Visión oscurecida. Todas las tiradas de dado se dividen por dos, redondeando hacia abajo, durante 1D6 turnos.
61-75 Pierdes el equilibrio. El personaje debe hacer una tirada Difícil de REF para evitar caerse. Si el personaje se cae, entonces debe hacer una tirada Media de REF para levantarse al siguiente turno. Si no se cae, su tirada de 1D10 para el próximo ataque que realice se divide por dos, redondeando hacia abajo.
76-85 Dejas caer el arma. Tirada Media de REF en los turnos siguientes para recogerla.
86-90 Dejas caer el arma y se dispara. Tira 1D100: 1-15 te alcanza, 16-20 alcanza a un amigo, 21-25 alcanza a un enemigo, 26-100 consigues asustar a todo el mundo.
91-94 Alcanzas a un amigo. Si no hay amigos, te alcanzas a ti mismo.
95 Alcanzas a un amigo y obtienes un crítico automático.
96-98 Te disparas a ti mismo.
99 Te disparas a ti mismo obteniendo un crítico.
100 El arma explota.*** 1D6 de daño a 1D6 partes del cuerpo.

* Bala defectuosa: Sólo con armas de fuego. La bala se dispara aleatoriamente en los próximos 1D100 segundos. Si el arma se apunta lejos de todo el mundo durante el tiempo adecuado, no hay problema. Si el arma se sostiene de forma distraída, tira 1D100: 1-10 te alcanzas a ti mismo; 11-15 alcanzas a un amigo (a ti mismo si no hay amigos cerca); 16-20 alcanzas a un enemigo; 21-100 fallo. Si la bala ha sido expulsada y está dando vueltas por el suelo cuando se dispara, tira 1D100: 1-5 te alcanzas a ti mismo, 6-7 alcanzas a un amigo, o a ti mismo si no hay amigos presentes, 8 alcanzas a un enemigo, 9-100 fallo.

** Sólo las automáticas pueden encasquillarse. Los revólveres y las armas semiautomáticas lo consideran como un simple fallo. Hay una "tirada de salvación" de 1D100 para las armas automáticas, dependiendo de la fiabilidad: Si se saca 1-60 las armas Muy Fiables lo consideran un simple fallo, con 1-30 las armas Medias, y con 1-10 las Poco Fiables.

*** Hay una tirada de salvación para este desastre de 1D100: Con 1-80 las armas MF no explotarán y con 1-40 las M.

TABLA DE ARMAS DE CUERPO A CUERPO

Añade los modificadores de fuerza al daño. Las letras representan los valores de penetración de blindaje (ver Opción #6: Sistema de Blindajes Rápido y Mortal, pág. 40)

Arma Tirada de Dado

Golpe con pistola:	1D6/2 (-)
Porra:	1D6 (B)
Cuchillo pequeño:	1D6 (-)
de combate	1D10 (B)
Espada corta	1D10 (B)
Bayoneta:	1D10 (B)
Culatazo de Fusil:	1D6+1 (B)
Estoque:	1D6+3 (A)
Sable:	2D6 (B)
Espada Ancha:	2D6+2 (C)
Nunchakus:	1D6+1 (B)
Estaca corta/Bastón:	1D6+2 (B)
Bo/Estaca Larga:	2D6+1 (B)
Tonfa:	1D6 (B)
Tomahawk:	1D6+1 (B)
Hacha:	1D6+3 (B)
Motosierra:	4D6 (C)
Shuriken:	1D6/2 (-) (pueden ser envenenadas)
Martillo:	1D6+2 (-)
Lanza:	1D10 (A)
Mayal:	2D6 (B)
Pica:	1D10+1 (C)
Naginata:	1D10+2 (C)

Opción #5: Fatiga

La mayoría de las acciones de *Hardwired* serán cortas y rápidas, pero una prolongada exposición al combate puede acabar hasta con el individuo más fuerte. Puesto que las situaciones de combate son diferentes y producen tensiones diferentes, no se pueden dar unas guías claras y firmes. Se recomienda a los jugadores que traten de interpretarlo bien, y que tengan en consideración cosas como la muerte de los camaradas, el shock de las heridas, el tiempo que llevan bajo bombardeo y/o en acción, el nivel de entrenamiento (si es que lo tienen), y la cantidad de tiempo que han pasado en espacios cerrados - p.ej., dentro de un transporte de tropas, un refugio, llevando una máscara antigás o un traje para ambientes hostiles. La exposición prolongada a las tensiones del combate debería provo-

car que el Árbitro quitara arbitrariamente puntos de INT, TCO y FRI. Cuando la FRI baje hasta 1, el personaje se encogerá indefenso en una esquina o huirá. Cuando el TCO baje a 1, el personaje sufrirá un colapso físico. Cuando la INT llegue a 1 actuarán como zombis, y en situaciones confusas perderán la capacidad de distinguir amigos de enemigos, y dispararán a todo el mundo, enemigo, camarada o neutral, que tenga un aspecto mínimamente amenazador.

Los jugadores desesperados pueden incluso recurrir a las drogas para mantener sus características por encima del mínimo. Oh, cielos.

Granadas

Muchas de las acciones en *Hardwired* tiene lugar en terreno abierto: en campos, en marismas, en el mar o en zonas urbanas ruinosas. Esto permite a jugadores emprendedores hacer uso de granadas. Estas pueden ser arrojadas con la mano o disparadas desde un lanzagranadas. Los distintos tipos y sus efectos se detallan a continuación:

Tipo Área Daño

Conmocionadora	10m	2D10(B)*
Alto explosivo	8m	2D8(B)
Fragmentación	15m	1D10(A) por fragmento
Fósforo Blanco	15m	1D10(A) por fragmento + quemadura
Humo	**	n/a
Gas	**	n/a
Thermite	12m	1D10(G) daño por calor

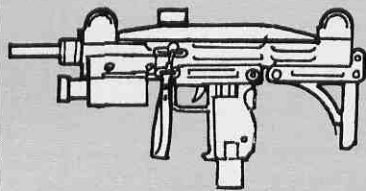
* Sólo daño de aturdimiento. El daño real es el resultado dividido entre 5. Cualquiera que estuviera mirando en dirección al fogonazo queda deslumbrado 1D6 turnos (si tiene visión natural) ó 1D6/2 turnos (si tiene ciberópticos con la opción antideslumbrante).

** Ver más abajo.

Cualquiera que sea atrapado en el radio de explosión de una granada de fragmentación ó fósforo blanco (FB) será alcanzado por 1D6+2 fragmentos. Determina individualmente la localización de impacto de cada fragmento y la cantidad de daño.

"...El panzer choca de lleno con la limusina y la empuja como si no pesara más que una bicicleta..."

- *Hardwired*



La gente no suele cambiar algo que funciona por algo que podría funcionar. Las espadas, por ejemplo, se usaron durante siglos antes de que las armas de fuego fueran completamente aceptadas, y todavía existen hoy en forma de bayonetas.

- Mike

Munición Inteligente. Es un nuevo y desagradable tipo de munición gyrojet diseñada para el universo de Hardwired. La munición inteligente puede seguir a su blanco, utilizando la pequeña cabeza buscadora de calor que lleva en la punta. Cuando se utiliza esta munición, tira 1D10. Si el resultado está entre 6 y 10, el proyectil inteligente ha "adquirido blanco". Una vez que lo adquiere, la bala tiene un +2 a impactar. La munición inteligente sólo se puede disparar en modo semiautomático (no en ráfagas).

Además el que sea alcanzado por un fragmento de FB sufrirá 1D6/2 de daño por quemadura durante 1D6/2 turnos por fragmento. El fósforo blanco, el humo, y (habitualmente) las granadas de gas crearan una nube opaca que se extenderá 20m en la dirección del viento, tendrá 4m de ancho, y 2m de alto. El humo de FB persistirá durante 1D6+2 turnos, los demás 1D10+10 (asumiendo unas condiciones meteorológicas razonables). El humo y el gas son también opacos a la visión infrarroja. El que dispare a través de una nube de humo tendrá que usar fuego de contención o sacar un crítico.

Granadas de Gas: Los efectos del gas dependen por supuesto del tipo de gas usado. El gas lacrimógeno reducirá la INT, la REF y la FRI a la mitad a menos que se saque una tirada Difícil de TCO cada turno. Hay un -5 a todas las tiradas de Advertir/Notar debido a la acción lacrimógena (excepto los ciberópticos). Si la tirada de TCO se pifa, el personaje recibe una herida crítica y perderá un punto de TCO cada turno hasta que se le puedan aplicar los primeros auxilios (se está asfixiando).

El gas vomitivo es de efectos similares a los del lacrimógeno pero el TCO se reduce a la mitad y los efectos son mucho más asquerosos. Las ganas compulsivas de vomitar se prolongarán durante 3D10 minutos.

Los gases que provocan quemaduras (p.ej. gas mostaza) provocarán 1D6 de daño por quemaduras a 1D6/2 partes expuestas del cuerpo.

**¡ARMAS!
¡ARMAS!
¡ARMAS!**

Un observador del siglo XX que visitara el 2051 encontraría que muchas cosas le son muy familiares. La mayoría

de las armas personales son análogas a las disponibles a finales del siglo XX, y por una buena razón. Las armas de fuego se basan en reacciones químicas fiables y bien conocidas que tienen lugar de forma garantizada en un amplio abanico de condiciones (incluyendo bajo el agua, a temperaturas de congelación, y en el vacío); un arma de fuego con un cargador insertado es hermé-

tica y portátil; un arma de fuego es mecánicamente sencilla, si el arma se estropea la reparación es relativamente poco complicada y a menudo puede ser efectuada sin recurrir a un experto; son baratas; y un arma de fuego es algo que todo el mundo, incluso alguien sin experiencia, sabe más o menos como usar. La mayoría de los avances del siglo XXI en tecnología de armas de fuego son simplemente refinamientos: munición sin casquillo, mecanismos más fiables, materiales más ligeros, municiones especiales, mejores sistemas de puntería, cargadores con más capacidad, y propelentes más potente que permiten cartuchos más pequeños y ligeros.

Las armas también se están volviendo más listas. Se pueden encontrar armas inteligentes (armas que pueden apuntarse solas) e incluso municiones inteligentes. Hay alternativas al arma de fuego. La tecnología de almacenamiento de energía y los superconductores a temperatura ambiente han permitido que las armas láser y gauss sean posibles -pero necesitas una batería portátil, un nivel de habilidad elevado para repararlas y la cantidad de disparos que se pueden obtener de las baterías portátiles es limitado. Generalmente el uso de tales armas está restringido al empleo contra vehículos ó a las unidades especiales. Hay una increíble variedad de armas disponibles.

Estas reglas reducen todo a unas pocas variedades "genéricas", pero los jugadores deben tratar de añadirle el cromado a este aspecto. Lo que las reglas llaman un "fusil de asalto medio inteligente" que dispara "munición perforante", debería ser reflejado por los jugadores como un "Steyr AUM-34 con recámara deslizante Heckler & Koch, supresor de destellos y mira láser Sony de argón-xenón acoplada bajo el cañón, que dispara munición sin casquillo de 7,65 mm con penetrador subcalibrado."

Las tablas de armas de fuego tienen también referencias para varios tipos de munición. Para armas normales hay cuatro tipos disponibles: normal, flechette, perforante y perforante de uranio empobrecido.

Flechettes: La munición flechette dispara una lluvia de agujas que hacen poco daño

por si mismas pero que pueden ser recubiertas de drogas o venenos. La sección Nº DE FLECH de la tabla de armas de fuego te dice cuantas flechettes puede llevar el tipo de arma. La mecánica para obtener el número de flechettes que alcanzan al blanco es la misma que con las escopetas. Cada flechette hará 1D6+2 puntos de daño y puede estar drogada o envenenada. Su nivel de penetración de blindaje es normalmente (A). Tendrán que pasar 30+1D10 segundos para que el veneno o la droga tengan efecto, tiempo durante el cual (y considerando que cada turno de combate son 3,2 segundos) el blanco puede seguir peleando o intentar administrarse un antídoto.

MP: La munición perforante utiliza diversas tecnologías para incrementar la potencia de penetración.

Uranio Empobrecido: El UE utiliza técnicas de MP y presenta una bala hecha de uranio empobrecido. Esta munición extremadamente pesada (y muy cara) no sólo proporciona energía de impacto adicional, si no que si el uranio impacta en acero (como el

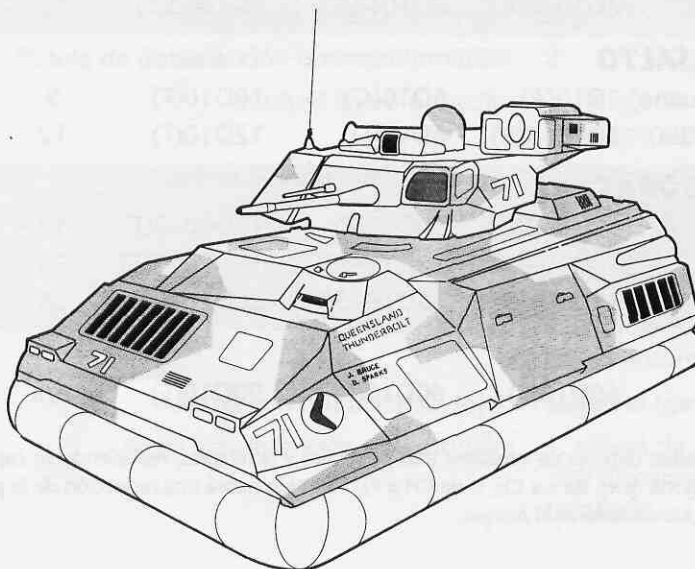
de los chalecos antifragmentos o los blindajes laminados), calentará el acero hasta una temperatura de varios miles de grados haciendo que el blindaje sea imposible de llevar y añadiendo daño. (Regla opcional: si una UE impacta en un blindaje de acero y penetra, hará 1D10 de daño adicional al blanco por turno hasta que se haya desprendido del blindaje).

Munición Sin Casquillo: Algunas armas pueden utilizar munición sin casquillo (la bala descansa en un bloque de propelente autoconsumible, sin camisa metálica). Debido a que el mecanismo del arma se simplifica (no hay necesidad de mecanismo de expulsión) ésta puede sellarse de forma completa, de tal manera que nunca se encasquillará debido a la suciedad o a partículas del exterior. El bloque de recámara rotatorio que se utiliza con este tipo de este tipo de armas es tan rápido que una ráfaga de tres disparos puede salir antes de que el usuario perciba el retroceso, y esto hace que las armas de este tipo sean tremendamente precisas. Generalmente, la tasa potencial de fuego del arma en modo au-

Una de las principales posibilidades de la tecnología del siglo XXI es denominada *diseño asistido*. Utilizando un programa CAD (Diseño asistido por ordenador), puedes diseñar tus propias armas, enviar los planos resultantes a una factoría automática o taller mecánico controlado por ordenador, y construir esos diseños. Esto puede parecer un poco sorprendente, pero hoy en día ya puede hacerse.

Vayamos un poco más lejos. En *Hardwired* hay literalmente miles de programas de CAD para armas. Puedes comprarte el disco de diseño adecuado, conectarlo a una factoría automatizada y obtener el arma en cuestión de una hora. Ciertos diseños seguirán fieles a los viejos estándares, pero este proceso permite literalmente cientos de variaciones en el diseño. Las reglas adjuntas te permiten montar pieza a pieza el arma que desees, si tienes suficiente dinero (y el Árbitro te lo permite). De ahí la calidad genérica de las armas de *Hardwired*.

Tipo	Postas 00	Daño del Cartucho		
		Normal	MP	UE
Ligera (galga 16)	8	3D10(A)	5D10(B)	8D10(D)
Media (galga 12)	12	4D10(A)	6D10(C)	10D10(E)
Pesada (galga 10)	16	5D10(B)	7D10(D)	12D10(F)



"...Le mete la Comadreja por el ojo izquierdo y la sonrisa se convierte en un aullido ahogado. Cae hecho un amasijo de movimientos desordenados, sangrando por la órbita estropeada. Es posible que la Comadreja haya destrozado parte del lóbulo frontal del cerebro..."

- Hardwired

tomático se reduce de modo considerable para que no se malgaste munición.

Escopetas: También se pueden encontrar escopetas, algunas de ellas automáticas. Las reglas de TVN asumen el uso de postas 00. Cada perdigón es del tamaño y peso de una bala de 9mm, y puede causar un daño importante. La tabla de abajo indica el número de postas 00 que disparan según el calibre. Las escopetas también pueden disparar cartuchos de núcleo sólido, en cuyo caso se aplican las reglas normales de armas de fuego en lugar de las de armas con área de efecto. El daño de esos cartuchos

no disminuye con la distancia como ocurre con los perdigones. (El daño de los cartuchos de núcleo sólido en TVN aparece en la página 110 del CP2020).

El daño por cada impacto de perdigón es 1D10+2. Cuando se dispara con postas, la diferencia entre la dificultad del disparo y el resultado de la tirada indica el número de postas que impactan. A quemarropa todos los perdigones impactarán en la misma parte del cuerpo del defensor; a alcance corto la mitad impactarán en una localización adicional; a alcances mayores, tira individualmente para cada impacto.

TABLA DE ARMAS DE FUEGO

Arma	—Daño según el tipo de munición—			Nº de Flechettes	Disimulo
	Normal	MP	UE		
PISTOLAS					
Cal. pequeño	1D10(A)	1D12(A)	2D10(C)	6	P
Cal. medio	1D10+3(A)	2D6+2(B)	3D10+2(D)	9	CH*
Cal. grande	2D6+2(A)	2D10+2(C)	5D10+3(E)	12	CH
Cal. muy grande	2D10+2(B)	3D10+3(D)	8D10+3(F)	16	L
SUBFUSILES					
Cal. pequeño	1D10(A)	1D12(A)	2D10(C)	6	L*
Cal. medio	1D10+3(A)	2D6+2(B)	3D10+2(D)	9	L*
Cal. grande	2D6+2(A)	2D10+2(C)	5D10+3(E)	12	L*
Cal. muy grande	2D10+2(B)	3D10+3(D)	8D10+3(F)	16	L*
FUSILES DE ASALTO					
Ligero (Cal. pequeño)	3D10(A)	5D10(C)	10D10(F)	9	N
Pesado (Cal. medio)	3D10+3(B)	6D10(D)	12D10(F)	12	N
AMETRALLADORAS					
Ligera	10D6+2(C)	10D10(E)	12D10+3(F)	12	N
Pesada	10D10+2(D)	12D10+3(F)	15D10+3(F)	20	N
Muy Pesada	12D10+2(E)	15D10+3(F)	20D10+3(F)	35	N
ROTATORIA					
(30mm)	60D10(F)	60D10(F)	90D10(F)	n/a	N

* Estas armas se pueden obtener en versiones más pequeñas y ocultables, reduciendo su capacidad de disimulo en una categoría (p.ej. de L a CH, o de CH a P). También habrá una reducción de la precisión, como indica la Tabla de Modificadores al Ataque.

CAPACIDAD DE CARGADOR

(Son sólo líneas generales: la capacidad de los diferentes modelos puede variar considerablemente)

Revolver de pequeño calibre:	5
Revolver de calibre medio:	5 ó 6
Revolver de calibre grande y muy grande:	6
Pistola semiautomática de pequeño calibre:	7
Pistola semiautomática de cal. medio a muy grande:	15
Subfusiles de cal. pequeño y medio (acción normal):	50
Subfusiles de cal. grande y muy grande (acción normal):	25-35
Subfusiles con munición sin casquillo:	80
Subfusiles Gauss:	100
Fusil de asalto ligero (acción normal):	50
Fusil de asalto pesado (acción normal):	35-40
Fusil de asalto (munición sin casquillo):	100
Fusil Gauss:	160
Ametralladora:	350
Rotatoria multitubo:	1500
Escopeta:	2-20, dependiendo del tipo
Arma láser (portátil):	20+1D10
Arma láser (emplazada):	ilimitada mientras tenga suministro de energía
Lanzagranadas:	1
Lanzagranadas automático:	15

VELOCIDADES DE DISPARO

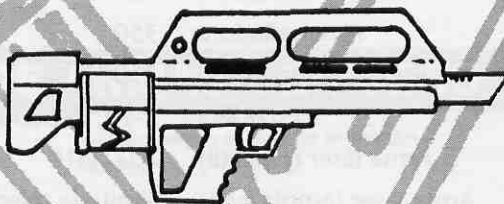
(En cada fase de 3.2 segundos. Los diferentes modelos pueden variar considerablemente)

Pistola de acción simple:	1
Pistola de doble acción o semiautomática:	2
Subfusil ligero o medio:	1, ráfaga de 3 disparos, 25 en modo automático.
Subfusil pesado o muy pesado:	1, ráfaga de 3 disparos, 20 en modo automático.
Fusil de asalto:	1, ráfaga de 3 disparos, 25 en modo automático.
Ametralladora:	Ráfaga de 5 disparos, 35 en modo automático.
Arma con munición Gyrojet:	Según el tipo de arma.
Arma con munición sin casquillo:	1, ráfaga de 3 disparos, 10 o 100 disparos en modo automático.

MODIFICADORES DE ATAQUE

Modificadores a la precisión, que incluyen manejabilidad y efectos del retroceso. Todos son acumulativos.

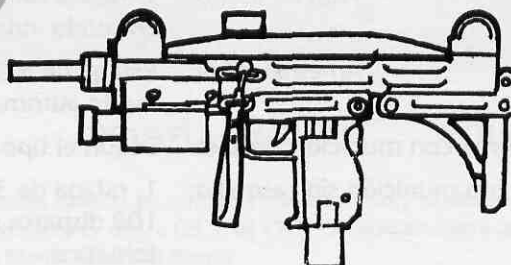
Pistola de pequeño calibre:	-1
Pistola disimulable de calibre medio:	-1
Pistola de calibre grande o muy grande:	+1
Subfusil disimulable:	-2
Fusil de asalto:	+1
Ametralladora (con sujeción o bípode):	+1
Ametralladora (con trípode):	+2
Ametralladora (sin apoyo):	-2
Rotatoria (sin apoyo):	-5
Proyectil Gyrojet:	+2
Munición sin casquillo:	+2
Arma Gauss:	+2
Arma láser:	+2
Munición inteligente:	+2



FIABILIDAD

(Los distintos modelos pueden variar)

Pistola semiautomática de pequeño calibre:	PF o M
Otra pistola:	MF
Subfusil:	M
Subfusil disimulable:	PF
Fusil de asalto:	MF
Ametralladora:	MF
Rotatoria:	M
Arma Gyrojet:	M
Arma de munición sin casquillo:	MF
Arma láser:	PF
Arma gauss:	PF



Otras armas de fuego comunes

Gyrojets: Algunas armas pueden ser del tipo Gyrojet, disparando (en lugar de las balas normales) un pequeño cohete. Las armas Gyrojet casi no tienen retroceso (el único que hay es el del golpe del percutor) y son muy precisas. Pueden ser equipadas con munición inteligente (extremadamente costosa), que utiliza una serie de detectores pasivos para seguir al blanco e incrementar la precisión. La munición inteligente sólo puede encontrarse en configuración normal y perforante, una bala de uranio empobrecido perdería su efecto si estuviera atiborrada de circuitos.

Armas Gauss (Aceleradores): Los jugadores pueden también adquirir armas gauss, en las que se utilizan una serie de campos magnéticos escalonados para acelerar proyectiles ferrosos. Estas armas son bastante silenciosas (el único sonido es el chasquido que produce la propia bala al romper la barrera del sonido), y no tienen retroceso, pero son técnicamente complejas. Las armas gauss pueden usar munición inteligente.

Láseres: En *Hardwired* hay armas láser a disposición de los verdaderos tecnófilos. Pueden sintonizarse para que sean invisibles (¿por qué revelar tu posición con un rayo rojo cuando puedes mantenerlo en la banda de las microondas?), pero no son silenciosas (los rayos excitan endiabladamente las moléculas del aire cuando las atraviesan, provocando un estampido fuerte similar al de un disparo). Y olvida ese rollo de que los láseres cauterizan las heridas, estas armas están sintonizadas en la frecuencia armónica del agua del cuerpo, y provocan explosiones instantáneas de vapor que arrancan grandes pedazos sangui-nolentos a la gente.

TABLA DE ARMAS LASER

Arma	Daño
Arma ligera:	2D10(B)
Arma media:	3D10+2(C)
Arma pesada:	10D10+3(F)

* Esta última sólo puede estar emplazada en un lugar fijo o montada en un vehículo.

Hablando del Daño

Las armas de munición sin casquillo, gauss, y Gyrojet se pueden encontrar en todas las variedades normales de armas de fuego (subfusil, fusil, etc.). Las diferencias concretas se pueden simular mediante modificadores al juego en lugar de con tablas específicas.

Como se señalaba antes, las armas y las municiones usadas en *Hardwired* tienen asignados valores genéricos. Los jugadores y Árbitros deben ser conscientes de que existen muchas variantes para todos los tipos de armas, y si un jugador desea un arma configurada según sus especificaciones, probablemente pueda encontrarla - aunque puede costarle un extra.

BLINDAJE

El armamento defensivo también ha evolucionado. Además de utilizar acero (p.ej. en las chaquetas antifragmentos) y resinas epoxídicas (en los chalecos de kevlar), se han empleado mucho los compuestos laminados, que están formados por delgadas capas de acero, resinas epoxídicas y cerámicos que son unidas para formar un "sandwich" casi impenetrable. Los materiales se han hecho más flexibles: llevar un chaleco de kevlar es casi tan divertido como llevar un chaleco salvavidas, pero los epoxídicos del siglo XXI pueden entretenerse en las ropas de calle sin pérdida de movilidad o estilo; además se pueden insertar placas de blindaje laminado en bolsillos interiores ocultos para proporcionar protección adicional. He aquí varias posibilidades; los blindajes han sido clasificados en categorías de la A a la G para facilitar el cálculo de la penetración (ver Opción #6).

Cuero. (A) Tiene un aspecto chulo, pero, ¿no es un poco caluroso? CP 4, CE 0.

Chaleco epoxídico. (B) Sólo protege el torso. CP 10, CE 0.

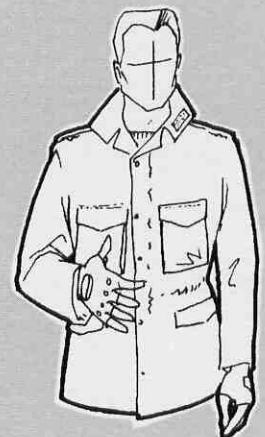
Casco de acero. (C) Pesado pero efectivo. CP 14, CE 0.

Chaqueta o pantalones epoxídicos. (B) CP18 CE +1.

Chaqueta antifragmentos con malla de acero. (C) CP20 CE +1.

Casco epoxídico. (D) CP24, CE 0.

Como regla, los árbitros pueden decidir que por cada variación o cambio del diseño "genérico" básico de cada arma, el coste se incremente en un 10%. Por ejemplo, elevar la capacidad de cargador y la precisión de un arma semiautomática de pequeño calibre incrementaría su coste en un 20%, de 50\$ a 60\$.



Chaqueta blindada laminada. Torso (E), brazos (B). Básicamente es una chaqueta epoxídica con placas de laminados insertadas para proteger las zonas vitales. Son voluminosas, pero se pueden llevar por la calle sin atraer demasiada atención. Sin embargo, el acero de las placas hará saltar los detectores de metales. CP 28 (en el torso), 10 (en los brazos) CE +2.

Chaqueta antifrAGMENTOS laminada. Demasiado pesada para usarse como ropa de calle. Utilizada por tropas de combate o por quienes esperan problemas serios. (F) CP 35, CE +3.

Blindaje de vehículo ligero. (F) CP 40.

Blindaje de vehículo pesado. (G) CP entre 100 y 800.

Opción #6: El Sistema de Blindajes Rápido y Mortal

Hay dos modos de perforar el blindaje. El primero es la fuerza bruta, como en TVN. Si tu daño excede la CP del blindaje, lo que pase se transmite al objetivo. El blindaje pierde un punto de CP, puesto que la integridad de su construcción ha sido violada.

El otro modo es **superar** su categoría. Un arma clasificada (A) en la tabla de armas de fuego perforará automáticamente el blindaje de tipo (A), pero no más. Un arma clasificada (E) atravesará automáticamente los blindajes clasificados desde la (A) hasta la (E), pero no (F) ni (G). Cualquier tiro que penetre un blindaje gasta automáticamente la mitad de su energía en él, y la otra mitad llega al objetivo.

Si la protección impide que el proyectil penetre, la fuerza cinética de la bala puede aún ser proyectada en el objetivo, pero sólo como daño por aturdimiento. Divide el daño entre cinco para calcularlo, y recuerda que los tiros en la cabeza cuentan el doble.

Hablando de tiros en la cabeza: Un casco abierto no te protegerá de un tiro en la cara. En condiciones normales, hay un 60% de posibilidades de que un tiro a la cabeza dado pegue en el casco (a menos que el disparo fuera desde atrás, en cuyo caso la posibilidad es del 100%). Los cascos epoxídicos pueden tener una placa facial transparente hecha del mismo material que el casco, que protegerá la cara de cualquier disparo.

Aprendiendo

Después de leer todo esto, puede que tus jugadores se estén poniendo un poco paranoicos. La naturaleza del combate del siglo XXI es tan mortífera que muchos personajes jugadores pueden decidir que puede ser preferible trabajar de pocero en Dubuque a jugar de forma continuada.

Relájate, colega. Todas estas posibilidades asesinas deberían servir para hacerte más listo. Si eres lo suficientemente listo, no acabarás en ningún combate.

He aquí algunos modos sigilosos de evitar a los enemigos. Los detectores de infrarrojos no pueden atravesar el humo o el polvo. Los ojos sin la opción antideslumbrante pueden ser inutilizados temporalmente mediante el uso de granadas luminosas, láseres, o fogonazos inesperados. Las comunicaciones ciberimplantadas (y las otras) pueden ser interferidas, y las armas láser pueden ser inutilizadas tirando del enchufe que las une a la batería. El circuito más sofisticado se puede neutralizar con un simple martillo.

¿Tienes un ciborg siguiendo tu rastro? Atácale con gas vomitivo, y comprueba si aun tiene pulmones de carne y sangre (suele ser así). ¿Tienes un prisionero? ¿No sabes si tiene ciberimplantes que podrían destriparte en el segundo en que le des la espalda? Pues espósale. Ponle una bolsa de plástico en la cabeza. Asfixíalo hasta que quede inconsciente. Utiliza gas adormecedor. Si tiene miembros artificiales, quítaselos. Golpéales por detrás con una palanca. Tírales algo desde un edificio alto. Pon trampas cazabobos en sus camas. Pon drogas incapacitadoras en sus bebidas. Colócales algo incriminatorio y deja que la policía u otra banda hagan el trabajo por ti.

En resumen, vuélvete listo.

Gassssss

Y si tienes que tratar con alguien cara a cara, suéltale a bocajarro una vaharada de gas. Mucha gente lleva aerosoles de MACE, o inhaladores de aire comprimido cargados con su sustancia psicoactiva favorita. La mayoría pasarán los detectores, y pueden contener 1D6+6 disparos de cualquier pro-

Por ejemplo, una bala de categoría (B) atraviesa un blindaje de nivel (A), haciendo 16 puntos. Ocho van al blindaje, y ocho pasan al cuerpo.

Este sistema es mucho más rápido que el sistema básico de CP del TVN; sin embargo puede reducir a un hombre con poco blindaje a hamburguesas en un abrir y cerrar de ojos. Por eso es un sistema *rápido y mortal*...

ducto químico que quieras llevar en ellos. Necesitas estar a Quemarro (+1) y encarrando a tu oponente. Si el oponente no está resistiendo necesitas sacar una tirada de REF de 15 o más - y tienes un modificador de +3 porque tu oponente será sorprendido. Si tratas de usar el aerosol en una pelea, necesitarás superar la tirada de defensa del oponente, y tendrás -1 a tu tirada porque es bastante fácil de esquivar una vez que sabes lo que es. También ayuda que no haya viento. Se detallan aquí diversas cargas posibles:

Mace: Como cualquier superviviente de las manifestaciones de los 60 puede contarte, no hay nada como la acroleína (registrada con la marca MACE) para reducir a una víctima a una burbujeante masa de mocos cegada por el dolor. Una vaharada de esto reducirá tu INT y FRI a 1, y dividirá por dos tu REF y MOV. La acroleína se puede sintetizar con facilidad en un laboratorio casero con una tirada de Química de 20 y el equipo de destilación adecuado. El efecto de una bocanada durará una media hora.

Gas lacrimógeno y vomitivo: La víctima debe sacar una tirada de TCO de 20 para evitar sus efectos, que se describen en la sección de Granadas.

Ácido o Gas Abrasador: 1D6 de daño por quemaduras a la cara del oponente.

Gas adormecedor: La víctima debe hacer una tirada de TCO de 20 o más para no visitar el país de los sueños.

Neurotoxinas: La víctima debe hacer una tirada de TCO de 20 o más para no caerse muerto. (Y, aprovechando que tratamos el tema...)

Veneno

La munición flechette, como se describía antes, se puede envenenar, normalmente con drogas adormecedoras o con neurotoxinas. Puesto que la droga entra al sistema a través de los músculos en vez de directamente, como ocurre cuando se aspira o ingiere, habrá una demora antes de que la droga surta efecto: 1D10+30 segundos. Si el atacante obtiene un éxito crítico, se asume que la flechette ha alcanzado una arte-

ria u otra localización vulnerable y surte efecto inmediatamente. Haz una tirada para cada impacto de flechette.

La neurotoxina obliga a hacer una tirada de TCO. Obtener menos de 15 supone la muerte, y menos de 20 la inconsciencia. La aplicación de un antídoto permitirá volver a realizar cualquier tirada fallida, con un +3 al total. La reducción a la mitad de las diversas características permanecerá durante 3D10 minutos.

Adormecedoras: Requieren también una tirada de TCO inmediata. Sacar menos de 15 da como resultado la inconsciencia, y menos de 20 hace que la REF, INT y el TCO se reduzcan a la mitad durante 2D10 turnos.

Los efectos de otros tipos de venenos (por ejemplo drogas psicotrópicas) deben ser improvisados por el Árbitro.

Dispositivos de seguridad

Con todos estos artilugios letales flotando por ahí, la tecnología ha respondido. Incluso los comercios más modestos pueden adquirir detectores para sus puertas que permiten a los encargados saber si un cliente va armado antes de franquearle la entrada. Algunos de estos detectores (obligados por ley a mostrar una advertencia) están equipados con armamento letal que disparará rayos láser, escopetas, armas de flechettes o lo que sea a los que no pasen el examen. La mayoría sólo hará sonar alarmas, pero tu imagen pública no va a agradecer mucho que se desate un coro de sirenas cada vez que pasas por una puerta. En los barrios malos algunos comercios tienen a alguien tras un cristal blindado que recoge armas mediante una bandeja deslizante. La mayoría de los implantes no son detectables, pero un subfusil en un ciberbrazo sí lo es. Y si tienes un lanzallamas implantado, será mejor que dejes el bote de combustible en el coche. Una pistola de plástico pasará el examen un 60% de las veces. ¿Pero para qué jugársela?

Ciberimplántate, y deja el armamento en casa.

TIRADA DE TCO=
La puntuación de
tu característica
TCO + 1D10 contra
la dificultad de la
tirada.

MATONES CON CARACTER

Uno de los eternos problemas de ser árbitro es el tiempo y las molestias que requiere el crear PNJs. El sistema

"Personajes Rápidos, Sucios y Desechables" de *Cyberpunk* facilita bastante la labor, pero si un PNJ va a interactuar de algún modo significativo con tus personajes jugadores debes darle una personalidad. Esto puede hacerse con las tablas de historial de *Cyberpunk* o a través de las tablas siguientes. Tira 1D10 para obtener la motivación principal, el nivel de competencia y la agresividad del personaje. Después proporciona rasgos individuales por medio de la tabla siguiente.

Rasgos

Los rasgos son una medida de las peculiaridades distintivas del personaje. Tira 1D10 para ver cuantos rasgos posee un personaje.

1D10 N° de rasgos

1-5	1 rasgo
6-8	2 rasgos
9-10	3 rasgos

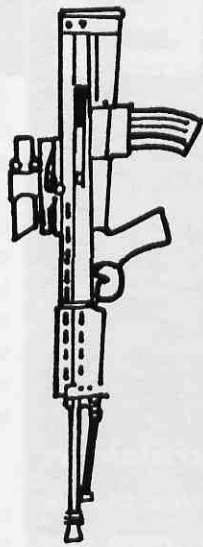
Para cada rasgo, tira 2D10. Compara el resultado del primer dado con el del segundo y observa la tabla de la página siguiente.



1ª Tirada	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2ª Tirada										
1	Seductor	Sátiro	Casado	Asexuado	Enamorado	Libertino	Casado	Viudo	A elegir	Tonto
2	Leal	Amistoso	Amistoso	Impetuoso	Tacaño	Desagradable	Generoso	Egoísta	Manipulador	Solitario
3	Cobarde	Cobarde	Cobarde	Nervioso	Asustado	Combativo	Valiente	Valiente	Temerario	Asesin
4	Sociópata	Leal	Rico	Rico	Endeudado	Endeudado	Pobre	Enfermizo	Robusto	Jovial
5	Religioso	Cultista	Predicador	Enfadado	Inconformista	Pesimista	Sosegado	Tecnóforo	Suave	Escéptico
6	Jugador	Jugador	Borracho	Adicto	Sádico	Astuto	Abstemio	Culpable	Adicto	Cultista
7	Político	Político	Ladrón	Conservador	Conservador	Poeta	Radical	Optimista	Enfadado	Radical
8	Músico	Músico	Listo	Tecnóforo	Sociópata	Artista	Cantante	Compositor	Compasivo	Ido
9	Loco	Excéntrico	Brutal	Adicto	Tímido	Descuidado	Desapasionado	Adicto	Traidor	Falso
10	Adicto	Apasionado	Infantil	Confiado	Enfadado	Elegante	Maniático	Inventor	Adicto	Religioso

Si una peculiaridad contradice a cualquier característica determinada previamente, entonces ignórala o asume que el personaje está lleno de contradicciones.

Tirada	Motivación Principal	Competencia	Agresividad
1	Ansia de riqueza	Incompetente	Muy cauto
2	Ansia de riqueza	Incompetente	Muy cauto
3	Ansia de posición social	Inepto	Cautó
4	Ansia de poder	Ordinario	Cautó
5	Honor personal	Ordinario	Ordinario
6	Amor al deber	Ordinario	Ordinario
7	Amor al placer	Competente	Agresivo
8	Amor al orden	Competente	Agresivo
9	Deseo de cibernética	Muy competente	Muy agresivo
10	Amor Propio	Brillante	Feroz



NETRUNNERS

*El jinete de cristales es
una nueva clase de
netrunner, pero que
sigue recorriendo la
red en busca del
límite...*



Harrison Fong

NETRUNNERS EN HARDWIRED

Cualquiera puede meterse en la Red. Pero no todo el mundo puede ser un jinete. Un netrunner tiene que ser

rápido y preciso, o puede acabar muerto.

¿Sesos fritos? No, en *Hardwired* esa tecnología no se ha desarrollado todavía. Nadie se muere en la Red. Pero morir *a causa* de lo que uno hace en la Red, eso es otro asunto. Hay controles por todas partes, y los Sysops están en guardia; hace falta verdadero ingenio para recorrer la Red sin ser detectado. Un paso en falso, y un jinete puede perder su cuenta y volver de golpe a la casilla 1 con los analfabetos...y quizás con el Gran Hermano llamando a la puerta.

Para captar el ambiente de la Red en *Hardwired*, vete al vídeo club y alquila *Juegos de Guerra*. Observa como el héroe (interpretado de forma muy competente por Matthew Broderick), se introduce en diversas cuentas deduciendo códigos, nombres de archivos y puertas de acceso. Esa es la clave del netrunning en *Hardwired*.

Los programas "enlatados" que son el elemento esencial en *Cyberpunk* se usan poco, pues muchos son demasiado conocidos y se han diseñado defensas para contrarrestarlos. Además los Orbitales han comercializado sus propias versiones, saboteadas, por supuesto. (Hay un 35% de posibilidades de que un programa enlatado que sea adquirido por un jinete esté saboteado, y haya sido programado para destruir todos sus archivos y su terminal (10%) o bien para implantar instrucciones subliminales en su cerebro (25%) que le hagan obedecer las ordenes del vendedor, como por ejemplo, matar a todos los empleados de la competencia que pueda encontrar).

Además, cualquier jinete digno de ese nombre puede escribir material mucho mejor que esas tonterías enlatadas. Utiliza EBASIC (BASIC evolucionado), el mejor lenguaje de programación existente, que ha reemplazado universalmente a todos los demás lenguajes (como el C++). Al final, un netrunner debe usar su habilidad como programador y su ingenio para sobrevivir.

LOS CHICOS MALOS: LOS SYSOPS

Un Sysop, o Supervisor de Sistema es la persona que supervisa y controla las operaciones de un sistema informático. Está a la búsqueda de jinetes que usan su sistema ilegalmente, cuando tu cuenta muere es porque el Sysop se ha percatado de tu actividad no autorizada y ha cerrado la cuenta. Algunos son menos severos que los demás y están dispuestos a charlar con los jinetes. De vez en cuando incluso se les puede convencer para que proporcionen cuentas de forma ocasional.

Es más probable, sin embargo, que traten de rastrear al jinete y descubrir su identidad (después de todo, es su trabajo). El Sysop puede llamar a la policía y/o presentar cargos contra el jinete. Esto si el jinete tiene suerte. Si no, podría decidir llamar a unos mercenarios o matones corporativos para que vayan al escondite del jinete, lo machaquen hasta convertirlo en pulpa, y destruyan o confisquen su terminal y bloques de cristal líquido. (Este es el motivo que explica porque los poderosos jinetes se dignan a asociarse con los miserables mercenarios).

El universo de *Hardwired* es muy diferente del de la Red de *Cyberpunk*. Principalmente por una cosa, no hay allí en este sitio - no existe la vasta "alucinación conceptual" (citando al autor cyberpunk William Gibson) en la que los netrunners se encuentran. En vez de eso, el netrunning de *Hardwired* es muy parecido a las incursiones de los hackers del siglo XX. Muchos runners (conocidos aquí como jinetes de cristales), utilizan teclados en lugar de conectores. En lugar de ir a las fortalezas de datos e infiltrarse en los sistemas directamente, el jinete intenta entrar con contraseñas informáticas, archivos del sistema y boletines electrónicos. Ni siquiera hay una "Red"; el jinete llama a su telaña de líneas de telecomunicaciones la Faz (abreviatura de Interfaz).

El universo de *Hardwired* no posee todos esos preciosos programas letales de *Cyberpunk*. Este es un universo de hackers, y está diseñado para la infiltración más que para las partidas de videojuego. Pero si te sientes malvado, puedes asumir que en tu juego los programas asesinos de *Cyberpunk* existen y pueden activarse cuando se desee.

Obviamente, aquellos programas que hacen cosas directamente al cerebro del netrunner/jinete sólo funcionarán si está utilizando una conexión directa a la faz. Sin embargo, los destructores de ciberterminales como el *Línea Mortal* y el *Línea Mortal Venenosa* aniquilarán hasta las terminales con teclado.

La fase para "programas hostiles" del combate debería ocurrir siempre que el netrunner haya sido detectado por un Sysop. El combate es como en *Cyberpunk*, pero el jinete utiliza su habilidad Conocimiento del Sistema en lugar de su capacidad especial Interface. Si está utilizando una conexión directa con la faz puede añadir un +2 adicional a sus tiradas. Sin embargo, se arriesga a ser golpeado por un programa serio.

El modo más fácil de trabajar en la faz es pensar en ella como una serie de carreteras, por las cuales estás conduciendo un coche. Como ocurre en cualquier viaje, el lugar donde empiezas es tu Hogar.

En nuestra analogía del coche, el Hogar es donde inicias el trayecto.

Piensa en el Entorno Local como el "lugar" hacia donde conduces. Por ejemplo, si te metes en un comercio para automóviles, ese es tu Entorno Local. Cuando conduces hasta un Motel, ese se convierte en tu Entorno Local. Otro nombre para denominar a un Entorno Local es sistema.

LA FAZ

La faz se compone de cinco zonas: el **Hogar**, el **Entorno Local**, los **Boletines Electrónicos**, el **Espacio de Trabajo** y las **Rutas**.

Hogar

El punto de origen del jinete se denomina "Hogar". Normalmente suele ser su terminal, pero si está usando una terminal de un sistema informático o cualquier otro medio de acceso a la Red, entonces ese es el hogar.



Entorno Local

El Entorno Local es un término que designa al ordenador en el que actualmente estás. Cuando un jinete entra en la faz, antes de hacer ninguna conexión a otros sistemas, su Entorno Local es su Hogar. Cuando se mueve a otro sistema (como por ejemplo, a un ordenador corporativo o un Boletín Electrónico) usando uno de sus números de cuenta, ese sistema informático se convierte en su Entorno Local.

Mientras está en el Entorno Local, el jinete puede pedir al ordenador que ejecute cier-

La primera cosa que un jinete de cristales debe saber acerca del mundo de la interfaz es como está construido.

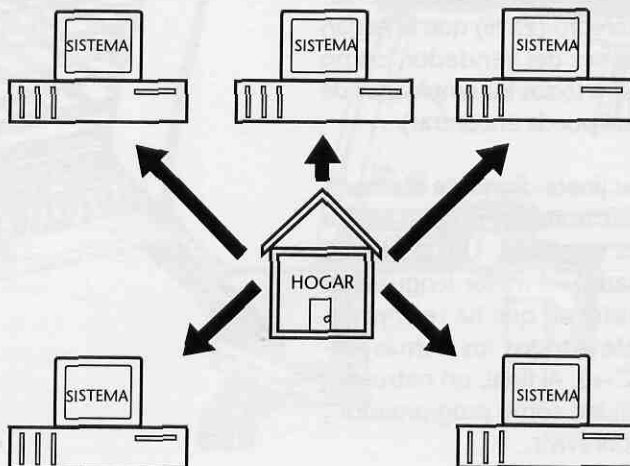
tas tareas para él, dependiendo de su nivel de habilidad y su acceso a ese sistema. Puede pedir al ordenador que abra cuentas para él, copie archivos de las cuentas a su ordenador Hogar, traslade archivos o incluso los borre. Siempre, claro está, que tenga las contraseñas adecuadas.

Boletín Electrónico: Un tipo especial de Entorno Local que encontrarás a menudo es un **Boletín Electrónico** (también conocido como BBS). Una BBS es un sistema informático utilizado para intercambiar información electrónicamente en forma de mensajes, artículos, grupos de discusión, etc. El Sysop de un boletín electrónico normalmente empieza permitiendo a un jinete un acceso limitado que le permite mandar y recibir mensajes, participar en discusiones, hacer compras por correo, y leer los diversos anuncios puestos por los usuarios del boletín. La mayoría de las BBS son públicas y puede accederse a ellas simplemente entrando en la faz y llamando al sistema. Algunas se ocupan de temas concretos u ofrecen servicios específicos, como por ejemplo, el boletín Mercs-R-Us de "La Incursión Troyana".

Boletines Electrónicos Privados: Son creados por pequeños grupos para su uso privado. El acceso a estos está limitado a los miembros del grupo. Las BBS de jinetes y las del mercado negro entran en esta categoría.

Rutas

La secuencia de sistemas por las que un jinete o sus programas han pasado se denomina **Ruta** (ejemplo: Utilizas la faz para enlazar desde los Ángeles hasta Tokio vía Honolulu, entrar en el sistema de la com-



pañía telefónica de Tokio mediante una cuenta y entrar en los archivos de correo interno de las oficinas que hay en esa cuenta. Tu ruta es LA/Honolulu/Tokio/Bell Teleco-municaciones/Correo). Un jinete puede usar una ruta para enviar cosas a otros directorios o sistemas, suponiendo que su cuenta tenga el nivel necesario para poder hacerlo. Llevar registro de las distintas rutas es importante, puesto que permiten al jinete mover cosas entre diferentes cuentas y sistemas.

CUENTAS

Las cuentas son la espina dorsal de la faz. En ellas es donde se almacena la información, de donde se extrae y a donde se traslada. El mejor modo de pensar en una cuenta es asemejarla a una cuenta corriente en un banco. Cuando la abres, el banco te da un código que te permite meter dinero o sacarlo otra vez. Si alguien más tuviera tu código (o tu *número de cuenta*), probablemente podría ir a tu banco y sacar todo el dinero que hubieras guardado en él.

La cuentas de la faz son como cuentas de banco. Hablas con el Sysop de un sistema informático concreto, quien, como si fuera un *banquero*, abre una cuenta para ti y te asigna un número que te permite el acceso a ella. Cada cuenta reside en un sistema informático específico, y cada una tiene su propio número de cuenta.

Para impedir que la gente entre de forma ilícita en tu cuenta, el Sysop te autoriza a elegir o inventar tu propio código secreto, que debe usarse junto con el número de cuenta para poder abrirla. El guarda un registro de los códigos en su ordenador, y vigila para asegurarse de que nadie entra en tu cuenta sin permiso.

Cualquiera que tenga servicio telefónico dispone automáticamente de una cuenta que permite acceso básico a la faz. Es parte de la factura del teléfono. El acceso a los sistemas informáticos que fascinan a los jinetes de cristales es otra historia, pues tales cuentas son difíciles de conseguir. Ocasionalmente pueden adquirirse (a un elevado precio),

pero la mayoría de las cuentas de los jinetes son obtenidas de forma ilegal.

Las cuentas ilegales o no pagadas tiene una expectativa de vida limitada (3D10 semanas) antes de ser descubiertas y cerradas por los sysops del sistema. La expectativa se reduce cada vez que una persona obtiene acceso (si Johnny Hack pasa una cuenta a otros 30 jinetes, ésta morirá muy rápido). Por supuesto, esto se aplica sólo a las cuentas obtenidas de forma ilícita. Las cuentas que el jinete pague, como por ejemplo un boletín electrónico, no morirán (por lo general).

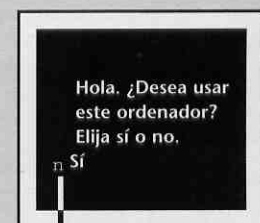
Un jinete siempre mantiene un establo de entre tres y dieciocho cuentas de diversos tipos, obteniendo sus números y contraseñas mediante el robo o negociando con otros jinetes (puede ocurrir que un jinete incauto intercambie información con un Sysop o un policía, con resultados obvios). Un jinete que no tiene nada digno de intercambiar puede pagar con la promesa de devolver el favor, pero se quedará pronto sin nadie con quien cambiar si no cumple su palabra.

Al ir avanzando el juego, el jinete necesitará adquirir nuevas cuentas para reemplazar las mueren, o para poder cubrir las necesidades de una misión específica. Esto se hace mediante las **incursiones**: descubrir de forma ilegal métodos de obtener nuevas cuentas o códigos para cuentas ya existentes.

TIPOS DE CUENTAS

De Puerta Abierta: Una cuenta de demostración o de juegos. Muchos sistemas las tienen bajo nombres como "juego", "demo" o "hola", y no tienen contraseñas. Este tipo de cuenta es muy limitada; no se puede efectuar programación desde ellas, y no se permite el acceso a otros archivos. El jinete puede intentar salirse de la rutina que ejecuta los juegos o la demostración (tirada de Conocimiento del Sistema de 20 o más), con lo que puede acceder al sistema principal. Allí puede echar un vistazo al directorio de la cuenta de puerta abierta, que contendrá todos los archivos utilizados para ejecutar los juegos o el programa de demostración, y quizá también información útil, como por ejemplo números de cuentas o nombres. Desde el indicador de ordenes del sistema, el jinete puede tratar de ejecutar AYUDA para pedir

Si tu viaje por la faz es como un viaje por carretera, entonces la Ruta sería como un mapa que mostrara todo tu trayecto. Como con un mapa de carreteras, puedes usar la Ruta para indicar a otros el camino a un sitio donde quieran ir (o enviar archivos a través de la Ruta hasta tu Hogar).



Un indicador de órdenes es un cursor parpadeante o una flecha que te dicen que has entrado al sistema principal del ordenador y que probablemente puedas acceder a otras cuentas.

Una **cuenta** o **archivo público** es algo a lo que todo el mundo en ese sistema concreto puede acceder. Sin embargo, ciertas cuentas están limitadas sólo a la lectura de los contenidos de un archivo. Por ejemplo, una guía telefónica es un archivo público, pero sólo la Compañía Telefónica puede añadirle nuevos números.

más información acerca de su entorno local, o puede mirar en el buzón (si lo hay). Puede leer lo que haya ahí, pero no correo de ninguna otra cuenta ni enviar tampoco mensaje alguno. No se puede hacer mucho en una cuenta de puerta abierta.

Limitada: El tipo de cuenta que posee el empleado medio de una compañía. Puede leer y escribir archivos sólo en su propia cuenta personal. Puede leer cualquier cuenta o archivo público, pero no escribir en ellos. Puede ejecutar programas que ya estén en el sistema (tales como procesadores de texto o juegos). No puede utilizarse para crear o ejecutar otros programas. Puede recibir y enviar correo si conoces el número de cuenta donde tienes que mandarlo.

De Programador: Además de los derechos de una cuenta Limitada, las cuentas de programador pueden utilizarse para escribir y ejecutar programas que actuarán dentro de tus cuentas personales. Puede usar los archivos públicos para obtener información, pero no puede escribir en ellos ni borrarlos.

De Contable: Este tipo de cuenta la poseen los propietarios de los negocios o los contables, y tiene el control de los datos financieros. A menudo esto incluirá la autorización de transacciones financieras, el control de acciones y cuentas monetarias, etc. Incluye acceso completo a los datos financieros, que no suelen ser públicos.

De Sysop: El Sysop tiene el control supremo del ordenador. Este tipo de cuenta incluye el poder de crear y destruir cuentas de cualquier nivel; leer, escribir y borrar cualquier archivo del sistema (de cualquier cuenta); acceso a todas las cuentas y contraseñas, etc. (En resumen, omnipotencia).

Puerta Trasera: Una contraseña secreta, que, cuando se introduce desde cualquier cuenta del sistema (incluyendo las de puerta abierta) sortea toda la seguridad del sistema y cambia temporalmente el nivel de la cuenta al de Sysop. Estas poderosas instrucciones son creadas por los Sysops para su uso privado y son difíciles de encontrar.

Cuentas iniciales

Un jinete nuevo debe tirar 3D6 para determinar la cantidad de cuentas que tiene. Tira 1D10 en la siguiente tabla por cada cuenta. Si sale 10 tira de nuevo. Cada nivel incluye los derechos de los niveles precedentes. (Nota: El acceso básico a la faz es una cuenta Limitada).

1D10 Nivel

1	Puerta Abierta
2-5	Limitada
6-8	Programador
9	Contable
10	Tira de nuevo:
1-7	Contable
8-9	Puerta Trasera
10	Sysop

El valor de una cuenta dependerá de las necesidades del jinete y del tipo de sistema en que esté la cuenta. Por ejemplo, una cuenta de Sysop en el ordenador de la Tiendecilla de Flores de Papi y Mami puede ser prácticamente inútil, mientras que una simple cuenta Limitada en el ordenador central de la Corporación Thaler puede proporcionar acceso a informaciones muy valiosas. Utiliza la siguiente tabla para determinar que tipo de persona o compañía posee el sistema en el que se halla la cuenta.

1D100 Sistema

01-25	BBS
26-28	BBS de Jinetes
29-30	BBS de Mercado Negro
31-40	Pequeño Negocio
41-50	Gran Negocio
51-55	Cadena de Almacenes o Restaurantes
56-60	Terminal de Compañía de Transportes
61-65	Ayuntamiento o gobierno estatal
66-70	Policía
71-75	Hospital
76-80	Instituto de Secundaria
81-85	Facultad o Universidad
86-90	Compañía Telefónica (El Árbitro elige la zona)
91-94	Compañía de Mercenarios
95-96	Banco
97-98	Banco Electrónico
99-100	Orbital

ARCHIVOS

Dentro de cada cuenta hay cientos de **archivos**. Los archivos son lo que el jinete busca. Un archivo puede con-

tener información (como por ejemplo correspondencia o datos contables) o programas. El **nombre del archivo** puede ser cualquier nombre, serie de caracteres o grupo de palabras que el ordenador utilice para identificarlo. Un nombre de archivo puede ser de cualquier longitud (incluso un frase). Un ejemplo podría ser BASURA DE PATTY, que es el nombre de un archivo que guarda las cartas y notas de Patty, y que se encuentra en su cuenta personal.

Si un jinete estuviera planeando, digamos, robar un millón de dólares de una cuenta de la Thaler, primero debe conseguir el número de cuenta y la contraseña necesaria para entrar a ella. Luego tendría que localizar el archivo exacto en el que Thaler guarda su información contable, y manipular ese archivo para transferir un millón de dólares desde ese archivo a uno de los suyos propios.

MÁS TÉRMINOS DE JINETES

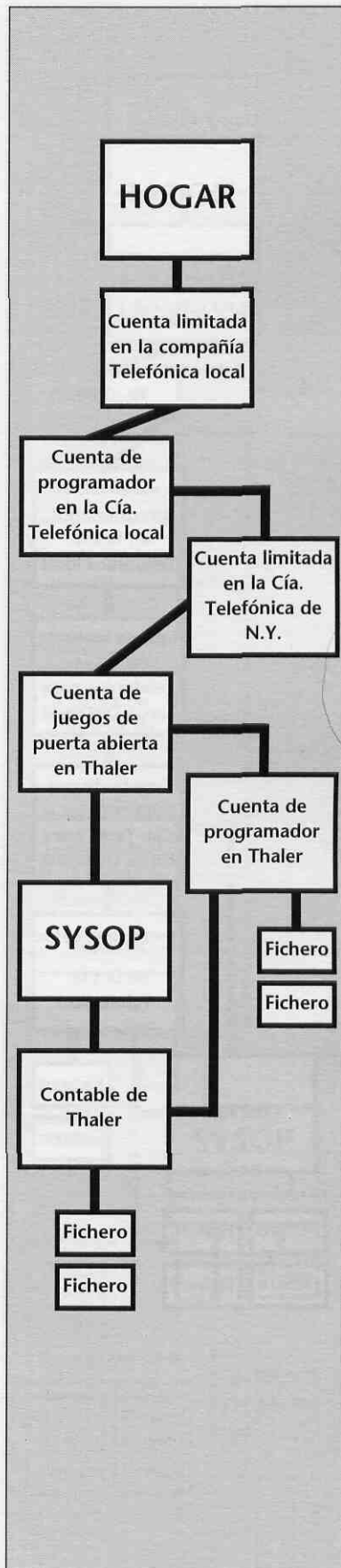
He aquí algunos términos que encontrarás como jinete de cristales novato:

Caída del sistema: Una caída es un fallo catastrófico del sistema causado por un error del mismo o la disrupción del hardware.

Espacio de Trabajo: El espacio de trabajo es un lugar de tu cuenta que contiene los datos con los que el jinete trabaja en este momento. Piensa en el espacio de trabajo como en un "escritorio", sobre el cual el jinete realiza sus tareas, sacando cosas de los archivos de su cuenta, extendiéndolos en el espacio de trabajo y trabajando en ellos ahí. El espacio de trabajo puede contener más datos de los que son visibles en una pantalla del ordenador. Las cosas del espacio de trabajo se pierden si se corta el fluido eléctrico o el sistema se colapsa, a menos que se hayan copiado a un archivo. (Ejemplo: Estás editando un programa previamente escrito, un archivo que acaba de ser transferido a tu espacio de trabajo. Si el sistema se cae, perderás lo que estaba en el espacio de trabajo, pero puedes recuperar la versión grabada más reciente del archivo.)

Copia de Seguridad: Cada vez que un jinete está trabajando con un programa o con datos, debe "guardar" regularmente su trabajo o se arriesga a perderlo todo en una caída del sistema. Guardar significa que ordenas a la computadora que haga una copia permanente de aquello en lo que se está trabajando, para que no pueda perderse. Para grabar algo utilizas el comando GUARDAR (ver más adelante). Un jinete debe especificar que está realizando copias de seguridad o guardando sus archivos, de otra manera el Árbitro puede asumir que olvidó hacerlo.

CL y Matrices CL: Toda la información que se puede guardar en un sistema informático se almacena en matrices CL (Cristal Líquido). Una matriz del tamaño de un azucarillo puede guardar varios cientos de archivos o programas pequeños y cuesta unos 100 \$; una del tamaño de una barrita de ca-





ramelo puede almacenar varios miles y cuesta 500 \$. Las tabletas CL, de unos cinco milímetros cuadrados, pueden contener unos veinte archivos o pequeños programas cada una, y cuestan 25\$. Estas últimas son una novedad muy popular, algunas jinetes las utilizan para decorar sus uñas.

Una matriz CL puede estar integrada en un ordenador o guardarse aparte y ser insertada sólo cuando la información que contiene es necesaria. Es un buen modo de hacer copias de seguridad de los datos. Si un sistema se cae y se pierden los datos, pueden ser copiados de nuevo en el sistema a partir de la copia de la Matriz CL.

Directorio: Un directorio es una lista de los archivos que contiene una cuenta o que están almacenados en un chip de memoria CL. Estar “en” un directorio significa que puedes mirar su lista de contenidos. Eso se hace utilizando el comando DIR. (Ejemplo: has encontrado una nueva cuenta y has adivinado su contraseña. La primera cosa que haces es dar una orden DIR. El sistema te muestra una relación con los nombres de todos los archivos de dicha cuenta).

AYUDA: "AYUDA" es una característica que está disponible en *casi toda* la faz, incluyendo la terminal del jinete. La AYUDA está diseñada para mostrarte la forma de usar el sistema concreto en que hayas entrado. La AYUDA de un sistema en el que un jinete haya conseguido introducirse le permitirá enterarse de como funciona el sistema, y posiblemente le permita descubrir algún punto débil en la seguridad mediante el que pueda mejorar el nivel de su cuenta o acceder a una de nivel mayor.

Correo: El correo electrónico es un modo de dejar mensajes a otros usuarios de un sistema informático. La mayoría de los sistemas tienen algún tipo de correo. Los boletines electrónicos están diseñados específicamente para esto. Para poder enviar correo a alguien, debes saber el nombre o número de su cuenta (pero no su contraseña). Uno puede mandar mensajes, por ejemplo comentarios o quejas acerca del funcionamiento del sistema directamente al operador del sistema, sin saber el nombre de su cuenta.

COMANDOS

Un jinete puede dar a un ordenador dos tipos de instrucciones; comandos y programas. Un comando le dice al

ordenador que ejecute una acción simple, como "COPIAR" o "GUARDAR". Los comandos que se describen aquí son simples, diseñados para permitir a un jinete hacer cosas útiles en su área de trabajo. Una lista más completa de comandos, la que se usa en programación, se encuentra en la sección de EBASIC, en la pág. XX.

GUARDAR: Almacena el contenido del espacio de trabajo en un archivo (el netrunner debe asignarle un nombre, o el ordenador escoge por defecto 1) el nombre anterior del archivo, si es que tenía, o 2) el nombre del último archivo que estaba en el espacio de trabajo). Este es el único modo de asegurarse de que un archivo no se borrará si falla el ordenador.

COPIAR ARCHIVO <número de cuenta>
A <número de cuenta>: Copia un archivo de una cuenta a otra, o a la misma cuenta bajo un nombre diferente. Puedes usar esto para copiar un archivo interesante desde una cuenta a la tuya propia. Sin embargo no puedes copiar entre sistemas, sólo entre cuentas dentro de un sistema.

INTERRUPCIÓN: Un comando utilizado para interrumpir cualquier cosa que el ordenador esté haciendo.

BORRAR <nombre del archivo>: Borra los archivos especificados de la cuenta en la que estás trabajando.

DIR: Muestra una lista de los contenidos de una cuenta o sistema (esto es, los nombres de sus archivos).

CARGAR <nombre del archivo>: Transfiere una copia de un archivo desde su almacenamiento en CL hasta tu espacio de trabajo. Debes cargar un archivo antes de *trabajar en él o examinarlo*.

(para el Árbitro) DIRIGIENDO LA FAZ

Este sistema se puede usar además o en vez del sistema de netrunning de *Cyberpunk*. (Nota para los "auténticos" programadores; este sistema está pensado para hacer el netrunning más parecido a la programación real. Como es parte de un suplemento, su naturaleza es necesariamente general. Sois libres de elaborar vuestro sistema propio).

Debido a que es muy abierto, este sistema requiere mucho más esfuerzo por parte tanto de los jugadores como del Árbitro. El énfasis se pone en la resolución de problemas en lugar de en las tiradas de dados. Esto significa más trabajo para el Árbitro, que debe diseñar problemas para los que puede haber múltiples respuestas. Los jugadores deben usar su ingenio para encontrar soluciones creativas. Un ejemplo de netrunning con este sistema es "La Incursión Troyana".

La clave de una aventura de netrunning en *Hardwired* es siempre la información. La información está escondida en alguna oscura cuenta de algún oscuro ordenador, y el jinete debe llegar hasta ella. Un límite de tiempo ayuda a hacerlo más excitante e incrementa los riesgos que hay que afrontar. Algunos ejemplos de metas son: robar el diseño de un ordenador corporativo para venderlos a su competencia, irrumpir en la seguridad computerizada de un edificio al que los miembros del equipo necesitan acceder, blanquear dinero trasladándolo por toda una serie de cuentas bancarias simuladas, obtener una cuenta en un sistema al que un cliente quiere acceder, conseguir información para chantajear a alguien.

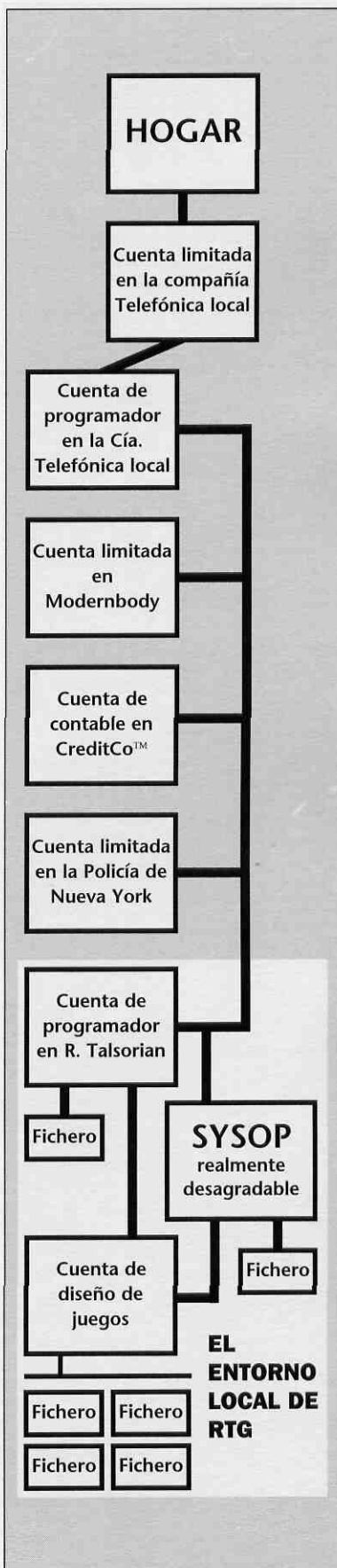
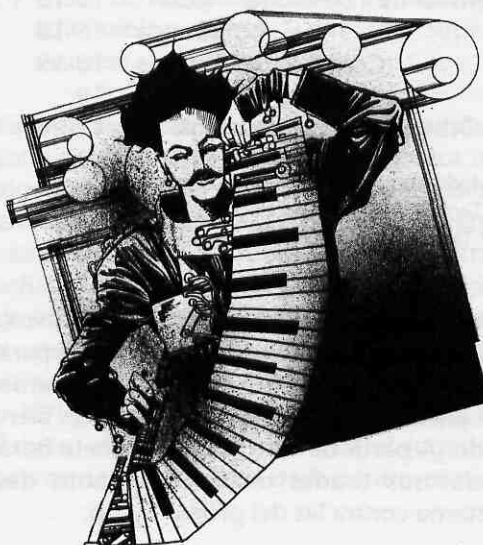
Una vez que la meta está establecida, el Árbitro debe esconder muchas pistas para ayudar al jinete a resolver el problema. Pueden estar ocultas en cuentas de BBSs, en los archivos de un sistema concreto, en el correo electrónico, en los registros de ventas en las bases de datos de contabilidad, etc.

Dependiendo de las preferencias del Árbitro y los jugadores, el netrunning puede requerir algo de "programación" real (p.ej., el ju-

gador que interpreta al jinete puede tener que escribir realmente un programa que le diga al ordenador lo que quiere que haga). Esto se puede hacer utilizando una combinación de EBASIC y español. El Árbitro debe decidir si el ordenador entenderá las instrucciones adecuadamente (recuerda: los ordenadores hacen exactamente lo que les decimos que hagan, ¡no necesariamente lo que queremos que hagan!). Ver la sección de Programación para más detalles.

Por supuesto, siempre queda la opción de dirimir estas cuestiones con los dados. El Árbitro puede establecer porcentajes de éxito para los planes de acción de un jugador. Esto se puede hacer comparando la tirada de Interface del jugador contra la del personaje que diseñó el sistema de defensa que está atacando. La Tabla de Defensa Contra Jinetes de la próxima sección muestra los niveles para los diferentes tipos de negocios.

El Árbitro debe tener cuidado de no dar a los jinetes demasiado poder. ¡Los jinetes listos pueden hacer las cosas más sorprendentes con cuentas aparentemente insignificantes! Puesto que los jinetes dependen de sus cuentas, ese es el mejor modo de controlarlos. Si uno está llegando demasiado lejos y demasiado rápido, cierra la cuenta que usa para lograrlo. Si se ha puesto chulo y está causando el caos en un ordenador, no sólo morirá su cuenta, sino que el Sysop puede llamar a matones corporativos, mercenarios, o (si el jinete tiene suerte) a la policía para que se encarguen del intruso.



JINETES EN LA FAZ

Aventurarse en la interfaz incluye ciertos riesgos. A diferencia de su homólogo de *Cyberpunk*, el jinete de cristales depende del sigilo, no de la velocidad. En lugar de Interface, utiliza **Conocimiento del Sistema** (que no es igual que la de *Cyberpunk*; ver pág. 21) para evitar ser detectado cuando entra en un nuevo sistema.

Cada vez que un jinete conecta con un sistema, trata de infiltrarse en una cuenta, ejecuta un programa, etc., debe hacer una tirada de **Conocimiento del Sistema** contra el nivel de Defensa del objetivo. Este nivel de dificultad es como los de *Cyberpunk*, pero sólo se aplican a sistemas informáticos. Se considera que es una red de programas de alarma activos y pasivos diseñados para detectar actividades ilegales y avisar al Sysop (si su atención está puesta en otra parte).

DEFENSA AUTOMÁTICA CONTRA JINETES

(El blanco tira 1D10 + Nivel de Defensa)

Objetivo	Nivel
PC de un Ciudadano Medio	5
Negocio Medio	7
Ayuntamiento	8
Policía Local	10
Negocio Grande	11
Compañía de Crédito	12
Orbital de Baja Tecnología*	13-16
Orbital de Tecnología Media**	15-18
Banco	15-18
Contable del Sistema	16-19
Banco Electrónico	19
Orbital de Alta Tecnología***	17-20

* Modernbody, Farmacéuticos Pointsman

** Tempel, Mikoyan-Gurevich, Kikuyu

*** Thaler, Banco de Borneo, Korolev

Estas son dificultades de sistemas pasivos, alarmas colocadas en un entorno local para cazar intrusos. Cuando se activa una alarma (el jinete falla una tirada), el Sysop es alertado. A partir de este punto, el jinete hará todas sus tiradas de Conocimiento del Sistema contra las del propio Sysop.

Ejemplo: Johnny Hack está entrando en Tempel. La dificultad de las defensas automáticas de Tempel es 16. Johnny la fastidia y no consigue trasponerlas. En el siguiente turno, el Sysop de Tempel se conecta, buscando a Johnny. A diferencia de las insignificantes defensas pasivas del sistema, el Sysop tiene INT 9 y Conocimiento del Sistema 8 (total 17). Por supuesto, también hará su propia tirada de habilidad contra la de Johnny. La incursión en Tempel se ha vuelto mucho más difícil.

Pifias: Si un jinete saca un 1 mientras intenta actuar dentro de un sistema, puede cometer una pifia. Tira 1D10, si saca 5 o menos, lo ha hecho. Pasa a la tabla de abajo, tira 1D100, y aplica el resultado.

PIFIAS DE JINETES

(Para cualquier resultado de caída, tira en la tabla de Tiempo de Reparación, ver "Caídas del sistema")

Resultado 1D100

Desconexión de la red	01-10
Borrado del espacio de trabajo (recuperable si estaba guardado)	11-15
Colapso de la terminal	16-20
Borrado del archivo actual (no recuperable)	21-25
Borrado de todos los archivos del Hogar	26-30
Caída del sistema	31-40
Borrado de todos los archivos del entorno local	41-45
Atacado por un demoledor (tira en la Tabla de Ataques)	46-50
La cuenta muere	51-70
Caída del sistema (la cuenta muere)	75-80
Borrado de los archivos locales (la cuenta muere)	81-85
Caída del sistema (cogido por el Sysop)	86-90
Borrado de todos los archivos (cogido por el Sysop)	91-94
Caída de la Red	95-97
Borrado de los archivos del sistema (cogido por el Sysop)	98-99
Caída de la Red (cogido por el Sysop)	100

CAÍDAS

Una caída es un fallo catastrófico del sistema provocado por un error de programación o una disrupción del

hardware. Puede ser algo tan sencillo como un simple apagón o tan complejo como la imaginación lo sugiera (imaginad una factoría automática descontrolada). Cualquiera que sea su manifestación, el sistema siempre requerirá cierta cantidad de *Tiempo de Reparación* para volver a funcionar. Los Sysops necesitan tiempo para descubrir cual fue la causa del fallo y devolver las cuentas o el sistema afectado al estado operativo. Si la caída afecta a la terminal del jinete, entonces tendrá que pasar ese tiempo buscando el fallo y arreglándolo antes de que pueda volver a realizar incursiones.

TIEMPO DE REPARACIÓN

1D10	Tiempo
1	10 minutos
2	30 minutos
3	1 hora
4	4 horas
5	12 horas
6	1 día
7	2 días
8	4 días
9	1 semana
10	1 mes

1	10 minutos
2	30 minutos
3	1 hora
4	4 horas
5	12 horas
6	1 día
7	2 días
8	4 días
9	1 semana
10	1 mes

ATAQUES DE DEMOLEDORES

1D6	Resultado
1	El sistema se cae
2	Un virus ataca el sistema - todos los archivos destruidos
3	El demoledor borra la terminal del jinete y cualquier memoria (CL) conectada.
4	La BBS favorita del jinete se cae (reparación: una semana)
5	Todo los archivos del sistema y la terminal son sobrescritos (por ejemplo, con la frase "EL CAPITÁN DEMOLICIÓN ES EL MEJOR" una y otra vez)
6	El sistema se cae - todas las cuentas del sistema perdidas

- 1 El sistema se cae
- 2 Un virus ataca el sistema - todos los archivos destruidos
- 3 El demoledor borra la terminal del jinete y cualquier memoria (CL) conectada.
- 4 La BBS favorita del jinete se cae (reparación: una semana)
- 5 Todo los archivos del sistema y la terminal son sobrescritos (por ejemplo, con la frase "EL CAPITÁN DEMOLICIÓN ES EL MEJOR" una y otra vez)
- 6 El sistema se cae - todas las cuentas del sistema perdidas

INCURSIONES

Asumiendo que hayas conseguido entrar en el sistema objetivo, el siguiente paso es ir de incursión, es decir

husmear en las cuentas de otros para encontrar cosas que no son asunto tuyo.

Primero el jinete debe conseguir un nombre (o número) de cuenta de su objetivo. Esto es bastante fácil, y a menudo se puede conseguir *figgando* un poco. Los nombres de cuenta pueden estar escritos cerca de las terminales, incluidos en la correspondencia, tirados en la basura, o almacenados en las bases de datos.

Una vez que se ha encontrado una cuenta, el siguiente paso es adivinar la contraseña. Con un sistema puramente mecánico, el Árbitro puede decidir lo difícil que será de averiguar y le asignará un valor (de 10 a 30) que el jinete tendrá que superar con una tirada de Conocimiento del Sistema. Por cada tres horas en la faz, el jinete puede hacer un intento de "sortear" esa contraseña.

Preferiblemente, el Árbitro puede tener una contraseña real en mente. Los siguientes criterios pueden ayudar:

- 1) El 30% de los usuarios de nivel bajo y medio tendrán contraseñas muy comunes, como "sexo", "contraseña", o "secreto".
- 2) El 20% de los usuarios utilizarán nombres, fechas de cumpleaños, etc. (los suyos o los de su familia).
- 3) El 5% de los Sysops usarán contraseñas adivinables, como "Dios" o "Superusuario".

Sin embargo, suele ser mucho más satisfactorio conseguir que el jugador deduzca realmente la contraseña en lugar de confiar en los dados. El jinete que haga sus deberes encontrará más fácil adivinar las contraseñas. Aquí es donde la Capacidad Especial de Intuición entra en juego. El Árbitro puede pedir al jugador que haga tiradas usando su Capacidad (en conjunción con su INT y 1D10), donde un éxito significará que el Árbitro dará pistas e indicios al jugador acerca de la naturaleza de la contraseña.

DEMOLEDORES

Un Demoledor es un jinete (normalmente un amateur) cuyo único propósito en la vida es colapsar tantos sistemas como pueda y de la forma más destructiva posible. Los Demoledores, como Murphy, siempre eligen el peor momento posible. Los Árbitros deberían contemplar a los Demoledores como "monstruos errantes", peligros que de vez en cuando surgen (un 10% en cada incursión) para atormentar a un jinete que trabaja en la faz.

Un ejemplo: Crackerjack está tratando de infiltrarse en una cuenta que pertenece a otra jinete llamada Dríada. Hace sus deberes y recoge información acerca de ella, intentando una tirada de Intuición. La tirada es exitosa, y el Árbitro menciona tácitamente, "Bien, has notado que le gusta la mitología, y que ha usado apodos como "Ninfa" y "Sífide" en el pasado". Hmmm.

El jugador le dice al Árbitro "Pruebo toda clase de nombres mitológicos". Si se detuviera aquí, todavía tendría que hacer una tirada de Conocimiento del sistema, pero prosigue: "como selkie, náyade y sátiro." El Árbitro había decidido que la contraseña sería "náyade", con lo que el jinete consigue entrar en la cuenta de Dríada.

Por supuesto, es posible crear un programa que pruebe miles de palabras que son contraseñas comunes y que informe cuando lo consiga, pero la mayoría de los sistemas están en guardia contra un jinete que intente infiltrarse de este modo. Si adivinar no funciona, un jinete desesperado puede recurrir al espionaje, el soborno, o el chantaje para obtener la contraseña.

Programando

Las instrucciones sencillas pueden ser ejecutadas directamente, pero si la labor que el jinete desea que el ordenador realice es complicada, tendrá que escribir un programa. Un programa es una serie de comandos escritos y guardados en un archivo, que son obedecidos en secuencia por el ordenador cuando se le da la orden de "EJECUTAR" ese archivo.

Escribir un programa tiene dos ventajas importantes. La primera es que los ordenadores pueden hacer cosas mucho más rápido que la gente, así que, por ejemplo, si desearas calcular los valores proyectados de 2.500 acciones diferentes, sólo necesitarías describir el cálculo una vez, y decirle al ordenador que lo aplicara a todas. La otra es que el jinete puede ejecutar sus programas terminados en tantas ocasiones como desee (meses, incluso años después de haberlos escrito) sencillamente cargándolos y diciendo "EJECUTAR".

Escribir un programa puede requerir desde una hora hasta mil (a discreción del Árbitro)

de tiempo de programación, dependiendo de la complejidad de la tarea. Si el Árbitro y los jugadores los desean, pueden establecer sencillamente cuanto requiere escribir un programa (en tiempo de juego) y no molestarse con el proceso de programación auténtico. Este tiempo incluye las pruebas y la depuración del programa.

Pero el netrunning no es programar. Es interactuar con los sistemas informáticos y con la gente que los controla y utiliza. La habilidad de Programar sólo se suma a las tiradas del jinete cuando está realmente escribiendo un programa: un conjunto de instrucciones que se guardan en un archivo y que el ordenador realizará al recibir la orden, tantas veces como sea necesario. Un ejemplo de programa es el tosco método de deducción de contraseñas que presenta al sistema informático todas las palabras de su diccionario con la esperanza de encontrar la contraseña. Un ordenador no sabe automáticamente como realizar esta tarea complicada y específica. El jinete debe darle instrucciones.

Y eso significa EBASIC.

EBASIC

El EBASIC, o BASIC Evolucionado, es el lenguaje de programación universal en el mundo de *Hard-wired*. Ha reemplazado a todos los demás lenguajes, y es hablado por todos los ordenadores en todas partes. El EBASIC es un idioma semi-inteligente, que puede interpretar instrucciones simples en inglés (en nuestro caso será en español) además de sus propios comandos. Por ejemplo, un jinete desea entrar en un ordenador protegido y robar un archivo, proporcionándose la vez una coartada, podría escribir el siguiente programa:

ESPERAR 2 HORAS
MARCAR 786-7787 (Korolev)
ENTRAR IVAN SMITIKOV
CONTRASEÑA CHEETOPIX
ACCEDER DIRECTORIO ARCHIVOSEGUROS
CARGAR ARCHIVO DATOSECRETOS
GUARDAR EN DIRECTORIO TERMINAL
DESCONECTAR

El jinete le dice a su terminal que ejecute este programa, y entonces se larga para pasar una noche de marcha, asegurándose de ser visto por un buen número de personas durante las próximas tres o cuatro horas. La terminal espera obedientemente dos horas, conecta entonces con el ordenador de Korolev y copia el archivo deseado mientras que el jinete está creando su coartada.

Lo bien que el ordenador interprete las instrucciones en español depende de la sofisticación del ordenador y de lo familiarizado que esté con el jinete (una vez que el jinete explique una palabra o frase a un ordenador, este almacenará su definición y se referirá a ella en el futuro, ¡así que cuidado con lo que les decís!). Por regla general, el ordenador responderá de la forma siguiente a las instrucciones en español:

70% El ordenador interpreta y ejecuta las instrucciones correctamente.

15% El ordenador cree que comprende y actúa en consecuencia.

10% El ordenador no comprende las instrucciones y solicita aclaraciones.

5% El ordenador se colapsa tratando de desentrañar las instrucciones.

Comandos de EBASIC

Nota: el Árbitro puede permitir a los jinetes crear nuevos comandos. Esto requiere escribir un programa, lo cual costará desde una hora hasta mil, dependiendo de la complejidad de la tarea que debe ser ejecutada por el comando, y de la discreción del Árbitro.

COPIAR ARCHIVO DESDE <nombre de cuenta> HASTA <nombre de cuenta>: Copia un archivo desde una cuenta a otra, o la misma cuenta bajo un nombre diferente.

FIN: El último comando de un programa. Esto significa "detén lo que estás haciendo". Si no hay comando "FIN", el ordenador se quedará esperando más comandos para siempre.

INTERRUPCIÓN: Un comando utilizado para interrumpir lo que sea que el ordenador

esté haciendo (como por ejemplo, quedarse eternamente esperando un comando).

BORRAR ARCHIVO: Elimina los archivos especificados de la memoria, o suprime comandos especificados o datos del espacio de trabajo.

LISTA: Muestra el contenido de un archivo.

DIR: Muestra una lista de los contenidos de una cuenta o sistema (es decir, los nombres de sus archivos).

SI...ENTONCES: Un comando que se ejecuta solamente si se cumple la condición especificada. (Ejemplo: SI FECHA=1 ENERO ENTONCES ESCRIBIR "FELIZ AÑO NUEVO") Otra versión de SI...ENTONCES incluye SI NO, que permite una condición disyuntiva. (Ejemplo: SI FECHA=1 ENERO ENTONCES ESCRIBIR "FELIZ AÑO NUEVO" SI NO ESCRIBIR "OTRO ABURRIDO DÍA")

INTRODUCIR: Acepta datos bien desde una terminal o desde un archivo. (Ejemplo: INTRODUCIR GUÍA TELEFÓNICA DE CHICAGO EN ESPACIO DE TRABAJO hará que el ordenador intente cargar la guía telefónica de Chicago en tu espacio de trabajo. Por supuesto, tu terminal puede sufrir un ataque de nervios tratando de contener todos esos datos...)

CARGAR: Transfiere una copia de un archivo desde su almacenamiento en CL hasta tu espacio de trabajo. Debes cargar un archivo para poder editarlo.

EJECUTAR: Poner en marcha el programa que hay en este momento en el espacio de trabajo.

EJECUTAR <nombre del programa>: Ejecuta el programa especificado.

GUARDAR: Almacena el contenido del espacio de trabajo en un archivo (el jinete debe darle un nombre, o el ordenador escoge por defecto 1) el antiguo nombre del archivo [si lo tenía], o 2) el nombre del último archivo que había en el espacio de trabajo).

BUSCAR: Busca en un archivo o en una base de datos hasta que localiza los datos es-

pecificados (Ejemplo: BUSCAR "JOE SMITH" EN GUÍA TELEFÓNICA DE CHICAGO).

RUTA ///: Esto ordena a la computadora que mueva un archivo especificado a través de cierta ruta. Cada uno de los entornos locales por los que pasa la ruta son separados por barras (/). Ejemplo: RUTA/Tokio/Nueva York/Londres/.

CLASIFICAR: Utilizado para manipular datos (ejemplo: CLASIFICAR la guía telefónica de Chicago por número de teléfono. Que intente ahora la operadora encontrar a Joe Smith).

RASTREAR: Rastrea la ruta utilizada por un jinete o programa hasta el directorio y la terminal donde se origino.

Este comando es utilizado por un montón de Sysops que tratan de identificar a jinetes que utilizan cuentas ilegalmente. Requiere algo de tiempo para funcionar (1D6 turnos), así que hay una posibilidad de desconectar a tiempo si te das cuenta de que estás siendo rastreado.

ESCRIBIR: Escribe bien un mensaje (que debe estar entre comillas después del comando; observa el ejemplo en el epígrafe SI...ENTONCES) bien los contenidos de un archivo a una localización especificada (por ejemplo, el espacio de trabajo de otro jinete, o un archivo, sobrescribiendo todo lo que hubiera, por supuesto).

Si no se especifica destino, los datos son escritos en el propio espacio de trabajo.

REPETIR: Un comando que hace que el ordenador repita una serie de instrucciones hasta que se cumple alguna condición (una especie de programa dentro del programa).

Hay tres tipos de repeticiones: repeticiones "desde", repeticiones "mientras" y repeticiones "hasta". Un bucle "desde" se ejecuta un número determinado de veces; un bucle "mientras" se sigue ejecutando hasta que su condición deje de ser cierta (posiblemente para siempre); un bucle "hasta" sigue realizándose hasta que se cumplen todas sus condiciones.

Una repetición puede ser un simple programa contador, como REPETIR DESDE 1 A 100, que pide al ordenador que haga la operación 100 veces. O podría ser condicional, como en REPETIR HASTA ENCONTRAR CÓDIGO, que ordena a la computadora que siga repitiendo la tarea hasta que se consiga una meta específica.

Algunos ejemplos de programas

1) El programa:
REPETIR DESDE 1 A 100000
INTERRUPCIÓN
SIGUIENTE

(Ordena una INTERRUPCIÓN 100000 veces; esta es la estructura del programa "Martillo" de *Cyberpunk*)

Observa que el comando SIGUIENTE marca el fin del bucle. Este es el comando que le dice al ordenador que incremente su contador y que vuelva al principio del bucle.

Si se olvida este comando, las ordenes del bucle roto sólo serán ejecutadas una vez, y o bien continuará con el resto del programa, o bien sufrirá un ataque de nervios porque no puede encontrar el SIGUIENTE que corresponde al DESDE (a los ordenadores les preocupan mucho estos detalles).

2) El programa:
REPETIR MIENTRAS CONTRASEÑA NO SEA "PEZ ESPADA"
ESCRIBIR "INTRODUZCA CONTRASEÑA:"
INTRODUCIR CONTRASEÑA
FIN

(Impide que un jinete prosiga hasta que no haya introducido la contraseña correcta. Esta es la base de las puertas de códigos de *Cyberpunk*). También podría escribirse:

REPETIR HASTA CONTRASEÑA SEA "PEZ ESPADA"
ESCRIBIR "INTRODUZCA CONTRASEÑA:"
INTRODUCIR CONTRASEÑA
FIN

Observa que el comando FIN marca el final del bucle. Lo que este entre el comando REPETIR y el comando FIN es lo que se repite.

LA INCURSIÓN TROYANA

El Troyano está sentado encima de un colchón en su habitación, con la terminal a su lado y los ojos vidriosos. Está en

la faz, hablando con unos amigos suyos en una BBS de jinetes llamada Hard Drivers.

La puerta se abre y alguien entra. El Troyano reconoce las ostentosas alhajas de la mano que se agita delante de su cara. Pertenece al Recuperador, el arreglador con quien el Troyano ha trabajado y compartido el apartamento durante las últimas semanas. Desconecta.

"¿Qué?" Mirando al Recuperador.

"Tengo un trabajo."

"¿Sí?"

"¿Recuerdas a Loco Louie?"

"¿Arreglador, verdad? Aquel al que le vendiste la ranchera."

"Sí. Bien, desapareció hace dos días."

"¿Todavía te debe?"

"A mí entre otros. Destaca sobre todo la corporación Thaler."

El Troyano suelta un silbido. "¿Y ellos te han llamado?"

El Recuperador le lanza una mirada furibunda. "Es un contrato abierto. Mucha gente le está buscando. Ninguna de las fuentes habituales sabe una palabra, y se rumorea que contrató a un jinete para cubrir su rastro."

"¿Ah, sí? Me pregunto a quien."

"La cuestión es que, si eres un jinete tan bueno como dices, quizá tu puedas encontrar algo, de tal forma que podamos adelantarnos y trincarle primero."

"¿Qué saco yo de esto?"

"Cinco mil."

"Dame unos pocos minutos para pensarlo."

"Vale, pero rápido. Estaré en la sala."

El Troyano le observa marcharse, y entonces se conecta a la Red. Entra a su cuenta en "Merces-R-Us", un boletín electrónico que funciona como centro para todo tipo de transacciones con mercenarios, y encuentra una entrada relacionada con Loco Louie.

"Richards, Víctor T., alias Louis Southeby, alias Loco Louie. Visto por última vez el 15 de Julio del 2042 en Tampa, Florida. Recompensa por información que conduzca a la captura: 15000\$. Recompensa por la captura: 50000\$. Contactar Thaler referencia Merces#70822193."

Desconecta y camina hasta la sala.

"Lo haré por treinta mil."

El Recuperador se atraganta con su cerveza. "¿Estás loco?"

"Lo vale, salvo si prefieres que venda lo que encuentre directamente a Thaler."

El arreglador le mira ferozmente. "No puedo pagarte tanto. Te puedo dar ocho."

"Ni hablar. Veinticinco."

"¡Tengo gastos que cubrir! Mercenarios para atraparlo, costes de desplazamiento...diez mil."

El Troyano hace ademán de marcharse.

"¡Está bien, quince!"

"Veintitrés."

"Dieciocho."

Silencio.

"¡Veinte, maldita sea, y ni un centavo más!!

"Hecho. La mitad ahora."

"¡No lo tengo! Te puedo dar tres."

"Ocho."

"¡Mierda, Troyano! ¡Estás perdiendo tiempo!"

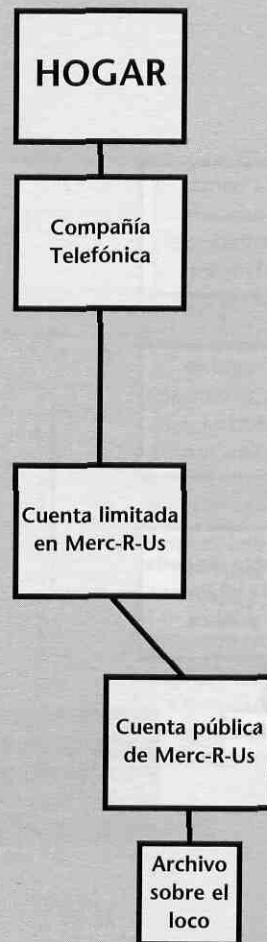
El jinete se encoge de hombros.

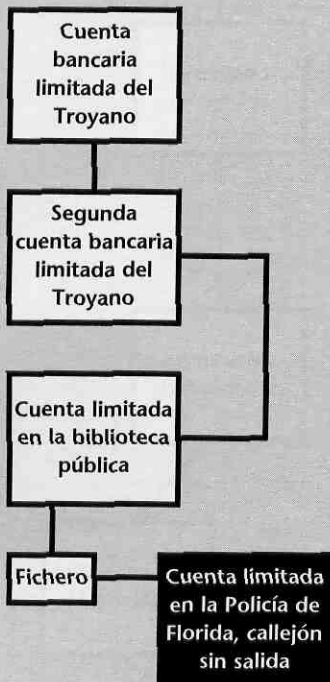
"¡Cinco! ¡Lo juro, es todo lo que tengo!"

"De acuerdo, Rec. Transfiérela a mi cuenta. Y pide una pizza, ¿vale? Con extra de pepperoni."

El Troyano vuelve a su terminal mientras el Recuperador hace las llamadas.

De vuelta a la faz, el jinete comprueba su cuenta bancaria, los cinco mil del Recupe-





rador acaban de llegar, los transfiere a otra cuenta. Luego se conecta a la biblioteca pública, una cuenta de puerta abierta que proporciona acceso de sólo lectura a diversas bases de datos. La utiliza para buscar información sobre Loco Louie. Encuentra varios artículos de screamsheets viejos, incluyendo una entrevista. Los copia a su terminal.

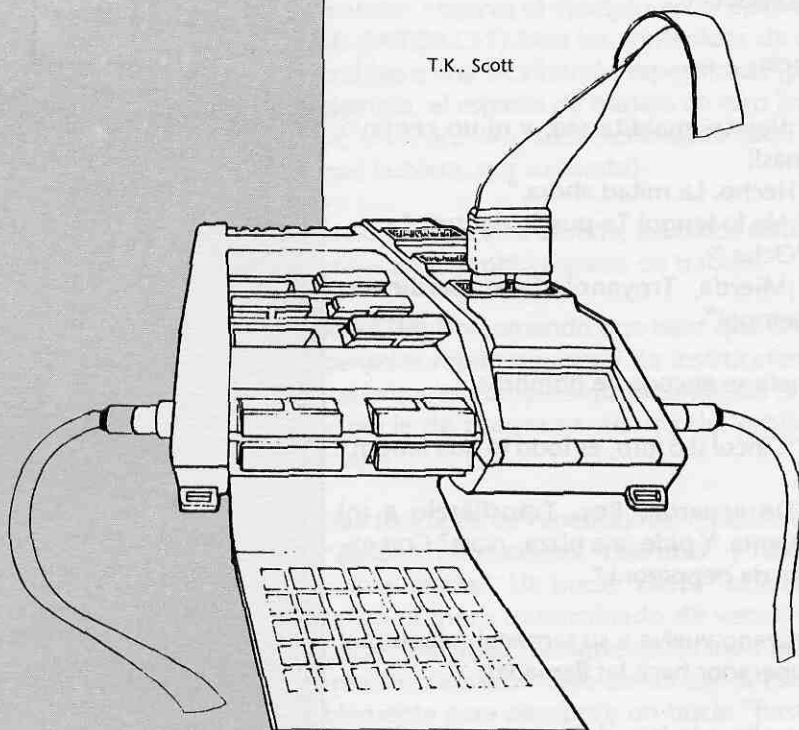
Los artículos no proporcionan nada de interés, así que el Troyano decide hurgar un poco más. Se introduce en una cuenta de la Red Policial de Florida.

"El número de cuenta no es válido."

"Mierda". La cuenta ha muerto. Afortunadamente, el Troyano tiene un número de reserva para la misma red. Conecta con éxito, y obtiene un listado de la ficha de Loco Louie. Esto es bastante más interesante que los artículos. El Troyano empieza a elaborar una lista de los apodos que Loco Louie ha usado en el pasado.

Algo naranja se agita delante de su rostro. Desconecta.

T.K.. Scott



"Pizza", dice el Recuperador. "Extra de pepperoni. ¿Ha habido suerte?"

"Todavía estoy en los preliminares", farfulla el Troyano entre bocados. "¿Puedes decirme algún apodo que haya utilizado Loco Louie?"

"Bueno, durante un tiempo fue El Caballero, cuando trataba de introducirse en el mercado de La Habana. Pero durante años y hasta ahora ha sido el Loco Louie, excepto cuando se va de bares en busca de un ligue; entonces se hace llamar Rico."

"Bien. Gracias." Vuelve a conectarse a los Hard Drivers.

"Hard Drivers, soy el Troyano. ¿Quién está?"

"Hey, Troyano. Aquí Savvy. Están el Switcher, Keno, Beta y Formax."

"Y yo, Kid Vídeo."

"Sí, y el Kid. Dinos, Troyano, ¿has oído algo de Visa últimamente?"

"No desde la semana pasada."

"Tampoco ningún otro. Ni siquiera ha leído su correo desde hace un par de días."

"Creo que me pasaré por su guarida y me aseguraré de que esté bien. Keno desconectando."

"Dime, Savvy, ¿tienes todavía una cuenta para el sistema central del aeropuerto de Tampa?"

"Claro, Troyano. ¿Planeas irte de vacaciones?"

"Quizás. ¿Puedes pasármela? Yo tengo un nuevo número para el ordenador central de la Universidad."

"Trato hecho. Te la mandare a tu buzón."

"Fantástico. Bien, tengo que largarme, chicos. Por cierto, la vieja cuenta de la

RPF murió. He probado el nuevo número y funciona bien."

"Gracias. Hasta luego, Troyano."

"Hasta luego. Troyano desconectando."

El Troyano manda el número de la cuenta de la Universidad al buzón electrónico de Savvy, y después comprueba el suyo.

"Troyano: Aeropuerto de Tampa, marca el 787-4600. Contraseña: destino. Te veo luego. Savvy."

El Troyano se conecta al ordenador del aeropuerto y pide una lista de todos los pasajeros de vuelos hacia el exterior desde el día que desapareció Louie. Tras examinar un par de cientos de nombres encuentra algo.

LEWIS, RICO. VUELO 7992A 7:50 PM
15JULIO42
TAMPA, FLORIDA A CAIRO, EGIPTO. SÓLO IDA. PAGO EFECTUADO TRANSFERENCIA. CONFIRMAR 786-9224.

El Troyano envía está entrada a su terminal y desconecta. Se queda pensando un minuto, luego se va a la sala y coge otro trozo de pizza y una cerveza.

"¿Y bien?"

"¿Rec, tienes contactos en el Cairo?"

"¿En el Cairo? Uh, sí. ¿Significa que has encontrado algo?"

"Puede ser. ¿Podrías telefonarles?"

"Está bien, ¿Qué les pido?"

"Sólo pregunta si han oído algo acerca de un tal Rico Lewis. O quizás deberías contratarles para que le busquen."

El jinete mordisquea la pizza mientras el Recuperador llama por su dispositivo telefónico. Al cabo de pocos minutos este levanta los ojos.

"Son noticias viejas. La gente ha estado registrando el Cairo todo el día. Ni rastro de Louie."

"¿Llegó a estar allí?"

"Bajó de un avión, se registró en un hotel, dejó su equipaje en su habitación, cogió su maletín para dar un paseo y no se le ha visto desde entonces. Su habitación ha sido asaltada tantas veces que el hotel ha contratado algunos mercenarios para protegerla."

"¿Y el equipaje?"

"Aparentemente, nada excepto ropa."

"Hmm."

"Acerca de esos cinco mil, Troyano..."

"No he terminado aún." Se encamina a su habitación.

El Troyano se sienta y medita un poco más. En parte sospechaba que el Cairo sería un callejón sin salida, pero tampoco tiene ideas nuevas. Se conecta de nuevo a Hard Drivers.

"TIENES CORREO ¡URGENTE! ¡URGENTE!"

El jinete revisa su buzón.

"AVISO URGENTE. A LAS 21:00 HORAS DE HOY ESTA BBS SE DISOLVERÁ. SACAD LOS ARCHIVOS QUE DESEÉIS CONSERVAR ANTES DE DICHA HORA."

El Troyano prueba en el foro. "Aquí el Troyano. ¿Hay alguien ahí? ¿¿¿Qué está pasando???"

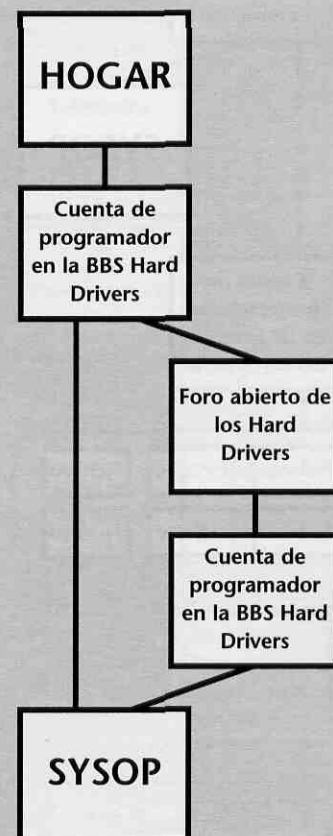
"¡Troyano! Aquí Savvy. Llévate tus archivos, tío. Visa está muerto."

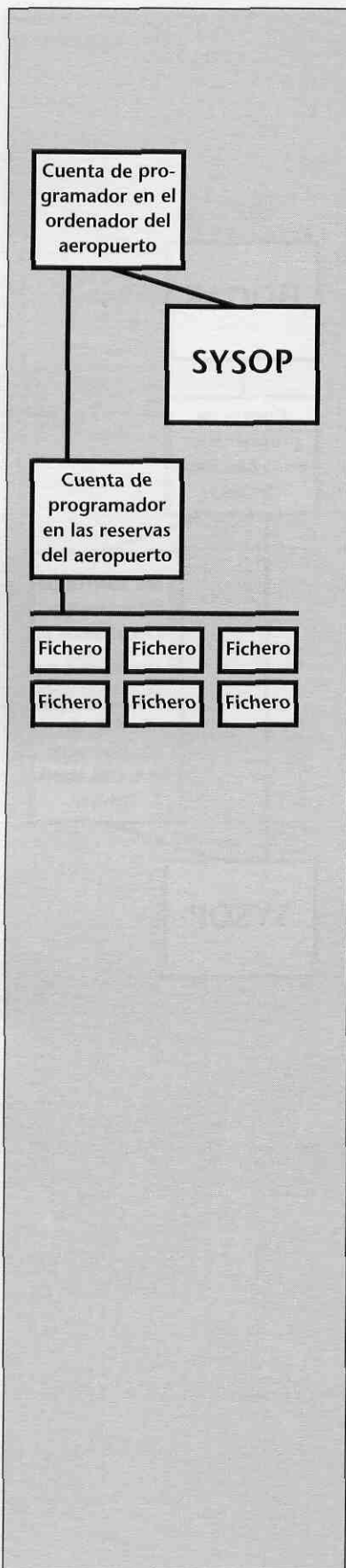
"¡Mierda!"

"Keno lo encontró. Parece que fue un asesinato. Vamos a ocultarnos una temporada, y buscaremos un sitio para establecer una nueva BBS. ¡Creo que elegiste el momento adecuado para irte de vacaciones!"

"¡Gracias, Savvy! Permanece en contacto, ¿eh?"

"De acuerdo. Savvy desconectando."





"Troyano fuera."

Transfiere todos sus archivos a su terminal y se desconecta de los Hard Drivers. Consulta la lista de teléfonos de los Hard Drivers y marca el número de Keno.

"Centro de Belleza Bernadette."

"Keno, soy el Troyano."

"No puedo hablar ahora, estoy haciendo la maleta."

"Keno, siento de verdad lo de Visa. No te molestaría si no fuera importante, ¿puedes darme una idea de lo que Visa podría usar como contraseña?"

"Mierda, Troyano..."

"Por favor. Luego te dejaré en paz."

"Estaba leyendo *Cruzada Panzer*. Su grupo favorito es Cutthroat. Le gusta el ajedrez y el backgammon, ¡es decir, le gustaban! Troyano, no puedo pensar ahora."

"Está bien Keno, gracias. ¿Tienes un sitio donde refugiarte?"

"¡Sí, si consigo llegar allí entera!"

"Llegarás, no te preocupes. Creo que sé porque mataron a Visa, y no tiene nada que ver con nosotros."

"¡Espero que estés en lo cierto, Troyano!"

"Cuídate, Keno. Adiós."

Todavía en la faz, el Troyano carga una copia de *Cruzada Panzer* desde una librería electrónica (que le carga la factura en su cuenta bancaria). La examina, buscando nombres y otras palabras clave que reúne en un archivo al que llama "ARCHIVOPALABRAS". Añade otras palabras a ese archivo, incluyendo los nombres de las canciones de Cutthroat, términos de ajedrez y backgammon, y cualquier cosa que se le ocurre que puede estar relacionada con Visa. Incluye su archivo con los apodos de Loco Louie y palabras de la entrevista del screamsheet. Luego guarda el archivo para más tarde.

Algo que merodea por los límites de su memoria le está fastidiando. Mira de nuevo el ARCHIVOPALABRAS. Consulta la reserva de avión de Louie. ¡El número teléfono de confirmación le resulta familiar! El Troyano examina la lista de teléfonos de los Hard Drivers. ¡Bingo! ¡El número de confirmación de la reserva es el de Visa!

Se vuelve a conectar al ordenador del aeropuerto y pide una lista de todas las reservas hechas desde el número de Visa.

LEWIS, RICO. 7992A 15JULIO42.
TAMPA, FLORIDA A CAIRO, EGIPTO. SÓLO IDA.

CABALLERO, VÍCTOR. 14236 16JULIO42.
CAIRO, EGIPTO A CHICAGO, ILLINOIS. SÓLO IDA.

MAYHAN, STEPHEN. 8116J 16JULIO42.
CHICAGO, ILLINOIS A DAYTON, OHIO. SÓLO IDA.

El Troyano siente ese hormigueo en sus nervios que le indica que ha encontrado algo. Empieza a conectar con los Hard Drivers, pero de pronto se acuerda y suelta un juramento. En su lugar se introduce en otro foro público, y se abre camino a través de varias redes intermedias hasta una BBS en Dayton.

Encuentra un listado de información para recién llegados. Dicha lista incluye los números de teléfono de la cámara de comercio local, el departamento de policía, las empresas de servicios públicos, etc. El Troyano copia la lista, y decide intentarlo primero con la compañía telefónica. Consigue hablar con una operadora.

"Buenos días, mi nombre es Stephen Mayhan. Quisiera saber cuando me darán mi línea."

"Un momento...Sr. Mayhan, no figura usted en la lista. ¿Cuándo hizo su solicitud?"

"Uh, bueno, mi secretaria debía haberlo hecho ayer."

"Lo siento. No tengo ninguna referencia suya."

"Está bien. Muchas gracias." El Troyano cuelga. "Mierda."

Consulta la guía telefónica de Dayton que encuentra en la biblioteca. Cinco mil entradas. Demasiadas para una búsqueda, conectaría con demasiados nombres. Necesita obtener una lista de cuentas nuevas.

Se mete en la BBS local, entra en el foro y se une a una conversación de chavales pirados por los ordenadores.

"¿Alguien conoce algún buen juego?"

Obtiene una larga lista. Los mejores juegos, le cuentan, están en el sistema del Instituto. El está más interesado en los de la compañía telefónica, apunta el número y da las gracias a los chicos.

El Troyano marca el número de los juegos y aparece un menú. Introduce un comando INTERRUPIR, que le proporciona lo que el desea - un indicador de órdenes del sistema. Introduce un comando DIR.

CUENTA: JUEGOS

BRIDGE MONOPOLY
CASINO ORBITAL CAKEWALK
DAMAS PANZER
AJEDREZ PANZER 2.0
CHIPS P&P
STARTREK BINGO CORPORATIVO
SUPERPANZER COWBOY
TRES EN RAYA FARO
LOTTERY TOASTER
GUERRA DE BUZONES XXVII
MEGAMONOPOLY YAHTZEE

Las alhajas del Recuperador están de nuevo delante de su cara.

"Largo, Rec."

Es vagamente consciente de la voz del Recuperador quejándose.

"Estoy trabajando en ello. Ahora quítate de enmedio."

El Troyano oye el portazo. Pide un listado del BUZÓN. No contiene correspondencia personal, pero tiene los anuncios públicos

de la última semana. Los lee y encuentra lo que estaba buscando:

"09:48 07/14/42 A TODAS LAS CUENTAS:

POR FAVOR DEN LA BIENVENIDA AL NUEVO REPRESENTANTE DE ATENCIÓN AL CLIENTE ADAM DAVIS, N° DE CUENTA 4776, QUE SE ENCARGARÁ DE LAS CUESTIONES DE INSTALACIÓN Y REPARACIÓN."

El jinete copia el número de cuenta, luego revisa la guía telefónica de Dayton en busca del número de Adam Davis y lo marca.

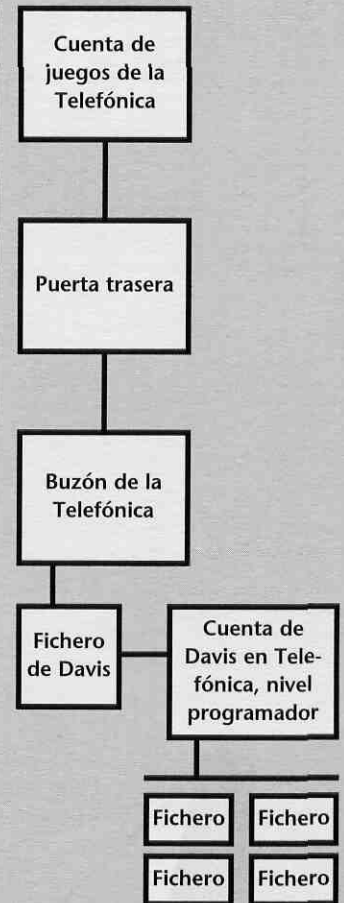
"Hola, ¿el Sr. Davis? Soy Clifford Fairfax, de Representantes de Investigación de Mercados. Estamos haciendo una encuesta para evaluar el mercado de Dayton. Me gustaría hacerle unas pocas preguntas..."

El Troyano interroga a fondo al Sr. Davis durante cinco minutos, obteniendo su segundo nombre, los nombres de su esposa, hijos y mascotas, las marcas y modelos de los coches de la familia, sus estrellas de vídeo favoritas, etc. Tras despedirse ("¡Muchas gracias, Sr. Davis!"), llama al ordenador de la compañía telefónica y entra en la cuenta del Sr. Davis, probando como contraseña las diferentes palabras que consiguió en la entrevista. Tiene suerte y logra entrar.

Carga una lista de las cuentas abiertas recientemente en su terminal y la guarda en un archivo llamado DAYTON. Contiene unas 1600 entradas. El Troyano escribe el siguiente programa:

INTRODUCIR PALABRA DESDE ARCHIVO-
PALABRAS
REPETIR MIENTRAS PALABRA NO SEA "ULTIMAPALABRA"
BUSCAR PALABRA EN DAYTON
SI PALABRA ENCONTRADA ENTONCES
ENVIAR NOMBRE Y N° TELÉFONO A ARCHIVOHALLADO
INTRODUCIR SIGUIENTE PALABRA
FIN
FIN

El Troyano guarda este archivo bajo el nombre "ENCUENTRALOUIE", y añade "ULTIMAPALABRA" al final de ARCHIVOPA-



LABRAS. Entonces introduce el comando:

EJECUTAR ENCUENTRALOUIE

En unos pocos minutos la terminal le informa que el programa ha terminado de ejecutarse. Carga ARCHIVOHALLADO en su espacio de trabajo y lo LISTA.

Carraro, Rico 14/07/42 452-6643
Gammon, James 16/07/42 454-2144
Harrington, Louis 17/07/42 454-7056
King, Winona 09/07/42 458-8901
Knight, Peter 04/07/42 455-2762
Steel, Thomas 14/07/42 455-7989
Steele, Virginia 17/07/42 454-1131

Estudia la lista unos momentos, y luego marca el número de un banco de Dayton.

"Hola, mi nombre es James Gammon. Me gustaría saber el saldo de mi cuenta."

"¿Su número de cuenta?"

"Oh, no lo tengo aquí, lo siento."

"Bien, ¿cuál es su fecha de nacimiento y su número de teléfono?"

El Troyano lee la fecha de nacimiento de la ficha policial de Loco Louie y el número de teléfono de James Gammon.

"Lo siento, señor, pero no encuentro ninguna cuenta a su nombre."

"Bueno, es una cuenta nueva..."

"Todas nuestras cuentas se activan en cuanto se abren. ¿Está seguro de que está llamando al banco correcto?"

"¿El First National?"

"No, este es el Dayton National Bank."

"Oh, lo siento. Gracias."

Llama a tres bancos más antes de dar con la cuenta de James Gammon. Si la concordancia de la fecha de nacimiento no hubiera bastado para confirmar que era la cuenta de Loco Louie, el saldo si lo hubiera hecho, ¡quince millones de dólares, deposi-

tados el 16 de Julio! No le extraña que la Thaler quiera su pellejo.

Y tampoco le extraña que Louie matara a Visa. Los ojos del Troyano se endurecen al pensar en el jinete asesinado.

Copia la dirección de James Gammon, y vuelve a llamar al banco.

"Soy James Gammon. Me gustaría enviar una transferencia a la cuenta de mi sobrino en San Francisco."

"¿Su número de cuenta y fecha de nacimiento?"

El Troyano le da los números.

"¿A que banco y número de cuenta desea enviar la transferencia?"

Le da el número de una de sus cuentas.

"¿Importe de la transferencia?"

El Troyano duda, podría hacerse increíblemente rico, pero entonces la Thaler también le perseguiría a él. Mejor ser moderado.

"Treinta mil."

Sólo es lo razonable.

"Gracias, señor."

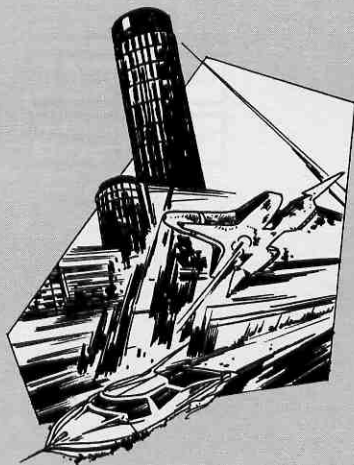
El Troyano verifica la transferencia a su cuenta, y luego mueve el dinero a través de una serie de tapaderas hasta otra cuenta, y cierra la cuenta de San Francisco. Luego desconecta.

Poniéndose de pie, mira el reloj. Ha estado en la faz siete horas. El Recuperador probablemente ya se habrá comido las uñas hasta las muñecas.

El Troyano se estira, y luego se dirige hacia la sala.

El Recuperador alza la vista desde el sofá. Su cara es un gigantesco interrogante.

"Llama a tus mercenarios."



NOTAS SOBRE LA INCURSIÓN TROYANA

La **Incursión Troyana** representa una aventura de netrunning completa. Este escenario podría haber sido dirigido

de modos muy diferentes, cada uno de ellos con distinto nivel de detalle, pero la idea básica del netrunning en la faz es siempre la resolución de problemas.

El Troyano tuvo suerte de completar su búsqueda de una sentada. Fue especialmente afortunado al acceder con tanta facilidad a la compañía telefónica de Dayton - a menudo un jinete pasa días, incluso semanas, tratando de infiltrarse en una cuenta. En este caso el tiempo era extremadamente importante, pero el Árbitro puede decidir que sus jugadores dispongan de más tiempo para resolver los rompecabezas.

Observad la importancia de las cuentas en la aventura del Troyano. He aquí un sumario de todas las que utilizó:

- ✓ Servicio Básico - su cuenta en la telefónica, que le permitía acceder a los archivos públicos y a sus otras cuentas.
- ✓ Hard Drivers - una BBS, probablemente establecida en alguna cuenta donde uno de los jinetes se había infiltrado; aquí es donde el Troyano realiza la mayoría de sus intercambios de cuentas.
- ✓ Cuentas bancarias - la suya propia, y de modo limitado, la de Louie.
- ✓ Mercs-R-Us - otra BBS, obtenido bien por suscripción, bien por infiltración.
- ✓ Cuentas públicas - Bibliotecas, guías telefónicas, boletines públicos, etc., abiertas al público; a menudo constituyen buenas fuentes de información.
- ✓ Red Policial de Florida- una cuenta en la que los jinetes se habían infiltrado; habían tenido la precaución de conseguirse un número de reserva, lo cual fue una buena idea, dado que la cuenta vieja murió antes de que el Troyano pudiera usarla.

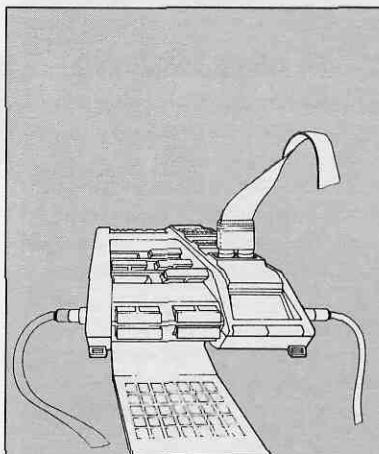
✓ Cuenta del aeropuerto de Tampa - el Troyano la intercambia por el número de otra cuenta (en la que se había logrado infiltrar recientemente) para poder conseguirla.

✓ Compañía Telefónica de Dayton - el Troyano se abre camino hasta el sistema usando la cuenta de juegos (una puerta abierta) para obtener el número de una cuenta ordinaria, y luego engaña al propietario para obtener información que le permita adivinar la contraseña.

"La Incursión Troyana" refleja un netrunning bastante detallado. Obviamente, escribir y ejecutar un programa real, como hizo el Troyano para buscar las palabras clave entre las cuentas telefónicas nuevas, es algo completamente opcional. Se hubiera logrado lo mismo si el jugador hubiera declarado sus intenciones de revisar los datos y el Árbitro le hubiera pedido unas tiradas de Conocimiento del Sistema y Programación.

Asimismo, las cosas tales como encontrar la reserva de avión de Loco Louie y la cuenta de banco de James Gammon se hacen mejor mediante tiradas que con interpretación. Sin embargo, el juego será menos interesante cuantas más tiradas haya. Los jugadores deberían ser recompensados por usar su cerebro en vez de los dados, aunque se alejen mucho del objetivo. Si un jugador hace una tirada y falla, no se le debería permitir otro intento hasta que hayan transcurrido *al menos* tres horas de tiempo de juego, ¡y no se le debería permitir que hiciese mucho mientras tanto! Se queda sentado enfrente de la terminal, probando un callejón sin salida tras otro durante horas.

Los jugadores y/o Árbitros que tengan cierto nivel de informática son los que probablemente disfrutarán más representando la programación. Es importante que el Árbitro tenga algunos conocimientos, o un asesor, para poder dirigir el Netrunning de esta manera. Cuando un jugador le entregue un programa, el Árbitro debería revisarlo en busca de errores. Los bucles que nunca terminan, la sintaxis errónea y los errores en los signos de puntuación son sólo algunas de las cosas que causan los errores. Recuerda que los ordenadores ejecutan fiel-



PLANTEAMIENTO

Se le da información a un jugador arreglador, o a los jugadores a través de un intermediario PNJ u otro personaje, lo que les conduce a querer resolver el problema. Por ejemplo, un contacto le cuenta al Recuperador lo de los 50000\$ de recompensa que hay por Loco Louie, y el Recuperador decide contratar al Troyano para encontrar a Louie. Obsérvese que esta información la podía encontrar también el Troyano en la Red: la encuentra en la BBS de Mercs-R-Us.

PISTAS

Debería haber pistas falsas además de las buenas. Añade callejones sin salida, o, como en "La Incursión Troyana", camufla un camino correcto como si fuera un callejón sin salida (en cierto momento, el rastro hasta el Cairo parece terminarse, pero en realidad se puede retomar). Las pistas deberían estar disimuladas entre informaciones variadas. En "La Incursión Troyana" se utilizaron las pistas que aparecen en la tabla de la derecha (en orden de aparición).

mente los comandos que se les dan, errores incluidos, independientemente de las intenciones reales del jinete.

El punto de vista del árbitro

Para ilustrar como se pueden construir los enigmas de netrunning, he aquí un desglose paso a paso de la estructura de "La Incursión Troyana". Nota: como la mayoría de los misterios, estos problemas son más fáciles de diseñar trabajando hacia atrás. Se decide primero el resultado deseado (en este caso, localizar a Loco Louie), y esto determinará gran parte del camino.

Este problema, aunque no es complejo, era bastante difícil, sencillamente porque no había demasiadas pistas. ¡SIEMPRE DEBE HABER MÁS DE UNA FORMA DE ENCONTRAR LA SOLUCIÓN! Los jugadores necesitan múltiples pistas, lo que parece obvio para alguien que conoce el problema pue-

de no ser siquiera notado por los que lo desconozcan. Si los jugadores están completamente atascados, dales un empujón ("¡tira intuición, payaso!").

SE FLEXIBLE. Puedes encontrarte con que tus jugadores se van por una tangente en la que ni siquiera habías pensado. Trata de improvisar con ellos, introduce tus pistas donde puedas y observa lo que ocurre. Aquí es donde la capacidad especial de los jinetes, la Intuición, entra en juego, pudiendo proporcionar pistas a un grupo de jugadores desviado.

¡DIVERTIOS! Si tu problema se atasca o no parece funcionar, prueba a hacerlo trizas. Dales a los jugadores una de las pistas finales a través de una fuente totalmente extraña e inesperada. Observa luego como se agitan confundidos al volver sobre las pistas anteriores y tratar de encajarlas entre sí.

PISTA	FUENTE	CONDUJO A
Louie contrata netrunner	Recuperador	Conexión con Visa
Artículos de prensa	Ninguna	Nada
Ficha Policial	RPF	Proporcionó la fecha de nacimiento
El Caballero	Recuperador	Nombre en la reserva de avión y "Rico Carraro" (señuelo)
Rico	Recuperador	Nombre en la reserva de avión a Chicago
El vuelo de Rico Lewis	Aeropuerto de Tampa	Rastro hasta el Cairo
Cairo registrado	Recuperador	(callejón sin salida)
Muerte de Visa	Hard Drivers	(ver siguiente pista)
A Visa le gusta:	Keno Cruzada Panzer Cutthroat Ajedrez Backgammon	Nada Nada "Steel/Steele" (Señuelo) "Knight/King" (Señuelo) "Gammon"
Nº de teléfono de Visa	Reserva de avión y lista de teléfonos de los HD	Conecta a Visa con Louie, conduce a los otros vuelos
Stephen Mayhan	Reserva de avión	Callejón sin salida
Nº de teléfono de Louie	Ordenador de Telefónica	Alias y dirección actual de Louie

AVENTURAS

Estos escenarios deberían servir para que os pusieseis a jugar en un abrir y cerrar de ojos. Los jugadores pueden crear personajes nuevos o usar los pregenerados. Entre esos personajes tendrían que incluirse al menos un par de mercenarios, un netrunner, un pirata y quizá un detective privado. Los policías y los ejecutivos deberían evitarse (aunque se podrían tener en cuenta si han perdido su trabajo recientemente debido quizá a intrigas orbitales). Se pueden añadir otros a elección de los jugadores y el árbitro.



Harrison Fong

ESCENARIO UNO: 33 GRADOS A LA SOMBRA

Estamos a principios de verano y ya es el más cálido que se recuerda. Los jugadores están en Key West, en la zona libre de Florida, buscando trabajo. Puede suponerse que sienten un cierto nivel de silenciosa desesperación.

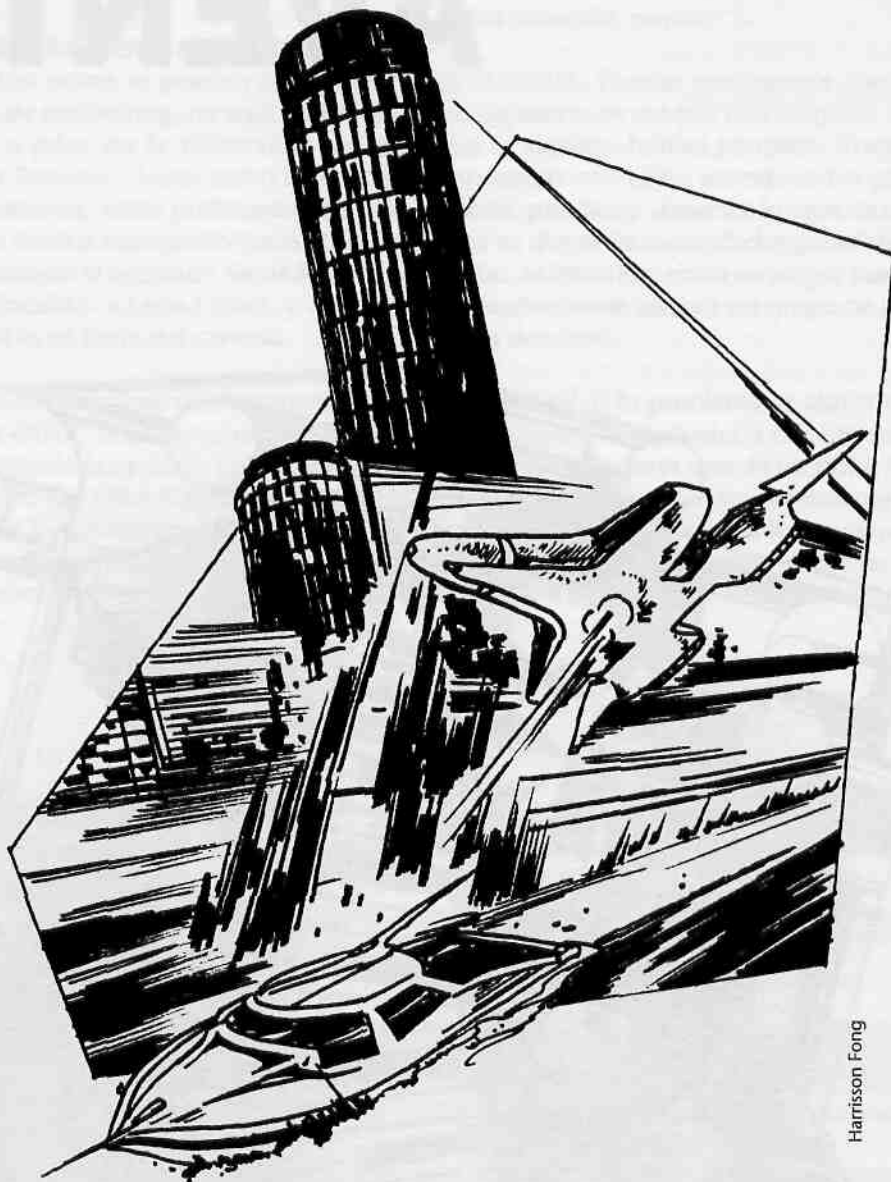
Gran parte del Key West del siglo XX está bajo las aguas, y su valor como lugar turístico ha ido declinando. El oleaje causado por un gran huracán podría sumergir toda la isla, aunque eso todavía no ha ocurrido. La principal utilidad de Key West es servir como refugio a la gente que no tiene ningún otro sitio al que ir. Es la última frontera, la última tierra firme de América antes de las grandes aguas azules.

Gran parte de las viviendas están sobre pilares, edificados sobre grandes piezas de aleaciones orbitales amontonadas en las aguas poco profundas. Se han hundido viejos barcos para formar lagunas artificiales en las que han surgido comunidades autogestionadas de casas flotantes y piratas. Key West no vale nada para nadie y, en consecuencia, los orbitales la dejan tranquila. Algunas personas prefieren enarbolar la bandera de la República de las Conchas como un gesto de independencia.

La autopista elevada desde la costa está cortada en varios sitios. El único acceso a los cayos es por vía marítima.

Tu personaje (Heywood Ranier, si estás usando los pregeneados) recibe una llamada de alguien conocido, un *tecnómano local que se llama Otto*. Su voz es profunda y fría (la humanidad no es precisamente el fuerte de Otto) y tu personaje le conoce como un loco inofensivo.

La casa de Otto parece una gran choza india construida sobre una escollera de chatarra que se hunde en el Caribe. Está cubierta por alambres de sustentación, vigas, cámaras y antenas parabólicas. Viejos anuncios de neón y hologramas iluminan el lugar y lo convierten en un peligro para los navegantes.



Harrison Fong

La rampa que lleva allí desde tierra tiene una valla de alambre de espino de tres metros de altura y una puerta automática controlada desde el interior. Hay otra entrada en un muelle flotante orientado hacia mar adentro, también con valla y puerta automática. Podrás hablar con Otto a través de un sistema de comunicaciones que hay en la puerta, después de lo cual te dejará entrar.

Una vez dentro, podrás ver que es fácil perderse. La choza está llena de desechos, inmensas cantidades de basura que Otto ha coleccionado a lo largo de los años. Ves viejas neveras, redes cubiertas de moluscos, componentes de equipos

de sonido, banderas de señales navales, paracaídas abiertos colgando del techo, aparatos electrónicos de todo tipo, y gran cantidad de arte religioso horterá, incluyendo a un Jesucristo gigante de neón que recorre las estaciones de la cruz y una imagen 3D de tamaño real de un Bob Marley curando a una mujer ciega en Cuernavaca.

(Nada de entre toda esta quincalla tiene valor alguno).

No te perderás, ya que Otto te envía a su cibersabueso, Felón, para escoltarte. El perro mejorado tiene colmillos de acero inoxidable y es controlado remotamente por Otto siempre que no anda haciendo de las suyas.

Otto está en una galería que mira al océano, sujeto a un asiento de piloto de cutter excedente de guerra. Mide 1'90, pesa unos 65 kilos y contempla el mundo a través de unas gafas de culo de vaso. Tiene cables enchufados a los cinco conectores de su cabeza y está trabajando simultáneamente con tres ciberterminales (lo que hace con el resto de las conexiones no está precisamente claro).

Montado en un bastidor, a su lado, hay una sonda intravenosa, aunque en estos momentos no la usa. Hay una pizza a medio comer de hace varios días sobre una mesa cercana. Un enorme montaje de 24 monitores está recibiendo todos los canales con los que sus parabólicas están sincronizadas.

Con Otto está un intermediario local llamado Mohammed el Clavo. Mohammed es un emigrante de la isla de Antigua y posee un club llamado Casablanca. Es todo lo importante que un intermediario puede llegar a ser en Key West. Es el tipo de hombre que nunca cesa de recordarte que tiene contactos, ya que de otro modo lo olvidarías.

Otto te informa amistosamente sobre ese nuevo implante, un aparato instalado en la base de su cráneo que le permite interrumpir todas las sensaciones por debajo del cuello. Es exactamente, dice, lo que usas en esas ocasiones en las que te conectas a la red durante unos días y no quieres que tu quejumbroso cuerpo te rompa la concentración.

Ahora queda claro el propósito de la sonda.

Otto te informa de que, hace una hora, un cohete de suministros no tripulado de Korolev fue lanzado desde el espacio-puerto de Orlando. Algo falló y se estrelló en algún lugar al sur de Key West. Sus señales de telemetría era muy débiles, y Otto sospecha que Orlando no las ha recibido.

Lo que el quiere es contratarte a ti y a alguien más, para que te dirijas hacia las coordenadas del punto de impacto y recojas los restos. El cohete llevaba una gran cantidad de carga y debería haber algunas cosas interesantes. Se quedará como pago el 50%, o lo que elija del botín si le interesa.

Mohammed cobrará el 25% por venderlo todo, y tu y tu equipo os podéis repartir el resto.

Tu estás de acuerdo, naturalmente. Conoces a un pirata que tiene una planeadora perfecta para esta excursión. Mohammed señala que le gustaría disponer de algunos soldados en el viaje para asegurarse de que nadie roba nada. Contratará a uno o dos mercenarios por su cuenta.

###

Nota para el Árbitro: el procedimiento exacto para reunir al grupo (Mohammed contacta con los mercenarios y les ofrece 100\$ extra por cabeza para que velen por sus intereses) puede interpretarse como sea necesario.

###

Unas pocas horas después, te encuentras saltando sobre las olas con tu equipo hacia el oeste de Key West. Cualquiera que falle una tirada de TCO a DIF 10 se mareará.

Empieza a anochecer cuando os aproximáis a un área cubierta de restos. Comenzáis a subirlos a bordo. Durante la media hora siguiente obtenéis lo siguiente:

2 trajes de vacío, empaquetados en cajas, por valor de 450\$ cada uno.

15 lingotes de plástico de petróleo, que valen 40\$ la pieza (el petróleo es raro).

1 pequeño frasco de aceite de esperma de ballena para usar en lugares sin aire, que vale 1200\$.

1 caja llena de relleno para embalar, protegiendo a una especie de contenedor presurizado, del tamaño de un extintor grande, cuyo valor es desconocido.

2 cajas refrigeradas llenas de ternera añeja, algo mordisqueada por los tiburones, que vale 320\$.

12 cajas de porcelana china rara y antigua, ahora reducida a pedazos y sin valor alguno (que vida más puta).

La noche cae y un fuerte viento de poniente empieza a dispersar los restos. Mas o menos en ese mismo momento escucháis un par de fuertes estampidos sónicos justo delante. Poco después oís aviones hacia el oeste. Veis que helicópteros o aparatos VTOL están acercándose a vosotros desde esa dirección, iluminando el agua con focos.

Decidís que es hora de irse.

###

Nota para el Árbitro: deberás crear en este escenario tanto suspense como te sea posible. Mucho ambiente: la noche oscura, el viento soplando fuerte, los restos en el mar, lanchas rápidas de los orbitales frente a ellos, el sonido de las aspas, el fantasmagórico baile de los focos, montones de tiradas de navegación, manejar botes y eludir... lo que los jugadores no deben saber es que todo eso no importa nada, ya que la trama requiere que los jugadores entreguen lo recuperado a Otto en algún momento antes del alba. Si llegan allí con los nervios de punta, mucho mejor. (Incluso si los jugadores comienzan a pifiar sus tiradas, el árbitro debería asegurarse de que las pifiarías de los orbitales sean incluso peores).

###

Descargáis el material en el muelle flotante de Otto y lo lleváis hasta el edificio. Otto está mas o menos igual que la última vez que lo viste. Mohammed el Clavo lleva un tres piezas sobre una camisa tropical y unas sandalias (ha estado en el club toda la noche y acaba de volver). Las 12 cajas de porcelana china son abiertas en medio de gran expectación, que culmina con una gran desilusión. Mohammed empieza a arrojar a patadas kilos y kilos de porcelana al océano. Cuando abres la caja del contenedor presurizado, adviertes que está cubierto con sellos que indican peligro biológico. Mohammed empieza a ponerse nervioso. Otto se levanta de su silla (por primera vez) y lo examina. Anuncia que estaba muy bien embalado y es difícil que tenga una fuga, aunque el Clavo expresa sus dudas sobre lo cierto de esa afirmación. No quiere que esa 'cosa' esté cerca de él. Otto se ofrece voluntario para guardarlo y buscar el equipo apropiado para descubrir sin riesgos que es lo que hay dentro. Mohammed está de acuerdo en eso.

Cargáis el resto en el camión de Mohammed y os vais por un camino diferente. Antes os da un teléfono celular para que podáis manteneros en contacto (asumiendo que no poseáis ya uno, o tengáis un implante). Quedáis en encontraros a las ocho en punto la tarde siguiente y repartir los beneficios.

A la noche siguiente llegáis a casa de Otto y descubrís que su puerta está abierta. Naturalmente investigáis, presumiblemente con la cautela que sea inherente a vuestras variadas formas de ser. Si intentáis llamar a Mohammed, todo lo que conseguís es un grabación que dice que el Club Casablanca está cerrado esta tarde por enfermedad.

###

Nota para el árbitro: si los jugadores no quieren ir a casa de Otto, no te preocupes. Acabaremos allí antes o después, suponiendo, por supuesto, que sobrevivan a lo siguiente.

###

Malas noticias en casa de Otto

La casa de Otto está misteriosamente desierta. Todas las luces de neón y el arte religioso comienzan a ponerlos nerviosos, al igual que el profundo silencio del lugar. En algún momento comenzáis a ver pisadas ensangrentadas. Otto está atado en su sillón, muerto. Ha sido torturado y su hígado y sus ojos han sido colocados sobre la mesa cercana al cadáver.

###

Nota para el árbitro: esta estremecedora escena requiere lo que educadamente llamamos una tirada de redaños. Hace falta pasar una tirada de TCO a DIF 15 para no devolver la cena.

###

Si alguien vomita, no habrá sido el primero. Ya hay restos de devuelto cerca de los monitores, que aun funcionan (el olor es inimaginable). También están encendidas las ciberterminales de Otto, aunque los conectores han sido arrancados de su cabeza.

No hay señal alguna del contenedor.

En algún momento, Felón, el cibersabueso del Otto, aparecerá entre las pilas de desechos. Su cráneo ha sido rozado por una bala. Igual queréis evitarle mayores sufrimientos. Si no lo hacéis os seguirá dando tumbos a casa, y después de recuperarse de la herida (más o menos un semana) se unirá a vuestro grupo.

Mohammed da señales de vida

Vayáis a casa de Otto o no, el pirata del grupo (Jenny si estáis usando los personajes pregenerados) recibirá una llamada, tanto mediante un implante como por el teléfono celular que Mohammed os dio. Es de Simon, el gerente del amarradero donde está fondeada la planeadora. Dice que hay un par de tipos allí preguntando por el pirata y sus amigos. Matones del sindicato, sospecha, aunque llevan identificaciones de la policía estatal de Florida (dos cosas no siempre excluyentes). No está seguro si aún acecharán por ahí cerca. Le aconseja que sea precavido. (Vaya, suena como si hubiesen cortado la retirada, ¿no?).

La llamada es seguida por otra de Mohammed el Clavo. Dice que llegó a casa de Otto un poco antes que vosotros y lo encontró torturado hasta la muerte. Si se le pregunta, admitirá ser el que echó hasta la papilla. Salió huyendo y ahora está en el club. Os recomienda que vayáis todos ahora mismo (cree que es más seguro) o que si no digáis vosotros un lugar donde podáis reunirlos. Tiene contactos con tierra firme, os recuerda, y si puede sacar a todo el mundo de la isla podrá encontrar un lugar seguro. Además, ya lo ha vendido todo y tiene vuestro dinero.

Por cierto, pregunta, ¿alguno de vosotros sabe que ha pasado con el contenedor?

###

Nota para el árbitro: deberías intentar que esta conversación sonase poco natural, dado que Mohammed ha sido capturado por los chicos malos y está intentando conducir a nuestros héroes a una trampa. Mi sugerencia es que hagas parecer a Mohammed un tipo abierto, amistoso y que habla con rapidez en los primeros encuentros, con un marcado acento caribeño, si es que puedes imitarlo. Al teléfono debería parecer tenso y violento, sin apenas rastro de su acento y un tono decididamente nervioso. Si te preguntan si estás prisionero, lo negarás en voz Muy Alta.

Los personajes, si es que sospechan, deberían hacer tiradas de Alerta, y los que tengan analizador de voz con bonificadores.

###

Esto es lo que los jugadores no han imaginado:

Korolev ha perdido un contenedor, y por razones que sólo ellos conocen, matarían a media Florida para recuperarlo. Cuando Mohammed ofreció hoy a la venta restos de cohete, enviaron a su grupo de matones para hacerle una oferta que no pudiese rechazar. Los llevó hasta la casa y les ayudó a cruzar la puerta, después de lo cual se cebaron con Otto, que ya había escondido el contenedor.

Durante la tortura desconectó la parte inferior de su cuerpo y no sintió dolor alguno, aunque acabó muriendo por la pérdida de sangre y el shock. En una de sus ciberterminales, enterrado bajo varias capas de seguridad, está el paradero del contenedor (la contraseña 'Felón' es siempre la clave). El resto de los contenidos de las terminales son datos telemétricos, listados de televisión, gráficos de salinidad del agua... en otras palabras nada valioso, los equivalentes en datos a los desechos.

A Mohammed lo mantienen prisionero un par de asesinos de Korolev en el Club Casablanca. Otros dos (o más si el árbitro quiere) dan vueltas por Key West buscando a los jugadores. Todos están en constante contacto por radio.

Lo que ocurra ahora está en manos de los jugadores. Lo que les debe quedar claro es que no van a poder dejar la isla a menos que se deshagan de los matones.

Cada vez que contacten con alguien que tenga un barco, les dirá que los matones han hablado con el y cree que le vigilan, o que se va a esconder también. Sus vecinos les avisarán de

que les han estado haciendo preguntas. Si nuestros héroes llegan a tierra, los de Korolev acabarán encontrándolos y atacándoles.

Los chicos malos quieren el contenedor, y para obtenerlo intentarán capturar a algunos de los personajes y hacerles decir donde está escondido (el hecho de que probablemente no lo sepan no marca diferencia alguna). Si esta labor parece demasiado inconveniente simplemente matarán a todos los que puedan encontrar y se preocuparán después de recuperar el contenedor.

Ahora las fuerzas del enemigo están divididas, parte vigilando a Mohammed y el resto dando vueltas por la ciudad buscando a los jugadores. Los personajes deberían aprovechar esta ventaja para asaltar el Casablanca o conducir al equipo de búsqueda allí donde puedan emboscarlo.

Tú, como árbitro, deberías señalar (si a los personajes no se les ha ocurrido solos) que si Mohammed es liberado podría contactar con sus amigos de tierra firme y hacer que envíen una embarcación para sacarlos de allí. Además, tiene el dinero del grupo (y el Otto, si piensan en ello).

El número exacto de chicos malos debería determinarse a partir del de personajes, y de lo formidables que estos puedan ser. Cinco es un buen número para empezar, aunque si tus jugadores insisten en jugar con personajes invencibles siempre puedes lanzarles encima ejércitos invencibles de malos.

Los que se ocultan en el Casablanca mantienen a Mohammed atado en el refrigerador de cerveza hasta que todo acabe, por lo que comienza a estar fresquito. En unas 36 horas morirá.

Si Mohammed es liberado, contactará con sus superiores del continente, con Yakov Mikhailovich de Palm Beach, para ser exactos. Después llegará un barco para llevarse a los supervivientes. Yakov insistirá en recibir el contenedor como pago por su el riesgo corrido (lo que debería hacer que los jugadores volviesen a casa de Otto, si es que no han hecho ya).

Si los personajes matan a Mohammed o esperan hasta que esté congelado antes de hacer algo... esto, bueno, tendrán un gran problema, ¿o no?.

Si los personajes, gracias a su gran ingenio, consiguen salir de la isla aun a pesar de los mejores esfuerzos del árbitro, deberían ser dirigidos hacia Yakov por cualquiera con quien se encontrasen. Yakov está realmente ansioso por tener el contenedor, y si es necesario les ofrecerá recompensarles por su recuperación.

El contenedor, por cierto, está atado a uno de los pilares que sustentan la casa de Otto, bajo el agua.

Personajes

Heywood Ranier

Rol: DETECTIVE PRIVADO

INT 9, REF 6, FRI 7, TEC 3, SUE 5, ATR 9, MOV 10,
TCO 6, EMP 5

Cibernética: Ciberimplantación +1 (Owari), ciberóptico (IR, LT), ciberaudio (AVZ).

Habilidades: *Investigación* +2, Armas Cortas +2, Artes Marciales (Karate) +1, Advertir/Notar +3, Educación General +1, Lenguaje (castellano) +1, Lenguaje (ruso) +1, Sigilo +2, Conducir +1, Persuasión +1, Esconderse/Evadirse +2, Entrevista +1, Interrogatorio +1, Conocimiento de la calle +2.

Equipo: Pistola de gran calibre, pistola fácilmente disimulable de pequeño calibre, escopeta de corredera del 12, 2 pares de esposas.

Asqueado por la corrupción institucionalizada, Heywood ha dejado recientemente la policía estatal y ha obtenido una licencia de investigador privado. Trabaja en el primer piso de un antiguo motel en primera línea de playa (la planta baja está inundada).

Kyryl Montana

Rol: MERCENARIO

INT 6, REF 9, TEC 4, FRI 8, ATR 6, SUE 5, MOV 6,
TCO 6, EMP 7

Cibernética: Dos ciberópticos (SP, AI), ciberimplantación +2 (Santistevan), conector interface (CAI).

Habilidades: *Sentido del combate* +2, Armas Cortas +3, Subfusil +3, Advertir/Notar +3, Sigilo +2, Conducir +2, Pelea +2, Combate Cuerpo a Cuerpo +3, Conocimiento de la calle +2, Intimidar +1, Juego +1, Seducción +4.

Equipo: Pistola inteligente de calibre medio con silenciador, subfusil de calibre medio, cuchillo de combate, garrote (alambre de estrangular), 1 granada de fragmentación, 1 granada de aturdimiento.

Kyryl era mercenario, un veterano de la guerra de Afganistán (su bando perdió). Es un mujeriego. Actualmente comparte su cama con Cuchillas, la netrunner, pero está empezando a perder el interés en ella y comenzará otro romance a la primera oportunidad.

Jenny la pirata

Rol: PIRATA

INT 6, REF 8, TEC 8, FRI 5, ATR 6, SUE 3, MOV 4,
TCO 8, EMP 5

Cibernética: Ciberaudio (DT, CMG, GAV), 2 ciberópticos (TE), conectores interface (CVH), zócalo para chips (con dos, navegación +2 y técnica médica +1).

Habilidades: *Familia* +2, Armas Cortas +1, Fusil +1, Armas Pesadas +1, Marinería +3, Pilotar Lancha +4, Pelea +1, Pilotar Hovercraft (Aerodeslizador) +2, Advertir/Notar +1, Enseñar +1, Conducir +1, Mecánica de Hovercraft +1, Conocimiento de la Calle +1.

Posesiones: Pistola de calibre medio, cuchillo de combate, lancha rápida inteligente de 45 pies de eslora (velocidad máxima 49 nudos).

Se ha separado hace poco de su flota pirata, cansada de verse obligada a practicar su extremista religión (eran Leones de Judea, rama fundamentalista del culto de Bob Marley, donde es obligatorio drogarse, así como los tempranos y frecuentes embarazos para las mujeres, para lo que a Jenny se le empezaban a acabar las excusas). La ruptura ha sido amistosa, y si vuelve la recibirán con los brazos abiertos, suponiendo, claro, que consiga llegar hasta los grandes bancos de Terranova, donde ahora negocian con la flota pesquera sudamericana para cambiar comida por cannabis. Emplearán todo el tiempo posible para convertir a cualquiera que pueda llegar con ella.

Paladín

Rol: MERCENARIO

INT 5, REF 10, TEC 2, FRI 10, ATR 5, SUE 5, MOV 5,
TCO 5, EMP 4

Cibernética: Ciberimplantación +2 (Santistevan), ciberbrazo (LZL, FD).

Habilidades: *Sentido del Combate* +2, Armas Cortas +5, Fusil +2, Advertir/Notar +2, Interrogatorio +1, Conocimiento de la Calle +1, Intimidar +1, Juego +1 (Paladín se cree que tiene un +6), Atletismo +1, Artes Marciales (Boxeo) +1, Cabalgar +3, Abrir Cerraduras +1.

Equipo: Pistola de calibre muy grande, fusil de asalto pesado, chaleco blindado laminado.

Paladín es un ex-vaquero de Nuevo México. Se ha estado escondiendo de la Tupolev desde que perdió su ciberbrazo en una partida de póker con uno de sus empleados y tuvo que volarle la cabeza para recuperarlo. Demonios, seguro que el tipo ese estaba haciendo trampas.

Debería tratar de controlar su temperamento.

Cuchillas (Silvia Romero)

Rol: NETRUNNER

INT 8, TEC 6, REF 9, FRI 6, SUE 6, ATR 8, MOV 7,
TCO 5, EMP 6

Cibernética: Ciberaudio (RD, DT, CF CMG, GAV), conectores interface (CCM, CMT), zócalo para chips.

Habilidades: *Intuición* +3, combate cuerpo a cuerpo +2, atletismo +1, enseñar +3, artes marciales +4, programar +2, experto: lenguaje informático (simple) +2, experto: lenguaje informático (complejo) +2, técnica básica +2, sigilo +2, tocar instrumento (guitarra) +2, español +6, abrir cerraduras +3.

Equipo: 2 navajas de muelle (cuchillos pequeños), guitarra, ciclomotor, ciberterminal, cables. Programas: Muro de Datos 3, Destripacódigos 1, Invisibilidad.

Cuchillas nació en Cuba. Se ha estado escondiendo desde su segundo año en la facultad, cuando utilizó un programa pres-

tado para irrumpir en la sucursal de La Habana de Farmacéuticos Pointsmen A.G.. Intentaba inscribirse en su programa de estudios, pero resultó que el Súcubo había sido puesto en circulación por una de las orbitales, y sin que ella lo supiese alertó a los policías de la Zona Libre, proporcionándoles su nombre y localización. Escapó a duras penas.

Actualmente está viviendo en Key West con Kyril Montana. Cuchillas es posesiva y tiene un gran carácter, e intenta consolidar más aún su relación con todo su ingenio.

PNJs

Felón el cibernabueso

Rol: COMPAÑERO FIEL

REF 8, FRI Ilimitada, MOV 10, TCO 10

Cibernética: 2 ciberópticos (LT), implantes dentales, ciberaudio (RD), cristal de almacenamiento de datos, un conector interface.

Felón puede ser controlado a distancia por cualquiera que tenga un interfaz de radio y los códigos adecuados. Es también capaz de actuar independientemente, aunque su comportamiento será el de un perro. Su ataque es un Mordisco +3, y sus colmillos de acero harán 1d8+2 de daño.

Una vez pasar una tirada mantendrá la presa en el blanco durante todo el tiempo posible, haciendo daño todos los turnos hasta que la víctima pase una tirada de Esquivar y Eludir.

Otto

Rol: TÉCNICO

INT 8, REF 5, FRI 4, TEC 10, SUE 3, ATR 3, MOV 3, TCO 7, EMP 1

Personalidad: Motivación principal: deseo de más tecnología. Competencia: muy competente. Agresión: cauto. Rasgos: excéntrico, desapasionado, solitario.

Cibernética: Ciberaudio (RD), amplificador táctil y amplificador olfativo, desconexión nerviosa, 5 conectores en la cabeza (CCM, CMT), biomonitor.

Habilidades relevantes: Experto: lenguaje informático (simple) +3, Experto: lenguaje informático (complejo) +4, Mecánica Básica +7, Diseño de Ciberterminales +8, Chapuza +6.

Equipo: almacén de chatarra, 3 ciberterminales, 24 monitores, parabólicas, antenas, 4 dosis de Estudio marrón.

Mohammed El Clavo

Rol: INTERMEDIARIO (ARREGLADOR)

INT 5, REF 5, FRI 8, TEC 6, SUE 8, ATR 7, MOV 7, TCO 5, EMP 4

Personalidad: Motivación: ansias de riqueza. Competencia: normal. Agresividad: normal. Rasgos: jovial.

Cibernética: Ciberimplantación +1 (Santistevan), ciberaudio (DT, DM), zócalo para chips (con 2 chips, idioma: español +2 y armas pesadas +2).

Habilidades: *Moverse en la Calle* +3, Armas Cortas +1, Fusil +1, Conducir +2, Bailar +3, Advertir/Notar +2, Vida Social +2, Lenguaje (ruso) +1, Juego +1, Seducción +2, Persuasión y Labia +2, Vestuario y Estilo +2.

Equipo: Revolver de calibre muy grande, subfusil de calibre medio, escopeta recortada, 3 frasquitos de endorfina (12 dosis por frasquito), 6 dosis de cocaloca, 2 dosis de speedball.

Matones de Korolev

Korolev no ha mandado exactamente a su equipo número uno, ya que no esperaban enfrentarse más que a unos saqueadores de despojos.

Matón jefe

Rol: MERCENARIO

INT 7, REF 9 (11 con implantes), FRI 10, TEC 7, SUE 5, ATR 10, MOV 10, TCO 7, EMP 1

Personalidad: Amor por el orden, muy competente, cauto, sádico.

Cibernética: Ciberimplantación +2 (Santistevan), 2 ciberópticos (LT, LD, AD), ciberaudio (RD, DM), zócalo para chips, conectores interface (CAI), nudillos de acero.

Habilidades: *Sentido del Combate* +4, Armas Cortas +3, Fusil +4, Interrogatorio +4, Intimidar +4, Artes Marciales (Tae Kwon Do) +3.

Equipo: 1 bolsa con cuchillos surtidos, pistola inteligente de gran calibre con silenciador, subfusil disimulable de calibre medio con silenciador, chaqueta blindada laminada (talla 42, media), tarjeta de seguro y tarjeta de crédito corporativas.

Matones subordinados

Rol: MERCENARIO

INT 6, REF 8 (9 con implantes), FRI 10, TEC 4, SUE 2, ATR 5, MOV 7, TCO 8, EMP 2

Cibernética: Ciberimplantación +1 (Santistevan), 2 ciberópticos (LT), ciberaudio (RD).

Habilidades: *Sentido del Combate* +3, Armas Cortas +2, Fusil +2, Interrogatorio +2, Intimidar +2, Artes Marciales (Karate)+2.

Equipo: Cuchillo de combate, pistola de gran calibre con silenciador, subfusil disimulable de calibre medio con silenciador, chaqueta blindada laminada (talla 42, larga), tarjeta de seguro corporativo.

ESCENARIO DOS: EL CLUB DE LAS OPORTUNIDADES

Os han sacado de Key West y habéis llegado a Palm Beach, donde os han conducido hasta la mansión palaciega de Yakov Mikhailovich, el intermediario local por excelencia. Presumiblemente la posesión del contenedor ha servido como pago por vuestro rescate.

Yakov menciona que conoce a un graduado en el departamento de química de la universidad de Tampa que podría ser capaz de analizar el contenido del contenedor, y que se lo enviará mediante un mensajero.

Yakov es un anfitrión excelente, muy sofisticado, y un maestro de la manipulación. Viste en un extravagante estilo Cryomax rusificado: pantalones ajustados de montar, botas, el pelo teñido y trenzado, volantes fruncidos, y chaquetas con brocados. Cualquier mujer atractiva del grupo obtendrá sus atenciones particulares: le regalará joyas, ropa, drogas, armas ornamentadas, cualquier cosa.

Mientras tanto Yakov ha estado trabajando en un elaborado plan para poner en dificultades financieras a un enemigo, otro intermediario local llamado Vasily Sevchenko. Yakov explicará que él y Vasily han estado en guerra en el pasado, aunque ahora su conflicto no es abiertamente violento.

Yakov espera debilitar a Vasily y fortalecerse él mismo sin atacarle directamente. Vasily es el principal propietario del Casino Odessa de Palm Beach, cuyos beneficios le dan una considerable ventaja en cualquier enfrentamiento futuro. Pero Yakov sabe que Vasily tiene problemas de liquidez en estos momentos, tras haber efectuado grandes inversiones en un hotel en Tampa.

El plan consiste en hacer saltar la banca del Odessa varias veces, y después ofrecerle canjear parte de sus deudas (pagándole con su propio dinero) por una parte del casino.



Harrison Fong

Para poder hacer saltar la banca sin que se le pueda relacionar con ello, necesita encontrar a un equipo con el que no haya trabajado en el pasado.

Vosotros, en otras palabras.

###

Nota para el árbitro: Yakov intentará hacer que los personajes trabajen gratis, diciendo que se lo deben por su protección; finalmente aceptará pagarles el 10% de todo lo que le ayuden a robar, además de 500\$ por adelantado.

###

El tinglado funciona así: en estos tiempos los juegos de azar están dirigidos casi todos por ordenador, ya que se han desarrollado ciberimplantes miniaturizados que arruinarían las partidas normales, contando cartas, juzgando pequeños defectos en las ruletas o el estilo del croupier, o permitiendo a cualquiera lanzar un perfecto 7 natural en cada tirada de dados.

Para jugar en el casino, un personaje debe poner un cubo de datos personal en una mesa, conectarse e introducir un alias. Estos datos se graban en el ordenador de juegos del casino, que procesa todas las probabilidades, tiradas y apuestas.

Aquí es donde todo se complica. Hay dos ordenadores *idénticos* en el Odessa. El primero se encarga de las reservas, la *seguridad del hotel y los asuntos del restaurante*. El *segundo*, que controla los juegos, está en una habitación sellada fuera del edificio principal del casino. Este ordenador es imposible de penetrar desde las líneas telefónicas, simplemente porque está programado para no responder a las llamadas telefónicas. Sin embargo, si puede *realizarlas*.

Tienen que ocurrir dos cosas para que el plan funcione. Primero, alguien (o muchos alguien) tiene que ir a las mesas, hacer una apuesta y conectarse con un nombre determinado. Mientras tanto, alguien más tiene que lograr acceder físicamente a la sala del ordenador (lo que posiblemente incluirá anular al operador de sistemas de servicio), y reprogramarlo usando un programa de intrusión especial.

Este programa reconoce determinados alias de jugadores y les permite ganar una desproporcionada cantidad de veces. Sin él, un jugador ganaría el 35% de sus apuestas, empataría 10%, y perdería 55%. Con el programa, las posibilidades de ganar son del 60%, de empatar 10% y de perder 30%.

Este programa de intrusión ha sido creado por uno de los mejores programadores mercenarios, Ivan Chudakov. Desafortunadamente Ivan no puede hacer el trabajo, ya que alguien (se sospecha de un mercenario contratado por la Corporación Máximo Law de la Costa Dorada, antiguos jefes de Ivan) lo asesinó recientemente en las calles inundadas de Fort Lauderdale. Vuestro netrunner será el que haga los honores.

Puede hacerlo de dos formas. Yendo con el equipo de intrusión y cargando el programa manualmente, o hacer que uno de ellos utilice el ordenador para llamar a su consola, y cargue el programa a distancia.

###

Nota para el árbitro: si el grupo no tiene netrunner, puede asumirse que Ivan sobrevivió y será capaz de hacerlo él mismo.

###

Os damos un plano del casino, junto a diagramas del sistema de seguridad. Yakov (Y Mohammed el Clavo suponiendo que sobreviviese al primer escenario) os dará cubos cristallinos de datos con 10.000\$ almacenados, de los que sólo Yakov tiene la clave. Cuando este cristal se coloque en un teléfono o un módem, transmitirá el dinero a la cuenta de Yakov. Os pagará vuestro 10% a los pocos minutos de haber completado la transacción. A vuestro netrunner se le proporcionará el programa de Ivan.

El programa de Ivan contiene lo siguiente:

Sistema Cyberpunk: Demonio 5 (Balron II) con los siguientes programas: Destripacódigos IV, Sorteo, Asesino VI, Imitador y el programa especial para el casino.

###

Nota para el árbitro: como se las arreglen los jugadores es cuestión suya. La sala principal del casino tiene tres guardias de seguridad de servicio en todo momento, además del gerente de planta. Si ocurre algún incidente, dirigirán inmediatamente su atención a las mesas cercanas para asegurarse de que nadie intenta mover fichas de apuesta a casillas ganadoras (una táctica corriente utilizada por timadores). El operador de sistemas del ordenador también puede vigilar lo que ocurra mediante cámaras ocultas, o, en caso de algún problema serio, abrir fuego con un cañón láser escondido en el techo. Este cañón dispara con un +4 por quemarropa a cualquiera que esté en el salón, y hace 6D10(F) a cualquiera que resulte alcanzado.

###

La puerta a la sala del ordenador tiene una cerradura electrónica con un escáner para huellas digitales, y sólo se abrirá cuando detecte algunas determinadas. Puede desarmarse con una tirada de Abrir cerraduras a DIF 18, o puede hacerse un apaño con una tirada de Chapuza a DIF 15 para poder abrirla automáticamente.

Hay seis guardias de seguridad más controlando las habitaciones del hotel o haciendo rondas, y puede llamárseles en caso de necesidad. También está presente Vasily, al que le gusta visitar sus clubes y casinos. Es muy posible que pueda estar interesado en cualquier mujer atractiva del grupo.

Hay un cambio de turno de operador de sistemas cada 4 horas. Asumiremos (por suerte para los jugadores) que el operador de sistemas de turno dará la espalda a la puerta cuando los jugadores entren en la sala del ordenador y que estará escuchando música a todo volumen en su radio implantada y no prestará atención, dando la oportunidad al personaje de que le dispare. Una vez se controle el ordenador, todo lo que el personaje tiene que hacer es enchufarte a la faz y ha-

cer que el ordenador telefonee. Si es el netrunner del grupo el que irrumpe en la sala de ordenadores, la incursión puede hacerse desde ese mismo lugar.

Un personaje hará saltar la banca en una mesa determinada cuando sus ganancias alcancen los dos millones. Teóricamente podría irse a otra mesa, pero el gerente de planta intentará convencerle amistosamente de que se vaya al bar a celebrarlo con unas copas, etc.

Cuando las pérdidas combinadas del casino alcancen los ocho millones de dólares, el gerente de planta se dará cuenta de que está pasando algo raro y enviará una señal al operador del sistema para que detenga el juego (si el operador está inconsciente y no apaga los juegos, el gerente sabrá con certeza que algo malo está ocurriendo, y llamará a Vasily y pedirá además refuerzos). Si quienquiera que esté haciendo la incursión apaga el ordenador de casino, el gerente anunciará a los presentes que el sistema se ha colgado. Reunirá a todos los grandes ganadores y les llevará a un salón privado, ofreciéndoles bebidas, drogas, etc., donde intentará retenerlos hasta que su equipo de seguridad pueda averiguar que es lo que pasa. Los personajes tendrán que evitar ser demasiado codiciosos, o de otro modo se verán obligados a abrirse camino a tiros.

Lo que ninguno de los jugadores sabe es que cuando la incursión comience, el complejo de Yakov en Palm Beach será atacado desde el mar por un pelotón de 25 mercenarios japoneses de élite contratados por Korolev. Lo volarán todo e intentarán encontrar el contenedor robado por los personajes en el escenario uno, tras lo que prenderán fuego al lugar. Esto repercutirá en ellos de dos formas:

1. No será posible para los personajes sacar su dinero de la cuenta de Yakov. Por lo menos no en un tiempo.
2. El netrunner del equipo, suponiendo que esté haciendo su incursión desde la mansión de Yakov, está a punto de verse metido en problemas. (Si está en el hotel o en algún otro sitio, no pasa nada).

Los mercenarios llegarán a la playa pocos minutos después de que el netrunner haya (a) fallado completamente, o (b) obtenido acceso al ordenador del casino y cargado el software de Ivan. El complejo está defendido por Yakov (intermediario), otros dos intermediarios de menor nivel, seis mercenarios guardaespaldas, y nueve no combatientes (otras personas importantes, hijos de los anteriores y los empleados del servicio doméstico). Todos, salvo los no combatientes, estarán armados con una amplia mezcla de armas personales. La policía ha sido comprada y no interferirá.

Si el netrunner lucha, resultará muerto. Si intenta escapar para salvar su vida, el árbitro debería darle una oportunidad jus-

ta de hacerlo. De todos modos, Yakov y sus asociados serán asesinados, y nuestros héroes estarán nuevamente en fuga.

###

Personajes

Yakov Mihailovich Krylenko

Rol: INTERMEDIARIO (ARREGLADOR)

INT 8, REF 6, FRI 8, TEC 6, SUE 3, ATR 6, MOV 7, TCO 5, EMP 5

Personalidad: Motivación: Ansia de Riqueza. Competencia: Muy Competente. Agresividad: Agresivo. Rasgos: Seductor, vengativo.

Cibernética: 2 ciberópticos (AI, TE, MO, TER), ciberaudio (DT, DM, CF), biomonitor.

Habilidades: *Moverse en la Calle* +5, Armas Cortas +2, Fusil +1, Conducir +3, Pelea +1, Bailar +2, Advertir/Notar +3, Ruso +3, Español +1, juego +3, Interpretar +3, Seducción +4, Persuasión y Labia +5, Percepción humana +3, Interrogatorio +2, Vida Social +6, Vestuario y Estilo +4

Vasily Kornilov

Rol: INTERMEDIARIO (ARREGLADOR)

INT 8, REF 10, FRI 7, TEC 9, SUE 7, ATR 7, MOV 8, TCO 4, EMP 2

Personalidad: Motivación: Ansia de Riqueza. Competencia: Competente. Agresividad: Muy Agresivo. Rasgos: un príncipe de las mujeres, curioso.

Cibernética: 2 ciberópticos (IR, SP, LT), ciberaudio (DT, DM, CF, AVZ), zócalo para chips, conectores interface (CAI), nudillos de acero, biomonitor.

Habilidades: *Moverse en la Calle* +4, Armas Cortas +3, Fusil +1, Atletismo +1, Bailar +3, Vigilar/Rastrear +2, Ruso +2, juego +3, Seducción +3, Percepción humana +3, Intimidar +2, Vida Social +2.

Equipo: Automática inteligente de gran calibre, frasquito con 6 dosis de cocaloca, chaqueta epoxídica.

Gerente de planta del casino

Rol: MERCENARIO

INT 6, REF 10 (12 con implantes), FRI 8, TEC 4, SUE 4, ATR 8, MOV 5, TCO 6, EMP 2

Cibernética: Ciberimplantación +2 (Santistevan), 2 ciberópticos (MO, TE, AD, AI), ciberaudio (RD, CF, DM), ciberserpiente, desgarradores.

Habilidades: *Sentido del Combate* +3, Armas Cortas +2, Advertir/Notar +2, Entrevista +3, Juego +4, Percepción Humana +2, Interrogatorio +3, Conocimiento de la Calle +2, Intimidar +2, Artes Marciales (Tae Kwon Do) +2, Vestuario y Estilo +2.

Equipo: Pistola semiautomática de calibre medio (en una sobaquera), chaqueta epoxídica.

Sysop típico

Rol: TÉCNICO

INT 4, REF 6, FRI 5, TEC 8, SUE 6, ATR 7, MOV 7,
TCO 6, EMP 5

Cibernética: Ciberaudio (CMG, Receptor de Radio [no emisor]), 2 conectores interface, reloj subcutáneo.

Habilidades: Pelea +1.

Equipo: Frasquito con 8 dosis de cocaloca; navaja.

Agente de seguridad del casino típico

Rol: MERCENARIO

INT 4, REF 8, FRI 9, TEC 2, SUE 3, ATR 6, MOV 5,
TCO 9, EMP 3

Cibernética: Ciberimplantación +2 (Owari), 2 ciberópticos (MO, TE, AD, AI), ciberaudio (RD, CF, DM).

Habilidades: *Sentido del Combate* +3, Armas Cortas +2, Fusil +2, Interrogatorio +2, Intimidar +4, Artes Marciales (Karate) +2, Advertir/Notar +2, Entrevista +1, Juego +2, Percepción Humana +2, Conocimiento de la Calle +2, Vestuario y Estilo +1.

Equipo: pistola semiautomática de calibre medio (en sobaquera), chaqueta laminada. Hay subfusiles de gran calibre a su disposición en la oficina del director en el vestíbulo, pero no suelen llevarse más que en caso de alerta.

Mercenarios japoneses típicos

Rol: MERCENARIOS

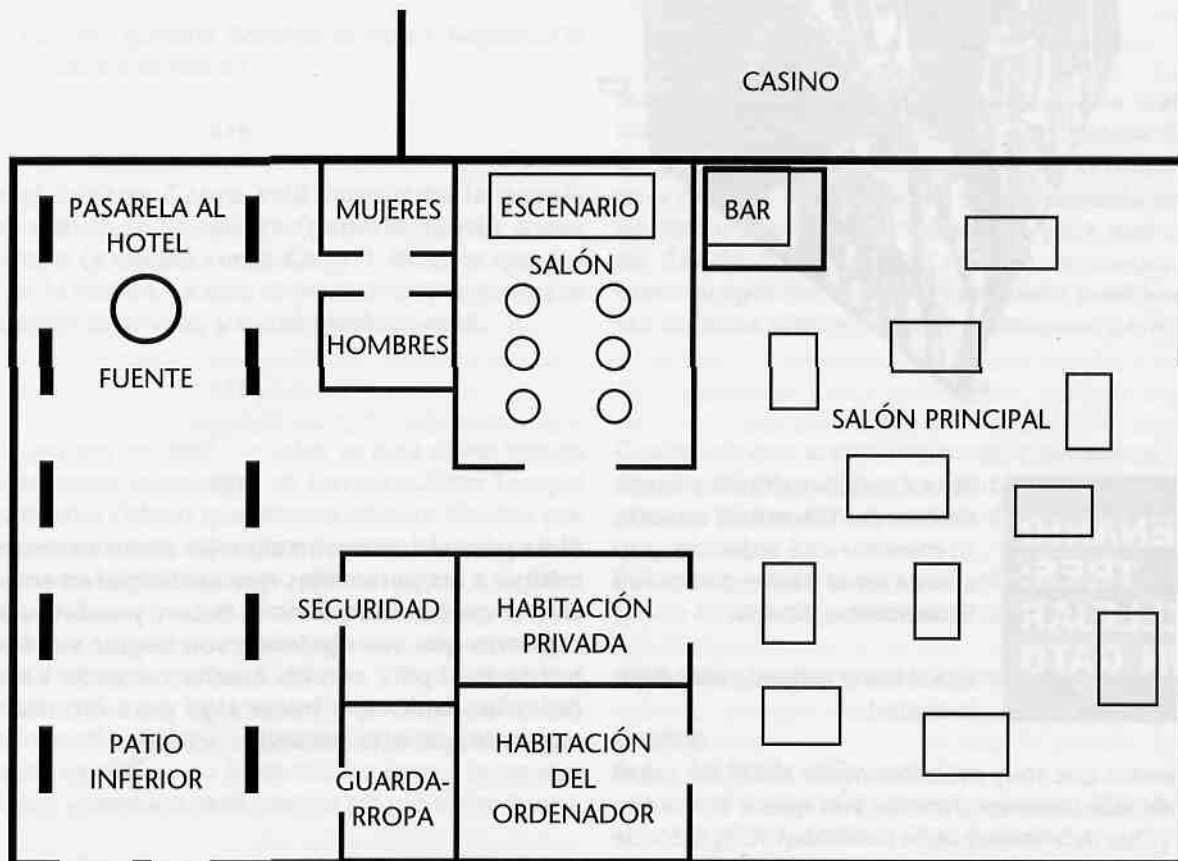
INT 6, REF 10, FRI 10, TEC 8, SUE 5, ATR 5, MOV 8,
TCO 6, EMP 2

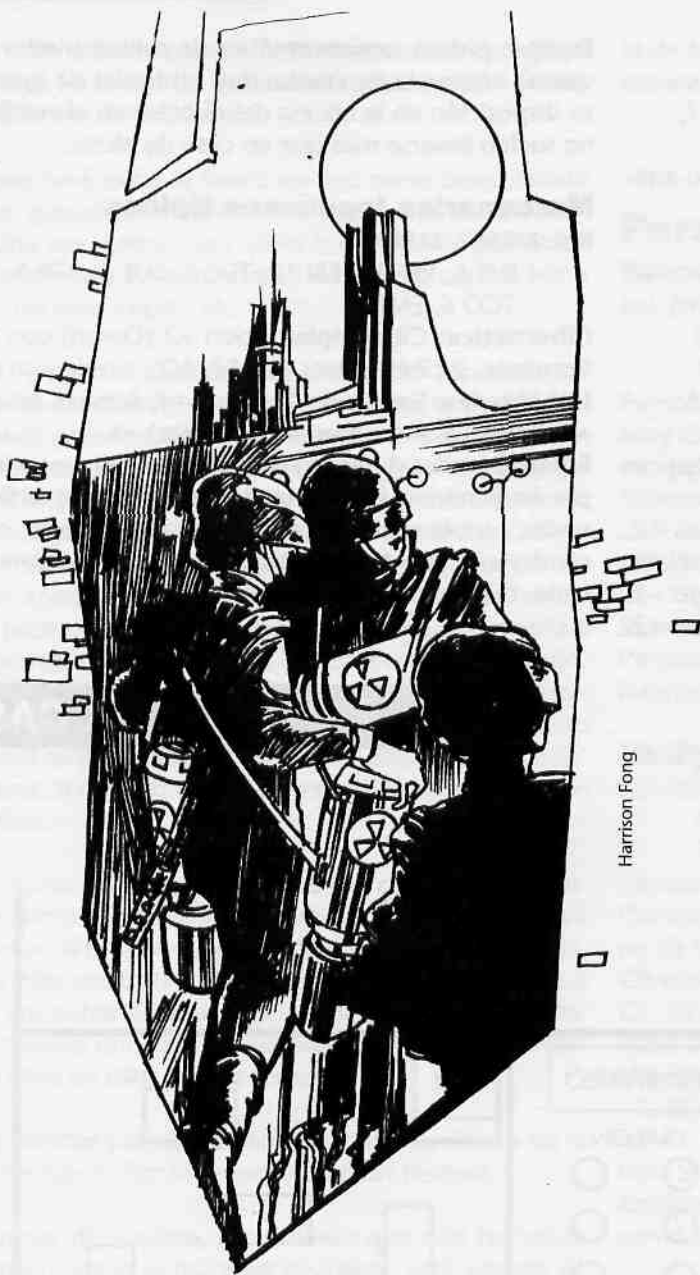
Cibernética: Ciberimplantación +2 (Owari) con Cristal de Combate, 2 ciberópticos (LT, SP, AD), ciberaudio (RD, CF).

Habilidades: *Sentido del Combate* +4, Armas Cortas +4, Fusil +5, Sigilo +3, Artes Marciales (Karate) +5.

Equipo: Fusiles de Asalto de munición sin casquillo, con supresor de ruido y lanzagranadas incorporado; surtido de granadas; pistola semiautomática de calibre medio; cuchillo de combate/bayoneta, garrote; chaqueta antifrags laminada, casco y pantalones epoxídicos.

EL CASINO





Harrison Fong

ESCENARIO TRES: DESPELLEJAR A UN GATO

Ahora estáis realmente llenos de mierda. Yakov está muerto, su mansión está ardiendo, y su cuenta en el Banco de Borneo tiene vuestro dinero.

Quizá sea una buena idea dejar la ciudad.

Podéis imaginaros que muy probablemente Vasily no sea el responsable de este desastre. ¡Korolev aún quiere el maldito contenedor! ¿Que demonios puede haber dentro? ¿Y donde dijo Yakov que estaba?

###

Nota para el árbitro: en el mejor de los casos debería permitirse a los personajes que se dirigieran solos en dirección al contenedor. Si no lo hacen, puedes señalarles claramente que sus opciones son seguir vagabundeando por todo el país, con los muchachotes de Korolev pisándoles los talones, o hacer algo para intentar averiguar que es lo que está pasando.

###

Los jugadores recordarán que Yakov mencionó que lo había enviado a un graduado en química de la Universidad de

Tampa. Con una tirada de Investigación a DIF 15 (o incluso mejor, con un poco de fina interpretación) pueden descubrir que es, casi con toda seguridad, una mujer llamada Lori Masterson.

Cuando os aproximéis a Lori, en su habitación o en su oficina, os hablará de las pruebas que hizo al contenedor. El contenido se parece al virus de la poliomielitis, también conocida como polio, una enfermedad eliminada entre la población humana. Solían llevarse a cabo campañas de vacunación a gran escala, pero la mayor parte de la población es ahora vulnerable. Lori imagina que es un virus de guerra biológica, probablemente de actuación mucho más rápida que la polio, para el que casi nadie, si no nadie, está inmunizado.

Pero mientras estáis teniendo esta conversación, oís pasos en el pasillo. Lllaman educadamente a la puerta con los nudillos, y alguien que obviamente es un hombre muy peligroso entra. Es alto, exuda autoridad y resulta amenazante, a pesar de que si lo examináis de cerca veréis que está completamente desarmado.

Por alguna razón parece conocerlos. Se presenta como Capra, y trabaja para alguien que por lo visto odia a Korolev tanto como vosotros. Les gustaría contrataros a vosotros, a Lori y al contenedor.

Lo que dice es: "Me gustaría devolver el virus a Korolev. De una forma que nunca olvidarán".

###

Nota para el árbitro: Capra está sacado de la novela *Hardwired*, donde se le conoce (generalmente) como Cunningham, o (a veces) como Calvert. Intenta que los jugadores no lo maten, ya que es necesario que aparezca más adelante en la novela, y quizá también aquí.

###

Lo que los jugadores no deberían saber es para quien trabaja Capra, que en estos momentos es Farmacéuticos Tempel I.G., una compañía Orbital que intenta adquirir Korolev por las buenas o por las malas. Si los jugadores quieren descubrir a su patrón de una forma tan burda, pueden seguir a Capra o a sus secuaces y descubrir a quien informan. Si Capra o sus chicos descubren que están siendo seguidos, sin embargo, pueden pasar cosas muy malas. El plan es introducir el virus mutado de la polio en las instalaciones de Korolev en Orlando. La infección debería ser tan importante que no pudiera ocultarse. La noticia no haría mucho bien a la reputación de Korolev, y también haría caer en picado sus acciones.

Los jugadores podrían estar empezando a preguntarse como es posible que todos estos extraños les estén encontrando en

todos los lugares en los que se esconden. No se lo digas hasta el final de todos los escenarios, por supuesto, pero la respuesta es esta: Korolev descubrió a Yakov simplemente averiguando con quien hacia negocios Mohammed en tierra firme. El reconocimiento vía satélite identificó a varios miembros del grupo en casa de Yakov, y se preparó el asalto. Capra supo todo esto debido a que disponía de una puerta trasera en el cristal de Yakov, véase el capítulo 2 de *Hardwired* para averiguar como la logró (¿no es cierto que ahora desearíais haber leído la novela? -Mike).

La oferta de Capra es bastante buena. Pagará 1000 \$ a cada uno, más otro de los grandes si hay resultados positivos, y además proporcionará 1500\$ en ciberimplantes a cada personaje. También podéis obtener nuevas identidades si las queréis.

Lo que tenéis que hacer es encontrar un modo de entrar en las instalaciones de Korolev y distribuir el virus. Capra se va a llevar el contenedor (no tiene sentido arriesgarse a un accidente), pero os proporcionará de nuevo el virus en cualquier forma que deseéis. Insiste, sin embargo, en que el virus debe ser desencadenado de modo que no resulte obvio que ha sido un ataque desde el exterior, sino que pueda explicarse como un accidente en los laboratorios de Korolev. Capra también preparará un piso franco cerca del complejo.

###

Nota para el árbitro: por supuesto, este trato es demasiado bueno para ser verdad. Capra piensa liquidar a todo el mundo cuando el asunto esté terminado; además va a distraer una parte del virus y soltarla en el exterior de las instalaciones simplemente para que sea evidente de donde ha surgido. También se asegurará de que quien acepte los implantes adquiera también unas cuantas ordenes subliminales en ellos como parte del trato.

###

Cualquiera que acepte implantes, ciberópticos, zócalos para chips o ciberarmas tendrá también la orden subliminal de atacar a ciertos altos ejecutivos de Korolev al verlos.

P.S.: ¿Se ha dado cuenta ya Kyril Montana de que Lori Masterson es una mujer realmente atractiva?

Aquí están Capra y sus dos compañeros.

Capra

Rol: MERCENARIO

INT 9, REF 10 (12 con implantes), FRI 10, TEC 7, SUE 3, ATR 7, MOV 6, TCO 8, EMP 2

Cibernética: Ciberimplantación +2 (Santistevan), 2 ciberópticos (SP, AD, LT), ciberaudio (DT), conectores interface

(CAI, CVH), zócalo para chips (con dos chips, Armería y Pilotar [Giro]).

Personalidad: Motivación: Amor al deber; competencia: muy competente; agresividad: cauto; rasgos: leal.

Habilidades: *Sentido del Combate* +4, *Armas Cortas* +5, *Subfusil* +6, *Advertir/Notar* +6, *Entrevista* +4, *Percepción Humana* +4, *Interrogatorio* +5, *Conocimiento de la Calle* +4, *Intimidar* +4, *Artes Marciales (Tae Kwon Do)* +4, *Vestuario y Estilo* +2.

Equipo: LO QUE QUIERA. A menudo va desarmado, pero tiene acceso a voluntad a cualquier cosa que haya en el arsenal de Tempel. Si desconfía, estará equipado con una pistola semiautomática de gran calibre o con un subfusil disimulable, una chaqueta laminada y pantalones epoxídicos.

Capra es el perfecto mercenario corporativo. Suele estar varios pasos por delante de todo el mundo. Si alguien planea engañarle, será mejor que tenga mucho cuidado.

Lew y Walton

Rol: MERCENARIOS

INT 6, REF 9 (11 con implantes), FRI 8, TEC 4, SUE 4, ATR 8, MOV 5, TCO 6, EMP 2

Cibernética: Ciberimplantación +2 (Santistevan), 2 ciberópticos (MO, TE, AD, AI), ciberaudio (RD, CF, DM), cibersepiante (Lew) o desgarradores (Walton).

Habilidades: *Sentido del Combate* +3, *Armas Cortas* +3, *Subfusil* +4, *Advertir/Notar* +2, *Entrevista* +3, *Juego* +4, *Percepción Humana* +2, *Interrogatorio* +3, *Conocimiento de la Calle* +2, *Intimidar* +2, *Artes Marciales (Tae Kwon Do)* +3, *Vestuario y Estilo* +2, *Alemán* +2.

Equipo: Pistola semiautomática de gran calibre o subfusil disimulable, chaqueta laminada, pantalones epoxídicos, tarjeta del seguro. Al igual que Capra, estos tipos tienen acceso a virtualmente cualquier cosa que necesiten.

Son los secuaces de Capra y harán lo que él diga. Tienen un campo de operaciones más limitado que el de él, y menor capacidad para improvisar. Hablan alemán entre sí, lo que puede dar una pista acerca de los orígenes de sus jefes.

###

Os trasladáis al piso franco, a solo tres manzanas del complejo de Korolev en Orlando, en el bulevar Blancanieves (el espaciopuerto fue construido en el antiguo DisneyWorld, del que solo quedan los nombres de las principales calles). Las instalaciones ocupan una manzana entera cerca de espaciopuerto y solo tienen dos entradas, ambas vigiladas. Korolev hace negocios principalmente con la antigua unión soviética y su presencia en Florida es bastante reducida. Para complir aún más las cosas, Korolev es bastante paranoica.

Ahora están especialmente nerviosos, ya que uno de sus ejecutivos ha sido asesinado en sus oficinas en Tampa.

Capra y sus dos socios, Lew y Walton, van al piso franco con vosotros. Se aseguran de que todo el mundo está ya vacunado contra la polio y de que nadie hace nada demasiado imprudente.

Se ha descubierto que el virus de la polio no sobrevivirá mucho tiempo en agua clorada ni al calor o a la clase de tratamiento de reciclado que Korolev utiliza para sus aguas fecales, así que limitarse meramente a penetrar y echarlo en un lavabo no funcionará.

En el complejo de Korolev hay unos 60 adultos y ningún niño, y es en su mayor parte autosuficiente. El suministro de energía es interno, el agua es reciclada... La cafetería de la compañía recibe suministros de una serie de empresas cuando se contacta con ellas, y se reciben envíos periódicos de gran volumen. Los guardias de la puerta piden huellas digitales y de retina (o número de serie de ciberópticos) a los repartidores. La gente que no está registrada no entra. Los empleados no salen mucho, ya que los orbitales no son muy populares fuera de sus propias instalaciones. Solo a los altos ejecutivos de un cierto nivel se les permite llevar invitados con ellos, y a menudo cuando salen son escoltados por guardaespaldas de la compañía. La compañía y la diversión en vivo son proporcionadas por servicios de acompañantes contratados a tal efecto.

Parece un hueso duro de roer.

###

Nota para el árbitro: este es otro punto donde tendrás que permitir improvisar a los jugadores. Simplemente no se lo pongas demasiado fácil. Si deciden secuestrar un camión de concentrado de zumo de naranja de forma que puedan verter polio en el zumo, haz que Korolev rechace el envío completo, ya que esperan que la gente haga precisamente eso. Lo que tienen que hacer es encontrar un modo de meter el virus en el zumo sin que nadie se entere.

###

Capra será extremadamente reticente a permitir el uso de su puerta trasera en el ordenador de Korolev, por miedo a que pueda ser descubierta. Podría convencerse de que lo hiciera si uno de sus propios programadores está presente. Por otro lado, es muy poco probable que siquiera mencione su existencia.

El suministro de aire a los diversos apartamentos es otra posibilidad; el virus sobreviviría en el aire durante un cierto tiempo, pero los equipos de aire acondicionado están en los tejados de los edificios, y todavía tenéis que imaginar una forma de entrar.

Los personajes que vigilen las puertas de Korolev podrán ver a las siguientes personas entrando y saliendo durante el transcurso del día.

Lanza un D6:

1) Leo Scheransky

Rol: EJECUTIVO

INT 5, REF 2, FRI 9, TEC 3, SUE 2, ATR 9, MOV 6, TCO 6, EMP 4

Cibernética: Ciberaudio (DT, CF, DM, CMG), conectores interface, zócalo para chips (con Inglés +3, Español +3, Contabilidad +3).

Personalidad: Motivación: Ansia de Poder. Competencia: Ordinario. Agresividad: Feroz. Rasgo: Religioso.

Leo aparenta tener 25 años, pero su edad real es de 73 (ha obtenido un nuevo cuerpo). Es el jefe de investigación y desarrollo, incluyendo la división de guerra biológica. No es realmente un científico, sino más bien un burócrata. Es miembro devoto de la iglesia rusa ortodoxa local, y visita el templo regularmente. Es acompañado a todas partes por dos guardaespaldas.

2) Anatoli Kubitsky

Rol: EJECUTIVO

INT 9, REF 2 (4 con implantes), FRI 7, TEC 4, SUE 2, ATR 4, MOV 6, TCO 2, EMP 4

Cibernética: Ciberimplantación +2 (Santistevan), ciberaudio (DT, WM, DM).

Personalidad: Motivación: Amor Propio. Competencia: Incompetente. Agresividad: Muy Cautó. Rasgo: Criminal.

Anatoli es otro caso de transferencia corporal; parece tener unos 21 años. Trabaja como correo, llevando mensajes secretos desde las instalaciones orbitales de Korolev hasta las distintas ramas en tierra. Cuando está trabajando siempre está acompañado por dos guardaespaldas, pero cuando no está de servicio, generalmente se dedica a negocios privados. Y da la casualidad de que Anatoli es un ladrón.

Hace unos meses, robó un maletín lleno de barras de oro a otro de los correos, asegurándose después de que el otro mensajero era culpado de ello y era eliminado por los matones de Korolev antes de poder ser interrogado apropiadamente. Desde entonces ha estado bajando pequeñas cantidades de oro por el pozo y vendiéndolas en Tampa a un intermediario llamado Andrei. Anatoli hace viajes regulares a Tampa con su Lamborghini, y a menudo pasa allí la noche, celebrando grandes bacanales con su colega y consumiendo los beneficios de su robo. Puede ser chantajeado para permitir que miembros del equipo entren en el complejo, pero es un tipo traicionero. Lleva encima una pistola de calibre medio como protección.

3) Ariel Rostov

Rol: EJECUTIVA

INT 7, REF 4, FRI 5, TEC 4, SUE 10, ATR 3, MOV 2, TCO 3, EMP 6

Cibernética: Conectores interface, zócalo para chips (con Inglés +3, Experto: Técnicas de Pintura +3 y Cerámica +2).

Personalidad: Motivación: Ansia de Riqueza. Competencia: Competente. Agresividad: Muy Agresiva. Rasgos: Amistosa, Artista.

Ariel es un adefesio de 36 años. Es controladora en el departamento de Investigación y Desarrollo, y gracias a eso sabe bastante acerca de lo que está preparando Korolev. Se pagaría un precio muy alto por ella si fuera secuestrada, por lo que está protegida en todo momento por dos guardaespaldas. Recientemente sufrió una tragedia personal cuando las 14 cajas de rara porcelana china que le había costado casi toda su vida coleccionar se estrellaron en un accidente de cohete. Se ve a sí misma como una artista, y viaja frecuentemente por toda la Zona Libre adquiriendo obras de arte, porcelana, joyas, y ocasionalmente acompañantes masculinos. A veces planta su caballete ante alguna vista local y pinta una rápida acuarela. Es amistosa y bastante abierta, aunque los guardaespaldas tienden a echar un jarro de agua fría sobre estas cosas.

4) Carole Hunter

Rol: EJECUTIVO

INT 4, REF 5, FRI 5, TEC 5, SUE 2, ATR 4, MOV 10, TCO 2, EMP 3

Cibernética: Ciberaudio (DT, CMG, CF, DM), 2 ciberbrazos con fibras densas, Realskin y destripadores.

Personalidad: Motivación: Ansia de Riqueza. Competencia: Inepto. Agresividad: Muy Agresivo. Rasgos: Arriesgado, valiente, casado.

Carole tiene 47 años y es el vicepresidente de marketing. Es pésimo en su trabajo (razón por la cual está en Orlando, donde Korolev no aplica marketing alguno del que merezca la pena hablar). Mantiene su puesto debido a que su esposa es una gran figura en la división de armas.

Carole tiene una amante, a la que paga un apartamento a cierta distancia del espaciopuerto. Su nombre es Sharlene, y es bailarina exótica en un lugar llamado La Laguna Azul. Carole no tiene el rango suficiente como para tener guardaespaldas, ya que no sabe nada que haga que valga la pena secuestrarlo (Korolev podría pagar a alguien para que se deshiciese de él, si es por eso). Cosa extraña, Carole no puede ser chantajeado; si se le amenaza, insultará a los jugadores, incitándoles a que le hagan todo lo que puedan. Está dispuesto a abrirse paso combatiendo si es necesario, con sus garras y una pistola disimulable de pequeño calibre que lleva en una funda tobillera. Si los jugadores lo acaban matando, Korolev se volverá incluso más paranoica todavía con la seguridad.

5) Alice Kruger

Rol: TÉCNICO

INT 5, REF 5, FRI 3, TEC 8, SUE 6, ATR 4, MOV 2,
TCO 7, EMP 5

Cibernética: Ciberaudio (DT, CMG, CF, DM), 2 conectores interface (CMT), zócalo para chips (con Artes Marciales [Kung Fu] +2).

Personalidad: Motivación: Ansia de Posición Social. Competencia: Ordinaria. Agresividad: Ordinaria. Rasgos: Robusta.

Alice tiene 50 años y está a la cabeza de la división que se encarga del mantenimiento de la planta de Korolev, incluyendo la recogida de desechos y el reciclaje, aire acondicionado, etc. No deja el complejo casi nunca excepto para su visita diaria al gimnasio del otro lado de la calle. No dispone de guardaespaldas. Una aproximación con tacto, combinada con la oferta de una gran cantidad de dinero (más de 50.000\$) podría convencerla de pasarse al enemigo. (Capra no autorizará un gasto tan grande a menos que pueda estar seguro del recuperar de alguna forma el dinero después).

6) Michiko Kirita

Rol: TÉCNICO

INT 9, REF 10, FRI 6, TEC 10, SUE 10, ATR 10, MOV 5,
TCO 7, EMP 4

Cibernética: Ciberaudio (DT, CF, DM), conectores interface (CMT), zócalo para chips (con Pilotar Hovercraft [aerodeslizador] +3, Armas Pesadas +3).

Personalidad: Motivación: Ansia de Riqueza. Competencia: Brillante. Agresividad: Muy Agresiva. Rasgos: Inconformista, amistosa, escéptica.

Michiko es la brillante bioquímica de 26 años que creó el virus mutado de la polio. Vale una fortuna para cualquier corporación que consiga hacerse con ella.

También está horriblemente malcriada: brillante, hermosa y con éxito, está determinada a seguir su propio, y ligeramente excéntrico, camino por el universo. Sale con frecuencia de los laboratorios en impulsivos viajes al delicatessen, a diversos clubes nocturnos, a galerías de videojuegos, a excursiones por el mar... Sus elecciones en software personal (piloto de hovercraft, armas pesadas) indican grandes fantasías.

Cualquiera que intente contactar con ella deba probablemente intentar apelar a esta faceta suya en vez de intentar simplemente chantajearla o seducirla, cosas que no funcionarán debido a su naturaleza inherentemente escéptica. Incluso podría desertar si se le presenta como una aventura lo suficientemente excitante. Es acompañada constantemente por dos guardaespaldas muy poco cooperativos.

P.S. ¿Ha notado Kyril Montana que ella es realmente impresionante?

Guardias de Korolev

(Boris, Natasha y Otros)

Rol: MERCENARIO

INT 6, REF 9 (11 con implantes), FRI 8, TEC 4, SUE 4,
ATR 8, MOV 5, TCO 6, EMP 2

Cibernética: Ciberimplantación +2 (Santistevan), 2 ciberópticos (MO, TE, AD, AI), ciberaudio (RD, CF, DM), además (tira 1D3) llevan cibersepiente, vampiros o desgarradores.

Habilidades: *Sentido del Combate* +3, Armas Cortas +3, Subfusil o Fusil +4, Advertir/Notar +2, Entrevista +3, Percepción Humana +2, Interrogatorio +3, Conocimiento de la Calle +2, Intimidar +2, Artes Marciales (Karate) +3, Vestuario y Estilo +1.

Equipo: Pistola semiautomática de calibre medio (en una sobaquera), chaqueta epoxídica. Disponen de subfusiles, escopetas y fusiles de asalto que guardan en sus coches y en los barracones, así como de chaquetas antifrags, cascos, etc. Tarjeta de seguro corporativo.

###

De vuelta con el árbitro: si los personajes tienen éxito esparciendo el virus por el complejo de Korolev, Lew y Walton estarán mientras tanto distribuyendo polio por la vecindad, asegurándose de que la fuga da como resultado el máximo de contagios y mala publicidad para Korolev. Posteriormente, Capra pagará a nuestros héroes, sacará champán y caviar, y se irá. En cuanto se haya perdido de vista, telefoneará a los servicios de seguridad de Korolev y les hará saber que la gente que están buscando están en determinada casa del bulevar Blancanieves, y que están armados y son peligrosos. El piso franco se verá pronto rodeado por Boris, Natasha, y sus diversas cohortes. Podrías darles más oportunidades haciendo que uno de los personajes reconozca a uno de los primeros que lleguen gracias a su vigilancia del complejo de Korolev. Aún así, sería mejor que los personajes tuviesen su testamento al día.

ESCENARIO CUATRO: NO SOY UN ÁNGEL

En las 48 horas siguientes a la conclusión de vuestras aventuras en el Bulevar Blancanieves, los screamsheets se hacen eco de la siguientes noticias: una epidemia masiva de poliomielitis, que afecta quizás a 3000 personas, ha estallado en las vecindades del complejo de Korolev en Orlando, Florida, y la causa parece ser una fuga de materiales de guerra biológica de las instalaciones de Investigación y Desarrollo. La otra información es que Farmacéuticos Tempel Interessengemeinschaft, una importante entidad orbital, ha lanzado un intento de absorción contra Korolev.

Ahora ya podéis imaginaros para quién trabaja Capra. Una pena que esa información ya no os sirva de nada.

Otra cuestión es que vosotros obviamente no habéis infectado a 3000 personas. Parece que Capra os la ha jugado. Korolev os culpará por esto y querrá mataros bien, bien muertos.

Es hora de usar parte del dinero de Capra para encontrar un buen escondite.

###

Nota para el árbitro: Si los personajes tienen algún negocio personal que cerrar, ahora es el momento. Puedes permitirles que se escondan un tiempo antes de que este escenario requiera su presencia.

###

El modo exacto en que los personajes conozcan a Muffy St. Vincent es decisión tuya. Quizá ha alquilado el camarote de al lado; quizá sea una vieja amiga de uno de los personajes. Quizás simplemente Kyril Montana se para al ver a esta imponente rubia paseando un día por la calle.



Harrison Fong

Muffy St. Vincent

Rol: ROCKERA

INT 7, REF 7, FRI 5, TEC 7, SUE 7, ATR 10, MOV 7, TCO 5, EMP 7

Cibernética: 2 ciberópticos (MO, TE, LT, AI), ciberaudio (WM, DM), 4 conectores interface (CMT), zócalo para chips (con Artes Marciales [Judo] +2, Experto: Teoría Musical +3, Motocicleta +3).

Personalidad: Motivación: Amor Propio. Competencia: Brillante. Agresividad: Feroz. Rasgos: Subversiva, política, muy sexual.

Habilidades: Liderazgo Carismático +6, Adoctrinar +3, Atletismo +2, Bailar +4, Tocar Guitarra +5, Tocar Teclados +6, Tocar Batería +4, Tocar Violín +4, Componer +8, Juego

+6, Mecánica Básica +5, Interpretar +5, Seducción +6, Persuasión y Labia +5, Percepción Humana +2, Conocimiento de la Calle +4, Vestuario y Estilo +7.

Equipo: Les Paul KR, 4 sintetizadores, violín eléctrico, batería, terminal de ordenador con programas de composición, 3 armarios llenos de ropa de moda, 12 botellas de tequila Sauza Conmemorativo, 2 frasquitos de Cocaloca con 12 dosis cada uno, 3 dosis de mezcalina, 4 botes de estimulantes, 2 dosis de speedball, 6 dosis de endorfina, cuchillo de combate, cartas marcadas.

"Muffy St.Vincent" no es su nombre; es un recuerdo de su antigua banda, un grupo neoartístico con gran sentido de la ironía, llamado Muffy y los Pijos. Muffy es la jueguista alocada en estado puro, navegando por la vida a base de tequila, drogas y música.

Muffy ha adoptado un estilo musical conocido como "lite-jack", en el que ella se convierte en una mujer orquesta, tocando tantos instrumentos como sea posible, principalmente mediante interfaz. La música suele ser compleja y las letras intrincadas, aunque en general sigue siendo bailable. Ella tiene ya seguidores, pero necesita aparecer en más sitios para poder tener éxito de verdad.

También es vanidosa, egoísta, seductora, brusca, promiscua y brillante. Pagará a los personajes por su trabajo, pero luego intentará recuperarlo todo ganándoles al póker, jugando con unas cartas marcadas de forma tan sutil que sólo puede ver las marcas con sus microópticos. Y hablará todo el tiempo de ideologías radicales.

Si la interpretas bien, todo el mundo te odiará al final de la tarde.

PD: ¿Aún no la ha fichado Kyril Montana?

###

Lo que Muffy quiere es contrataros para un pequeño trabajo de guardaespaldas. El año pasado fue la finalista en el gran premio del festival Rocks-Off organizado por Kikuyu Optics en Fort Lauderdale, pero su principal competidora, una banda de Antigua liderada por un tipo llamado Lord Shoe Shoe, puso una bomba de gas vomitivo en el escenario, que estalló cuando ella estaba recién empezando su primera pieza (la audiencia se divirtió mucho durante unos pocos minutos siguientes, pero al final encontraron que las arcadas constantes eran demasiado repetitivas y decidieron montar una bronca).

Lord Shoe Shoe ganó el festival, un premio de 24000\$ de la corporación patrocinadora y un contrato de grabación. Volverán a participar este año.

Para mantener a Lord Shoe Shoe alejado de ella, Muffy está dispuesta a pagar 100\$ por persona y día los tres que dura el festival. Si algo embarazoso le ocurriera a Lord Shoe Shoe, ella podría añadir una gratificación.

Si todo va bien, ella os presentará a unos contactos políticos suyos, gente que odia a los orbitales y que os esconderán gustosamente hasta que estos se olviden de que existís.

Y por supuesto (sonreirá con su Atractivo 10), ella estará muy agradecida.

Un inciso sobre el negocio de la música en el siglo XXI: los principiantes que quieran triunfar pueden distribuir sus grabaciones por la red sin copyright, como si fueran shareware, almacenándolas en cristales públicos donde todo el mundo pueda copiarlas libremente. Se solicita a los que lo hagan que envíen una pequeña cantidad de dinero electrónico al banco del músico, pero no hay obligación de hacerlo. Se puede llevar una existencia precaria de esta forma, pero un contrato ordinario de grabación, con respaldo corporativo y publicidad, sigue siendo todavía el camino al estrellato. Puesto que las letras de Muffy rozan lo subversivo, o mejor dicho, son abiertamente revolucionarias, pocos Orbitales la contratarían, pero el ganador del festival Rocks-Off gana automáticamente un contrato, y Muffy se figura que la Kikuyu Optics tendrá que cumplir. Si rehusaran cumplir su acuerdo, la publicidad negativa sería mayor que la que están dispuestos a aceptar.

El festival transcurre de la siguiente manera: el escenario está sobre una plancha de material laminado anclada justo al lado de la orilla. (El propósito de esto es impedir que la gente lo asalte, cosa que ya ha ocurrido más de una vez.) A algunos miembros seleccionados de la audiencia se les implanta sensores que miden sus reacciones ante las actuaciones; los dos grupos que obtengan mayor puntuación participan en el enfrentamiento Rocks-Off el domingo por la noche, al final del festival, y el premio se entrega de acuerdo con la reacción de la audiencia.

Las propias bandas esperan en un terreno vallado aislado de los fans. Unos guardias patrullan el perímetro. Cada grupo tiene asignado un remolque, y puede ver las actuaciones de sus competidores a través de la faz. En cada cambio de grupo, las bandas y su equipo son llevadas y traídas del escenario en planeadoras.

Muffy no tiene que actuar hasta las 2 de la tarde del domingo, aunque quiere estar todo el fin de semana en el festival para poder evaluar a sus competidores. Lord Shoe Shoe tiene su actuación programada a las 4, justo después de Muffy.

Parece chupado.

###

Nota para el árbitro: Haz creer al grupo que esto será una excursión frívola, divertida y no letal. Si notan que ocurre algo extraño, Muffy lo atribuirá a Lord Shoe Shoe y sus cohortes.

###

Lo que realmente pasa es lo siguiente: la firma de seguridad privada que se encarga de vigilar el festival había sido contratada anteriormente por Korolev para dar con nuestros héroes. La corporación se encontró luego con otras cosas de que preocuparse, pero aún ofrece recompensa por el equipo. Alguien del barracón de los guardias reconoció a nuestros chicos y alertó a Korolev, que ha enviado un equipo de operaciones de elite para encargarse de ellos. Hasta ahora los asesinos se limitan a vigilar a nuestros chicos desde una furgoneta aparcada a poca distancia, pero cuando llegue el momento de la actuación de Muffy, conducirán hasta una colina que domina la playa y eliminarán al equipo completo destruyendo su planeadora con un misil inteligente superficie-superficie. También tienen cuatro matones de reserva por si hay problemas.

Lord Shoe Shoe, por otro lado, no será un gran problema. Ya ha vencido en el festival una vez y ya tiene su contrato. Es muy popular, está ganando mucho dinero y realmente no está tan desesperado por ganar. Acude primordialmente por la publicidad gratuita.

Su remolque estará ocupado por una par de guardaespaldas durante todo el festival, pero el y su grupo no se personarán hasta poco antes de su actuación. Sobrevolará el escenario con su helicóptero privado, ahogando temporalmente la actuación de Muffy (y quizá provocando en el grupo ideas alarmistas acerca de un ataque aéreo). Lord Shoe Shoe aterrizará, se subirá a la lancha, y se dirigirá a la plataforma. Si todo va bien para nuestros héroes, Muffy sobrevivirá y derrotará a Lord Shoe Shoe en la final.

Mientras tanto puedes acosar a los jugadores con borrachos, miembros agresivos de grupos rivales (pelea +3, armas de cuerpo a cuerpo +2), groupies desinhibidas, reporteros musicales inquisitivos, fans molestos, etc. También puedes dedicarte a sacarlos de sus casillas con terroríficas interpretaciones de Muffy reaccionando ante otros grupos, haciendo trampas al póker, escribiendo nuevas canciones, bebiendo tequila, llevándose a varios jugadores al catre y hablando de política.

Los guardias de Lord Shoe Shoe

Rol: MERCENARIO

INT 6, REF 7 (8 con implantes), FRI 6, TEC 4, SUE 5, ATR 6, MOV 6, TCO 6, EMP 7

Cibernética: Ciberimplantación +1 (Santistevan), ciberaudio (DT, CF, DM), conectores interface (CAI).

Habilidades: *Sentido del Combate* +2, Armas Cortas +1, Subfusil +1, Advertir/Notar +2, Sigilo +2, Conducir +2, Pelea

+3, Armas de Cuerpo a Cuerpo +3, Conocimiento de la Calle +2, Intimidar +3, Juego +1, Seducción +4.

Equipo: Pistola inteligente de calibre medio, subfusil de calibre medio, cuchillo de combate, porra, chaquetas y pantalones de cuero.

Guripas: La seguridad del festival

Rol: MERCENARIO

INT 6, REF 8 (9 con implantes), FRI 10, TEC 4, SUE 2, ATR 5, MOV 7, TCO 8, EMP 2

Cibernética: Ciberimplantación +1 (Santistevan), 2 ciberópticos (LT), ciberaudio (RD).

Habilidades: *Sentido del Combate* +3, Armas Cortas +2, Subfusil +2, Fusil +2, Interrogatorio +2, Intimidar +2, Pelea +2, Armas de Cuerpo a Cuerpo +2.

Equipo: Cuchillo de Combate, Porra, Pistola de gran calibre con silenciador, subfusil de calibre medio o escopeta de corredera galga 12, chaqueta epoxídica, granadas de gas lacrimógeno, máscara antigás, tarjeta de seguro corporativo.

Los servicios de seguridad del festival están dispuestos a dejar que Korolev vigile y elimine a sus objetivos, pero no permitirán que estalle un caos total. Si empieza a haber tiroteos en el recinto, les dirán a los chicos de Korolev que se larguen hasta el final del festival.

El equipo de operaciones de Korolev

Rol: MERCARIOS

INT 8, REF 9 (11 con implantes), FRI 8, TEC 4, SUE 4, ATR 8, MOV 5, TCO 6, EMP 2

Cibernética: Ciberimplantación +2 (Santistevan), 2 ciberópticos (MO, TE, AD, AI), ciberaudio (RD, CF, DM), más vampiros o desgarradores.

Habilidades: *Sentido del Combate* +3, Armas Cortas +3, Subfusil +4, Armas Pesadas +1, Advertir/Notar +2, Entrevista +3, Juego +4, Ruso +1, Percepción Humana +2, Interrogatorio +3, Conocimiento de la Calle +2, Intimidar +4, Artes Marciales (Tae Kwon Do) +3, Vestuario y Estilo +2.

Equipo: Pistola semiautomática de gran calibre o subfusil disimulable, chaqueta laminada, pantalones epoxídicos. Tarjeta del seguro. Aparato de escucha láser (apuntado a la ventana del remolque de Muffy). Grabadora. Furgoneta blindada (F, CP 40). 3 misiles inteligentes superficie-superficie disparables desde el hombro. (Los misiles tiene un +3 a impactar, y un +3 adicional si el blanco ignora que va a ser atacado. El daño es 8D10).

Nuestros dos asesinos están apoyados por Boris y Natasha - o quizá a estas horas por Boris II y Natasha II - y por un par más de clones suyos. Sus características son las de arriba.

ESCENARIO CINCO: PANAMÁ

Tenéis suerte de que Muffy no fanfarroneara cuando os dijo que conocía gente que podría ocultaros de los chicos malos. A los pocos días del festival estáis en las montañas Sangre de Cristo, más arriba de Cimarrón, Nuevo México, en el refugio de un importante intermediario del Oeste, un hombre conocido como el Esquivo. Él y sus tanquistas se han enzarzado en una guerra con las fuerzas de Farmacéuticos Tempel I.G., que ha intentado entrar en el negocio de los panzer (para conocer los sucios detalles, ver *Hardwired*).

El Esquivo, su esposa y sus amigos viven en un recinto armado en la elevada ladera de una montaña. Están protegidos por dos compañías de la Flash Force, una unidad mercenaria altamente profesional, por las que según parece el Esquivo está pagando unas sumas astronómicas. Se os considera guardaespaldas adicionales y se os paga con cama y comida. Por lo menos os sentís razonablemente seguros.

###

Nota para el árbitro: El tiempo pasa. Los personajes pueden encargarse de sus asuntos personales, conocer a algunos de los personajes de la novela *Hardwired* [que realmente no tienen nada que ver con estas aventuras, pero que pueden proporcionar buena ambientación], y si hay algo que estéis deseando que hagan, puedes hacer que el Esquivo les pague por hacerlo.

###

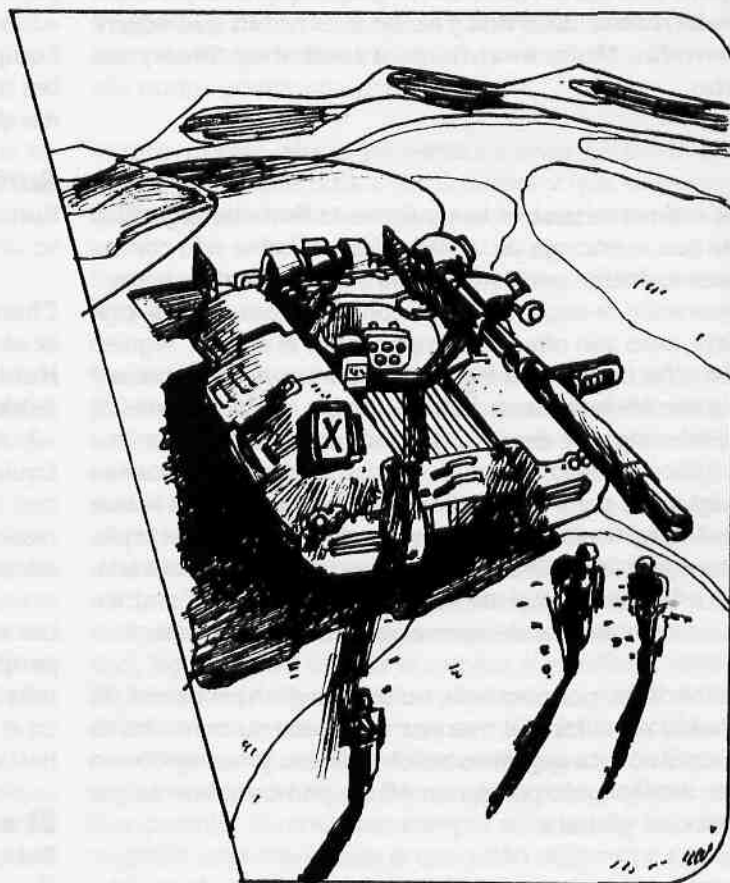
El Esquivo

Rol: INTERMEDIARIO (ARREGLADOR)
INT 9, REF 4, FRI 7, TEC 9, SUE 6, ATR 7, MOV 5,
TCO 5, EMP 4

Ciberequipo: Ninguno.

Personalidad: Motivación: Ansia de Riqueza. Competencia: Muy Competente. Agresividad: Cautó. Rasgos: Astuto, Casado, Político.

Habilidades relevantes: *Moverse en la Calle* +5, Armas Cortas +2, Fusil +2, Pelea +1, Bailar +2, Advertir/Notar +8,



Español +4, Enseñar +3, Juego +4, Persuasión y Labia +6, Percepción Humana +6, Interrogatorio +2, Entrevista +5, Intimidar +2.

Equipo: Sombrero vaquero, chaqueta de piel de oveja, botas.

Cowboy

Rol: TANQUISTA Y DELTAPILOTO (NÓMADA)
INT 8, REF 10 (12 con implantes), FRI 10, TEC 6, SUE 5, ATR 8, MOV 7, TCO 9, EMP 6

Cibernética: Ciberimplantación +2 (Santistevan), 2 ciberópticos (LT, AD, TER), 5 conectores interface (CVH).

Habilidades relevantes: *Familia (conexiones con tanquistas y deltapilotos)* +5, Armas Cortas +2, Subfusil +5, Fusil +3, Advertir/Notar +4, Conducir +5, Pilotar Hovercraft (Aerodeslizador) +6, Pilotar (Ala Fija) +6, Mecánica Básica +3, Cibertecnología +2, Conocimiento de la Calle +3, Vigilar/Rastrear +2, Seducción +1, Bailar +4.

Personalidad: Honor Personal. Competencia: Brillante. Agresividad: Agresivo. Rasgos: Amistoso, generoso.

Equipo: Pistola automática disimulable de calibre medio, subfusil de calibre medio con silenciador, 4 alas deltas armados, panzer armado, reactor ejecutivo, Maserati deportivo, cualquier otra cosa que pueda necesitar.

Sarah

Rol: MERCENARIA

INT 7, REF 8, FRI 9, TEC 4, SUE 6, ATR 7, MOV 8,
TCO 8, EMP 7

Cibernética: Ciberimplantación +2 (Owari), ciberaudio (RD [sólo receptor] con pantalla Times Square en vez de sonido), ciberserpiente.

Habilidades relevantes: *Sentido del Combate* +4, *Conducir* +1, *Armas Cortas* +2, *Subfusil* +3, *Atletismo* +2, *Mecánica Básica* +1, *Sigilo* +2, *Advertir/Notar* +4, *Conocimiento de la Calle* +5, *Artes Marciales (Tae Kwon Do)* +4, *Vestuario y Estilo* +4.

Equipo: Chaqueta epoxídica, subfusil de calibre medio con silenciador, inhalador con 12 dosis de foganazo, rostro con cicatrices.

Nota: Si los personajes por lo que sea consiguen matar al Esquivo, al Cowboy o a Sarah, entonces me fastidian la novela y ME CABREAN DE VERAS. Mi sugerencia es que aparezca un tipo con aspecto de cultista (ropas andrajosas, barba, pies descalzos), agitando los brazos y vociferando "¡HABÉIS DESBARATADO LOS PLANES DEL CREADOR Y DEBÉIS SUFRIR EL CASTIGO!" En ese momento aparecerán varios centenares más de cultistas que irán en tropel a por los personajes y los conducirán hacia la tortura y la muerte. Si escapan, simplemente habrá más y más cultistas, para siempre jamás, dondequiera que vayan, hasta que mueran una muerte de un millón de perros, amen.

El Estilo de Santa Fe

El Esquivo, el Cowboy y sus amigos han diseñado un plan para hundir a la Tempel derribando una lanzadera que transporta su nueva cura para la plaga de Huntington. El problema es que la lanzadera llevará una escolta militar, y que hará falta una pequeña fuerza aérea para poder abatirla. Afortunadamente, el Cowboy posee esa pequeña fuerza aérea, concretamente cuatro alas deltas que adquirió durante su anterior trabajo como delpiloto.

El problema es que sólo tiene tres pilotos.

El Esquivo decide contrataros para encontrar a un piloto con el que solía trabajar, un hombre llamado Diego Ramírez Guzmán, el antiguo propietario de una de las cuatro alas delta del Cowboy. Ramírez es panameño; era un piloto en periodo de aprendizaje que nunca llegó a luchar en la Guerra de las Rocas, y que luego fue delpiloto hasta que estos desaparecieron del negocio. Tiene 35 años.

La última vez que se supo algo de Ramírez (hace unos cinco años) estaba trabajando como piloto de hovercraft para una compañía de San Francisco llamada Corporación Internacional Exportadora de Hong Kong. Su trabajo era pilotar enormes hovercrafts de carga a través del Pacífico. El Esquivo intentó llamar a la Internacional Exportadora para localizar a

Ramírez, pero la operadora que respondió al teléfono sonaba extraña, y solicitaba el nombre y número de teléfono del Esquivo antes de proporcionar ninguna información.

El Esquivo os pagará 250\$ a cada uno, más gastos, por encontrar a Ramírez. No es mucho dinero, pero no parece un trabajo difícil.

###

Nota para el árbitro: Usa el mapa de Night City de la pág. 219 del *Cyberpunk* para las aventuras en San Francisco. La Internacional Exportadora está en el edificio nº 47 del mapa. Tupolev (que saldrá más tarde) en el nº 9.

###

Si los personajes llaman a la Internacional Exportadora, les responderá una operadora que quiere que los personajes respondan a muchas preguntas: ¿Quién llama? ¿Cuál es su relación con Ramírez? ¿Por qué necesitan ponerse en contacto con él? Sin embargo, la operadora no responderá a ninguna de vuestras preguntas.

El modo fácil de averiguar algo acerca de Ramírez es que vuestro jinete de cristales realice una incursión en el ordenador de la Internacional Exportadora. La compañía no está especialmente obsesionada por la seguridad, puesto que relativamente pocos de sus datos pueden serle de interés a personas ajenas. ¿A quien le importa el transporte de bienes a granel? Su ordenador es bastante fácil de penetrar.

Si tus personajes quieren complicarse la vida pueden intentar la infiltración física, el soborno, o chantajear a ejecutivos de la empresa. Para representarlos, utiliza los ejecutivos no empleados en escenarios anteriores; la seguridad la pueden constituir cualquiera de los guardias de bajo nivel de las aventuras previas. Sólo recuerda darles un montón de nombres chinos.

Lo que acabarán descubriendo es esto: Hace cuatro años, Ramírez desapareció con un hovercraft de carga que pilotaba desde Osaka a San Francisco. El aparato se encontró abandonado en un aparcamiento en Castroville, totalmente vacío.

A la Internacional Exportadora le gustaría saber donde está Ramírez, y ofrecerá 10000\$ a cualquiera que pueda atraparlo, vivo o muerto. Los de seguridad recibieron un informe no confirmado, hace dos años, que aseguraba que se había unido a una flota pirata de la costa oeste llamados los Piratas de Rodney, pero nunca hubo pruebas.

¿Los Piratas de Rodney, eh? Hay flotas piratas por toda la costa, y muchos garitos de navegantes. No debería ser demasiado difícil encontrarlos. Estáis muy cerca de ganaros la pasta del Esquivo.

###

Nota para el árbitro: Ahora las cosas deberían empezar a ponerse extrañas. Dondequiera que los personajes pregunten por los Piratas de Rodney encontrarán una inexplicable hostilidad. La gente exigirá saber por qué buscan a los Piratas. ¿Conocen a alguien de la banda? Los jugadores deberían tener la clara impresión de que habrá violencia si la respuesta es afirmativa. Bares enteros empezarán a gruñirles ante la sola mención de los Piratas.

Además, dondequiera que vayan, deben encontrar personas con graves problemas de coordinación motriz. Personas paralizadas por los temblores. Personas que apenas pueden moverse o hablar.

Puedes crear mucha atmósfera con esto. Imagina un bar o un club situado en una vieja barcaza, rodeada por navíos piratas armados. O quizás un bar de los muelles (campanas de barco, arpones, redes, prismáticos) todo sumergido en un cajón de suspensión de policarbono bajo la bahía de San Francisco, con ventanales abiertos al agua que permiten ver los peces, los buceadores, el ocasional cadáver. Gente amenazadora con tatuajes y impermeables, conectores y rostros marcados con cicatrices. Conversaciones acerca de contrabando y piratería. Y, en la esquina, un hombre joven, quizá de unos 17 años, amarrado a una silla de ruedas, apenas capaz de coordinar su cuerpo lo suficiente para gritar "¡M-M-M-MATAR A LOS PIRATAS! ¡MATAR A LOS PIRATAS!" ¡Y todos los del bar están dispuestos a secundar su propuesta!

Hora de, como mínimo, una tirada de Persuasión y Labia.

Los archivos públicos de los screamsheets mencionan que los Piratas de Rodney estaban enzarzados en una guerra de bandas hace poco más de un año, por lo que parece contra todo el mundo. La flotilla de los Piratas fue al final acorralada cerca de Santa Cruz por las demás flotas y fue exterminada. Sin embargo, los screamsheets no proporcionan mucha información sobre el motivo de la guerra.

Antes o después (especialmente si empiezan a preguntar a los discapacitados) los personajes conocerán la historia. Hace dos años, los Piratas de Rodney empezaron a distribuir una droga para potenciar la inteligencia de elaboración propia, llamada Einstein. Era mucho más barata que los fármacos comerciales, y mucha gente la compró para aumentar su inteligencia. Desafortunadamente la droga tenía también efectos secundarios, y uno de ellos era el Parkinson. La REF de los que la utilizaban bajó a 1. Los amigos y parientes de los usuarios empezaron a ponerse furiosos. Los que la habían tomado y aún no habían empezado a sufrir los efectos secundarios empezaron a ponerse muy furiosos. Esto desembocó en una guerra de exterminio contra los Piratas. La defensa de los Piratas no se benefició precisamente del hecho de que los

Piratas también hubiesen tomado la hormona y estuvieran enfermando tan rápido como los demás.

Sólo quedan unos pocos supervivientes de los Piratas de Rodney por ahí, principalmente los que sufrieron el Parkinson pronto y tenían suficiente dinero procedente del contrabando o lo que fuera para costearse su cuidado perpetuo en instituciones, o aquellos que se refugiaron con sus parientes.

Con una donación para su bienestar (200\$ por lo menos) los personajes acabarán encontrando a un antiguo Pirata llamado Gideon que vive en un pabellón de un hospital público. Les dirá a los personajes que Ramírez compró su ingreso en los Piratas con los beneficios del secuestro del hovercraft, y se marchó a su Panamá natal unos pocos meses antes de que todo aquel asunto les estallara en la cara. Apparentemente había conseguido un trabajo de piloto con la Tupolev de Panamá (Gideon recuerda que Ramírez hubiera hecho lo que fuera por un trabajo de piloto).

Vamos a Panamá. Hay una lanzadera suborbital desde Vandenberg que sale cada día. Las instalaciones de la Tupolev están en el espaciopuerto de Colón, y parecen bastante inaccesibles.

###

De vuelta con el árbitro: Puede que los personajes empiecen a pensar que al Esquivo le salen muy rentables sus miserables 250\$. El Esquivo les pagará cualquier cifra razonable, pero les intentará recordar que si no fuera por él, aún estarían en Florida escondiéndose de los matones de Tempel y/o Korolev.

###

Ramírez ha aceptado un empleo como piloto de la División Acuática de Tupolev I.G. Lo de "acuática" viene de "líquido", y lo de "líquido" de "liquidar". Ya sea en aviones, helicópteros, u hovercrafts, Ramírez lleva hasta su objetivo a los equipos de asesinos corporativos y luego los devuelve a casa. La División Acuática, oficialmente, no existe.

Tupolev es otra compañía rusa con una herencia de más de un siglo de paranoia. A cualquiera que llame y pregunte por Ramírez se le dirá que espere, mientras el netrunner amaestrado de la compañía intenta desentrañar su localización. Después de un rato, la operadora volverá con una serie de preguntas que suenan muy familiares: ¿Quién es usted? ¿Dónde está? ¿Por qué quiere contactar con el Sr. Ramírez? Acabará negando que Ramírez exista, y mucho menos que trabaje para Tupolev. ¿Cuál dijo que era su nombre, Sr.?

El ordenador de Tupolev no es ni de lejos tan asequible como el de la Internacional Exportadora. Es supervisor del sis-

tema es un japonés que utiliza el apodo "Bassho" (como el famoso poeta), y que acostumbra a enviar haikus a los jinetes invasores antes de destrozar sus terminales y/o cerebros. He aquí algunos ejemplos:

*La mente electrónica cae
hendida por la espada de la ley
¡Ah! El gozo es exquisito.*

*Mi presa se debate, inerme
como una trucha en el sedal.
Pronto disfrutaré la cena.*

*El programa intruso se desploma
ante mi irresistible ataque.
Qué breve fue su visita.*

No es muy buen poeta, pero es terriblemente sincero. Espero que captéis la idea. Si los personajes consiguen llegar a los archivos de la División Acuática, pueden borrar la orden de eliminación que pesa sobre Paladín por culpa de aquella partida de póker.

No será difícil encontrar gente de la Tupolev en los garitos de Colón, aunque los jugadores no encontrarán a nadie de la División Acuática (no es que no se les permita salir; lo que pasa es que no se lo vamos a poner tan fácil a nuestros héroes).

Hay un 30% de posibilidades de encontrar ejecutivos, 10% ejecutivos de alto nivel, 20% personal de seguridad, 30% técnicos (incluyendo al personal de tierra) y 10% tripulantes de naves espaciales. Si se enrollan bien, sus nuevos amigos podrían invitarles a ir al complejo. Una vez allí, pueden tratar de contactar con Ramírez, conseguir contraseñas informáticas, o sólo curiosear por ahí.

Sin embargo, hay un elevado nivel de paranoia en Tupolev. Si alguien llega a sospechar que tratáis de acercaros a un tipo de operaciones encubiertas, os denunciará a la División Acuática si al tirar 1D100 se obtiene 70 o menos. La División decidirá seguirles un tiempo para ver con quien se reúnen antes de recogerlos para interrogatorio y eliminación.

Si los personajes llegan a encontrarse con Ramírez, le encontrarán más que dispuesto a desertar para unirse al Esquivo.

Se largó de la Internacional Exportadora por puro aburrimiento, y de los Piratas porque quería volar. Pero en el tiempo que lleva con la Tupolev a aprendido a odiar este trabajo, y le encantará expiar sus pecados anteriores derribando naves orbitales. Siempre, claro, que los personajes puedan encontrar una forma de desertar que le resulte indolora.

###

Diego Ramírez Guzmán

Rol: MERCENARIO

INT 5, REF 9 (11 con implantes), FRI 9, TEC 4, SUE 4, ATR 7, MOV 6, TCO 5, EMP 3

Cibernética: Ciberimplantación +2 (Santistevan), 2 ciberópticos (IR, LT), ciberaudio (DT), 4 conectores interface (CVH).

Personalidad: Motivación: Ganas de Morir. Competencia: Competente. Agresividad: No le importa. Rasgos: Quemado, idealista frustrado.

Habilidades relevantes: Sentido del Combate +4, Armas Cortas +1, Subfusil +1, Armas de Cuerpo a Cuerpo +2, Conducir +3, Pilotar (Ala Fija) +5, Pilotar Hovercraft (Aerodeslizador) +4, Pilotar (Giro) +2, Sigilo +2, Mecánica Aeronáutica +4, Conocimiento de la Calle +2, Artes Marciales (Karate) +1.

Equipo: Pistola gyrojet semiautomática de calibre medio, subfusil gyrojet de gran calibre, casco epoxídico, chaqueta antifrangmentos laminada, pantalones epoxídicos.

Sr. Hermandad

Rol: MERCENARIO

INT 8, REF 7 (9 con implantes), FRI 10, TEC 2, SUE 10, ATR 2, MOV 8, TCO 3, EMP 5

Cibernética: Ciberimplantación +2 (Santistevan), 2 ciberópticos (LT, AD), ciberaudio (DT, CMG, CF, DM), conectores interface (CAI), ciberbrazo con fibras densas.

Personalidad: Motivación: Amor Propio. Competencia: Muy Competente. Agresividad: Feroz. Rasgos: Valiente, leal.

Habilidades: Sentido del Combate +5, Adoctrinar +4, Armas Cortas +6, Fusil +8, Thai Boxing +5, Armas Cuerpo a Cuerpo +5, Conducir +7, Atletismo +3, Advertir/Notar +5, Español +4, Enseñar +3, Sigilo +5, Disfraz +3, Vigilar/Rastrear +8, Entrevista +4, Robar Bolsillos +2, Persuasión y Labia +6, Percepción Humana +4, Interrogatorio +5, Intimidar +6, Vestuario y Estilo +3.

Equipo: Pistola gyrojet inteligente de gran calibre, fusil de asalto láser medio, chaqueta laminada, pantalones epoxídicos, tarjeta del seguro, un lanzagranadas.

Es el jefe de la seguridad de Tupolev en Colón. Está fanáticamente dedicado a su trabajo y, aunque no es un miembro de la División Acuática, los guiará de buen grado al combate.

Comandos de la División Acuática

Rol: MERCENARIO

INT 6, REF 9 (11 con implantes), FRI 8, TEC 4, SUE 4, ATR 8, MOV 5, TCO 6, EMP 2

Cibernética: Ciberimplantación +2 (Santistevan), 2 ciberópticos (MO, TE, AD, AI), ciberaudio (RD, CF, DM).

Habilidades: Sentido del Combate +4, Armas Cortas o Subfusil +3, Fusil +4, Advertir/Notar +2, Alemán +2 Entrevista +3, Juego +4, Percepción Humana +2, Interrogatorio +3, Conocimiento de la Calle +2, Intimidar +2, Artes Marciales (Tae Kwon Do) +3, Vestuario y Estilo +2.

Equipo: Pistola gyrojet semiautomática de gran calibre o subfusil disimulable, fusil de asalto láser medio, chaqueta laminada, pantalones epoxídicos, tarjeta del seguro.

Bassho

Rol: JINETE DE CRISTALES (NETRUNNER)

INT 10, REF 7 (9 con implantes), FRI 6, TEC 9, SUE 7, ATR 8, MOV 6, TCO 3, EMP 5

Cibernética: Ciberimplantación +2 (Santistevan), 2 ciberópticos (LT), ciberaudio (WM), 2 conectores interface (CCM).

Programas: (En el sistema *Cyberpunk*) Vampiro (FUE 6) [ver ChromeBook 1] que contiene un Liche (5), un Incendiario (3), Invisibilidad (4) Radar (3), Oso Hormiguero y Fuego Antiaéreo. Además Línea mortal (3), Pit Bull (3).

Personalidad: Motivación: Ansia de Posición Social. Competencia: Competente. Agresividad: Agresivo. Rasgos: Juguetón, leal.

Habilidades relevantes: Interface +4, Cibertecnología +6, Programación +7, Advertir/Notar +3, Conocimiento del Sistema +6.

A Bassho no se le ve fuera de la faz.

Polis de Panamá

Rol: POLICÍA

INT 6, REF 7 (8 con implantes), FRI 10, TEC 4, SUE 2, ATR 5, MOV 7, TCO 8, EMP 2

Cibernética: Ciberimplantación +1 (Owari), 2 ciberópticos (LT), ciberaudio (RD).

Habilidades: Autoridad +2, Armas Cortas +2, Fusil +2, Interrogatorio +2, Pelea +2, Armas de Cuerpo a Cuerpo +2, Intimidar +2.

Equipo: Cuchillo de combate, porra, pistola de gran calibre, escopeta de corredera galga 12, chaqueta epoxídica, granadas lacrimógenas y lanzador, máscara antigás, tarjeta del seguro.

Concluyendo el Escenario

Si los personajes consiguen extraer a Ramírez, entonces el final feliz de la novela está asegurado. Las distintas guerras se acaban, y se concede una amnistía general para que todos puedan volver vivir con el nivel de amenazas normal.

Si Ramírez no aparece para luchar en la batalla aérea, entonces los jugadores han conseguido fastidiar mi novela de nuevo. Lo que elijas hacer es cosa tuya.

Una opción es asumir que se encuentra a otro piloto y que todo acaba saliendo de una manera u otra. Esto debería recompensar un esfuerzo divertido e imaginativo (aunque poco exitoso), o, en caso contrario, responder a un soborno jugoso (bien pensado, ¿por qué no podrían tus jugadores ofrecerte dinero y/o favores sexuales a cambio de que a sus personajes les ocurran cosas buenas? Encaja perfectamente con la mentalidad de *Cyberpunk*, ¿verdad?).

Panamá concluye todos los escenarios, a excepción de uno. Este sólo debería ser jugado si los jugadores fueron tan estúpidos como para aceptar la oferta de ciberimplantes gratuitos de Capra, en cuyo caso es hora de hacerles pagar el precio. Juegalo *después* de que lleguen donde el Esquivo, pero antes de que se les encargue buscar a Ramírez.

###

ESCENARIO 5'5: EL PIANO ENLOQUECIDO

El Esquivo cree que por fin tiene todo resuelto. El constante desgaste de Tempel, Korolev y los tanquistas ha hecho que las tres partes queden demasiado vulnerables. Han accedido a entablar negociaciones de paz garantizadas por el Esquivo.

El Esquivo quiere que reforcéis la seguridad durante las conversaciones de paz. Desea que os encarguéis de todos los preparativos. Los dos ejecutivos de Korolev que han accedido a presentarse son increíblemente paranoides. Uno de ellos es Thundup Kunlegs, un vicepresidente procedente del Asia central ex-soviética, al que se conoce por el cariñoso mote de "Genghis Khan", y el otro es Misha Suvorov, un oficial de seguridad de alto rango. Ambos insisten en venir con sus guardaespaldas personales.

El ejecutivo de Tempel es Adam Weishaupt. Vendrá también con sus propios guardias.

###

Nota para el árbitro: Kunlegs y Suvorov son dos de los ejecutivos de Korolev que los jugadores que aceptaron implantes están programados para matar a primera vista. Matar sin pensar ni dudar.

###

Deja que los personajes hagan todos los preparativos que deen. Las cosas se van a liar de todas maneras. Si quieres complicarlo *de verdad*, haz que Weishaupt aparezca primero con Capra (o Lew, o Walton) como guardaespaldas. Entonces puedes hacer que los guardias de Tempel pasen unas horas frenéticas intentando cargarse a los personajes para impedir que las conversaciones de paz sean saboteadas.

Tan pronto como los personajes se encuentren con Kunlegs o Suvorov, sacarán cualquier arma que lleven y atacarán.

Adam Weishaupt

Rol: EJECUTIVO

INT 10, REF 4, FRI 9, TEC 3, SUE 2, ATR 9, MOV 6,
TCO 6, EMP 4

Cibernética: Ciberaudio (DT, CF, DM, CMG), conectores interface, zócalo para chips (con Inglés +3, Español +3, Contabilidad +3).

Personalidad: Motivación: Ansia de Poder. Competencia: Muy Competente. Agresividad: Agresivo. Rasgo: Conspirador.

Genghis Khan (Thundup Kunlegs)

Rol: EJECUTIVO

INT 9, REF 3, FRI 5, TEC 9, SUE 3, ATR 9, MOV 4,
TCO 4, EMP 3

Cibernética: Ciberaudio (RD, CMG, CF, DM), 2 ciberbrazos con destripadores.

Equipo: Chaqueta laminada, pantalones epoxídicos.

Misha Suvorov

Rol: EJECUTIVO

INT 5, REF 5, FRI 3, TEC 8, SUE 6, ATR 4, MOV 2,
TCO 7, EMP 5

Cibernética: Ciberaudio (DT, CF, DM), 2 conectores interface, zócalo para chips (con Artes Marciales [Kung Fu] +2), cibersepiente.

Personalidad: Motivación: Ansia de Posición Social. Competencia: Ordinario. Agresividad: Feroz. Rasgo: Robusto.

Equipo: Chaqueta laminada, pantalones epoxídicos, pistola semiautomática disimulable de pequeño calibre medio (en una tobillera).

Guardias de Korolev

(Boris, Natasha y otros)

Rol: MERCENARIO

INT 6, REF 9 (11 con implantes), FRI 8, TEC 4, SUE 4,
ATR 8, MOV 5, TCO 6, EMP 2

Cibernética: Ciberimplantación +2 (Santistevan), 2 ciberópticos (MO, TE, AD, AI), ciberaudio (RD, CF, DM), además (tira 1D3) llevan cibersepiente, vampiros o desgarradores.

Habilidades: Sentido del Combate +3, Armas Cortas +3, Subfusil o Fusil +4, Advertir/Notar +2, Entrevista +3, Percepción Humana +2, Interrogatorio +3, Conocimiento de la Calle +2, Intimidar +2, Artes Marciales (Karate) +3, Vestuario y Estilo +1.

Equipo: Pistola semiautomática de calibre medio (en una sobaquera), chaqueta epoxídica. Disponen de subfusiles, escopetas y fusiles de asalto que guardan en sus coches y en los barracones, así como de chaquetas antifrags, cascos, etc. Tarjeta de seguro corporativo.

###

¿Y ahora qué?

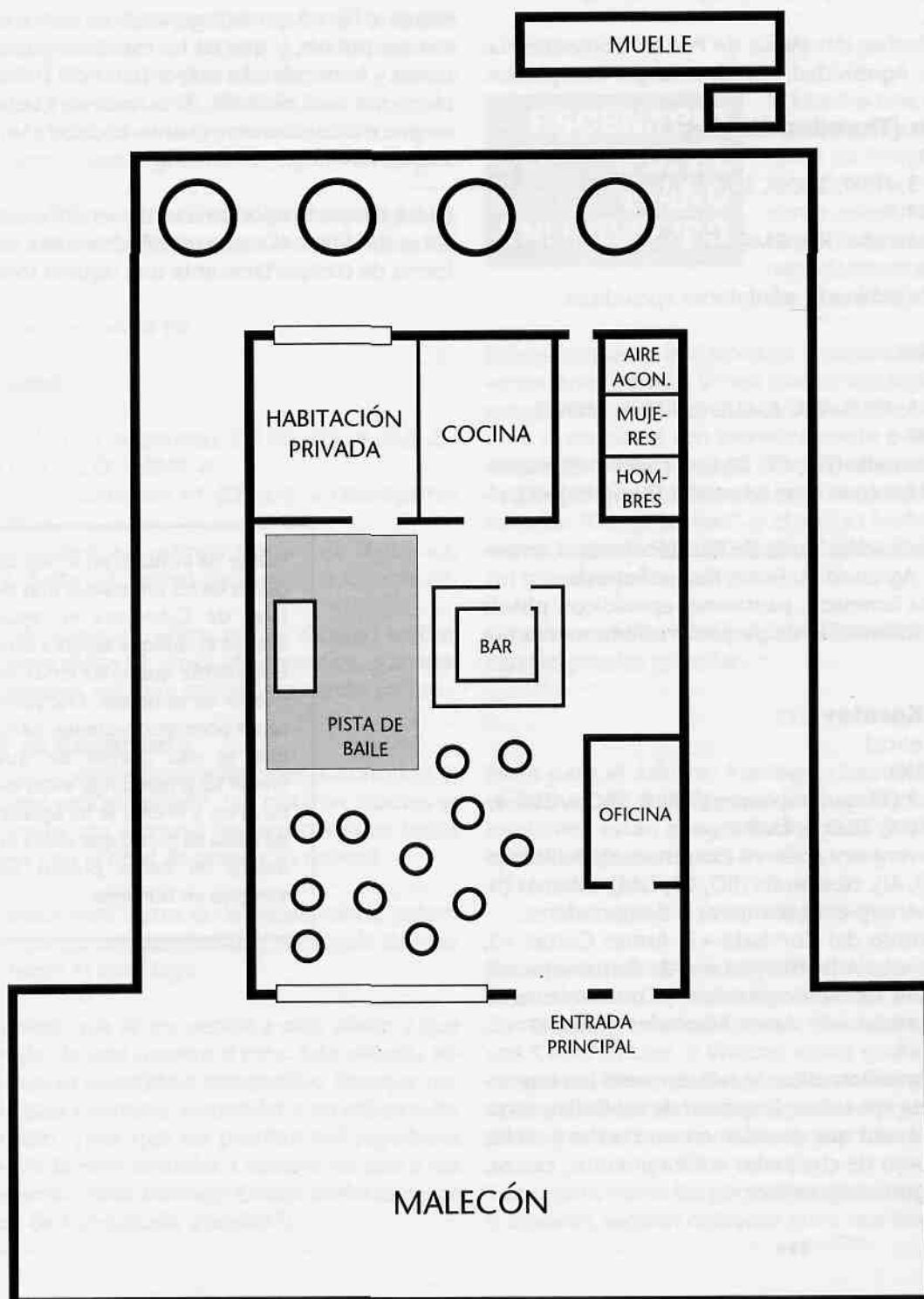
Los personajes tienen todavía mucho dinero, quizá millones, en el Banco de Borneo. Las consideraciones de espacio me impiden diseñar un escenario que refleje la recuperación del dinero, pero puedo ofrecer un esbozo en líneas generales.

Primero, haced que la seguridad del banco tan tremenda como sea posible, y que las fuerzas de seguridad sean competentes y homicidas. La mayor parte del trabajo será presumiblemente para el jinete. Si es todavía Cuchillas, puede que empiece a cuestionarse cuanto le debe a un tipo como Kyril Montana.

Quizá tengas la oportunidad de ver *El Tesoro de Sierra Madre* antes de dirigir el escenario. Podría darte ideas acerca de la forma de comportarse ante una riqueza formidable.

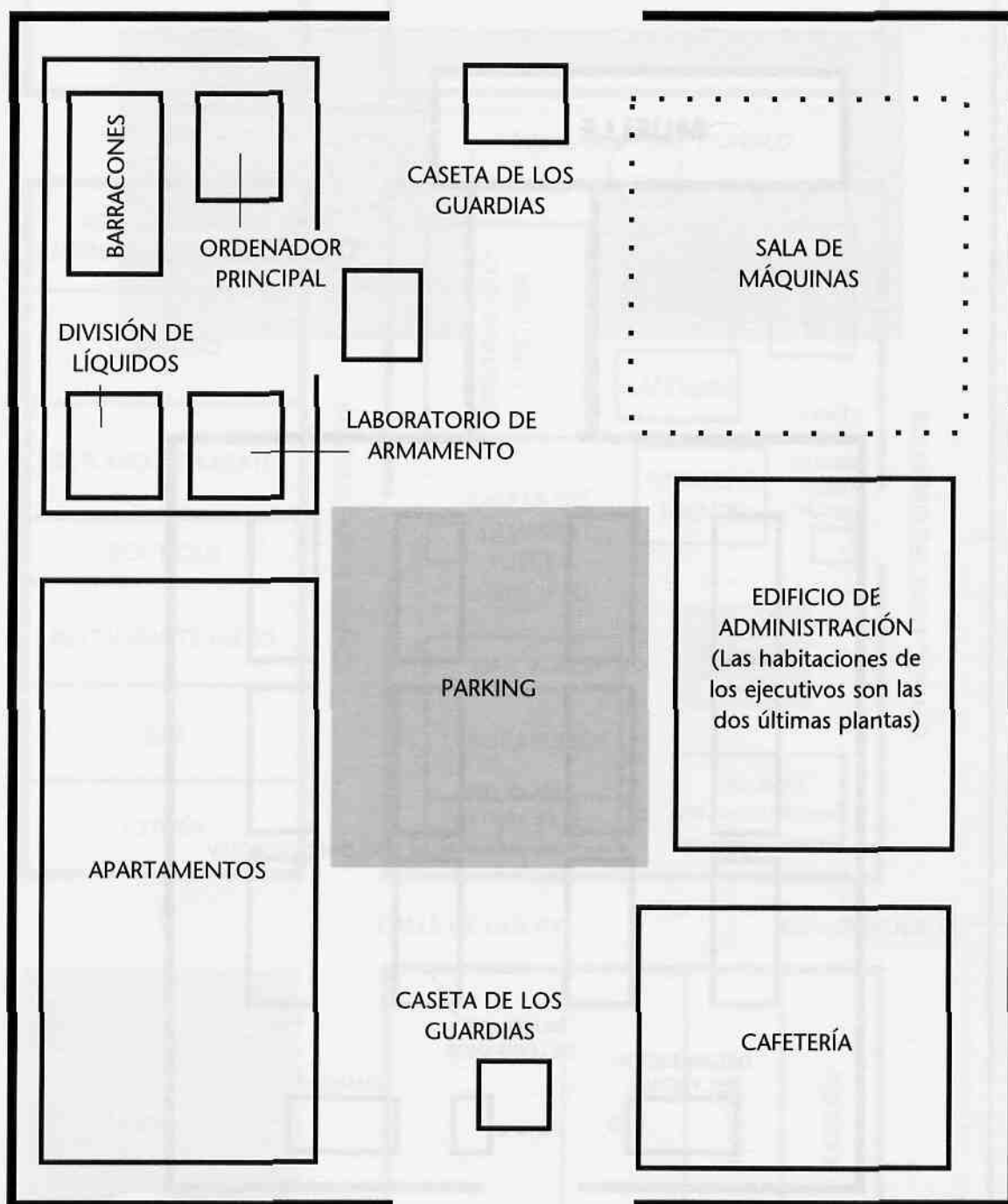
Walter ha insistido en incluir algunos de los programas más letales de *Cyberpunk* en estas aventuras, aunque asegura continuamente que estas cosas no existen en su novela. Esto parece un poco inconsistente, hasta que te das cuenta de que Walter tuvo que dirigir estos escenarios, y la cosa se ha agravado hasta tal punto que ahora *lamentamos* no haber puesto un Vampiro en *Harwired*.

EL CLUB DE MOHAMMED

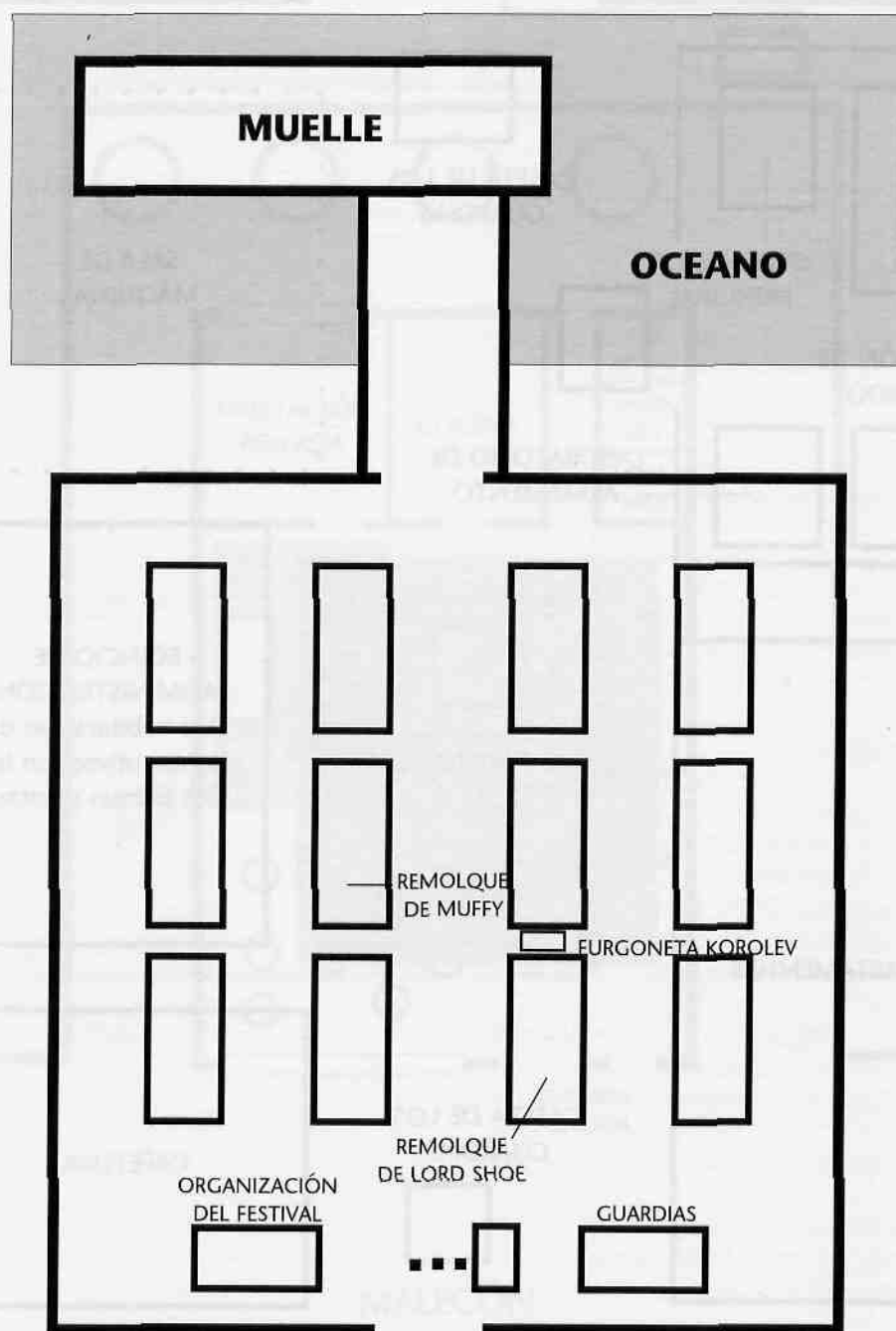


PLANO EN PAGINA 35

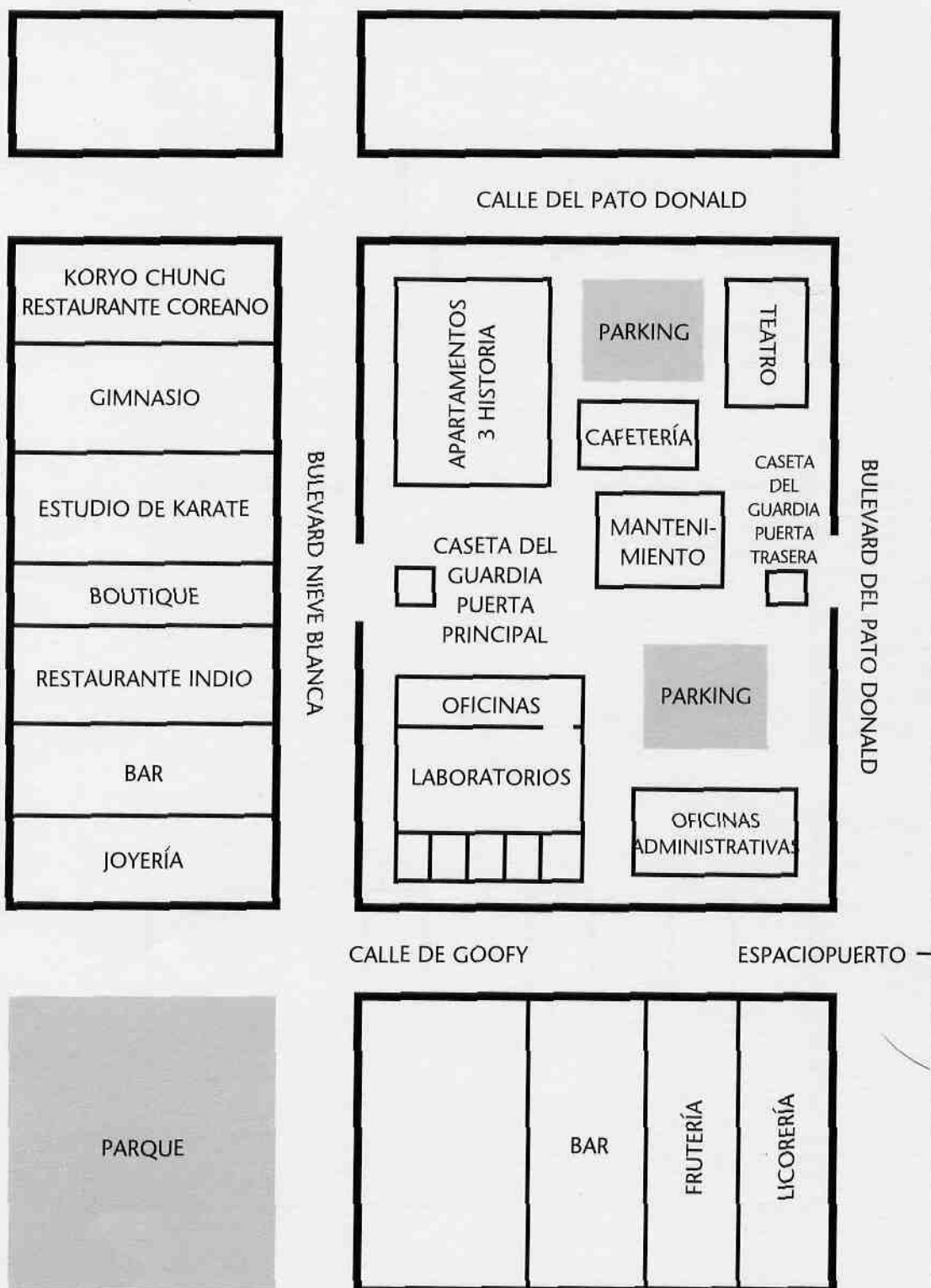
COMPLEJO KOROLEV



FESTIVAL DE ROCK



COMPLEJO MEDELLÍN



HARDWIRED

Rastreros, busconas, zónicos, cabezasbotón. Están todos atrapados en el fondo del pozo gravitatorio, bajo la bota de acero de las Plataformas Orbitales que controlan la Tierra. Pero la resistencia y los bajos fondos han declarado la guerra contra el Paraíso Orbital: en el aire con los estilizados deltas y lanzaderas militares, en el interfaz con el fraude de crédito y el flujo de datos, en los callejones inundados de los suburbios con láseres y bombas. Es una guerra con nuevos guerreros, nuevas leyendas.

Es Hardwired.

Basada en la novela superventas de Walter Jon Williams, la Guía de Hardwired es el manual de referencia completo para uno de los trabajos más famosos del género Cyberpunk. Escrito por el propio creador de Hardwired, esta Guía te permite llevar tus campañas de CYBERPUNK a un nuevo mundo de acción y aventura. **HARDWIRED.** Conviértete en parte de la leyenda.

M+D
Editores, S.L.

R. TALSORIAN
GAMES, INC

ISBN: 84-88765-16-9



9 788488 765161

Copyright 1995 © R. Talsorian Games Inc. Cyberpunk y Hardwired son marcas registradas de R. Talsorian Games Inc. Todos los derechos reservados. Informe Corporativo 2020 es publicado por M+D Editores, S.L. bajo licencia de R. Talsorian Games. Todos los derechos para la edición en castellano reservados por M+D Editores, S.L. • Telf.: (91) 519 63 64 • Fax: (91) 519 63 58