



PERSONAL E INTRANSFERIBLE

por Strahd Von Zafrillovich

ADN Y DNI

Por Alejandro Zafrilla

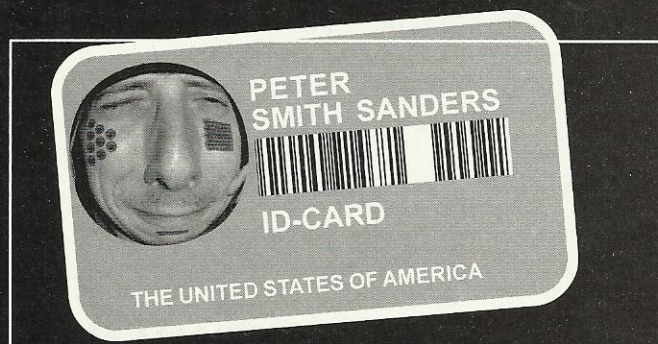
El DNI es ahora una tarjeta que hace el gobierno USA a todo ciudadano que quiera ser reconocido como tal. La tarjeta básica, que se expide en cualquier capital de condado tras registrarse en el censo, se sostiene por una zona especialmente diseñada para que una terminal (como una Dataterm, por ejemplo) pueda recoger una muestra del ADN de la persona a través de ella.

Todas las terminales que suministran información personal, del tipo que sean, requieren estar conectadas a los grandes servidores de datos de cada Estado, donde están registrados los datos de todos los ciudadanos empadronados en él. Cuando alguien utiliza su tarjeta de identidad para hacer algo, la terminal (ya sea pública, como una Dataterm, o privada, como el cajero de un banco determinado) solicita a los servidores la comprobación de identidad de forma rutinaria. Si ésta es positiva, el usuario obtiene el servicio. Hay algunas excepciones, naturalmente, como por ejemplo los puestos de control de acceso de algunas grandes corporaciones: éstas a menudo tienen bancos de ADN de todos los empleados, con lo que las comprobaciones de identidad son mucho más rápidas y sobre todo no quedan registradas en ningún sitio.

A medida que el ciudadano va haciendo vida social, tiene que ir registrando en la tarjeta todos los datos que se vayan incorporando a su vida: cuentas bancarias, permisos de conducir, seguros, asociaciones deportivas, clubes privados... Cada empresa o institución graba en la misma tarjeta una serie de códigos que permiten al titular hacer uso de los servicios que ofrecen: por ejemplo, un banco graba los códigos para sacar dinero de una cuenta en una sucursal, mientras que los Night City Rangers incorporan a la tarjeta los datos que permiten al mismo titular asistir como socio a todos los partidos en casa. De la misma forma, la tarjeta de identificación personal también contiene el historial clínico del sujeto: cada vez que el titular es atendido en un centro de salud, las lesiones y tratamientos quedan registrados al salir del centro.

Naturalmente estos códigos se pueden falsificar, pero siempre tendrán que estar a nombre del usuario, ya que siempre que se utiliza la tarjeta se comprueba el ADN del portador. Es decir, que un buen falsificador podrá grabarse en su tarjeta personal un permiso de conducir que nunca se sacó, por ejemplo, pero nunca podrá servirse del permiso de otro o de la cuenta corriente de otro.

Con esto, las empresas (sobre todo los bancos) consiguen una seguridad casi completa en sus operaciones comerciales: el estado asume los costes del sistema de identificación del cliente, y la entidad obtiene los beneficios de la transacción de forma 100% segura.



Claro ejemplo de DNI falsificado

Este es un módulo de cyberpunk para personajes poco experimentados y sin muchos recursos. Se supone que el grupo no tiene Netrunner propio: si no es así, el master reemplazar a Crowe por el Netrunner del grupo, aunque deberá desarrollar por cuenta propia las aventuras de éste en la red. El módulo se centra en la investigación, por lo que no son recomendables las aberraciones blindadas y armadas hasta los dientes (que, de todas formas, son rápidamente detenidas y/o eliminadas por la policía).

Con un poco de trabajo adicional, no debería resultar difícil convertir esta aventura a otros entornos de ciencia-ficción, como EXO, Shadowrun, Traveller o Superhéroes.

18 de Febrero, año 2020, 2 de la madrugada en Night City. El profesor Bernhard Thompson está eufórico, y no le faltan razones: ante él, su hija Deborah sostiene en sus manos el primer ejemplar del ISR-2, un cohete de cabeza buscadora capaz de detectar la señal biológica de una persona determinada en un radio de 25 Kilómetros. Provisto de un microprocesador interno y sensores miniaturizados, va equipado también con una punta de tungsteno-iridio reforzada, capaz de atravesar casi cualquier cosa, una cabeza de alto explosivo (8D10, armor piercing), y un motor de fusión de alto rendimiento con autonomía de unas diez horas a velocidad normal (200 Km/h). Ésta puede incluso triplicarse para atravesar paredes, puertas blindadas, o seres humanos.

ENTRE BASTIDORES

El proyecto ISR-2 se basa en las tarjetas de identificación personal codificadas genéticamente. Deborah Thompson desarrolla un programa que es capaz de infiltrarse en los servidores locales que almacenan los datos genéticos de la población. Cada vez que alguien con un ADN determinado utiliza su tarjeta de identificación para algo, el programa de Deborah hace que el servidor ordene a la terminal que grave una señal en la tarjeta, señal que puede ser detectada en un radio de 300 Km por los sensores de un cohete ISR-2. El sistema es casi perfecto; el único problema es la relativa proximidad que debe tener el lanzador del cohete respecto al blanco, aunque eso no preocupa de momento a Thompson, ya que el sistema sirve a sus propósitos y además siempre tendrá tiempo de intentar mejorar el alcance. Por el momento, los cohetes que utiliza

son lanzados por él mismo desde su oficina en HiTech Corporation. Para ello hace una llamada por videoconferencia a los Stanford en Fresno y éstos cargan en su furgoneta el número de cohetes apropiado, junto con un lanzador portátil. Lo único que tienen que hacer es acercarse lo suficiente al blanco, y Thompson se ocupa de lo demás. En su paranoia, es reactivo a dar a nadie el programa de control del ISR-2. Thompson no tarda mucho en hacerse con el patrón de ADN de los reclusos que más le atormentaron durante su cautiverio. El 2 de Marzo del 2020 unas misteriosas explosiones sacuden las celdas de la cárcel del Estado en el desierto de Nevada. Mueren cinco de los peores reclusos, de forma desconocida. Es el inicio de la venganza del Doctor: los autores físicos de sus vejaciones ya han muerto. Ahora sólo falta destruir al juez incorruptible y a esa reportera entrometida; esto llevará más tiempo, puesto que cuanto más importante es una persona, más difícil es acceder a información sobre ella. De estas intenciones Deborah no sabe nada: ella cree que con la muerte de los reclusos su padre tendrá bastante.

Sin embargo, y aunque él no lo sabe, Thompson tiene graves problemas. Para la parte de bioingeniería del proyecto, Thompson tuvo que solicitar maquinaria y tecnología punta a Biotechnica en Agosto del 2019. El encargo era curioso por lo inusual, por lo que un corp deseoso de ganar puntos para subir en el escalafón, Edward Davis, decidió averiguar para qué una corporación tan poco importante hacía un desembolso tan importante en productos tan caros y con tan poca salida. Sobornó a uno de los ingenieros del proyecto, Frank Fulham, para que hablase. Cuando éste se negó, hizo secuestrar a su esposa. Así se enteró del proyecto, e hizo que Fulham le fuese informando. Ahora planea utilizar un Equipo de Asalto relativamente pequeño para

LOS THOMPSON

La historia: Nacido en 1955 en New York, el Dr. Bernhard Thompson fue hijo único de una familia de clase media-alta. Cínico, orgulloso y despiadado con los que considera sus inferiores, se orienta hacia las ciencias como medio de afirmar su superioridad intelectual sobre los demás. Crece sin amigos y odiado por mucha gente. Refugiado en las ciencias, consigue un doctorado de Biofísica y en 1986 comienza a trabajar para las corporaciones. Sus investigaciones se van desviando al campo de lo militar, y en 1995

(el mismo año en que nace su hija Deborah) entra a trabajar para Militech a través de la compañía tapadera CyberDesign Corporation. Allí comienza a desarrollar un neuralware de combate que permitiría al usuario eliminar todos los síntomas de fatiga, dolor y sueño durante largos períodos de tiempo.

Para probar los nuevos diseños, Thompson se dedicó a ir fichando nómadas y vagabundos varios, muy abundantes en Nevada, y someterlos a una presión brutal en un gran campo de entrenamiento en las cercanías de su laboratorio (campo provisto y equipado por Militech). El problema principal de este aparato es que su desconexión provocaba un "bajón" tan grande que acarrearaba la muerte o daños cerebrales masivos en el mejor de los casos, ya que el desgaste mental realizado durante días de tensión continuaba estando allí, a la espera de que el neuralware inhibidor se desconectase. Por otro lado, el implante no se podía dejar funcionando eternamente, puesto que a partir del quinto día de uso continuo el sujeto empezaba a perder humanidad a pasos agigantados.

Durante dos años Thompson experimenta para resolver estos problemas, enviando al otro barrio a aproximadamente unas cien personas, entre víctimas en el campo de entrenamiento y fuera de él. Sin embargo, en febrero del 2012, uno de los sujetos (un tal Mike Hoover, nómada sin ocupación conocida) decide que ya tiene bastante y escapa del campo al quinto día de entrenamiento, con los implantes puestos. El tipo acude al hospital de Las Vegas, donde cuenta la historia antes de que le maten al desconectar el implante. Pero por casualidad aquel día se encontraba cubriendo la crónica de sucesos la reportera del *Las Vegas Chronicle* Sandy Brown, que se entera de que uno de los recién ingresados, posteriormente fallecido, portaba un implante neural absolutamente desconocido que aparentemente ha sido causa directa de su muerte. Inmediatamente se pone a investigar y descubre todo el pastel. Naturalmente, Thompson tuvo el buen cuidado de guardarse las espaldas haciendo contratos de trabajo que en teoría le libraban de responsabilidades, por lo que la primera denuncia pública de Brown no tuvo efecto. Sin embargo, a base de un paciente trabajo de investigación descubre nadie había sobrevivido para cobrar lo pactado en el contrato. Esto es suficiente para mandar a Thompson ante un tribunal. Tres meses después fue declarado culpable en el juicio por el juez Pollock, un tradicionalista que odia a las corporaciones y que rechaza los sobornos ofrecidos por Militech para que le dejase libre. Sus ayudantes quedaban libres, particularmente el matrimonio formado por Michael y Norma Stanford, ingenieros. Entretanto, la reportera Brown era ascendida a jefa de sección gracias al tirón de ventas.

La condena fue a cinco años, cinco años en los que el Doctor tuvo que pasar un verdadero infierno de palizas y malos tratos en la cárcel del Estado, a manos de la escoria y de los maleantes allí encerrados. Su salud mental queda deteriorada por los sueños de venganza, y con este objetivo funda cuando sale en el 2017 HiTech Corporation, una pequeña corporación en la 5 Zona de Nig-



Deborah Thompson: joven ingeniero de veinticinco años, de increíble capacidad mental. Si no ha sido aún descubierta por las grandes corporaciones se debe a que su tía Amanda Jones, con la que vivió mientras su padre se hallaba en la cárcel, le prohibió mezclarse en los grandes negocios. Ahora trabaja en el ISR-2, pero su seguridad del principio se ha ido debilitando conforme veía a su padre desvariar cada vez más. Ahora, con el proyecto acabado, ella duda entre intentar convencer a su padre para venderlo en secreto a una corporación, o dejarlo como un instrumento de venganza personal, con los riesgos de represalia que ello conlleva. Ha estado bastante protegida hasta ahora y es un poco inse-

conseguir la información sobre el proyecto en sí, y secuestrar a la ingeniero jefe, de quien los informes de Fulham señalan que es un portento. Actúa de forma independiente y todo lo en secreto que puede, puesto que si consiguiera llevar a la chica y a su proyecto ante sus jefes... O mejor aún, lo podría usar él mismo.

Otro problema: Militech continúa teniendo en sus archivos a su antiguo colaborador. Al ir a hablar con él tras su salida de la cárcel, descubren que se ha montado una empresa propia y que está trabajando en un proyecto. Mantienen una cierta vigilancia sobre HiTech Corporation. El corp encargado de ello, William Greenberg, no cree que haya aquí nada de interés, pero por si acaso ordena una inspección cada dos semanas.

Un elemento inesperado: el 5 de Marzo entran en las oficinas de Hi-Tech dos personajes: uno, un ne-trunner conocido como "Speaker", desactiva los sistemas de seguridad; el otro, Andrés Hernández, un ratero de la Zona, entra y roba los planos del IRS-2 e información. Pese a todo, Speaker se descuida una parte del sistema de seguridad camuflada, que activa un Bloodhound que reconoce la señal del cybermodem y graba a Hernández mientras roba los planos. Cuando Thompson se da cuenta al día siguiente decide destruir a los dos hombres de inmediato, antes de que tengan tiempo de hablar con nadie. Cuando Speaker saca algo de dinero en un cajero, el programa de Thompson detecta la transacción desde el servidor del Ayuntamiento de Night City y hace que la terminal grabe una señal sobre su tarjeta de identidad. Thompson envía un cohete (desde la furgoneta de Stanford) y Speaker muere destrozado en su apartamento de la Zona; Hernández, que en ese momento discutía con Speaker el próximo paso a seguir, escapa de milagro a la explosión y queda aterrorizado por el cohete. Reconoce su procedencia y decide buscar protección con Lafargue, un Arreglador antillano conocido por su influencia. Entretanto, Thompson ha conseguido el AND de Hernández y lanza un segundo cohete.

COMIENZA EL SHOW

Los personajes son convocados el 8 de Marzo de 2020 en el bar de Rico, en la parte de la Zona de Combate controlada por "Carlos", un capo de la droga de origen mexicano. No se conocen; el único punto en común es su relación con Lafargue, el Arreglador que les ha citado para darles un trabajo, un habitual del bar. El master debe inventarse un trabajo de poca monta

que interese a los personajes lo suficiente para que acudan (por separado) a la reunión. En realidad nunca harán el trabajo, puesto que Lafargue no tendrá tiempo de explicar de qué se trata.

Tras las presentaciones de rigor, Lafargue se dispone a explicar en qué consiste el trabajo a los personajes. De pronto, la puerta del bar se abre violentamente y entre un tipo bajito, moreno, chamuscado y con vendas manchadas de sangre. Antes de que los mazas del bar puedan detenerlo se dirige hacia la mesa de Lafargue y exclama: "Lafargue, soy Hernández. Por favor, necesito tu ayuda. Ayúdame y serás rico, pero por favor, ayúdame". Lafargue se excusa y ambos desaparecen en una cámara lateral; sin cyberradio es casi imposible oír lo que dicen (DIF 20); no obstante, Lafargue usa su "sala de audiencias": bajo su mesa hay una grabadora que sobrevivirá a la explosión y que permitirá a los Pjs enterarse de la movida. Tras unos diez minutos de conversación, entra a enorme velocidad algo por la puerta, algo que entra en la cámara y estalla mortalmente, dejando un redondo agujero en la puerta. Una tirada de Alerta sobre 18 permite ver que el objeto gira ligeramente para orientarse hacia la habitación de Lafargue... Si los Pjs entran e investigan, encontrarán los dos cadáveres calcinados, la grabadora en la que Hernández cuenta todo a Lafargue, los planos en chip del ISR-2 en una caja de metal, y el sello del fabricante, HiTech Corporation, totalmente desconocida.

INVESTIGANDO

Si se examinan los planos en una terminal o similar, se puede dictaminar (dificultad 18) que pertenece a algún tipo de misil dirigido por señales biológicas, altamente sofisticado y mortal. Una tirada de Callejeo sobre 18 permite establecer una conexión con la muerte de Speaker la víspera, por lo que es de esperar que los personajes den cuenta de que la información que tienen es valiosísima, pero también mortífera. Rico, el dueño del bar, conocido de los jugadores, deja que se lleven el material que deseen: no quiere inmiscuirse en asuntos de explosiones misteriosas.

La opción más clara que tienen los jugadores para comenzar la investigación sobre lo ocurrido es buscar información sobre HiTech Corporation:

Ir allí: pasar al capítulo siguiente

Si no presentan una buena excusa a la secretaria (Daphne Crowe), serán vilmente expulsados por los gorilas de la puerta (3 tipos bien armados, que no obstante no saben nada de lo que se hace allí)

Archivos del periódico

nada. Parece que es una empresa poco importante o muy discreta.

Ayuntamiento, Registro Mercantil

Tirada de Burocracia (15-16) y excusa convincente para el funcionario. La información disponible es escasa; los datos públicos sobre corporaciones a menudo se reducen a lo mínimo (ver pastilla "Personal de HiTech Corporation").





PERSONAL DE HITECH CORPORATION

HiTech Corporation. 125th Street, 288, E-Zone, Night City. 666-559-9854.

Presidente y gerente: Dr. Bernhard Thompson. Misma residencia, mismo teléfono.

Empleados hijos:

Deborah Thompson, Ingeniero Jefe. Misma residencia, mismo teléfono.

William Sweetwater, ingeniero electrónico. High Street, 275, Old Downtown. 666-558-229954

John McCloister, ingeniero electrónico. Buchanan Street, 534, Heywood. 666-662-903378

Frank Fulham, ingeniero electrónico. Curlen Boulevard, 546, E-Zone. 666-559-731037

Kimiko Fujishima, ingeniero químico. Nichiren Street, 12, Japantown. 666-556-554384

Paul Oldman, ingeniero de telecomunicaciones. 88th Street, 590, Rancho Coronado. 666-663-349435

Ernest Tallfellow, ingeniero químico. 2nd Street, 67, Corpcenter. 666-553-699151

Philip Dundas, ingeniero electrónico. Sin residencia fija. 666-550-170893

Karen Edgerton, ingeniero. Night City Mallplex, 14-1698. 666-554-868838

Lewis Lea, ingeniero electrónico. 14th Street, 58, E-Zone. 666-559-355268

Donald Kemp, ingeniero hidráulico. Seaside Boulevard, 1372, E-Zone. 666-559-573177

Patrick Norton, ingeniero de telecomunicaciones. Night City Mallplex, 6-902. 666-554-607463

Douglas Fairbanks, ingeniero. Night City Mallplex, 6-824. 666-554-949674

Carla Dietrich, ingeniero. 36th Street, 119, E-Zone. 666-559-925567

Axel Wierzbowski, ingeniero electrónico. 85th Street, 14, Rancho Coronado. 666-663-738851

Arnold Raven, programador. 12th Street, 62, Northside District. 666-551-580641

Samuel Bishop, programador. Linda Vista Street, 35, Old Downtown. 666-558-418619

Robert Crowe, programador. 24th Street, 113, E-Zone. 666-559-799859

Daphne Crowe, secretaria y coordinador técnico. 24th Street, 113, E-Zone. 666-559-799859

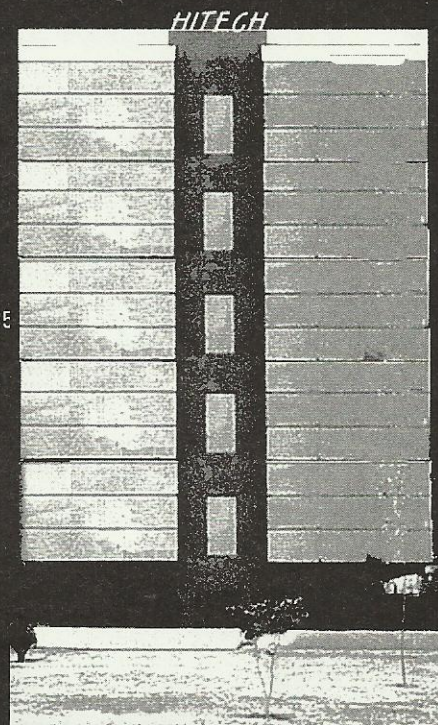
Eventuales: personal de seguridad (3 miembros)

Producción: equipos electrónicos especializados

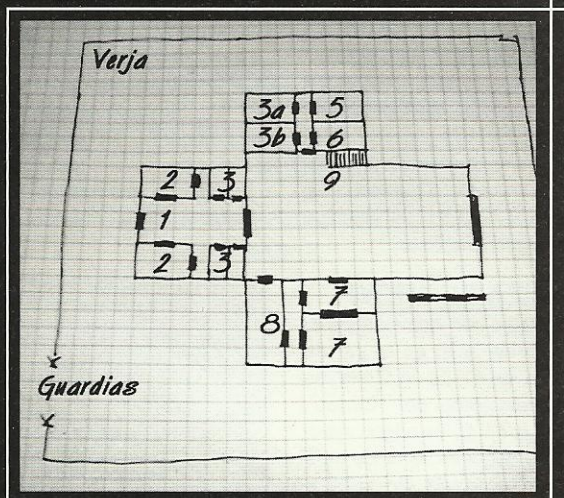
Toda esta gente reside en la E-Zone, en apartamentos de clase media relativamente protegidos por la policía local. No quieren tener nada que ver con cyberpunks, simplemente trabajan en HiTech. Sin embargo, si su vida es amenazada, hablarán (como hizo Fulham). Excepto los miembros del equipo ISR-2, todos trabajan en otros proyectos que sirven de tapadera a Thompson, en concreto una casa inteligente en el CorpCenter, y un nuevo superconductor.

Los cuatro miembros del equipo IRS-2 son Wierzbowski, Fujishima, Fulham y Crowe, aunque por ahora los personajes aún no lo saben. Los Thompson se ocuparon de la bioingeniería y la teoría, Wierzbowski del diseño del cohete, Crowe del programa rastreador, Fujishima preparó las aleaciones, y Fulham la propulsión y el explosivo. Todos ellos son los únicos en conocer el objetivo del proyecto, con opiniones distintas: Fujishima lo aprueba, y lo considera una forma muy interesante de hacer dinero; Wierzbowski y Crowe son neutrales, y Fulham es un entusiasta (la vida de su mujer depende de ello).

Wierzbowski y Fulham casados; los otros solteros.



HITECH CORPORATION:



1. Secretaria y guardias (uno presente, los otros dos van dando vueltas por el recinto)

2. Salas de espera.

3. Despachos de ingenieros:

3a Wierzbowski y Fujishima

3b Fulham y Crowe.

4. Taller. Aquí se hacen las partes más comunes del IRS-2 (carcasa, aleaciones, etc.), así como el resto de los proyectos. Es una nave de dos plantas; por encima de la puerta que da al pasillo del almacén hay cristalerías desde donde la gente del segundo piso puede ver el taller. El segundo piso contiene despachos, una sala de reuniones y un pequeño laboratorio.

5. Despacho de Thompson. Aquí recibe a los personajes. En su terminal tiene línea directa de videoconferencia con el almacén de Fresno en donde guarda los cohetes, protegida con la password "Deborah". Si no se acierta, el acceso a la línea se autodestruye. Si se acierta o anula la password (se necesita un buen netrunner y una copia de los archivos del disco, o llevarse la terminal entera) se puede rastrear la señal en Internet hasta la localización física en Fresno.

Otra cosa interesante en su terminal es una utilidad de Locate Remote y otra de Control Remote, aparentemente desactivadas, fuera de servicio o que controlan dispositivos no conectados (algo muy habitual, por lo que un Netrunner que examine el ordenador lo ve pero no le da ninguna importancia: el Master no debe informar de esto a los jugadores a menos que alguien le pregunte específicamente). El Locate Remote permite, introduciendo un patrón de ADN determinado, rastrearlo en un radio de 300 Km (ampliable por satélite, aunque esta opción de momento no está disponible). Por otro lado, una vez activado el Locate Remote se habilita el Control Remote, aunque éste continúa inoperativo: la terminal constantemente emite el mensaje "fuera de alcance". Apparently parece el mecanismo de control de los cohetes, aunque de momento los personajes son incapaces de hacerlo funcionar.

6. Despacho de Deborah Thompson.

7. Salas de control. Ordenadores bastante potentes.

8. Almacén.

9. Escaleras al sótano, el lugar de elaboración del ISR-2. Tremendamente moderno, dispone de importantes ordenadores, maquinaria biológica, codificadores genéticos, etc.

HITECH CORPORATION

Para entrevistarse con el Dr. Thompson es necesario pedir una audiencia a la secretaria, Daphne Crowe, guapa morena de veinticinco años completamente bioesculpida, quien la dará con dos días de retraso (mala tirada de Persuasión & Charlatanería, o pésima excusa) o inmediatamente (crítico, o tirada de 20+).

DIALOGANDO CON THOMPSON

Al corporativo no le gusta perder su precioso tiempo hablando de estupideces, por lo que les echará si comienzan a decir tonterías. Intentar darle coba tampoco funciona; el único método es ir directo al grano y contar lo que hay. Una buena tirada de Persuasión & Charlatanería le hace ponerse nervioso, y más si se le amenaza con desvelar su invento si no coopera; entonces propondrá la consabida pregunta: "¿Qué quieren ustedes?".

Pueden pedir cualquier cosa: dinero, participar en la empresa, ofrecerse como colaboradores, etc. Viene un diálogo más o menos razonable, seguido de un: "Pero no traten de engañarme; ya vieron lo que le pasó a aquellos dos rateros, y poseo suficientes cohetes para destruirlos a todos. Matándome ahora no arreglarían nada, puesto que se encuentran en lugar seguro y a mi muerte alguien los activaría" (esto último es falso, de momento, porque por ahora él es el único que puede activarlos, pero los personajes no lo saben. Lo lógico es que piensen que Deborah también puede disparar los cohetes; el Master debería hacer lo posible por dar esa impresión).

Si piden examinar los cohetes, Thompson se excusará diciendo que no tiene ninguno en el edificio desde que éste fue asaltado, pero que los guarda "en lugar seguro".

En algún momento de la noche, mientras los personajes están negociando con el doctor, se oye ruido de disparos. Los personajes sólo tienen tiempo de salir al taller para ver cómo un grupo de punks que sale de allí por la puerta trasera se llevan a Deborah y varias cajas con material, dejando atrás a cuatro hombres muertos (Lea, Dundas y dos tipos de seguridad) y a otro malherido (el último de seguridad). Tres hombres quedan atrás para liquidar los restos de resistencia, y la primera bala es para Thompson que, enloquecido, ha sacado una pistola y abre fuego. Si los personajes repelen la agresión con éxito, los demás se retiran en un AV-4, pero una tirada de Alerta sobre 10 permite fijarse en el destello de una fotografía tomada desde el AV: ya saben quiénes son. De ahí a la identificación genética sólo

va un paso, y de ahí al cohete asesino... (fácil de construir ahora que tienen a su principal artífice). Los cuerpos de los posibles asaltantes muertos sólo pueden ser identificados como punks callejeros, aunque una tirada de Sentido de Combate sobre 10 permite a cualquier solo del grupo advertir que son mucho más que eso... De todas formas, a estas alturas de la partida los personajes no deberían pensar en identificar a nadie.

Tras la batalla, los personajes tienen unos diez minutos para registrar antes de que llegue la policía y les detenga por asalto y asesinato. Lo útil allí es:

- la localización del almacén de Fresno.

- en la terminal de Deborah se guardan todos los pedidos de material, incluyendo el de Biotechnica. Hay otros pedidos a corporaciones, por lo que éste no debe llamar la atención.

- el taller del sótano, donde se encuentran el cuerpo de Fulham. Él ha abierto las puertas al equipo de asalto y ha desactivado los sistemas de seguridad. No obstante, no ha podido desactivar las medidas adicionales instaladas por Crowe, por la simple razón de que las desconocía, como tampoco las encontró Speaker. Así, en las terminales del laboratorio se puede encontrar (System Knowledge de 15) una grabación de los últimos minutos, en los que se ve a Fulham entrando en el laboratorio con los punks (en realidad solos de Biotechnica) Y decir con voz ahogada: "Bien, ya tienen lo que querían. Ahora denme a mi mujer". Y mientras reducen a Deborah, el que parece ser el jefe dice burlonamente: "No te preocupes, Fulham. Biotechnica siempre cumple sus promesas. Enseguida te llevamos con ella." Inmediatamente es ejecutado con una sonrisa.

- en la mesa de Thompson, una carta enviada por Militech, sin contestación (ver al margen).

EL EQUIPO ISR-2

Una vez hayan huido de HiTech Corporation con la información que puedan, la forma más obvia de continuar la investigación es llamar al personal que trabajaba en el proyecto. Pueden llamar a cualquiera de los ingenieros del personal, quien les indicará los nombres de los que trabajaban directamente con Thompson si se les convence con una buena excusa.

Una forma inteligente de actuar sería llamar a la secretaria, Daphne Crowe, a quien ya conocen. Si se la convence de que los personajes tienen información sobre los últimos sucesos, les pondrá con su hermano (tienen la misma dirección y

apellido, aunque no son matrimonio, como podrían pensar los personajes).

Crowe afirma ser el ingeniero informático encargado del proyecto ISR-2, colaborador directo de Deborah Thompson. La policía le ha llamado para informarle de la muerte del gerente de HiTech Corporation (a los demás empleados también) y les ha pedido estar disponibles por si se les ha de interrogar. Obviamente, Crowe advierte que alguien iba detrás del proyecto ISR-2, ya que el resto de proyectos no tenían nada anormal, y está interesado en saber más sobre quién puede ser. Por tanto, propone una cita al día siguiente, a las 19:00, en su casa (donde también pretende reunir a los demás miembros de equipo) para intercambiar impresiones con estos desconocidos.

Entretanto, los de Biotechnica entregan a Deborah a Davis, quien tras un concienzudo interrogatorio la pone a trabajar en la reconstrucción de los ISR. Lo único que Davis necesita es el cohete físico, puesto que el programa de Deborah infiltrado en el servidor del Ayuntamiento sigue funcionando, y las utilidades de Locate Remote/Control Remote pueden ser duplicadas por sus hombres. Así que es cuestión de tiempo: digamos de una a dos semanas...

HACIENDO AMIGOS

Es de suponer que los personajes acuden a la cita con los Crowe. En la reunión con los miembros del equipo ISR-2, y tras las presentaciones de rigor (en principio, los personajes no esperaban encontrarse con tanta gente) la gente da a los personajes las explicaciones pertinentes sobre el funcionamiento del cohete. La cantidad de información que den a los personajes depende de la confianza que éstos inspiren: se recomienda no hacer ningún tipo de tiradas y fijarse sólo en la interpretación.

Si los personajes son juzgados como dignos de confianza, Crowe y Fujishima explican cómo funciona el rastreador de los cohetes, y de paso que nadie excepto los Thompson sabían cómo activarlo. Los presentes también manifiestan sus intenciones al respecto: Fujishima revela que desearía intentar rescatar a Thompson, ya que ahora mismo todos se encuentran en la calle por la muerte del gerente y la desaparición de su heredera. Además, el fruto de dos años de trabajo se ha ido al garete por el momento, pero si consiguen rescatar a Deborah podrían intentar vender el ISR-2 a alguna corporación. Crowe está

de acuerdo con ella, mientras que Wierzbowski es más reticente a intentar algo ilegal ("tengo una familia que mantener, y un segundo trabajo en el Ayuntamiento. Es difícil de decidir..."). Si los personajes sacan el tema del almacén de Fresno, todos se sorprenden y quieren saber más (un tanto a favor de la eficacia de los Pjs), pero en ese momento llaman a la puerta. Todos se esconden y abren los Crowe.

La visita es William Greenberg, de Militech, que viene a interrogar al dueño de la casa sobre los sucesos del otro día, a cambio de una importante cantidad de dinero si contesta bien a sus preguntas. Crowe alega no saber nada, aduciendo que no era su turno de trabajo.

Pregunta importante: "El doctor Thompson ha sido asesinado, y su hija ha desaparecido. ¿Tiene usted alguna idea de lo que les ha podido pasar?". La respuesta es un no.

2ª pregunta importante: "¿A qué se dedicaban últimamente, en Hi-Tech Corporation?".

Respuesta: En el proyecto de construcción de una casa inteligente en la Zona Corporativa.

Pregunta: "Haga memoria, Mr. Crowe. ¿No había ningún proyecto más?".

Respuesta: Sí, pero no sé de qué se trataba, ya que sólo trabajaban en él el doctor, su hija, Lea y Dundas, y en el turno de noche, por lo que yo no les veía.

Tras alguna pregunta más, Greenberg parece satisfecho y se va, pagando 500 eb.

De nuevo reunidos, Crowe expone que, si se va a hacer algo hay que hacerlo deprisa, puesto que esta gente pronto averiguará la verdad sólo con hablar con algunos de los ingenieros de HiTech. Si los personajes se ofrecen voluntarios para el rescate, todos manifiestan que ellos no tienen mucho dinero, pero que los Thompson sí, por lo que es de esperar que Deborah les recompense generosamente. De todas formas no deberían necesitar el acicate del dinero: recordemos que ellos creen que pueden ser asesinados en cualquier momento...

Inmediatamente se decide lo que van a hacer: mientras Crowe intenta descubrir dónde está retenida Deborah interceptando las comunicaciones y fortalezas de datos de Biotechnica, los personajes pueden ir a Fresno si lo desean. Si el master lo cree conveniente, Fujishima puede ofrecerse a acompañarles (siempre y cuando hayan estado presentables en la reunión). Otra posibilidad es que los personajes investiguen por su



cuenta, usando sus propios contactos para descubrir el paradero de Deborah. Hagan lo que hagan, y para incrementar la paranoia, una vez sepan cómo los cohetes detectan a sus víctimas, el master debería insistir en contabilizar todos los usos que los personajes hagan de sus tarjetas de identificación personal (recordar que se utilizan para TODO) y poner cara de circunstancias cada vez que alguien utilice la suya, tomando nota concienzudamente.

EL ALMACÉN DE FRESNO

Los cohetes están escondidos en los sótanos de una nave industrial bastante apartada del núcleo urbano. Mike y Norma Stanford (matrimonio de cuarentones) residen allí junto a Tim Burns, enorme solo negro amigo de éstos y contratado por ellos para protegerles de sus "protectores", el gang de los "Road Hogs" que vive en la planta baja. Han llegado a un acuerdo con ellos para "protegerles" a cambio de poder utilizar la nave como garito y taller de reparaciones y algunos pequeños implantes gratuitos. Siempre hay 1D10+10 pandilleros en la nave.

Acercarse con intención de negociar puede ser un problema, puesto que los "Road Hogs" no son exactamente maestros de la palabra. Cualquier intruso será detectado con un 50% por un grupo de 6 motoristas, que intentarán parar el vehículo y saquearlo (si no se les convence de que no deben hacerlo, claro).

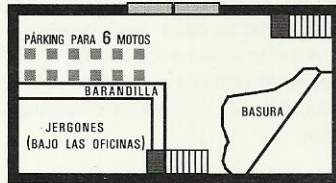
Una vez llegados a la puerta de la nave, se puede intentar hablar con "Killer", el jefe del gang, que estará ahí el 75% del tiempo. Si se le da la imagen de gente decidida que sabe lo que busca, les escoltará hasta abajo. Si no, les intentará capturar o matar, lo que sea más fácil.

Si oyen tiroteos arriba, los tres ocupantes del sótano se arman y Burns se embosca en el lugar más adecuado. Si luego bajan los personajes, dispara primero y pregunta después. En cambio, si bajan acompañados de algún miembro de los "Road Hogs", todos escucharán las nuevas. La muerte del profesor les deja estupefactos (Persuasión & Charlatanería de 15+), pero ninguno de ellos se muestra muy dispuesto a ayudar a los personajes a rescatar a Deborah, puesto que han trabajado para Militech y conocen el poder de las corporaciones; más bien prefieren quemar la nave y largarse de allí. Se les debe persuadir muy bien (20+) para que accedan a explicar

a los personajes cómo se cargan, programan y disparan los cohetes. Un factor de peso será que los personajes hayan dado muerte a Burns o a varios boosters. Sus ansias de venganza, si las tuvieran, quedarán además muy atenuadas por la posibilidad de recibir un cohete en la noche...

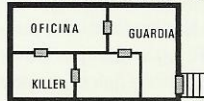
De todas formas, la explicación no pasa de las operaciones previas (cargar el cohete en el lanzador portátil, activar el mecanismo rastreador, y dispararlo), ya que era Thompson el que los dirigía desde Night City. Si Fujishima está allí, será de gran ayuda para comprender todas estas explicaciones.

PLANTA BAJA

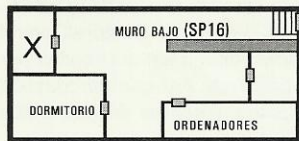


1ER PISO

(OFICINA DE MADERA SOPORTADA POR PILARES DE METAL)



SUBTERRÁNEO



X: Aquí está el ISR-2 (25)

AL RESCATE

Una vez los personajes han ganado el control de los ISR-2, deben descubrir contra quién usarlos: no saben nada acerca de quién ha ordenado secuestrar a Deborah. Entretanto, Crowe ha ido buscando, pero los indicios son muy débiles: sabe que, a menos que su secuestro haya sido ordenado directamente por alguno de los jefazos de Europa, debería estar en alguna de las tres estaciones de investigación que posee Biotechnica en Night City: una planta de investigación de chips MRAM, el Monoclonal Research Lab (dedicado a la investigación genética), y el Night City Medical Research Lab (nuevas drogas, tratamientos y enfermedades varias). Ha estado interceptando diversos mensajes procedentes de las tres estaciones, pero ninguna habla o deja traslucir la posibilidad de que Deborah esté prisionera en una. Para entrar en el interior de las fortalezas de datos necesita el material que tenía en HiTech, por lo que pide a los personajes que vayan a buscarlo: necesita su ordenador, varias cajas de chips (las de color azul), y todos los chips que puedan encontrar en el despacho de Raben y Bishop (espera que haya progra-

mas de infiltración). Les graba códigos de acceso (él era el encargado de la seguridad, así que no tiene muchos problemas) y advierte de las posibles alarmas puestas por la policía.

Una vez lleguen allí, los personajes descubren que las alarmas han sido neutralizadas por alguien. Lo que ha ocurrido es que Deborah necesitaba material del laboratorio, y Davis envió a cuatro de sus hombres a buscarlo. Sin embargo, por pura casualidad llegan entonces cuatro solos de Militech enviados por Greenberg para registrar el edificio en busca de indicios del proyecto: pese a su interés, aún no saben de qué se trata, y quieren saber si merece la pena "presionar" a Crowe para que hable, ya que han descubierto que formaba parte del proyecto secreto de Thompson hablando con Sweetwater. Se encuentran a los hombres de Biotechnica saliendo con el material, y en el tiroteo que sigue queda gravemente herido un solo y mueren los cuatro hombres de Davis y dos solos (cuyas armas y equipo son todas de Militech, qué casualidad). El solo restante huye con su compañero y con el material que llevaban los de Biotechnica (reconoce que no eran vulgares ladrones, y que lo que se llevan es por algo; esto deja a Deborah sin materiales, que tardará una semana más en recomponer). Malo para Davis, que necesita acabar el proyecto cuanto antes, por si le descubren sus jefes. Además, éste comete un error: al no esperar problemas en el saqueo de HiTech, envía a uno de sus hombres de confianza del personal de seguridad para dirigir la incursión. Por lo tanto, éste puede ser identificado, ya que consta incluso en el Ayuntamiento como trabajador de la planta de chips MRAM de Biotechnica en Heywood. Si llaman a Crowe y le informan de lo ocurrido, será él el que solicite fotos y muestras de sangre de los muertos. Si no piensan en esto y el master es generoso, podría dejar que Crowe intercepte a posteriori una llamada nocturna de alguno de los ingenieros que trabajan con Deborah a Davis, informándole del fiasco en HiTech.

Es de suponer que en cualquier caso los personajes huyen con el material requerido, las malas nuevas y (esperemos) una foto o muestra de sangre de uno de los muertos. Crowe se encierra en su habitación con el material y sale al día siguiente con algunos indicios. En primer lugar, consigue identificar a uno de los punks muertos como "personal de seguridad" en la planta de investigación de chips MRAM

de Biotechnica en Heywood. Además, el personal de ésta se ha incrementado con cinco ingenieros adicionales, a pesar de que es la menos importante. Estos datos estaban en un archivo oculto y protegido (Crowe sale espantado, pues estuvo a punto de no poderse conectar a tiempo para ser eliminado por un Firestarter), por lo que es de suponer que el responsable no quiere que nadie sepa que Deborah está ahí.

Los registros de todos los empleados (unos 60 entre trabajadores y diseñadores) se guardan en el edificio de Seguridad, en una pequeña terminal conectada a los detectores del puesto de control. Los personajes pueden esperar a que Crowe consiga entrar nuevamente en la fortaleza de datos de la factoría y consiga los registros, o bien si uno de ellos es un Netrunner puede entrar él mismo. En ese caso el master deberá diseñar la fortaleza: una zona pequeña y aparentemente inofensiva, pero con algunos programas asesinos puestos recientemente por Davis, como el Firestarter que echa a Crowe la primera vez.

Una vez los personajes dispongan de los datos del personal, lo único interesante es el responsable: Edward Davis, jefe de planta de producción. No tienen la prueba de que él sea el responsable del secuestro, pero parece muy probable. La única forma de enterarse (y no definitivamente) de que es él quien está detrás de todo es espiar constantemente la factoría y verle llegar casi cada noche sobre las diez o las once, (curioso, ya que los altos ejecutivos de las fábricas hacen desde casa casi todo su trabajo). Es extremadamente difícil seguirle, puesto que en las entradas de la Zona Corporativa hay bug detectors. Sus terminales de casa están extremadamente bien protegidas con software asesino y patrulladas por la Netwatch de la Zona Corporativa.

La entrada en el complejo requeriría apoyo por parte de un Netrunner especializado en desactivar sistemas de seguridad y programas antipersonales: los personajes tendrán que recurrir a sus contactos, o bien al propio Crowe.

Cuando los Pcs intenten el asalto, Daphne Crowe se mantiene en contacto por radio con ellos y les va informando de los progresos hechos por su hermano. Éste consigue dejar en las cámaras una imagen fija (Awareness de 20+ para los guardias). En función de las dificultades, puede desactivar las alarmas de la verja, controlar el

APEX y abrir las puertas de seguridad (esto sólo si los personajes son tan inútiles como para no poder hacer nada de esto con garantías). Por otro lado, si el grupo necesita de un vehículo para huir rápidamente, Wierzbowski y Fujishima esperan en la furgoneta de éste, repintada y con matrícula falsa a tres calles de allí, ocultos tras un enorme almacén industrial. Fujishima utiliza un scrambler para alterar las posibles escuchas en la banda que utiliza el equipo; también advertirá de la llegada de posibles refuerzos de Biotechnica.

DESENLACE

Tras el furioso asalto, son de esperar varios finales:

► Deborah muere y Davis sobrevive: los personajes no ganan nada, excepto un peligroso enemigo. Por otro lado, los miembros del equipo ISR-2 deciden emigrar, desanimados.

► Deborah y Davis mueren: lo mismo, pero los miembros del equipo ISR-2 se quedan en Night City; pueden servir como valiosos contactos.

► Deborah y Davis viven: éste no escatimará esfuerzos para recuperarla; por lo que todos emigrarán a Europa y se pondrán a trabajar para alguna eurocorporación que les otorgue seguridad. Deborah recompensará a los PCs con 5000 eb. Abandonará el proyecto, dejando, no obstante, los cohetes de Fresno en las manos de los PCs.

► Deborah sobrevive y Davis muere: Happy end! Deborah refunda HiTech corporation, pero abandona el proyecto ISR-2. Da la misma recompensa a los personajes además de su colaboración altruista en cualquier proyecto de éstos. El final más satisfactorio.

Otra posibilidad es aventurar qué piensa Biotechnica de la incursión; dependerá de lo hábiles que sean los personajes dejando pistas que involucren a Davis ¿Los capostotes de Biotechnica se dan cuenta de que Davis estaba actuando a sus espaldas? ¿O bien creen que ha sido un asalto por cuenta de otra corporación? En ese caso, es posible que empiecen a buscar a los responsables...

LA HISTORIA DE DAVIS

Davis es el típico ejecutivo ambicioso, el gerente de una de las tres instalaciones de investigación-fabricación que tiene Biotechnica en el área de Night City. Sólo responde de sus actos ante la oficina regional de Biotechnica en La Jolla, ante los otros tres gerentes, o ante la junta directiva del Monoclonal Research Lab; sin embargo, no puede permitirse el lujo de que sus inmediatos subordinados sepan que esconde un importante prisionero en las dependencias de investigación sin haber informado a la cúpula de Biotechnica, por lo que debe andarse con cuidado.

En realidad, tras interesarse por el extraño pedido que le hizo Thompson, él sólo aspiraba a ganar puntos si conseguía descubrir si el proyecto era merecedor de la atención de la corporación, por lo que secuestró a la mujer de Fulham. Pero cuando éste le contó el objetivo del proyecto, se empezó a plantear si no era mejor aprovechar los cohetes asesinos para sus propios fines de promoción. Decide raptar a la ingeniero Jefe, se cabrea bastante por la muerte del padre, y examina las fotos que le traen sus hombres de los extraños fotografiados en Hi-Tech, que pueden ser cualquier cosa. Por si acaso, aumenta la seguridad de forma discreta.

Davis vive en la Zona Corporativa, está casado y tiene un hijo de cuatro años. No visita la factoría a menudo excepto para alguna rara inspección, puesto que la mayor parte de su trabajo es teletrabajo. Sin embargo, últimamente va casi cada día en secreto para controlar el desarrollo del proyecto. Los guardias del edificio dependen directamente de él, por lo que no hacen preguntas.



"QUIEN PUEDE LLEGAR A DECIDIR SOBRE LA VIDA Y LA MUERTE TIENE EL PODER DE UN DIOS... PERO NINGUNA MÁQUINA DEBERÍA JUGAR NUNCA A SER DIOS".

VICTOR LUCA, ARREGLADOR
ZONA DE COMBATE, NIGHT CITY

William Greenberg
Departamento de Recursos Humanos
Militech Tower, 009854 CC
Night City, 23-11-2019



Estimado Doctor Thompson:

La compañía Militech ha sabido de su liberación tras el infortunado asunto Brown. Asimismo, le felicita por la fundación de su nueva compañía HiTech Corporation; no hay duda de que con una persona tan capaz como usted al mando esta nueva empresa conseguirá grandes logros.

Me permito distraer su atención para hacerle llegar, en nombre de la corporación, una importante oferta de colaboración. Sabemos que su compañía es pequeña, pero altamente especializada, y Militech necesita investigadores de primera línea como los que usted ha logrado reunir, empezando por sus antiguos ayudantes Michael y Norma Stanford, de quienes sabemos que trabajan con usted desde que les llamó hace un par de años. La corporación no ha olvidado sus anteriores y prometedoras investigaciones en nuestras instalaciones, y deseáramos que tras este inevitable y desgraciado paréntesis usted colaborase de nuevo con nosotros.

La oferta que tenemos a bien hacerle consiste en la adquisición de un 25% del valor de su compañía y en el aporte gratuito de todo el material y personal técnico que usted necesite, amén de una pensión vitalicia de diez millones de euros para cuando usted decida retirarse. Esta oferta puede incluso duplicarse a posteriori, en función de los resultados de nuestra colaboración.

Esperamos que reflexione sobre nuestras proposiciones y mantenemos la confianza de recibir una respuesta positiva. Sin otro particular, le saluda atentamente:

William Greenberg
Manager de Personal de Militech Corporation

Carta de militech corp.

REPARTO Y ESTRELLAS INVITADAS

► **BERNHARD THOMPSON:** Monstruo de la ciencia, 65 años
INT 10, REF 5, TEC 9, FRI 4, ATR 5, MOV 6, TCO 4, EMP 5

Implantes: ninguno

Habilidades: Alerta 3, Física 9, Medicina 8, Educación 7, Matemáticas 6, Pistola 3, Social 3

► **DEBORAH THOMPSON:** Ingeniero, 25 años

INT 10, REF 9, TEC 10, FRI 5, ATR 8, SUE 5, MOV 7, TCO 5, EMP 6. Salv. 6, BTM 0

Implantes: ninguno

Habilidades: Alerta 4, Diseño industrial 9, Química 7, Educación 4, Mat 6, Physics 7, Programar 7

► **KIMIKO FUJISHIMA:** Ingeniero, 26 años

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

Implantes: Procesador básico, Conectores interface, Conexión de cybermódem

Habilidades: Alerta 5, Química 9, Educación 4, Mat 5, Física 6, Programas 4, Pistola 2

► **AXEL WIERZBOWSKI:** Ingeniero, 30 años

INT 8, REF 6, TEC 10, FRI 6, ATR 6, SUE 5, MOV 6, TCO 7, EMP 6

Implantes: ninguno

Habilidades: Alerta 4, Mat 5, Física 6, Electrónica 8, Escopeta 3

► **ROBERT CROWE:** Netrunner/Programador, 28 años

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

Implantes: Procesador Básico, conexión de cybermódem, Conectores interface, Conexión de DataTerm, Conexión de vehículo

Habilidades: Alerta 5, Interface 5, Con. Sistemas 6, Programar 7, Mat 4, Diseño cyberdeck 6, Seguridad Electrónica 7, Pistola 5

► **TIMOTHY BURNS:** Solo, 32 años

INT 6, REF 10, TEC 5, FRI 8, ATR 5, SUE 7, MOV 7, TCO 10, EMP 5

Implantes: Procesador Básico, Conexión de arma inteligente, Conectores interface, Editor de dolor, Ciberrojo (1), y tres implantes más de combate (a discreción del DJ, según grupo)

Habilidades: Sentido de combate 7, Alerta 7, Pistola 6, Escopeta 7 (9 con implantes)

► **EDWARD DAVIS:** Corp, 38 años

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

Implantes: Procesador Básico, conexión de cybermódem, Conectores interface, Zócalo de chips, Cyberoído, Sensor de movimiento, Scrambler, Oído amplificado, Analizador de voz. Habilidades: Alerta 5, Recursos 6, Contabilidad 6, Educación 5, Política corporativa 6, Mercado de valores 4, Pistola 4, Conducir 2, Percepción humana 5, Social 4