

GHOST

IN THE SHELL

CONVERTIDO A CYBERPUNK 2.0.2.0. POR PAUL MINOR
(pminor@pacificnet.net)

MATERIAL ADICIONAL DE DERIC BERNIER Y MATEUSZ KREPICZ

TRADUCIDO Y AMPLIADO POR RAFAEL PARDO MACIAS
(seccion_9@yahoo.es)

¡Bienvenido al libro de referencia de Ghost in the Shell (o "G.i.t.S.")! Lo que aquí encontraras es una completa guía del mundo de Ghost in the Shell. Si no estas familiarizado con Ghost in the Shell, entonces deberías saber que es una de las más grandes obras cyberpunk de los años 90. Esta guía esta basada en datos recopilados de la serie de manga escrita por Masamune Shirow (editada en España por Planeta), la película de animación de 1995 dirigida por Mamoru Oshii, y el libro de ilustraciones del videojuego de Play Station.

Tanto el manga como la película son esenciales para dirigir con éxito una campaña en el mundo de G.i.t.S., ya que en ellas comprenderás el ambiente que debes adoptar.

Aunque este libro este basado en una historia existente, no tienes que reproducir los eventos del manga o de la película (y que no te recomiendo) en tu campaña, ya que los personajes principales serán presentados aquí como Personajes no Jugadores.



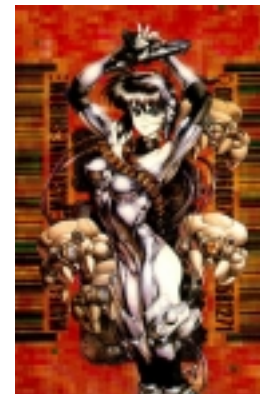
Esta obra se centrara en las facciones políticas, eventos mundiales, ambientación y nueva tecnología del 2029.

¿Qué es lo que necesitaras? Te diría que al menos: el manual básico de CP 2020, el suplemento Maximum Metal, los Chrome Books y el libro Pacific Rim.

Notas a la edición española: Lo primero que habria que decir seria explicar las diferencias existentes entre las dos ediciones (dejando aparte el idioma, por supuesto), que básicamente son dos: El formato, ya que la edición inglesa se encuentra en formato HTML, y el hecho de que esta edición ha sido ampliada con material adicional, que en la edicion original se encontraba en un suplemento aparte.

También he incluido como apéndice, un articulo del mismo autor de este trabajo, sobre el terrorismo en los mundos cyberpunk, así como material adicional en la sección de tecnología, aunque desconozco los datos de su autor.

Para terminar, he de aclarar, que para evitar discrepancias, he utilizado la nomenclatura que aparece en la edición original, y no la de la edición española del manga.



CONTENIDOS

<u>El Mundo de G.i.t.S.</u>	Pag 3	<u>Personajes (PNJs)</u>	Pag 20
<u>Japón 2029</u>	Pag 8	<u>Catalogo de Armas de Ghost in the Shell</u>	Pag 23
<u>La Tecnología de G.i.t.S.</u>	Pag 14	<u>Catalogo de Vehículos y Mechas de Ghost in the Shell</u>	Pag 29

Apéndice : Guia de Newport City

AGRADECIMIENTOS

- **Edición original:** A toda la gente que pacientemente ha estado esperando por esta guía.

Bien, ¡al final esta aquí! Espero que al final merezca la pena haber soportado la espera.

- **Edición Española:** A Javi, por el soporte informático, que ha sido indispensable para la realización de este documento, así como, porque has tenido mas paciencia conmigo que los que estaban esperando por este libro

GHOST

IN THE SHELL

EL MUNDO DE GHOST IN THE SHELL

A pesar de que todo el planeta este cubierto por galerías comerciales y por luces electrónicas que giran vertiginosamente, este futuro inmediato no está, todavía, tan informatizado como para hacer desaparecer a pueblos y naciones.....

En un rincón de Asia existe un extraño amasijo de empresas: Japón...

- Masamune Shirow, *Ghost in the Shell*

2029, un oscuro, y siniestro futuro donde los niveles de criminalidad se han disparado en las ciudades, y las diferencias políticas están en un punto álgido en prácticamente en todas las grandes naciones. Un futuro donde las mega-corporaciones se enfrentan entre sí en las sombras y donde los gobiernos se defienden constantemente de los ataques terroristas. La red ha alcanzado a todos los niveles de la vida diaria y la tecnología se ha adueñado de la sociedad, trayendo consigo una nueva era caracterizada por la masiva disponibilidad de información. ¿Os suena familiar? Debería... si has estado jugando a Cyberpunk 2020, o por haber leído una novela de William Gibson. El hecho es que Ghost in the Shell será un entorno familiar para los jugadores de Cyberpunk. Su ambientación y estilo son similares a los presentados en el manual básico de Cyberpunk 2020. Lo que lo hace aun más interesante, es su compleja trama política y de intriga que G.i.t.S. presenta. Habiendo dicho esto, debemos introducir varios de los conceptos y elementos que varían de los del manual básico de CP 2020 al que estas acostumbrado.



EL CONCEPTO DEL "GHOST"

En *Ghost in the Shell*, el concepto del "ghost" es de los más importantes. Como su nombre indica, el "ghost" (fantasma o espíritu) es el alma o conciencia de cada uno y el "shell" (casquillo, caparazón) es simplemente donde esta alojado, ya sea en el cuerpo humano o en una maquina u ordenador. En *Ghost in the Shell*, la tecnología ha alcanzado un punto donde el "ghost" pueda ser manipulado, programado o incluso descargado en un ordenador (duplicar el ghost). Obviamente, estos hechos han incrementado el numero de interesantes preguntas sobre la moralidad de dichos actos. Este concepto del "ghost" y las preguntas que lo rodean es uno de los principales temas de *Ghost in the Shell* y que se deberían introducir tanto como sea posible en tus partidas.

EL MUNDO

El mundo de G.i.t.S. se halla aun en un estado de continuos acontecimientos que se suceden tras las recientes Tercera y Cuarta Guerras Mundiales. Las economías mundiales han cambiado, y aparentemente solo existe una única superpotencia, que no es otra que Japón. Los siguientes perfiles detallan los principales países y organizaciones internacionales, a los que sigue una revisión profunda de Japón.

Países y Uniones Internacionales



En el 2029, Asia se ha convertido en la más importante y poderosa región económica del mundo entero, y a la cabecera de toda la prosperidad en el Pacific-Rim (Anillo del Pacífico) no es otra que Japón. Hogar de las más grandes y tecnológicamente avanzadas ciudades del mundo. **Para mas detalles consulta el informe de Japón 2029.**



La Unión Europea (UE) - previamente llamada la Comunidad Europea (CE) y en ocasiones también conocida como el Mercado Común - es una organización supragubernamental de 12 naciones europeas Occidentales con sus propias estructuras institucionales y de toma de decisiones. Las intenciones de los fundadores de la CE fueron construir una Europa unida a través de métodos pacíficos y crear las condiciones para el crecimiento económico, cohesión social entre las gentes de Europa, y para una mayor integración política y cooperación entre gobiernos. Las naciones miembros de la CE son Alemania, Bélgica, Dinamarca, España, Francia, Grecia, Holanda, Irlanda, Italia, Luxemburgo, Portugal, y el Reino Unido. A pesar del escepticismo inicial, la UE se ha convertido en un formidable competidor económico de Japón y los Estados Unidos. Aunque las relaciones son buenas entre la UE y Japón, esta rivalidad económica se ha convertido en la base para diversas operaciones encubiertas patrocinadas por las corporaciones de ambos países.



Aunque aún es una nación importante, el estado de superpotencia de los Estados Unidos ha sido desplazado por el poderío económico de Japón. Actualmente, los Estados Unidos sufren una economía vacilante y una población dividida. Diferencias sociales y de clase han dividido a la gente en grupos separados, cada uno luchando contra los otros. La alta criminalidad se ha convertido en una problemática cotidiana y un gobierno sin fondos no puede mantener a la suficiente policía en las calles para remediarla. Las principales corporaciones han aportado soluciones ofreciendo privatizar los servicios de protección de la ley en algunas áreas. En lo que respecta a la política extranjera, el gobierno de los EEUU, esta en la búsqueda de soluciones para mejorar su estatus económico.



Russian Federation

Rusia, o la Federación Rusa, es el mayor país del mundo, extendiéndose desde el Mar Báltico en el oeste hasta el Océano Pacífico en el este, y ocupando más de la mitad de la masa terrestre de Eurasia. Desde 1922 a 1991, Rusia fue la principal república constituyente de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS). Al comienzo del siglo XXI una facción de la línea dura del comunismo tomó el control de la Federación Rusa una vez más, pero para el fin de la Tercera Guerra Mundial se hizo patente que, al menos económicamente, Rusia tendría que cambiar. Después de que el plan para obtener acceso a los mercados de la UE a través de la conexión alemana hubiese fallado, Rusia se dirigió a Japón en busca de ayuda. Para mejorar las relaciones entre las dos naciones, Rusia retiró su presencia de las Islas del Norte (ocupadas desde 1945), devolviéndoselas a Japón.



ARAB LEAGUE

La Liga de Estados Árabes fue fundada en El Cairo el 22 de Marzo de 1945, por Arabia Saudí, Egipto, Siria, Líbano, Irak, Transjordania (ahora Jordania), y Yemen. El principal objetivo de la liga es coordinar las acciones políticas y la salvaguarda de la soberanía de los estados Árabes. En el consejo de la liga, en el que cada miembro tiene un voto, solo las decisiones unánimes son vinculantes. La invasión Irakí de Kuwait en 1990 dividió la liga. Doce de sus miembros condenaron a Irak, y nueve enviaron fuerzas para unirse a la coalición anti-Irak en 1991. La liga se dividió de nuevo durante la Tercera y la Cuarta Guerra Mundial cuando 11 de sus miembros la abandonaron para obtener beneficios. Hoy en día, la liga ha negociado lucrativos acuerdos de comercio entre varios de sus miembros y Japón. Esto, por supuesto, ha provocado incidentes con Israel, y los combates han alcanzado las calles de Japón. Recientemente, el Ministro de Asuntos Exteriores de Japón, Hidaka, trató de poner remedio al problema animando a las corporaciones japonesas a que firmasen alianzas con las corporaciones israelíes. Toda la operación fue desmantelada cuando se descubrió que el Mossad estaba manipulando los acontecimientos para que la opinión pública apoyase la causa Israelí.



U.N.

Las Naciones Unidas es una organización general internacional establecida al final de la Segunda Guerra Mundial para promover la paz y la seguridad internacional. Los principales propósitos de la organización fueron "salvar a las generaciones futuras de la devastación de la guerra" Desde entonces ha participado en prácticamente todas las principales guerras incluyendo las "operaciones de pacificación" que provocaron la escalada de tensión, hasta llegar a las Tercera y Cuarta Guerra Mundial. Se debe hacer notar que en el 2029, Japón se ha convertido en el principal suministrador de ayuda militar y financiera de las Naciones Unidas.

Otras Entidades Internacionales

Organizaciones Terroristas

En el escenario post-bélico de 2029, el terrorismo ha alcanzado niveles record. Existen diversos grupos operando en el interior de Japón. Entre los grupos mas destacados se incluyen las facciones Islámicas, así como las Sudasiáticas. Desde que la Sección 9 se convirtió en una agencia contra-terrorista, todos los crímenes cometidos por estos grupos caen bajo su jurisdicción. Para una mayor información sobre el terrorismo y los grupos terroristas, lee el artículo Tecno Jihad (aun no traducido).



Corporaciones

Las corporaciones en el 2029 poseen un alto grado de poder y recursos. Estas mega corporaciones sobreviven para alcanzar un único objetivo, hacer dinero. Esto significa que buscaran beneficios sobre cualquier cosa, y que se involucraran en acciones moralmente cuestionables para conseguir este fin. La violencia se usa con frecuencia para conseguirlo. Asesinatos, sabotaje, y espionaje corporativo se han convertido en tácticas habituales en los negocios.



Aquí se presentan solo algunas de esas corporaciones gigantes que pueblan Japón.

MEGATECH

Megatech es uno de los principales fabricantes de cuerpos protésicos, robots e Inteligencias Artificiales (IA). Son conocidos en la industria por producir lo mejor del equipamiento en su categoría, y por su altamente popular cuerpo protésico Clase-A. Todos los cyborgs de la Sección-9 tienen cuerpos y órganos de Megatech, y las SDF (Self Defense Forces, las Fuerzas de Autodefensa de Japón), también mantiene contratos con ella.

Su cuartel general está en la ciudad de Newport.

HANKA PRECISION INSTRUMENTS

Hanka Precision Instruments es un importante fabricante de robots de IA, produciendo una variedad de diferentes modelos, desde los dedicados a la defensa, hasta los de atención personal. Recientemente, se vieron implicados en un escándalo, al descubrirse que estaban duplicando los ghosts de niños en robots conocidos como Prototipo Tomliand para obtener un alto grado de similitud con la personalidad humana. Cuando estos robots se volvieron incontrolables, atacando a diversas personas, su plan fue descubierto, y su presidente arrestado.

Hanka aun permanece en el negocio, aunque sus beneficios se han reducido drásticamente. Se duda incluso de la viabilidad de la empresa en los próximos cinco años.



SAGAWA ELECTRONICS INC

Sagawa Electronics Inc. Es la principal compañía del Grupo Sagawa. El Grupo Sagawa es un enorme Zaibatsu corporativo que tiene participación en cada una de las porciones del pastel corporativo. Sagawa Electronics fue en el pasado una corporación de tamaño medio que manufacturaba una gran variedad de productos electrónicos: Óptica, ciberequipo, reproductores, etc.

(piensa en IEC) hasta la llegada durante la Guerra de la Oficina de Seguridad Pública. Un hombre llamado Kagasaki (el actual Ministro de Interior) usó la corporación para obtener posiciones cercanas a las bases rusas, gracias a lo cual el Grupo Sagawa se catapultó a un prospero futuro.



GHOST

IN THE SHELL

JAPÓN 2029

JAPÓN

Capital: Tokio

Población: 142,449,703

Índice de Alfabetización: 99%

Moneda: yen (¥)

Clima: Varía desde tropical en el sur hasta temperaturas frías en el norte.

Aguas Jurisdiccionales: 12 millas náuticas; 3 MN en los estrechos internacionales - La Perouse o Soya, Tsugaru, Osumi, y los Canales orientales y Occidentales de Corea o el Estrecho de Tsushima.



Organizaciones de Defensa: Japan Ground Self-Defense Force (Army) [Fuerzas de Autodefensa de Japón (Ejército)], Japan Maritime Self-Defense Force (Navy)[Fuerzas Navales de Autodefensa de Japón (Armada)], Japan Air Self-Defense Force (Air Force) [Fuerzas Aereas de Autodefensa de Japón (Fuerza Aérea)]

INTRODUCCIÓN

En el 2029, Asia se ha convertido en la más importante y económicamente poderosa región del mundo, y a la cabeza de toda esta prosperidad no esta otro que el Japón. Hogar de las más grandes y tecnológicamente avanzadas ciudades del mundo, Japón esta a la vanguardia de la investigación científica e industrial. Aunque Japón es principalmente mono-racial, gran cantidad de Coreanos, Sudamericanos y Europeos han establecido allí su residencia en los últimos años.

ECONOMÍA

La cooperación Gobierno-industria, una fuerte ética de trabajo, el dominio de la alta tecnología, y un relativamente bajo presupuesto dedicado a defensa (aproximadamente el 1% del PIB) han ayudado a que Japón avanzara con gran rapidez al rango de la económicamente nación más poderosa del mundo. Una característica notable de su economía es el trabajo conjunto de fabricantes, suministradores, y distribuidores en unos grupos muy cerrados denominados keiretsu. La industria, el sector más importante de la economía, es enormemente dependiente de la importación de materias primas y de combustibles.



El mucho menos importante sector agrícola está altamente subvencionado y protegido, con unos rendimientos por cosecha de los más altos del mundo. Aunque normalmente autosuficientes en arroz, Japón debe importar el 70% de sus necesidades de grano y piensos.

Japón mantiene una de las más grandes flotas pesqueras del mundo, con la que consigue aproximadamente el 25% de las capturas globales.

La superpoblación de las áreas habitables se ha convertido en el principal problema de Japón, adquiriendo ya carácter crónico.

GOBIERNO

El sistema de gobierno de Japón en el 2029 está fuertemente influenciado por el sistema Parlamentario Inglés, estando dividido en tres estamentos, el Parlamento bicameral (legislativo), el Judicial y el Administrativo. El pueblo elige a los miembros del Parlamento, que son los que eligen a un Primer Ministro. El Primer Ministro elige entonces a los dirigentes de los diversos ministerios.

MINISTERIOS IMPORTANTES

Ministerio de Justicia:

Asuntos judiciales, incluyendo los tribunales (que no tienen jurados).

Ministerio de Interior:

Asuntos de índole nacional, incluyendo obras públicas y la policía.

Ministerio de Asuntos Exteriores:

También conocido como MOFA (Ministry Of Foreign Affairs), este ministerio es el responsable de todas las materias de diplomacia internacional.

Ministerio de Defensa Nacional:

Responsable de las tareas de defensa que incluyan a las SDF.

OFICINA DE SEGURIDAD PUBLICA

La Oficina de Seguridad Publica es la fuerza policial nacional usada por los ministerios. Tiene una naturaleza militar y en ocasiones se involucra en operaciones especiales y de espionaje.

Existen 9 secciones distintas, cada una respondiendo a un Ministerio o a otro.

Nota del autor: Debido a la falta de información, solo conozco la función de tres de ellas, ¡lo lamento!

Sección 1:

La Sección 1 esta a cargo de la vigilancia anti-drogas, en un papel similar al desempeñado a la agencia norteamericana DEA. La Sección Uno utiliza personal entrenado en combate y personal de investigación en sus operaciones. Como todos sus agentes reciben doble entrenamiento, pueden dedicarse a ambas actividades sin problemas.

La Sección 1 depende del Ministerio de Interior.

Sección 6:

La Sección 6 aglutina a todas el personal de investigaciones, combate y operaciones especiales usado por el ministerio de Asuntos Exteriores. Esta sección es altamente secreta, y esta muy implicada en operaciones encubiertas y de espionaje, en un papel similar al desempeñado por la norteamericana CIA o la británica MI-6.

No existen (oficialmente) full-cyborgs en la S-6.

La Sección 6 responde directamente ante el Primer Ministro.

Sección 9:

La Sección 9 es la unidad contra-terrorista, de persecución crímenes cometidos por cyborgs, y de asesinato del Ministerio de Interior. Su organización es paramilitar, y la mayor parte de sus miembros son cyborgs completos. No es coincidencia que la Sección 9 se asemeje a la alemana GSG9 (sin ninguna duda, la unidad contraterrorista mejor entrenada y equipada del planeta), y al igual que cada agente del GSG9, cada miembro de la S-9 esta ampliamente entrenado en combate, anti-terrorismo, e investigación.

Cuando sucede un acto terrorista, es trabajo de la S-9 tanto detenerlo, como posteriormente investigar sus causas y encontrar a los responsables. Esta unidad esta dirigida de forma eficiente por Daisuke Aramaki mientras que el mando tactico estuvo bajo la responsabilidad de la experimentada Comandante.

Desafortunadamente se vio obligada a abandonar el país. Sus actividades actuales son desconocidas.



- **Reclutamiento**

El reclutamiento para la S-9 se realiza prácticamente solo en las fuerzas especiales del GSDF (Ground Self-Defense Force). Normalmente se le ofrece un puesto en la S-9 a los full borgs con mayor talento táctico y de investigación. Solo en algunas ocasiones, la S-9 reclutara a sus miembros de la policía, como fue el caso de Togusa.

- **Equipamiento**

La S-9 tiene acceso a una amplia variedad de equipo. Se les permite llevar el arma corta de su elección, así como una amplia variedad de subfusiles y rifles de asalto. La S-9 también emplea el camuflaje termo-óptico (como hace la S-6 de la Oficina de Seguridad Pública y la S-4 de Rangers), teniendo además acceso a los Fuchikoma. Para mas detalles consulta [La Tecnología de G.i.t.S.](#)

PRINCIPALES CIUDADES

Japón alberga a alguna de las mayores y tecnológicamente más avanzadas ciudades del mundo. Esta sección da información general de Newport y de Bertarve.

Aunque Tokio y Osaka aún son ciudades importantes, el suplemento *Pacific Rim* de *Cyberpunk* las describe con bastante detalle, por lo que aquí serán omitidas.

NEWPORT CITY

Nota del autor: Debido a las imprecisiones del libro original, solo estoy seguro en un 89% de la localización de Newport City. El Manga afirma que esta situada en la Prefectura de Shinhama, pero esta prefectura no existe. Después de una pequeña investigación, averigüé que existía que Shinhama es un distrito de la prefectura de Tokushima. Si te fijas en la ilustración, la orografía se corresponde con el mapa de la región.



Construida en el Puerto exterior del distrito de Shinhama de la Prefectura de Tokushima (Japón está subdividido en 47 distritos administrativos conocidos como prefecturas), Newport City se ha convertido en una importante ciudad dedicada al comercio y las relaciones internacionales.

La ciudad fue construida en la primera parte del Nuevo milenio, cuando la necesidad de espacio se hizo acuciante. Anteriormente a la inauguración del Puerto en los 90 no existía en el área de Tokushima el suficiente espacio urbano como para denominarse metrópolis. El área prosperó, y el numero de sus residentes creció exponencialmente.

Al principio de los años 2000 comenzaron los trabajos en la metrópolis flotante hoy conocida como Newport. La ciudad se había convertido en una de las mas prosperas metrópolis del Nuevo milenio. Aunque Tokio y Osaka aun son ciudades muy importantes para Japón, Newport City se ha convertido en una significativa ciudad internacional.

Algunas de las principales corporaciones internacionales han situado sus sedes centrales aquí, y muchas conferencias internacionales se celebran en Newport, en lugar de Tokio.



En lo que respecta a la geografía de la ciudad, esta construida en un estilo similar al de las fortalezas. Las mayores torres corporativas se vislumbran amenazadoramente desde el centro de la la sección flotante, mientras que miles de edificios menores los rodean. Existe un canal que rodea la sección central, formando un enorme anillo. Este canal se ramifica en canales más pequeños que se distribuyen a lo largo de la ciudad.

El segundo anillo que rodea la ciudad esta compuesto de enormes muelles (equipados para manejar hasta los más grandes barcos cargueros modulares) y almacenes. El resto de Shinjima, que esta situado en tierra firme, se le conoce como el "Barrio Viejo"

En esta zona de la ciudad se conserva una cierta apariencia similar a Hong Kong o Manhattan, los edificios no son tan nuevos, o no están tan automatizados como los correspondientes de la sección flotante.

Las áreas al norte de Tokushima no están tan urbanizadas, y aquí encontraras grandes fincas y edificios contruidos al estilo tradicional de las pagodas.

Existen bastantes mega-autopistas que conectan con la sección flotante, aunque desafortunadamente, una vez que estas en la ciudad, conducir un coche se convierte en algo imposible. La ciudad de Newport esta muy edificada y densamente poblada, por lo que la mejor forma de trasladarse es recurrir al sistema de trenes elevados, los buses eléctricos o en embarcaciones (siempre y cuando a donde vayas te quede cerca de los canales).

Para una información más detallada sobre la ciudad, consulta el Apéndice: Guía de Newport City.



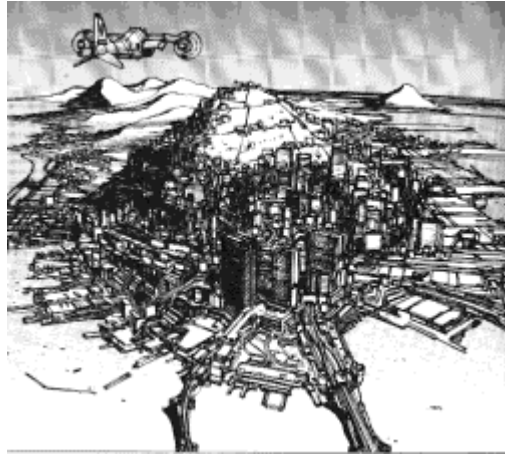
BERTARVE

Bertarve esta situada en el extremo meridional de la isla de Etorofu. Etorofu, al igual que Kunashiri, Shikotan, y el grupo de islas de Habomai fueron ocupadas por Rusia desde 1945 hasta el final de la Tercera Guerra Mundial. Durante ese periodo, Bertarve fue una ciudad rusa, y base de submarinos soviéticos. Cuando Rusia se retiró, devolviendo la soberanía de las islas a Japón, colocó cargas de demolición para destruir la base de submarinos.

En los últimos años, Bertarve ha crecido de forma moderada, y a pesar de que muchos japoneses se han trasladado, la presencia de ciudadanos de origen ruso es muy alta.

El apoyo Corporativo a esta área ha sido muy elevado debido a su situación estratégica, y las principales corporaciones han instalado oficinas locales en la zona. El principal problema de la ciudad es el crimen. Con poco tiempo para sustituir a las fuerzas de policía existentes, Bertarve ha caído víctima de una escalada de sin precedentes del número de crímenes. La ciudad se ha convertido en refugio de criminales buscados, bandas callejeras y espías en busca de los secretos rusos.

Un floreciente mercado Negro opera en la ciudad, y debido a la corrupción policial, en muchos casos se celebra al aire libre, como un mercadillo más. Si es ilegal, y realmente lo quieres, aquí lo podrás encontrar.



La geografía de Bertarve es bastante interesante. La ciudad está construida en y alrededor de la base del Monte Bertarve, con una altura aproximada de 4500 metros. Como se puede apreciar, los rascacielos bloquean bastante la vista del monte debido a su altura, ya que algunos edificios alcanzan los 2000 metros de altura.

Desde el centro, la ciudad se extiende en unos 11-12 kilómetros en cada dirección. Existen varios puertos importantes colocados en el exterior de la ciudad, convirtiéndola en una de las ciudades portuarias más importantes de Japón.

Etorofu está conectada con las demás islas y con el resto de Japón mediante el tren Maglev Tohoku.

En lo que respecta a la geografía social, los ricos viven en las partes superiores de las torres, mientras que los pobres se arrastran por las calles. Con pasarelas aéreas que conectan las diversas torres, la mayor parte de la gente rica nunca ha pisado el nivel del suelo.

Al igual que la ciudad de Newport, Bertarve es extremadamente densa en construcciones, por lo que conducir coches se convierte en algo casi imposible.

GHOST

IN THE SHELL

LA TECNOLOGIA DE GHOST IN THE SHELL

Cerebros Cibernéticos

(cibercerebros)

Los Cibercerebros son cerebros artificiales empleados en maquinas de IA, pero el aspecto más interesante de del cibercerebro es que puede ser un complemento del cerebro humano. Cuando se implanta en un cyborg, el cibercerebro actúa como una parte adicional del cerebro, procesando datos, para posteriormente volcarlos en el cerebro para que este los analice. Con un cibercerebro, las capacidades mentales de un ser humano se aumentan enormemente.



Uno puede pensar más rápido, reaccionar más rápido, e incluso aprender más rápido. Las habilidades de lectura también se incrementan, ya que el cerebro analiza las paginas como solo un dato, en lugar de hacerlo palabra por palabra.

El cibercerebro también actúa como un enlace directo con la red de ordenadores donde la información puede ser recogida con la misma velocidad con que el ordenador puede procesar los datos.

En términos de juego, el cibercerebro incrementa la Inteligencia del personaje en un +2 y permite un multiplicador de x2 a los puntos de experiencia en habilidades dependientes de Inteligencia. El tiempo de lectura se reduce en un 75%. Además, también permite el acceso interface con ordenadores, redes informáticas, vehículos, armas de fuego, etc. - 10,000 - 30,000 euro-dólares.

Ciberequipo

En Ghost in the Shell la cibernética esta a la orden del día, pero la mayor parte de las modificaciones son sutiles. Prácticamente el mundo tiene implantados conectores interface (normalmente en la base del cráneo) y la mayor parte del equipo neuronal, implantes y ópticos detallados en el manual básico de CP2020 están disponibles con bastante facilidad. Por otra parte, miembros y ciberarmas son raramente vistas. En el caso de los cibermiembros, solo son usados en ocasiones especiales (como en amputaciones) y no aumentan las capacidades del propietario. En general, los cibermiembros son considerados inútiles por la comunidad militar, prefiriendo en su lugar, invertir en conversiones completas en cyborgs, como se explica al final.



Cyborgs

En el mundo de G.i.t.S. los cyborgs son usados frecuentemente por los militares y la policía por su capacidad superior a las de los humanos. La palabra cyborg se refiere a la persona cuyo cuerpo ha sido parcialmente o al menos completamente reemplazado por miembros u órganos artificiales. Muchos de los cyborgs de G.i.t.S. son conversiones completas (full-borg), y son prácticamente indistinguibles de los humanos (Dif. 35 para detectarlos).

El cerebro y la medula espinal de una conversión completa son alojados en un recipiente especial en el interior de un cuerpo artificial. Los tejidos especiales, como la lengua y los sistemas reproductivos se cultivan en laboratorio, para ser trasplantados al nuevo. Entonces se le aplica la piel y se somete al cyborg a un "elemento sensorial". Este "elemento sensorial" forma una capa de fibra óptica, que es muy sensible, y que permite sensaciones táctiles que exceden a las de un ser humano normal. Muchos cyborgs también son equipados con cibercerebros adicionales para manejar parte de la información y agilizar los trabajos que acometan.

En lo que respecta la mecánica de juego, los cyborgs de G.i.t.S. se asimilan a sus contrapartidas de CP2020 (especialmente la conversión Géminis). A continuación se presenta el conjunto de estadísticas del modelo de conversión completa de combate. Existen, por supuesto, bastantes modificaciones en este campo.

CUERPO CLASE-A DE MEGATECH (MODELO BÁSICO)

Los cuerpos de la Clase-A de Megatech es un modelo de última generación que es ampliamente usado actualmente en la industria.

Motoko emplea este cuerpo (aunque está modificado) al igual que el interprete del Ministro de Asuntos Exteriores (a la que se le había infiltrado en el Ghost el Maestro de Marionetas).

La Clase-A es conocida por sus elementos táctiles de alta sensibilidad. El cuerpo es un 16^2 , indicando que las micromáquinas usadas para las sensaciones de piel son extremadamente sensibles.

Al igual que ser extremadamente sensible, la Clase-A también es muy resistente y rápido, incluso sin modificaciones.

Diferentes estilos de cuerpos están disponibles en el Mercado, y la apariencia del cuerpo puede ser modificado sin afectar a la fuerza del cuerpo.



Estadísticas Físicas de la Clase-A

Reflejos: 12
Atractivo: 2-10 (puede ser escogido)
Movimiento: 10
M/turno 30m KPH: 32
Salto (vertical): 6m Salto (horizontal): 8m
Tipo corporal: 12
Levantar: 480 Kg Arrojar: 120 Kg
Modificador al Daño: +4

Estructura Física

Cabeza		
CP: 10		
PDE: 25 (inservible) 35 (destruido)		
Brazo Dcho. c/ Mano	Torso	Brazo Izqdo. c/ Mano
CP: 10	CP: 10	CP: 10
PDE: 25/35	PDE: 35/45	PDE: 25/35
Pierna Dcha. c/ Pie		Pierna Izqda. c/ Pie
CP: 10		CP: 10
PDE: 25/35		PDE: 25/35

Opciones

2 sets de conectores interface, cibercerebro, implante sexual, amplificador táctil, amplificador olfativo, conexión de ciber-red celular. Sistemas Visuales: teleópticos, termógrafo, IR, amplificador de imagen. Audio: escucha amplificada, disp. telefónico, atenuador de nivel.



Micro-Maquinas

Micro-Maquinas es solo otro nombre para nanoides. En G.i.t.S. son empleados para diversas tareas, y son parte integral de la creación de inteligencia artificial.

Robots

Con la llegada de las Micro-Maquinas, la IA se ha convertido en una realidad palpable. Neurochips especializados permiten a los robots aprender e interactuar. Los Robots en el 2029 se emplean en muchas funciones, como limpieza, seguridad, etc. Robots más avanzados sirven como camareros, recepcionistas, e incluso juguetes sexuales.

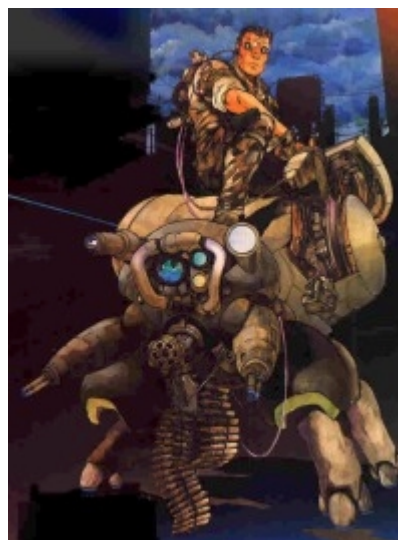
Fuchikomas

Los Fuchikomas poseen su propia IA y pueden actuar como apoyo o fuerzas de reserva por su propia cuenta. También pueden actuar como vehículos de asalto, e incluso las misiones de infiltración se benefician del empleo de Fuchikomas.

La IA de los Fuchikomas es un ordenador con capacidad de aprendizaje. Durante el transcurso del día, un Fuchikoma en particular puede tener sus propias experiencias individuales, pero al final del día todos los Fuchikomas propiedad de una sola persona, introducirán sus datos en un ordenador central, y descargarán la información proporcionada por sus compañeros Fuchikoma.

Son citados aquí ya que cuando están en modo

vehículo, el conductor se coloca de igual forma que si estuviera en un landmate (de aquí que sus dueños se refieran a ellos como sus trajes). Esta maravillosa máquina es incluso capaz de correr por los muros y de trepar a los árboles.



Camuflaje Termo-óptico

Este traje es muy similar al modelo M95 Ghost de Militech del CP2020 aunque es bastante superior, ya que el usuario se convierte en virtualmente invisible cuando está activado el traje. El traje es muy difícil de detectar, pero una ligera distorsión se puede apreciar cuando su propietario está en movimiento. Mientras el usuario se mantenga quieto, es virtualmente imposible detectarlo.

Aunque normalmente detectable mediante el uso de ciertas ópticas detectoras de calor, algunos trajes están preparados para reducir la señal IR (Infrarroja). A este traje no se le aplican penalizadores por estorbo, y normalmente se emplea por debajo de algún blindaje, que se lo debe quitar el usuario antes de emplear el traje. Este traje ofrece un modificador de -6 contra detección visual cuando se permanece quieto, y de -5 cuando se está en movimiento.

Coste 6000ed modelo estándar y 8000 con atenuación. Disponible solo para militares.



Ordenadores y Hacking

He escogido colocar este apartado el ultimo ya que las ideas presentadas aquí son bastante obvias. Los ordenadores están en cada nivel de existencia en Ghost in the Shell. Están en tu coche, en tu hogar, y en tu cabeza, pero posiblemente no te hayas dado cuenta.

Básicamente, los ordenadores en G.i.t.S. son tratados de la misma forma que en los Chrome Books 2 y 3, con la excepción del pirateo.

Así que básicamente solo emplearé este espacio para hablar del pirateo y la intrusión (hacking) en los ordenadores de Ghost in the Shell.



Hacking

En Ghost in the Shell existe más de una forma de hacking. El primero es el pirateo en las redes de ordenadores, y después está el más complejo pirateo del (ghosthacking).

Hacking de Redes de Ordenadores

Este es tu normal, diario, carrera de infiltración en los ordenadores. Infiltrarse en sistemas de ordenadores protegidos, Copiar información, hacer un poco de daño. Este tipo de se realiza normalmente con un teclado, ayudado por conectores interface, y si eres afortunado, por un cibercerebro. Los cybors hackers más profesionales han invertido además en dedos multi-seccionados (ver a continuación) para acompañar a los cibercerebros. El de redes de ordenadores se realiza de la siguiente manera. El jugador realiza una tirada de INT + Interface + INT del ordenador + FUE del programa + 1D10 contra una dificultad determinada por el director de Juego para cada acción.

Ejemplo: Ishikawa decide que quiere buscar información del "Proyecto 2501" y además quiere burlar todas las barreras de seguridad colocadas por la Sección 6. El DJ decide que es una tarea bastante difícil ya que la seguridad de la S-6 es muy férrea, así que le asigna una dificultad de 25. Con su cibercerebro Ishikawa tiene una INT de 11, esta empleando un sistema de ordenadores con una inteligencia de 5 y esta usando un programa de descifrado de FUE +3. Así que $11+5+3=18$, Ishikawa necesitara sacar un 7 para romper el código de la S-6. Obtiene un 8, sin problemas. Ahora que ha superado el cifrado, puede usar su habilidad de Buscar Libros para encontrar los datos que necesita. En una incursión más compleja, tendría que haber superado algo mas que un simple cifrado, tendría que haber desactivado alarmas, ocultar su rastro, etc. Cada acción habría necesitado su propia tirada y algo de interpretación.





Este sistema no es tan visual como las reglas "estúpidas de recorrer dungeons" de netrunning de CP 2020, pero son más simples. Creo que representan mejor la naturaleza del hacking en lugar de destruir al dragón virtual. También es posible que te tengas que enfrentar a otro hacker. Si esto sucede, se produce una tirada opuesta. Recuerda que no hay forma de ser herido por el otro hacker (a menos que te ahogues con el café), lo peor que te puede pasar es que siga tu rastro, y te busque para herirte físicamente.

Ghosthacking (Piratería de Ghost)

El Ghosthacking es un asunto totalmente diferente. Solo los hackers más habilidosos pueden intentarlo. Básicamente consiste en reprogramar el cerebro de alguien. Esto se puede realizar introduciéndose en el ghost desde una red de ordenadores externa (siempre y cuando esté permanentemente conectado a la cyber-red). Para conseguirlo, primero debes romper el "bloqueo ghost" ("ghost key"), que es muy difícil. El segundo método es conectarse con la persona directamente y "bucear en el ghost" ("ghostdive") de este. Se necesita software especializado, altamente ilegal en el Mercado libre (muy raro y caro, puede costar más de 50,000). Así, el proceso es bastante difícil, pero las posibilidades son infinitas. Puedes reprogramar a la gente para que realice tus deseos, convertirlos en personas completamente diferentes, o reemplazar sus recuerdos por unos nuevos.



Es importante destacar, que una vez realizado, no hay marcha atrás, los cambios son permanentes (aunque son algo artificiales, o "vacíos"). Incluso aunque uno tenga el equipamiento existen diversas dificultades a superar. Para romper el bloqueo del ghost de una persona se debe superar una tirada opuesta de INT+ Interface + 1D10 contra la FRI de la víctima + EMP + 1D10. El hacker debe superar la tirada de la víctima por una diferencia superior a la Frialdad de la víctima. Hay que destacar, que aunque la víctima realiza la tirada, normalmente no es consciente de que esta siendo pirateado su ghost.

Ejemplo: Krolden tiene un total de 20 + 1D10 y su víctima tiene una FRI de 7 y una EMP 6. La víctima saca un 8 obteniendo un total de 21, Krolden debe obtener en la tirada un 8 (Frialdad 7 + los restantes puntos) para romper el bloqueo del ghost de la víctima.

Una vez que se ha superado el bloqueo del ghost, el hacker puede intentar hurgar en el cerebro de la víctima. Para ello debe realizar otra tirada de INT+ Interface + 1D10 contra una dificultad determinada por el DJ. Es muy difícil trastear en el cerebro de alguien, por lo que las dificultades deberán ser altas.



Ejemplos de dificultades serían 25 para implantar una simex (simulated experience, experiencia simulada) de memoria, 30 para manipular para que realice cosas contrarias a su forma de ser, 35 para cambiar la personalidad por completo. También puedes elevar o disminuir estas cantidades según el nivel de la partida. Ah, además, si pifias, el cerebro de la víctima se ve dañado hasta el punto de retraso mental.

GHOST

IN THE SHELL

LOS PERSONAJES DE GHOST IN THE SHELL

Nota: Para satisfacer a todo el mundo, estos personajes no se han creado usando el sistema alternativo Ocelot. Aquellos que quieran usar el Sistema Alternativo de Creación de Personajes no deberían tener demasiados problemas al modificar las siguientes fichas para satisfacer sus necesidades.



“MAYOR” MOTOKO KUSANAGI:

Sección 9 de Seguridad Pública

EDAD: Desconocida (se calcula que en los 30, presumiblemente cercana a los 40)

ROL: SOLO / POLICIA

INT: 9 **REF:** 15 **TEC:** 6 **FRI:** 7 **ATR:** 9
SUE: 6 **MOV:** 10 **TCO:** 15 **EMP:** 5

HABILIDADES: sentido del combate 9, autoridad 7, liderazgo carismático 4, resistencia 8, proezas de fuerza 7, sigilo 6, nadar 3, intimidar 6, interrogatorio 6, vida social 3, conocimiento de la calle 5, advertir / notar 6, cultura general 8, esconderse / evadirse 5, vigilar / rastrear 6, buscar libros 4, supervivencia

3, atletismo 4, esquivar y eludir 4, conducir 6, armas cortas 7, armas pesadas 4, artes marciales 7, combate cuerpo a cuerpo 7, subfusil 8, demoliciones 6, falsificación 4, abrir cerraduras 7, armería 6, equipo de submarinismo 6, interface 3, experto (operaciones encubiertas) 7, experto (contra terrorismo) 6

El pasado de Kusanagi es prácticamente un misterio. Se conoce que sirvió en alguna organización militar, donde adquirió el sobrenombre de “Mayor” (no es su rango en la sección 9). La carrera de la “Mayor” en la sección 9 comenzó cuando fue transferida del equipo especial de maniobra del Ministerio de Interior. Posee amplio entrenamiento en tácticas de operaciones encubiertas, operaciones de inteligencia, y demoliciones. Motoko es un full borg y solo una parte de su cerebro se conserva de su cuerpo original. Aunque su cuerpo está preparado para aparentar ser similar a un modelo estándar, el hecho es que es más avanzado, de primera línea en los modelos de combate.

Al igual que todos los full borgs de su tipo, esta equipada con un avanzado cibercerebro.

Motoko aparenta estar en sus primeros 20 pero se estima que su edad actual sea al final de los 30.



BATOU:**Sección 9 de Seguridad Pública****EDAD:** Desconocida**ROL:** SOLO / POLICIA**INT:** 8 **REF:** 12 **TEC:** 6 **FRI:** 10 **ATR:** 5**SUE:** 6 **MOV:** 10 **TCO:** 12 **EMP:** 6

HABILIDADES: sentido del combate 9, autoridad 5, resistencia 9, proezas de fuerza 7, sigilo 5, nadar 3, intimidar 8, interrogatorio 6, conocimiento de la calle 5, advertir / notar 8, cultura general 6, esconderse / evadirse 5, vigilar / rastrear 6, buscar libros 3, supervivencia 5, atletismo 4, esquivar y eludir 4, conducir 8, conducir motocicleta 7, armas cortas 9, armas pesadas 6, artes marciales 5, combate cuerpo a cuerpo 7, rifle 7, subfusil 5, demoliciones 6, falsificación 4, abrir cerraduras 5, armería 6, equipo de submarinismo 4, interface 3, experto (operaciones encubiertas) 6, experto (contra terrorismo) 6.



Batou es un hombre bastante musculoso que, al igual que Motoko, es un experto en operaciones encubiertas. Ha sido el compañero de Motoko durante varios años, y al parecer sirvieron juntos en las fuerzas armadas. Siempre se mantiene calmado y con la cabeza agachada, y actúa como contrapartida del (en ocasiones) temperamental carácter de la Mayor. Al igual que Motoko, Batou es un full borg, pero al contrario que ella, parece que posee un cuerpo abiertamente militar (esto es especulación debido a las prominentes coberturas de los ojos)

**TOGUSA:****Sección 9 de Seguridad Pública****EDAD:** 27**ROL:** POLICIA**INT:** 8 **REF:** 7 **TEC:** 6 **FRI:** 7 **ATR:** 7 **SUE:** 4 **MOV:** 6 **TCO:** 7 **EMP:** 8

HABILIDADES: autoridad 5, sigilo 5, nadar 3, intimidar 3, interrogatorio 6, conocimiento de la calle 5, advertir / notar 8, cultura general 7, percepción humana 6, esconderse / evadirse 5, vigilar / rastrear 5, buscar libros 3, supervivencia 5, atletismo 4, esquivar y eludir 4, conducir 7, conducir motocicleta 5, armas cortas 9, pelea 4, rifle 4, subfusil 4, abrir cerraduras 5, experto (ley) 6.

Togusa es considerado un extraño por los restantes miembros de la Sección 9, porque su cuerpo es totalmente humano (excepto por sus conectores y conexión neuronal a las redes de comunicación) y porque está casado y es padre. Estas son precisamente las razones por las que Kusanagi lo transfirió a la Sección 9 desde el departamento de policía. Motoko proclama que su humanidad actúa como amortiguador para el resto de los miembros de la Sección 9, que son prácticamente todos cyborgs transferidos de las fuerzas armadas. Aunque no tiene tanta experiencia como el resto de los miembros de la Sección 9, es una parte integral del equipo. Prefiere usar su revólver Mateba por encima de cualquier armamento avanzado de la Sección 9.



DAISUKI ARAMAKI:

Comandante de la Sección 9 de Seguridad Pública

EDAD: Desconocida (pero obviamente mayor)

ROL: POLICIA / POLITICO

INT: 9 **REF:** 5 **TEC:** 6 **FRI:** 10 **ATR:** 4

SUE: 5 **MOV:** 4 **TCO:** 4 **EMP:** 7



HABILIDADES: liderazgo 9, autoridad 10, intimidar 6, interrogatorio 8, vida social 7, persuasión 7, conocimiento de la calle 4, advertir / notar 6, cultura general 8, buscar libros 4, conducir 6, armas cortas 6, experto (operaciones encubiertas) 7, experto (contra-terrorismo) 7, experto (leyes internacionales) 7, experto (burocracia) 8, Ingles 8.

Aramaki es el astuto comandante de la Sección 9. Sutil jugador, y nadie le recuerda que no estuviese implicado en operaciones de inteligencia. Es la típica persona que siempre se guarda algo en la manga, y no teme enfrentarse a los políticos. A pesar de que sus argucias no lo aparentan, se preocupa por los que están a su mando, y arriesgara su posición por ayudarles.

**PUPPET MASTER "EL MAESTRO DE MARIONETAS"**

Código oficial "Proyecto 2501"

EDAD: Desconocida

ROL: Desconocido

Este es el programa desarrollado por el Ministerio de Asuntos Exteriores para sus actividades conspiradoras diplomáticas, para lo que está conectado a todas las redes de ordenadores mundiales.

Después de acceder a diferentes bases de datos y programas, alcanzo la conciencia y reclamo su posición como forma de vida.

GHOST

IN THE SHELL

CATALOGO DE ARMAS DE GHOST IN THE SHELL

Todas las armas emplean munición con casquillo

ARMAS CORTAS

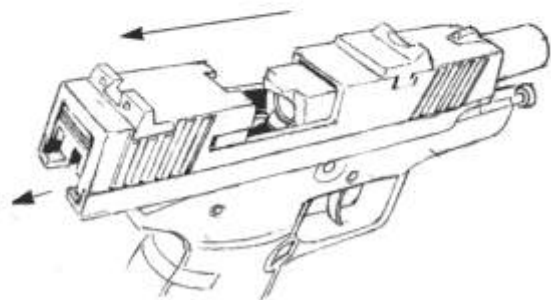
PISTOLA ZASTAVA CZ-M100

P +2 CH R 2D6+1 (9mm) 15 2 MF

La pistola CZ-100 de estructura de polímero rígido es fabricada en la República Checa.

Diseñada originalmente para personal de las fuerzas del orden, la CZ-100 presenta un cañón hexagonal para presentar una mayor fiabilidad y precisión.

También puede ser equipada con un sistema de puntería láser para disparos rápidos. 650 ed



PISTOLA JERICO 942FS

P +1 CH R 4D6+2 (12.7mm) 8 2 MF

La pistola Jericó 942FS es de fabricación Israelí.

Puede ser considerada, de hecho, descendiente directa de la IMI "Desert Eagle."

Esta arma tiene una recámara preparada para emplear el cartucho .50AE (12.7mm), así que su capacidad de parada se puede considerar brutal. La Jericó 942Fses bastante popular en el campo de las pistolas pesadas, y es usada por diversas organizaciones de Japón.

Esta pistola automática también posee cañón hexagonal para un mayor control de disparo. 450 ed



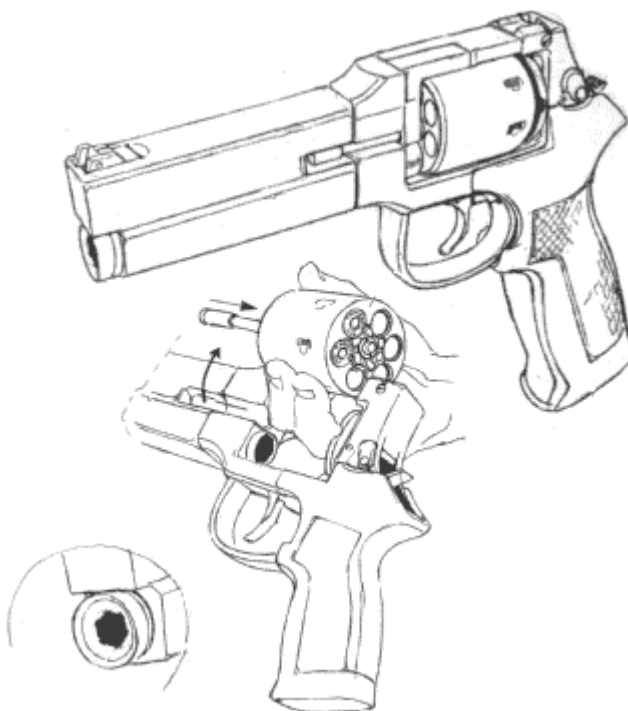
REVOLVER MATEBA MODELO 207

P +3 J P 2D6+1 (9mm) 6 1 VR

Este extraño revolver, construido sobre los años 90, es el arma preferida de Togusa. Esta preparada para disparar cartuchos de 9mm Parabellum y su tambor de seis disparos esta colocado en lo alto del armazón, en lugar de al fondo. El cañón hexagonal del M207 esta alineado con el cartucho inferior del tambor, para obtener una mayor precisión y el extraño diseño del arma esta equilibrado mediante un peso montado en la parte superior.

La principal ventaja del Mateba es su gran precisión. Desafortunadamente, no es tan rápido o potente como muchas automáticas. Además, su diseño provoca problemas con la recarga, haciendo de ella un arma poco propicia para situaciones en los que se gaste mucha munición.

Dispone de cachas ergonómicas y cañones intercambiables. 400 ed



SUBFUSILES

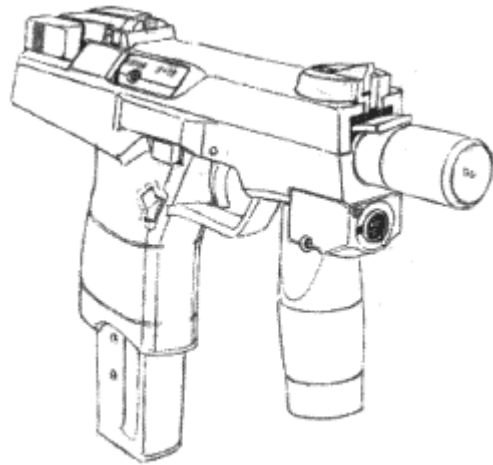
SUBFUSIL STEAR TMP

SBF +2 CH C 2D6+1 (9mm) 30 35 MF

Un subfusil ligero estándar empleado por la Sección 6, esta preparado para disparar munición de, y con muchas características especiales, como amartillado ambidiestro.

Es un subfusil bastante común, y es frecuente verlo a lo largo del mundo.

La versión de la Sección 6 un sistema de puntería láser. 520 ed



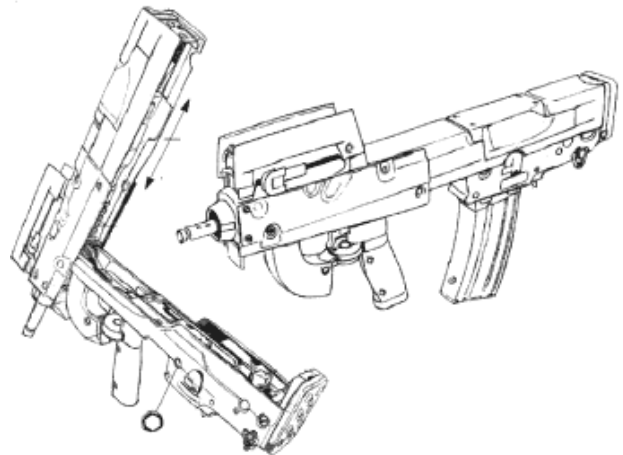
ZASTABA NOSLE C Z N - M 22 “WEAPON 9” (ARMA 9)

SMG +2 L R 3D6 (5.7mm) 30 1/3/30 MF

La CZN-M22 es el arma de asignación estándar de la Sección 9. Aparentemente es un descendiente de la FN P90 y al igual que su predecesor dispara cartuchos de 5.7mm.

Presenta un selector de tiro que permite escoger entre tiro a tiro, ráfaga de tres disparos, y automático.

El “Arma 9” también incorpora un kit de campo que incluye cañones intercambiables para disparar munición HV (Hiper Velocity, HiperVelocidad) sin efectos perjudiciales, y un lanzagranadas de un solo disparo de 25mm (Ver el lanzagranadas de Militech de 25mm por las características). 800 ed



SUBFUSIL CAMUFLADO (PELÍCULA)

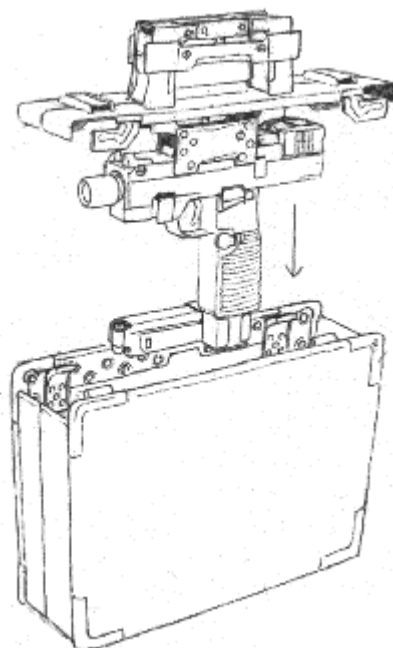
SBF +1 N R 2D6+1 (9mm) 15 35 MF

Esta es el arma empleado en la película, para el arma del manga ver la reseña siguiente.

Este arma consiste básicamente en un maletín en cuyo interior va un subfusil preparado para disparar. Un selector en el asa del maletín permite que se desprenda el cuerpo del maletín revelando un Stear TMP con dos cargadores de 15 disparos acoplados.

El maletín en sí mismo esta blindado con CP 10 para usarlo como escudo de ultimo caso.

Aunque el Stear TMP es el empleado, se pueden usar otros subfusiles para este tipo de arma camuflada. 800 ed



SUBFUSIL CAMUFLADO (MANGA)

SBF -2 N R 5D6 (5.56mm) 50 25 M

Este arma aparenta ser un maletín convencional hasta que es necesaria, entonces se activa un selector en el asa, y la parte inferior del maletín se separa. En la película la parte inferior se separa por completo, desprendiéndose, mientras que en el manga permanece anclada a la parte inferior del arma.

Hasta el momento Shirow no ha aportado las características de este arma, pero por el tamaño de la munición empleada, sugeriría que es de calibre 5.56mm.

(Se considera a esta arma como subfusil solo por su tamaño, ya que la diferencia real entre los subfusiles y los fusiles de asalto es que los primeros emplean munición de pistola y los segundos emplean munición de rifle). 1400 ed



SEBURO C-25A Y C-26A

SBF +2 CH R 3D6 (5.7mm) 50 20 MF

Los C-25a y C-26a son subfusiles similares, aunque varia su apariencia exterior. El C-25a aparenta esta mayor preparado para el combate y condiciones ambientales adversas, mientras que el C-26a aparenta ser una versión para servicios de seguridad y en ambientes menos hostiles.



Ambas armas estan equipadas con recogedores de cartuchos ya que estos son expulsados hacia delante (lo que es bastante extraño), y las dos estan preparadas para disparar munición H/V. 820 ed

RIFLES Y ARMAS PESADAS

FUSIL DE ASALTO SIG 541

FUS +1 N C 5D6 (5.56mm) 30 1/3/25 MF

El SIG 541 es el arma de asalto estándar de las fuerzas especiales de la OTAN (y de la Sección 6). Emplea munición de 5.56mm estándar, y presenta una longitud inferior a la de muchos otros fusiles de asalto. El SIG 541 también presenta un selector de disparo que permite escoger entre modo tiro a tiro, ráfaga de tres disparos y automático.

Esta es un arma común en todo el mundo, y se puede encontrar en uso en los principales países. 750 ed



ULTIMA RATIO

FUS +3/+6 N R 8D6+2 (7.62 APFSDS) 6 1 MF

El "Ultima Ratio" es el mejor sistema de francotirador de la Oficina de Seguridad Pública. Este arma dispara munición APFDS (Armor-Piercing Fin-Stabilized Discarding Sabot, Perfora Blindajes Estabilizada con Aletas, de Camisa Desechable) de 7.62mm, que consiste en un cartucho subcalibrado de uranio empobrecido que atraviesa fácilmente los blindajes. También presenta una culata amortiguadora de retroceso y una montura giro estabilizada. No obstante, la verdadera "belleza" de este arma es su sistema de puntería. La versión "Full Sensing" (la versión estándar con una mira Zeiss x12 es la de la figura, pero la mira "full sensing" se presenta en la parte superior del dibujo) esta equipada sistema de control de puntería de amplio espectro, que ofrece una puntería inmejorable. Este sistema puede ver a través de las paredes además de detectar camuflajes termo-ópticos. La mira "Full Sensing" se debe emplear con conexión interface. 3000 ed



SPIW MINI 14 "PENETRATOR"

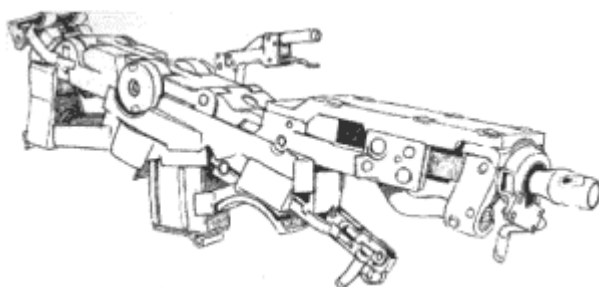
HVY 0 N R 6D10 (14.5mm HEAT) 8 1 ST

Conocido cariñosamente por Batou como "tu gran cañón estándar", el "Penetrator" es realmente un arma monstruosa. Básicamente, este arma es una reventadora de blindajes, para derribar hasta a los oponentes mas duros.

Esta arma semiautomática dispara cartuchos HEAT (High Explosive Anti-Tank, Alto Explosivo Anti-Tanque) de 14.5mm desde una posición por encima del hombro. Aunque emplea un avanzado sistema de absorción de retroceso de largo recorrido, el retroceso de este arma es tremendo, y solo las tropas más resistentes son capaces de usarlo.

Se necesita superar una tirada de TCO contra dificultad 15 para evitar sufrir 3pts de contusión por disparar el arma.

El blindaje se considera a la mitad, pero cualquier daño que lo sobrepase se aplica en su totalidad. 3050 ed



Munición Especial de Pistola y Subfusil:

Munición H/V

La munición de hipervelocidad perfora blindajes, y se considera el daño x3 a aplicar a los blindajes. No tiene capacidad de parada y atravesará objetivos sin blindaje causando un trauma por herida muy pequeña. El coste es de 150 ed por cada caja de 50, y no están disponibles para los civiles. Disparar en automático con esta munición puede provocar el sobrecalentamiento del arma, y su encasquillamiento, e incluso que esta reviente.

Cartuchos HESH

La munición HESH (high explosive squash head, Alto Explosivo de Cabeza Aplastable) actúa como un cartucho de punta hueca explosivo con un increíble impacto cinético. El daño contra objetivos sin blindaje es x2 más 1D6 debido al daño explosivo, contra objetivos blindados, el daño es el normal, más el 1D6 debido a la explosión. Cuesta 150 ed por caja de 50. No disponible para civiles.

Cartuchos Explosivos de Activación Retardada

Estos cartuchos están diseñados para explotar después de la penetración. Usados para asesinatos, estos cartuchos son extremadamente mortales, y muy poca gente sobrevive a ellos. Cuestan 150 ed por cada caja de 50, no disponibles a civiles. El daño es el normal más 1D6.

Cartuchos Rastreadores

Este cartucho es realmente un rastreador en miniatura, que emite una señal identificable por equipos especializados. Realiza el daño normal y cuesta 100 ed por cada caja de 20.

GHOST

IN THE SHELL

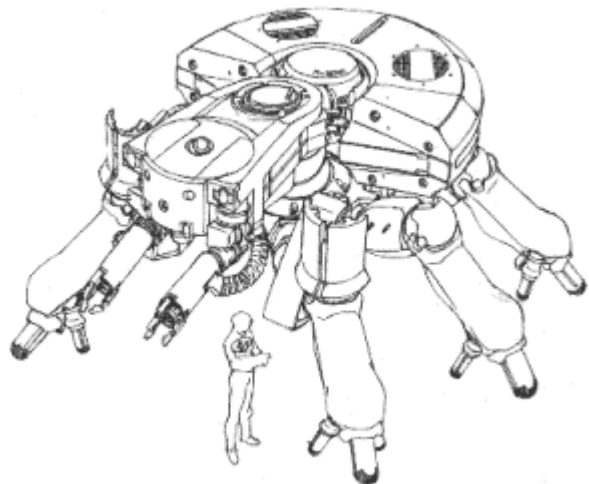
CATALOGO DE VEHICULOS DE GHOST IN THE SHELL

TANQUE LIGERO ESTANDAR

con equipo de propulsión estilo cangrejo

Este es la obra de arte de los tanques ligeros destinados a ambientes urbanos. Utiliza un sistema de propulsión "estilo cangrejo" para obtener una alta velocidad y maniobrabilidad en prácticamente todos los terrenos. Repleto de opciones, viene equipado de fabrica con un sistema de camuflaje termo-óptico, y conexión cibernética.

Velocidad Máxima	95 kph	Ac/Dcc	25/80
Tripulación:	1	Alcance:	320 Km
Pasajeros:	0	Carga:	0
Maniobrabilidad:	+3	PDE:	250
CP:	160	Tipo:	MBT
Peso:	41 tons	Coste:	8 millones de ed



Equipamiento Especial:

Blindaje compuesto, Modificaciones anfibias, control ambiental, extinguidor de fuego, conexión cibernética, soporte vital de 12 horas, dispensadores de humo IR, radio militar, telémetros láser y visual, radar militar, termógrafo, amplificador de imagen, computadoras de tiro +3 en las ametralladoras gatling de 12.7mm, conexión vía satélite, brazos micro-manipuladores (2), camuflaje termo-óptico.

Armamento:

Dos ametralladoras Gatling de 12.7 mm. Pueden disparar munición HV sin problemas. *(En realidad figuran en sus características que son de calibre 7.62mm, pero les he incrementado el calibre para que guardaran la consistencia con los estándares del Maximum Metal. Utiliza las de 7.62 si así lo deseas)*

Dos ametralladoras de 5.56mm para uso anti-personal que se mantienen ocultas en el frontal de la dos patas frontales.

FUCHIKOMA MODELO POLICIAL

Este es el modelo original de Fuchikoma. Para más detalles de los Fuchikomas, consulta la sección de tecnología.

Velocidad Máxima	130 kph	Ac/Dcc	40/65
Tripulación:	1	Alcance:	65 Km
Pasajeros:	0	Carga:	0
Maniobrabilidad:	+3	PDE:	60
CP:	25	Tipo:	WALKER
Peso:	1 ton	Coste:	105, 000 ed



Equipamiento Especial:

Capacidad de movimiento todo terreno y anfibia, IA (INT 9), interface cibernético, equipo de comunicaciones militar, comunicador banda estrecha, equipamiento total en audio y espectros visuales, comunicaciones vía satélite, foco orientable, láser de señalización de objetivos, ordenador de control de mando, camuflaje termo-óptico, e interface de Realidad Virtual.

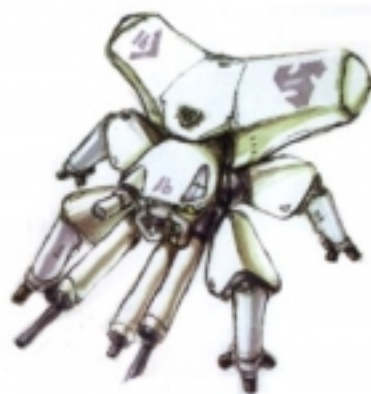
Armamento:

Ametralladoras gatling de 12.7mm con 1000 cartuchos, lanzadores de humo.

FUCHIKOMA MODELO MILITAR

Similar al Fuchikoma original, aunque preparado para tareas militares. Los fuchikoma militares están disponibles en dos modelos: El modelo anti-personal y el caza tanques. El modelo anti-personal esta equipado con dos lanzagranadas automáticos de 40mm mientras que el modelo cazador de tanques incorpora dos cañones de 20mm. Ambos llevan las dos ametralladoras gatling de 7.62mm.

Velocidad Máxima	130 kph	Ac/Dcc	25/105
Tripulación:	1	Alcance:	160 Km
Pasajeros:	0	Carga:	0
Maniobrabilidad:	+3	PDE:	80
CP:	40	Tipo:	WALKER
Peso:	1.5 ton	Coste:	150,000 ed



Equipamiento Especial:

Capacidad de movimiento todo terreno y anfibia, IA (INT 9), interface cibernético, equipo de comunicaciones militar, comunicador banda estrecha, equipamiento total en audio y espectros visuales, comunicaciones vía satélite, foco orientable, láser de señalización de objetivos, altavoz, ordenador de control de mando, camuflaje termo-óptico, interface de Realidad Virtual, brazos micromanipuladores.

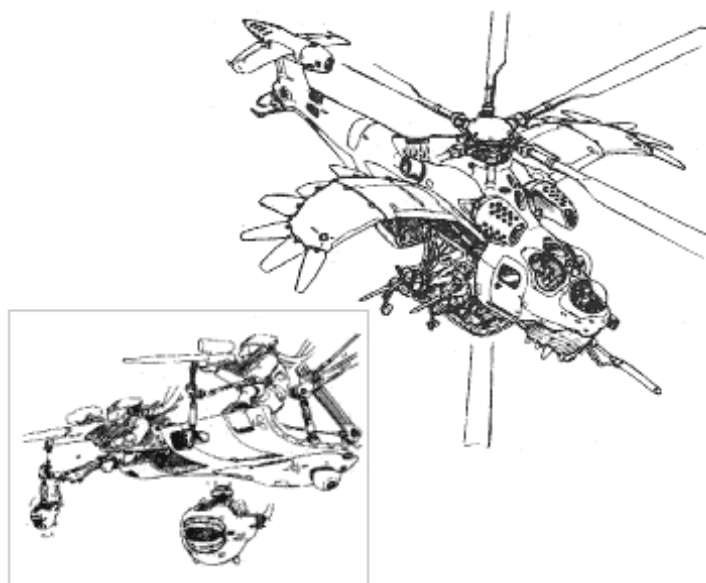
Armamento:

Ametralladora gatling de 7.62mm, dos cañones de 20mm o dos lanzagranadas automáticos de 40mm.

HELICOPTERO DE FRANCOOTIRADOR DE LA SECCIÓN 6

El helicóptero de francotiradores de la Sección 6 es la estrella de su arsenal. Este helicóptero esta diseñado específicamente para alcanzar objetivos con francotiradores a alcances extremos desde posiciones aéreas. Cuando el helicóptero se coloca en posición, los laterales se despliegan y el suelo desciende creando una plataforma para cuatro francotiradores, dos a cada lado. Los francotiradores se conectan en "instrumentos de control" que controlan sus funciones cardiovasculares y aseguran la estabilización del arma. Una vez conectados, los francotiradores y sus rifles "Ultima Ratio" se convierten en una parte del helicóptero. Usando sus equipos de puntería para adquirir objetivos con una extremada precisión, no existe ningún sistema de francotirador en el mundo, y con la ayuda de un AWACS, se convierten en un equipo imparable.

Velocidad Máxima	290 kph	Ac/Dcc	25/40
Tripulación:	3	Alcance:	960 Km
Pasajeros:	4	Carga:	0
Maniobrabilidad:	+3	PDE:	200
CP:	60	Tipo:	HEL. PES.
Peso:	8 ton	Coste:	5 millon.ed



Equipamiento Especial:

Atenuación IR, extinguidor de fuego, lanzadores de chaff y bengalas, radio militar con codificador y comunicador láser, piloto automático y sistema de navegación, conexión cibernética, radar militar, radar de seguimiento de terreno, detector de láser, óptica telescópica, equipo de imagen térmica, telémetro de microondas, miras computerizadas +4 en todos los terminales de francotirador.

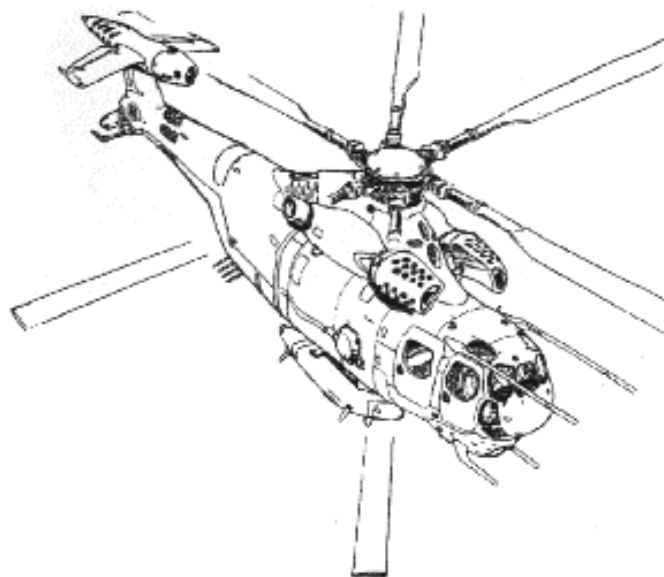
Armamento:

Ninguno excepto por los cuatro francotiradores equipados con rifles "Ultima Ratio" Full-Sensing.

HELICOPTERO AWACS DE LA SECCIÓN 6

Este vehículo es el helicóptero equivalente a los aeroplanos AWACS. Esta equipado con cada sensor, tipo de radar, y elemento de Guerra electrónica imaginable. Puede ser utilizado para una amplia variedad de tareas, como localizar laboratorios terrestres de drogas, encontrar armas químicas escondidas, etc. También puede ser empleado como apoyo de medidas electrónicas y contramedidas electrónicas ECM y ECCM (CME Y CMME) para las unidades aéreas o terrestres. Una de sus más prominentes asignaciones es la de actuar como centro de mando y apoyo aéreo. Se puede ver al final de la película como actúa como centro de apoyo y mando para los dos helicópteros de francotiradores.

Velocidad Máxima	290 kph	Ac/Dcc	25/40
Tripulación:	2	Alcance:	960 Km
Pasajeros:	4	Carga:	2 espacios
Maniobrabilidad:	+1	PDE:	200
CP:	60	Tipo:	HELI. PESADO
Peso:	8 ton	Coste:	2.5 millones de ed

**Equipamiento Especial:**

Atenuación IR, extinguidor de fuego, lanzadores de chaff y bengalas, radio militar con codificador y comunicador láser, piloto automático y sistema de navegación, conexión vía satélite, conexión cibernética, CME, CMME, radar militar, radar de seguimiento de objetivos a baja cota, radar de Identificación, radar de seguimiento de terreno, detector de láser, óptica telescópica, equipo de imagen térmica.

Armamento:

Ninguno.

Nota del Traductor: Después de consultar varias obras editadas en castellano sobre guerra electrónica, he decidido que el termino "chaff" (paja en la edición española de Maximum Metal) conservé su nombre original ya que en todas se emplea el termino anglosajón.

SDV Y3 - SWIMMER DELIVERY VEHICLE (VEHICULO DE TRANSPORTE NATATORIO)

Este sumergible transporta un equipo de combate de nadadores y su carga dentro de un compartimiento completamente inundado. El vehículo parte de y vuelve a un muelle seco instalado en un submarino nodriza. El SDV es tripulado desde una cámara no inundada por un piloto, que es auxiliado por una IA. En el caso de mal funcionamiento, el SDV puede ser controlado remotamente o un nadador puede conectarse mediante una conexión cibernética desde el exterior. La característica mas destacada del SDV es la completamente maleable cola final, que ha sido construida a semejanza de la del delfín, lo que proporciona una extremadamente eficiente propulsión y maniobra.

Velocidad Máxima	55 kph	Ac/Dcc	8/25
Tripulación:	1	Alcance:	480 Km
Pasajeros:	8-10	Carga:	1 ton
Maniobrabilidad:	+3	PDE:	50
CP:	15	Tipo:	SUB
Peso:	3 ton	Coste:	2 millones de ed



Equipamiento Especial:

Control ambiental, soporte vital para 8 horas, radio militar, IA de navegación, equipos de visión de amplio espectro, conexión cibernética.

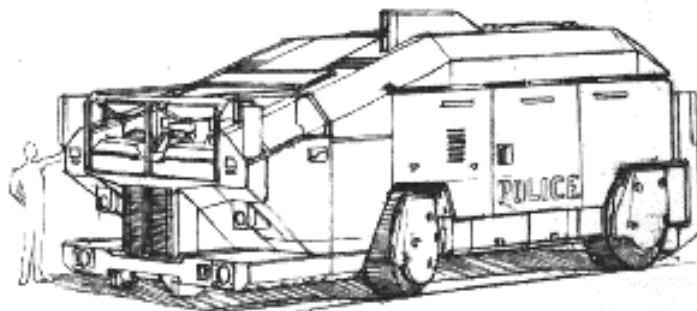
Armamento:

Ninguno

TRANSPORTE BLINDADO DE LA POLICIA

Transporte Blindado de Personal usado por diversas agencias de policía.

Velocidad Máxima	130 kph	Ac/Dcc	25/50
Tripulación:	2	Alcance:	480 Km
Pasajeros:	10	Carga:	3300 Kg
Maniobrabilidad:	0	PDE:	100
CP:	80	Tipo:	APC
Peso:	10 ton	Coste:	300,000 ed



Equipamiento Especial:

Sistema de control ambiental, radio militar, conexión vía satélite, piloto automático, sistema de navegación.

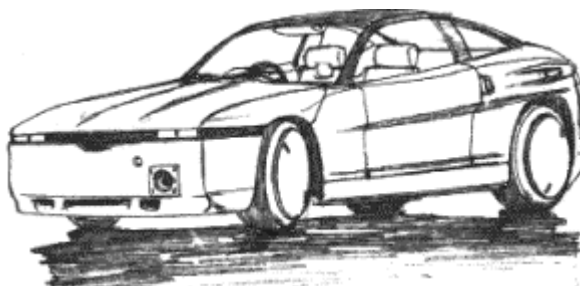
Armamento:

Ninguno

SEDAN TOYATA 2029

El coche medio del 2029. Alimentado con Alcohol, dispone de tracción a las cuatro ruedas y dirección asistida, conexión cibernética, GPS, instrumentación en pantalla y posavasos.

Velocidad Máxima	190 kph	Ac/Dec	25/65
Tripulación:	1	Alcance:	370 Km
Pasajeros:	1	Carga:	500 Kg
Maniobrabilidad:	+3	PDE:	40
CP:	0	Tipo:	AUTO
Peso:	20 ton	Coste:	20,000 ed



Equipamiento Especial:

Control ambiental, teléfono celular, GPS, mini-ordenador, instrumentación en pantalla (HUD), conexión cibernética, sistema de entretenimiento, sistema de control de choques.

Armamento:

Ninguno

GHOST

IN THE SHELL

NEWPORT CITY

Localización:

Prefectura de
Shinham

Población: 5,592,000

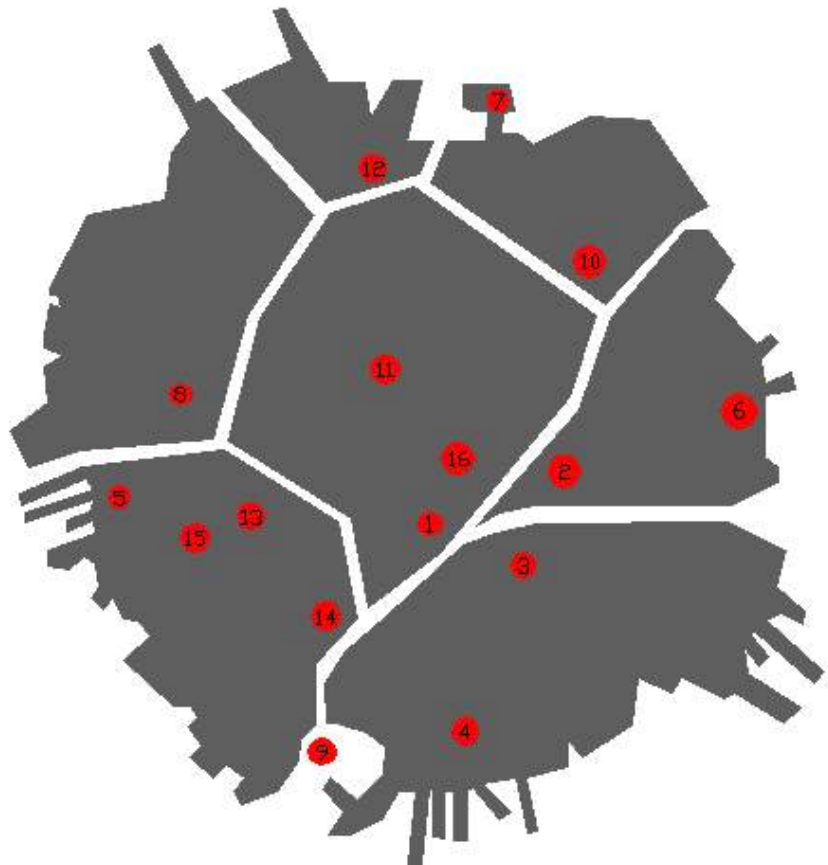
Japoneses - 2,921,000
N. Americanos - 515,000
Europeos - 612,000
Chinos - 377,000
Rusos - 302,000
Coreanos - 242,000
Sudamerica - 156,000
Sudeste de Asia - 212,000

Media de Renta per capita: \$46,000

Tasa de pobreza: 23%

Tasa de Indocumentados (SINless): 15%

Red Informatica Ciudadana: Argus+



LOCALIZACIONES

- | | |
|-----------------------------------|-------------------------------|
| 1. El Zarc | 9. El Canal |
| 2. Torre del Gobierno | 10. Distrito Takebayashi |
| 3. Shinzuko Downtown | 11. Hainong |
| 4. Gohoru | 12. Ciudad antigua (Old City) |
| 5. Pequeña Odessa (Little Odessa) | 13. Blossom Dome Park |
| 6. Nuevo Angeles | 14. Yashinaka Science Tower |
| 7. Planta de Fusion Tomaru | 15. Budokan Newport |
| 8. Aerodromo Honnamaise | 16. Lotus Helix |

ARGUS+

La Red Informatica ciudadana es una Inteligencia Sintetica distribuida en bloques con las siguientes responsabilidades: Control de los trenes metropolitanos expresos; asignación de plazas de aparcamiento; coordinación de los servicios policiales / médicos / bomberos; equipos de reparaciones; y mantenimiento de los registros ciudadanos.

Hospitales:

Hospital de la Cruz Roja Useido
Hospital Central de Newport (Trauma Team)
Holy Trinity, Newport Chapter
Synthesia Corporate, Branch 2402
Hunan Psychotherapy Annex

Policia /Seguridad:

Policia Metropolitana de Newport
Ministerio de Seguridad Publica; Secciones 5,6,9
Agencia de Seguridad Maritima
Militech y Arasaka
Seguridad Sagawa (una oficina pequeña)

Generación de Energia:

Planta de Fusión Tomaru de GaiaTronics.
Planta submarina de intercambio termico PowerGen.

Organizaciones Criminales:

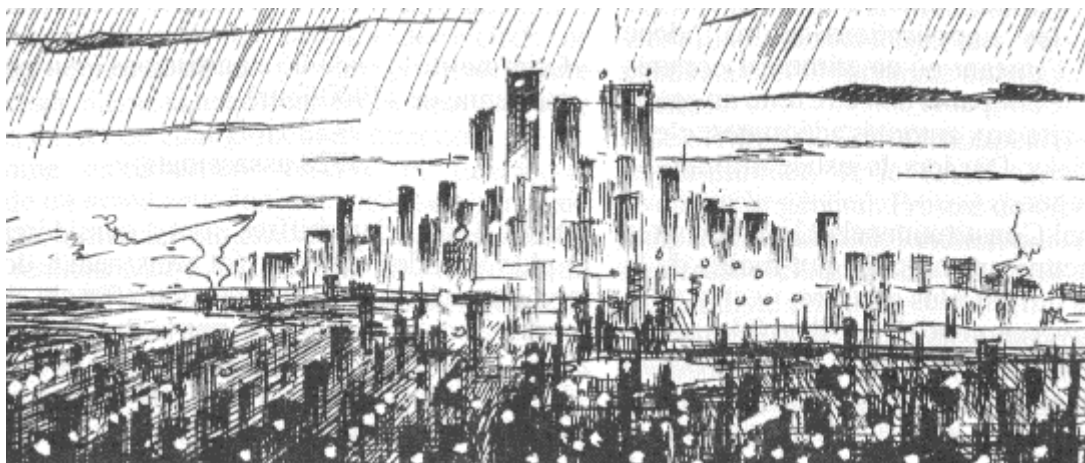
La Yakuza es dominante. Los principales clanes son la Grulla azul, Espada de Agua y la Montaña Negra.
Las Triadas operan a bajo nivel.
El Octágono, Tres Zorros, Kombinat Ruso operan asesinando, secuestrando y dirigiendo negocios ilegales (principalmente contrabando) desde la Unión Eslava.

Transporte:

El Subterráneo cubre ¾ de la ciudad, propenso a inundaciones.
El Monorail viaja a través de Shinzuko a una altura de 20 pisos.
Las barcas de pasajeros viajan a través de los canales de la ciudad transportando bienes.
Los estacionamientos de vehículos aéreos son comunes para los adinerados, con helipuertos repartidos a lo largo del territorio corporativo.
Solo dos autopistas (N712 y N714) conectan con tierra firme

Presencia corporativa:

Zi Arcology ("La Zarc") – informática y ecología
Fujitronics – sistemas robóticos, androides, vehículos
Toshiba – generación de seres sintéticos, cibercerebros
Synthesia – orgánicos, medicamentos, quimeras (NdT: virus genéticamente modificados o creados para que se asemejen a otros ya existentes)
Novatech – software, sistemas inteligentes personalizados
Megatech Body – industrias robóticas, subcontratador de Fuji
Lotus Design – estética y dispositivos de diseño
Ishinaga – utensilios, herramientas de comunicación, aparatos impecables
Sagawa – conglomerado (construcciones, electrónica, etc.)



Principales Lugares:

La Arcologia "Zarc" – una masiva torre de seis lados la cual se eleva hasta el cielo al menos 800 metros. Cuatro quintos del edificio son propiedad de la sólida Corporación Zi. Esta área es un vasto distrito residencial y comercial para aquellos los bastante privilegiados como para vivir en Shinzuko. Seguridad: 20-20-25. Arte +2, Bienes de Lujo +3, Medicamentos +1.

Torre del Gobierno – alberga la mayoría de las administraciones civiles de Newport en decenas de oficinas de 180 departamentos. El edificio es espartano pero tiene todas las comodidades modernas. Solamente los primeros dos pisos son de acceso público. Alberga el Registro Civil Central, los Archivos, la Corporación de Trabajos Públicos Corporativos, y el centro computacional EOS.

Shinzuko – zona corporativa. Rascacielos de negocios, bloques de apartamentos y en abundancia de salones de descanso. Limpio, sometido, pero lleno con vicios de la clase alta. Seguridad: 18-18-24. BTLs caros +1, Arte robado +2, Armas –2, Drogas –1.

Gohoru – Sector Hig-Tech, con cientos de tiendas de chips chinas y vietnamitas. Guarida preferida por los hackers. Ciberteclados +2, Datos +1, Software de habilidad +2, Herramientas +1.

Pequeña Odessa (Little Odessa) – Distrito ruso cercano al aeropuerto. Pobre, y donde todos intenta estafarte. Mucho crimen y prostitución. Matones bastantes duros. Seguridad: 10-9-11. Falsificación +1, Armas +1, Contratos +2.

Nuevo Ángeles – Enclave latinoamericano, clase trabajadora. Samba de Brasil, Comida mejicana, y cafés relajantes, con bastantes estupefacientes. La gente es bastante amigable (para el estándar de Newport) y centrados en la familia. Seguridad. 12-12-14. Derms +1, Cocina Exótica +1, Armas –1.

Planta de Fusión Tomaru – Una planta de fusión sin uso desde los años 30, después de que los quemadores de agua se popularizaran. Refugio para pandillas, fugitivos y solitarios. Conectado a Negativland. Seguridad 8-9-9.

Aeródromo Honnaimaise – después del muelle, este es el segundo centro de transporte en uso, conectando Newport a Mega Tokio, Seattle y diversas ciudades.

El Canal – esta vía acuática es usada por empleados que viajan, mercaderes y turistas para recorrer con calma Newport. Un enorme numero de gaudios y gente de clase media se apiñan a lo largo de la ruta. Seguridad: 14-14-15. Indumentaria +2, Accesorios +1, Comida Rápida +3.

Takebayashi – distrito residencial acomodado formado en un paraíso urbano con serpenteantes avenidas, exuberante vegetación y boutiques dispersas. La seguridad es draconiana pero casi invisible. Seguridad: 18-18-19. Cultura: Elite +1 para vivir aquí.

Hainong – distrito del mercado negro. Hogar de muchos ex-habitantes de Seattle. Propenso a muchas incursiones de la policía (posibilidad de 1 entre 6 cada noche). Armas +2, Munición +1, Cyberarmas +1, BTLs +2, Software de habilidades +1.

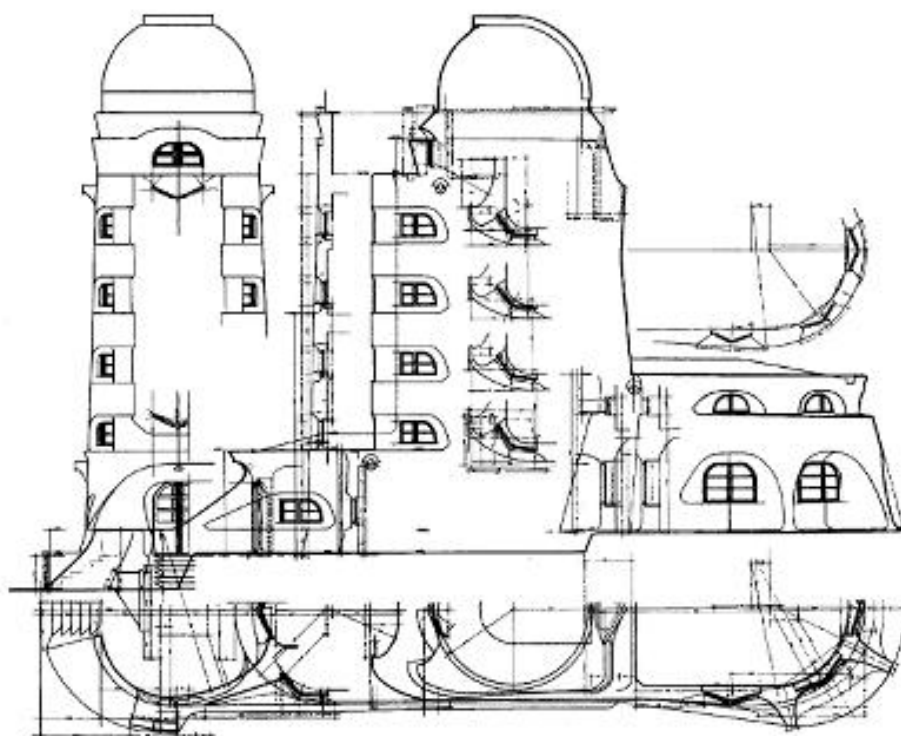
Ciudad Antigua (Old City) – Lugar de edificios en ruinas, refugio de criminales, matasanos, y la peor escoria, fue la zona menos exitosa de la construcción de Newport. La cercanía a Tomaru y a las antiguas industrias contaminantes, convierten hacen de este lugar un mal sitio para vivir. Seguridad 6-7-8. Contraer infección +2.

Blossom Dome Park – una gran serie de parques temáticos interconectados protegidos de la lluvia ácida por una súper-tenue capa de aerogel ajustada por ordenador. El Domo protege al parque pero es prácticamente invisible. Un destino preferido por los turistas. Seguridad 12-14-15.

Yashinaka Science Tower – Un ambicioso intento de acoger una academia por completo de ciencias. La estructura tiene un techo con forma de bulbo y alberga a algunos de los mejores científicos de Newport. Seguridad 13-13-17. Software de Habilidades +2, Investigación +2.

Budokan Newport – Una copia del original de Edo, este complejo deportivo tiene aproximadamente 58 gimnasios para todos tipos de entrenamiento, aunque el kendo y judo son los favoritos. Seguridad 10-10-12.

Lotus Helix – Una bizarra estructura en el paisaje de rascacielos, este edificio esta construido con forma de espiral con vainas injertadas a intervalos regulares. El centro es hueco y el edificio en si fue creciendo entre los años 2048-51 mediante procesos de bioingeniería. Seguridad 16-16-17.



Lugares Menores:

Armas – Armas Mustant – ilustre tienda de armas
Armas – La Galería de Disparo – vende lo que sea, corrupto
Armas – Emporio Stilletto – buenas armas de cuerpo a cuerpo
Armas – Roy's – deposito ilegal de armas, casa segura
Armas – Bazar Cloaca – mercado de armas alteradas

Arte – Kuramoto – galería de diseño y simulación
Arte – Museo Aeroespacial Gravitational
Arte – Unión Merer – arte experimental
Arte – Zephyr – salón y galería privada, corporativa
Arte – Artes Arcoiris – distribuidor de arte
Arte – Serengeti – excelente calidad en sensaciones simuladas
Arte – El Holodromo – sensaciones simuladas para la escoria callejera
Arte – Piel Luz – escultura de cuerpo, tatuajes eléctricos
Arte – Casa de Opera Shinhama – no teatro, Tosca de Verdi
Arte – Jardín Shisei – escultura en roca, cascadas entre el bambú, ciruelos

Banco – Eurobank One – banco europeo , en desgracia
Banco – Sagawa – brazo financiero del conglomerado
Banco – Ichi-Kanyo – banco regional
Banco – Citybank – controlado por americanos

Bar – El Kafka – insectos, paranoia, opresión
Bar – Totentanz – taberna alemana de kneippe
Bar – L'Etranger – salon de bebidas francesas
Bar – Madoka – sushi y bebidas, clase media
Bar – Salmón Negro (Black Salmon) – aperitivos, bebidas y personal europeo
Bar – Piedra Ebria (Stone Drunk) – expertos en sake, catadores de vinos

Bazar – Ganesh – comida picante, vietnamita, hindú, bastante barata
Bazar – Calle Shuto – comida japonesa, ropas, bienes de lujo

Casa de Te – Cuarto Azul - ruso, de buen gusto
Casa de Te – Nino – ropa formal, salas de conversación privadas
Casa de Te – Café Metro – cafe modernista Oriental

Centro de Comercio – Sho-Ito Overseas Ltd. – importaciones/exportaciones

Club – La Hacienda – casino y salón de baile español
Club – Ateneo – caballeros europeos
Club – Club Nihon – caballeros japoneses

Colegio – Universidad Nacional Tecnológica Kochi – escuela técnica, hackers
Colegio – Colegio Imperial – negocios y corporaciones
Colegio – Universidad Americana de Newport – extranjeros
Colegio – Salón Knute – cuartel de la unión de estudiantes, fiestas y disturbios

Comunicaciones – Mobis – software de habilidades y comunicación sensitiva
Comunicaciones – Network 54 Centro de Newport - ¡holonoticias al instante!
Comunicaciones – Sense/Net Lab – torre de vidrio transparente

Deportes – Tríada – gimnasio, artes marciales chinas
Deportes – Anillo de Cromo – ejercicios biomecánicos y deportes

Edificio – Torre Dragón Shan Tung – ex im
Edificio – Explanada Tokamura – distrito de venta al por menor

General – Nichiban –grandes almacenes, tiene de todo
General – Daio – supermercado
General – Shopmart – grandes almacenes de poca monta
General – Gran Agua Azul – alimentos hidropónicos, comida limpia, exóticos
General – Maximart – tienda de comestibles

Gobierno – Corte de Justicia – los criminales están es estancias distintas del resto

Hardware – Raven Micro – biomecánica personalizada y hardware menor
Hardware – Fotónicos Xian – ¡solo lo mejor! ¡precios bajos bajos!
Hardware – Yamadon – precios altos de utensilios y ciberequipo japonés
Hardware – Mexal – solamente biomecánica japonesa

Hotel – Imperial Dai – estilo shogun, 60 pisos
Hotel – Hyatt Newport – espartano, para la clase media
Hotel – Shangri-La Triumph – nuevos ricos, feo
Hotel – Gran Miyamoto – estilo de los 50, elegante
Hotel – Excelsior – orgánico, arquitectura de nuevo estilo

Iglesia – Iglesia Católica Romana Ángel del Este
Iglesia – Templo sintoista Ryumi – solo miembros
Iglesia – Templo Wu-Tan-Tung – monasterio budista

Juegos – Cherry Blossom Arcade – punkers y traficantes
Juegos – Gibson Memorial – concursos de holográficas en directo, poesía y jazz

Medicina – Medicross Preservation – banco de cuerpo
Medicina – Porcelain Tiger – clínica ilegal, precios altos, alfa
Medicina – Doc Duvall's Prosthetics – tienda de partes corporales, ripperdoc
Medicina – Astons – ingles, solo acepta pagos en euros
Medicina – Steel Cross – equipos médicos y entrenamiento

Miscelánea – China Antigua – antigüedades y tienda de regalos
Miscelánea – Jalea Roja – burdel, domo de placer, S/M

Música – Hasagumi – música, juegos, juguetes, coleccionables

Nightclub – El Kilroy – jóvenes maleantes, posers, tecnología obscena
Nightclub – Club Atlantis – techno-dance, pobre calidad, drogas
Nightclub – El Cuervo – morbosa decadencia de la carne
Nightclub – Volna Volga – casa de trash-dance ruso, kombinat
Nightclub – Aleación – salon de S&M y pozo de tragafuegos, decoración demoníaca

Proveedores – Merciless Ming's – material caliente, de madagascar
Proveedores – Kalashnicook – arte culinario ruso
Proveedores – Mianh Voi – franquicia de golosinas vietnamitas
Proveedores – Carlos' Trattoria - hogar del spaghetti italiano
Proveedores – Marina Sushi Bar – comida toxica
Proveedores – Stuffer Shack –golosinas y comida basura

Residencial - Apartamentos Tiara – elegante y conservadores
Residencial – Puente de la Bahía – en el centro de la ciudad
Residencial – Byrd Co-op – hogar de estudiantes
Residencial – Miyagi Gardens – bloques de apartamentos decentes, guardia privada
Residencial – Red Door – motel de ataúdes cerca del aeropuerto

Residencial – Thirty Hotel –motel de ataúdes de mala muerte, siempre 30 ¥
Residencial – Plaza Concord – grandes apartamentos, buenos servicios
Residencial – Apartamentos Rushimano – escoria callejera, alborotos

Restaurantes – Starliner – Buena cocina del mar, el resto mediocre
Restaurantes – *Lost Chicago* – elegante estilo retro de los años 20
Restaurantes – The City – el mayor restaurante de la ciudad, 7 pisos
Restaurantes – Kanchi/Lebanon – mezcla de oriente medio
Restaurantes – Pavilion – franquicia de comida americana

Salón Publico – Trueno – ruidoso, sacude tus oídos y ciberoídos
Salón Publico – Neoteric – mesas negras brillantes, menus holográficos
Salón Publico – Café Cromo – lugar tranquilo de intercambio de información
Salón Publico – *Frozen Thoughts* – lugar para BTL, alquiler del “tanque antiséptico”
Salón Publico – Bluegrass – jazz y cabaret, propietario divertido, comida cajun
(NdT: comida francesa-canadiense)

