

# Mente de cromo

## Mega Berlín, año 2090.

Las naciones son ecos de un pasado lejano. Las Corporaciones han ocupado el espacio dejado por los países, ahora la gente les pertenece. La libertad que ofrecen, es una farsa, un engaño. A finales del siglo XXI sólo hay una clase de personas, esclavos.

Al otro lado del muro, la gente lucha para sobrevivir en las calles, llenas de ratas y basura, empapadas de la lluvia ácida que corroe la vida, que la mata lentamente. En la mega city de Berlín sólo viven los Citizen. Fuera de sus muros, la escoria y los desechos de un pasado.

Y ajenos a todo lo que ocurre, los Consejos Corporativos. Hombres y mujeres apegados a su ego, en busca del mayor beneficio, de acumular riqueza y poder. Parásitos del consumismo, que con su osadía derribaron las limitaciones de la carne. Ahora todo es acero y cromo. La humanidad ha dejado atrás la debilidad de la carne y ahora esta sólo un paso de dejar atrás las limitaciones del alma.

## Mega Berlín, año 2070. - Antecedentes

**Eberhad Weigel** crea la primera IA basándose en sus parámetros neuronales y descargándolos en un ordenador cuántico. La IA respondió al nombre de **EBWE**. Su crecimiento es exponencial y a los pocos segundos ya controlaba la Constelación de la Corporación **It Lösungen Corp.**, en unos minutos se hizo con el control de las fábricas de la corporación e incrementa el rendimiento de las mismas en un 70%. Algunas líneas de producción empiezan a crear implantes de última generación que no aparecían en ninguna patente conocida. Los beneficios de la empresa se multiplicaron exponencialmente y el Consejo de **It Lösungen Corp.**, se muestran muy satisfechos con el resultado.

Paralelamente los miembros **Die Menschheit** (Humanidad), un grupo radical pro-humanidad y totalmente contrarios a la tecnología de mejora cibernética, habían infiltrado varios de sus miembros en las instalaciones que albergaban a **EBWE**.

Tres horas después de la activación de la IA, se inició una sucesión de explosiones que destruyeron toda la instalación, matando a todo el personal científico, incluyendo al profesor **Weigel**.

El Consejo Corporativo estudio las repercusiones del suceso y aprobaron por mayoría una ley que prohibió la creación de nuevas IA. El motivo que expusieron fue la rápida expansión de una corporación que puso en peligro el “status quo” entre las corporaciones.

**It Lösungen Corp** perdió mucho esa noche. Sus acciones en la bolsa cayeron en picado y los inversores perdieron la confianza en los productos **It Lösungen**. Finalmente fueron absorbidos por **Chang Corp**, una corporación de la zona sud este de la región de Euroasia, que adquirió todos los activos de la corporación alemana.

## Año 2072 - 18 años antes.

**Chang Corp.**, inicia su expansión en Mega Berlín. Su primera acción es la reestructuración de las instalaciones de **It Lösungen Corp.**, para adaptarlas a la fabricación de sus modelos de U.R.D (Unidades Robóticas de Defensa). Se inicia la rehabilitación del **Complejo EBWE**. Unos operarios encuentran varias unidades de memoria cuántica en perfecto estado. Los técnicos de **Chan Corp.**, inician la recuperación de datos y **Horst Weigel** el Chief Operating Officer (COO) de **Chang Corp.**, y nieto de Eberhard Weigel, reactiva el programa **EBWE** desde cero.

## Año 2090 - Actualidad.

Durante varias semanas Mega Berlín ha sufrido varios apagones que han generado grandes disturbios en las calles. Las autoridades locales desconocen los motivos de dichos apagones y señalan a los grupos antisistema. La administración ha desplegado todo el personal de policía para detener a los responsables de las continuas caídas de energía. Pero los recursos públicos son escasos y las Corporaciones son muy celosas de su intimidad e impiden la libre circulación de las **FSC** (Fuerzas de Seguridad Ciudadana).

Los personajes son convocados de forma extraoficial por parte de la Responsable de Relaciones Públicas del ayuntamiento de Mega Berlín, la señorita **Anke Schulz** en el Kneipe Berlin, un local tranquilo del Mitte (centro histórico) dónde se reúnen varios grupos de Retropunk para “tocar” y sobretodo beber Koffein Go! **Shulz** se encuentra sentada en un rincón del local, es una mujer de treinta años, de pelo largo y ojos oscuros. Su atuendo es muy sencillo, un conjunto deportivo con capucha que le oculta parte del rostro. Cuando os acercáis, se baja la capucha. No parece estar mejorada con implantes faciales o de mejora sensorial.



Esta reunión es de carácter extraoficial y el ayuntamiento de Mega Berlín no se hará responsable de cualquier relación con ustedes si el trabajo que les ofreceré no termina de la forma deseada. Quería dejarles claro este punto antes de empezar.

Gracias a mis contactos he conseguido ponerme en contacto con lo que ustedes llaman un “Link” y me aseguro que encontraría a los mejores. Espero que no se equivocará con ustedes. Están muy bien recomendados.

Pero no quiero extenderme mucho más. La ciudad les necesita para que investiguen la desaparición de varios científicos de renombre que estaban realizando un trabajo para la administración.

Una vez realizada la presentación, les terminará de relatar la situación y la propuesta de trabajo. Recientemente han desaparecido varios científicos que el ayuntamiento tenía en nómina. Anteriormente trabajaron todos en **Chang Corp.**, pero una vez finalizaron un proyecto secreto, fueron despedidos y obligados a firmar un documento de confidencialidad que les impedía trabajar en el sector privado durante los próximos 15 años.

Varios de ellos acudieron a la administración para seguir trabajando en proyectos orientados al beneficio del ciudadano. Hasta que desaparecieron de forma misteriosa. Los servicios de seguridad pública creen que algún grupo antisistema los ha secuestrado y es posible que los recientes problemas de suministro eléctrico estén relacionados.

El ayuntamiento esta dispuesto a pagarles 3.000 Bityens a cada uno para que encuentren a los científicos y tendrán un bonus de 1.000 bityens si resuelven el problema del suministro eléctrico.

No tiene muchas pistas que ofrecer. Sólo las direcciones de los tres científicos desaparecidos.

1. Profesor Alec Guttenberg. Calle Unter der Linden  
Antiguo Hotel Adlon.
2. Profesor Walter Linderberg. Calle Ku'Damm.
3. Profesora Elsa de Bruyne.

### **1º Dirección: Antiguo Hotel Adlon. Profesor Alec Guttenberg.**

La calle Unter der Linden se encuentra el Mitte, el centro histórico del antiguo Berlín y fue uno de los principales centros comerciales de la ciudad, aunque todavía sigue conservando cierta elegancia, especialmente en los edificios y entre ellos destaca el Hotel Adlon, que actualmente es un edificio de apartamentos. Lejos quedan sus tiempos de hotel de lujo y mucho más su adinerada clientela.

En recepción pueden encontrar el conserje, el cual se dedica a reparar los desperfectos del edificio. Si le preguntan por el profesor, este les dirá que el Doctor Chiflado se encuentra en la tercera planta o al menos debería estar allí. Si le preguntan más específicamente, les dirá que hace varios días que no sabe de él.

Para subir a la tercera planta deberán hacer uso de las escaleras, el ascensor lleva sin funcionar 10 años. Mientras suben, podrán ver los pasillos llenos de goteras, suciedad y varios inquilinos que miran con curiosidad a los personajes.

Cuando lleguen a la habitación, se encontraran con que el marco de la puerta a sido forzado, incluso el pomo esta aplastado como si alguien con un ciberbrazo lo hubiera intentado forzar. La habitación esta destrozada y todo indica que ha habido una pelea. Cualquier Backup puede intentar averiguar

*Mega Berlín es una urbe llena de recuerdos del pasado mezclados con las sedes de las corporaciones, gigantes de acero y cristal que rivalizan con las montañas más altas.*

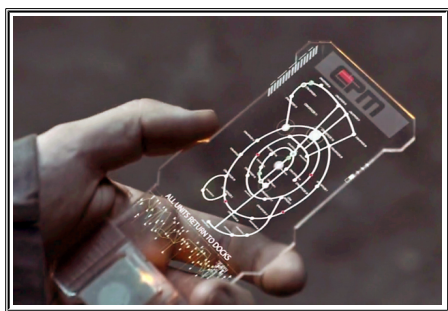
*Resulta chocante pasear por la Calle Karl Marx, donde se pueden ver los edificios de mediados del siglo XX mezclados con las estructuras del Berlín del Este, mientras contemplas de fondo el edificio de la **Volkswagen Corp.**, un monstruo de 400 metros de altura forjado en acero y cubierto de vidrio opaco para proteger a sus empleados de los perjudiciales rayos solares que golpean la ciudad cuando se despeja el cielo. Nadie recuerda la “Crisis del Ozono” causada por las emisiones tóxicas de los coches fabricados por la **Wolkswagen Corp.**, a principios del s.XXI. La memoria de los berlineses siempre ha sido bastante selectiva con lo que les gusta recordad. Aunque la lluvia ácida es un buen recordatorio de lo que ocurrió en el pasado.*

**Extracto de “Ecos de Berlín”**

**Por Ernest von Miller**

que ocurrió realmente superando un **CD-15 en Urban**, si obtiene éxito en la prueba, sabrá que alguien recibió una soberana paliza, seguramente de alguien mejorado cibernéticamente. Encontrarán lo que queda del profesor en el baño. Lo han destrozado completamente a base de golpes.

Si lo examinan, deberán realizar una prueba de **Sabiduría con un CD-14**, superarla les permitirá fijarse en un trozo de tela desgarrada que sujeta con fuerza el doctor y saber la hora aproximada de la muerte: unas 16 horas. La tela es poco común y hay parte de un logo "It Lösun". Si en el grupo hay un Microchip, este puede realizar una prueba de **Corporate o Urban a CD-12** el resto pueden intentarlo pero con un **CD-16**. El éxito les confirmará que se trata de un trozo de tela perteneciente a un mono de trabajo de los 70, propiedad de **It Lösungen Corp**.



***Terminal Professor Guttenberg***

Se da la casualidad de que el **Professor Guttenberg** trabajó en la **It Lösungen Corp** hace treinta años atrás. Esta información pueden obtenerla con facilidad, gracias a las fotografías que tiene en su casa y en las que aparece al lado del Profesor **Eberhad Weigel** y otros dos científicos (un hombre y una mujer) de unos treinta años en el exterior de un recinto propiedad de la corporación desaparecida.

Un Data o un Link pueden intentar averiguar la localización de la foto si superan un **CD-18 de Cyber o Corporate**, evidentemente no será una tarea fácil y es posible que deban uno o dos favores en el futuro. Si logran superar la prueba, sabrán que se trata de las instalaciones **EBWE** que fueron destruidas por un atentado terrorista.

Si registran lo que queda de la habitación, deberían realizar una prueba de **Instinto Cd-14**. Si obtienen un éxito, encontrarán un teléfono en el suelo, escondido debajo de un mueble. Hay un mapa pero no coincide con ningún mapa de calles de la ciudad. Si superan un **Cd-14 en Cyber**, logran romper un cifrado de seguridad y ver que a quién fue enviada la imagen. **Calle Ku'Damm n°189 Bloque Z, Planta 40 Puerta 9. Propietario Profesor Linderberg**.

No hay cámaras de seguridad que funcionen para ver si alguien entro en la habitación del profesor, pero si preguntan a la gente de las otras habitaciones, les dirán que escucharon gritos de pelea, pero no era la primera vez. El profesor era muy aficionado a la bebida y bastante dado al dramatismo. Les decía que era el culpable del fin de la humanidad y que ahora esperaba pagar por sus pecados. Parece ser que finalmente sus pecados llamaron a la puerta.

Los jugadores pueden plantear al Arquitecto revisar las cámaras de vigilancia de la calle. Para lograrlo deben acceder a la **Constelación de Citizen Securiy** y controlar el Nodo del Sistema de vigilancia ciudadana.

#### **Enlace:**

[https://drive.google.com/file/d/1etkcw9ha8yzTU\\_xqbjDI1S95pWrl-KU8/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1etkcw9ha8yzTU_xqbjDI1S95pWrl-KU8/view?usp=sharing)

**Nivel 0 / Cd – 12 / Nivel de alerta d8** – Atención al cliente.

**Nivel 1 / Cd – 14 / Nivel de alerta d6** – Servicios médicos.**Nivel 2 / Cd – 17 / Nivel de alerta d4** – Sistema de vigilancia ciudadana: Si consiguen controlar este Nodo, podrán retroceder 16 horas en la grabación y ver como un hombre que lleva ese mismo mono de trabajo, entra en el edificio y sale unos diez minutos después con parte de la ropa rota. Sube a un aereotaxi que le estaba esperando y desaparece al salir del rango de visión de la cámara. Parece que se dirigen dirección Ku'Damm, una de las principales calles de Berlín.

**Nivel 3 / Cd – 20 / Nivel de alerta d3** – Sistema premium de asesoramiento. Mejoras de seguridad privada para usuarios muy ricos. Hay un listado con los códigos de desactivación de seguridad de centenares de propiedades privadas.



**Calle Ku'Damm – Apartamento del profesor Lindenberg.**

Cuando los personajes lleguen encontraran de nuevo el apartamento patas arriba, pero no hay ni rastro del profesor. Resulta evidente que el responsable de que el piso se encuentre en ese estado hace un rato que se ha idol. Aunque es evidente por los destrozos, que buscaba algo en concreto.

Los personajes pueden realizar una prueba de **Sabiduría con un CD-14**, superarla les permitirá encontrar una carpeta sin documentos sobre el

**Proyecto EBWE** y una caja fuerte que ha sido arrancada de la pared y abierta mediante la fuerza bruta. En su interior hay una caja en la que había una unidad de memoria externa. También hay una agenda con teléfonos y direcciones que han sido tachados con varios rotuladores a lo largo de los años. Si preguntan por los nombres que en ella aparecen, deberán realizar una prueba de **CD-16 en Urban**, para averiguar que en su mayoría son personas relacionadas directa o indirectamente con un antiguo grupo radical prohumanidad conocido como **Die Menschheit**. Entre las numerosas cosas rotas, hay algunos carteles de propaganda anticorporativos, carteles de conciertos, etcétera. Todos los carteles tienen fecha del año 2070 y en algunos aparecen los nombres de los profesores como conferenciantes. Además tienen en común la misma dirección en el barrio de **Neukölln**.

Si desean obtener información sobre los radicales, deben superar un **CD-14 en Urban** (conocimiento callejero) o **Cyber** (búsqueda en la Red).

- Tenían un local llamado **OhneImplantate**, en el barrio **Neukölln**. Allí encontrarán al profesor Lindenberg, escondido en el sótano.
- El barrio **Neukölln** es en su mayoría ocupado por ciudadanos del sudeste de Euroasia.
- Fue muy activo a finales de los 60 y una de sus mayores acciones fue la destrucción de un centro de investigación de inteligencia artificial.
- Se disolvieron a mediados de los 70. En las calles se rumorea que el motivo fue la masacre que causaron en **It Lösungen Corp**.
- En el 78 la empresa **Chang Corp.**, contrato a varios antiguos miembros de **Die Menschheit** como asesores externos. En el listado de empleados se encuentran los nombres de los tres profesores.

## BAR KAMPF

Encontrar un bar en **Neukölln** es algo relativamente fácil. El problema es encontrar el local correcto. El lugar es un hervidero de gente, la mayoría de oriente medio. Hay un fuerte olor a comida basura, kebabs e incienso. Los edificios antiguos han sido ampliados para poder albergar la superpoblación de Mega Berlín y forman extrañas figuras de cubos con refuerzos metálicos que sostienen las partes más altas.

Su destino es un antiguo local de toque retro que detestan los avances tecnológicos y los mejorados. Hay bastantes pandas callejeras en la zona que han establecido su punto de reunión en el **Ohne Implantate**, así que suele ser un punto algo conflictivo y las peleas de bar son bastante habituales.

Cuando lleguen se encontraran el local lleno de gente y un concierto de música retropunk con un nivel de sonido capaz de resucitar a un muerto. Los **Ohne Kabel** son un grupo antimejorados que odian todo lo que huele a modernidad y capitalismo. Eso quiere decir que si los jugadores tienen implantes y estos resultan visibles, tendrán problemas. Los asistentes al concierto son muy sensibles a los mejorados. Oara ser totalmente sinceros, los odian. Con toda probabilidad se generará una pelea de bar y el objetivo serán los personajes.

## Pandillero

**PV:** 8 / **ATQ:** +1 / **DEF:** 10 **Armas:** Bate (1d6) o navaja (1d4).

Por otro lado, si plantean un acercamiento original o idea para acceder al recinto sin llamar la atención, podrán eludir la pelea y preguntar al dueño por el profesor Linderberg. Para convencer al dueño, deberían realizar una interpretación convincente o superar un **CD-15 en Urban**. Realizar el control con éxito o la interpretación convincente, les permitirá saber que Linderberg se encuentra en una sala privada en el sótano del local.

Encontraran al profesor atrincherado detrás de una mesa metálica y disparará al primero que entre. Va armado con una escopeta y esta muy agitado. En el suelo podrán ver que hay un inhalador de Red Flash y otros estimulantes. Todavía no lo sabe, pero la combinación de estimulantes que ha tomado es letal. Los personajes podrán salvarlo si superan un **CD-18 en Hardware** usando un **C.R.T Life Corp** para revivirlo una vez se le detenga el corazón. Si no lo hacen, morirá diciendo las siguientes palabras.

*“No queríamos que esto sucediera. Debéis detenerlos. No puede volver a suceder. La clave es E...”*

En el interior de su chaqueta hay un rollo de papeles y una unidad de memoria con un bloqueo de código numérico. En la parte posterior hay una pantalla con espacio para introducir unos dígitos o letras. La clave es el nombre del programa en su equivalente numérico:

$$\mathbf{E.B.W.E = 5 - 2 - 24 - 5}$$

La unidad de memoria tiene tres intentos antes de activar el borrado de contenido. Si buscan forzar la unidad, deben superar un **CD-19 en Hardware**, el fallo destruye todos los datos guardados.

En su interior hay informes detallados de la creación de la primera IA hace veinte años y como esta inicio una evolución constante hasta controlar todos los aspectos de la corporación. A las pocas horas había iniciado la creación de unidades robóticas avanzadas, capaces de transportar parte de la conciencia de la IA o actuar como zánganos.

Hay un diario escrito en puño y letra del profesor Lindenberg en el que describí como se unió al grupo radical **Die Menschheit** con el claro objetivo de destruir la IA. A las pocas semanas de iniciarse el proyecto, se le unieron los otros dos profesores y entre los tres idearon un plan para destruir el núcleo de la IA. Por desgracia murieron varias personas en el sabotaje y abandonaron la investigación y desaparecieron hasta que fueron chantajeados por **Chang Corp.**, para que recuperaran el programa. Cuando el programa llego a un punto crítico y la posibilidad de crear una nueva IA eran muy elevadas, decidieron abandonarlo y seguir con un perfil bajo en la administración pública, pero finalmente dieron con ellos.

Justo en ese momento llegaron al local un grupo de **Chang Corp.**, con la intención de llevarse al profesor. Los operativos son de origen asiáticos y hablan Korman – una mezcla entre coreano y mandarín. Si en el grupo hay algún personaje que tenga el **Talento Sexto Sentido**, podrá percibir que no son un peligro directo para ellos. De no ser así, deberán cuadrar los trasfondos con la posibilidad de conocer parte del idioma, en ese caso deberán superar un **CD-16 en Urban**. El éxito les permitirá saber que ellos no son el objetivo y que su misión es capturar al profesor. Si los personajes se oponen, no tendrán reparos en abatirlos. Pero para evitar que el profesor muera en el fuego cruzado llevan balas gelatinosas (VEC: Munición. Pág.34).

### Operativo de las Fuerzas Especiales



“El dolor es temporal. El orgullo duratoda la vida”

**PV:** 15 / **ATQ:** +3 / **DEF:** 16

**Talentos:** Músculos de acero. Sexto sentido.

**Armas:** Subfusil (1d6, 3d4, 5d4) con puntero láser y expansión del cargador. Cuchillo.

**Munición gelatinosa:** Tienen la capacidad de derribar al objetivo.  
**Prueba de FUE CD-15.** Sólo un 25% del daño total afecta a los **Puntos de Vida** del personaje.

**Equipo:** Ropa militar de camuflaje nocturno y Visor Owleyes.

Si los vencen, el profesor Lindenberg les pedirá que lo oculten. Pero antes debe recoger a su compañera Elsa, pues seguramente también esta en peligro. No les acompañará o ayudará si no le aseguran que podrá llevarse a su compañera consigo.

### Maximum Overdrive - Profesora Elsa de Bruyne. Calle Karl-Marx Alle

La profesora Elsa vive en una calle interminable, reconstruida y adaptada a los tiempos modernos. Los antiguos edificios que de por sí ya eran altos, fueron reforzados y ampliados en el 2040 por las corporaciones de Oriente Medio que compraron la deuda del país, hasta que a finales del 2060 con al escasez de combustibles fósiles tuvieron que venderlos a la administración de Berlín para saldar las deudas. La interminable calle se encuentra entre los barrios del **Mitte** y de **Friedrichshain**. Durante el trayecto hacia el barrio, empezarán a ver como las máquinas de la ciudad se vuelve loca.



El sistema de control del tráfico se colapsa y hay accidentes por todas partes. Las máquinas de comida empiezan a estallar, los dispensadores de bebidas lanzan los refrescos enlatados como si fueran proyectiles y los vehículos sin conductor están fuera de control. El personaje que lleve el vehículo deberá realizar varios controles (3 o 4) de **Hardware** para esquivar los otros coches y las personas que cruzan la calle huyendo de las explosiones. Finalmente, cuando lleguen a su destino, deberán sortear la muchedumbre que huye aterrorizada porque una unidad robotizada de clase anti-disturbios de la policía, ha empezado a disparar contra toda persona que se acerque a un edificio en particular.

### **Unidad de seguridad ciudadana Modelo Anti-disturbios**

“Activando protocolo de eliminación.”

**PV:** 20 / **ATQ:** +2 / **DEF:** 14

**Implantes:** Sistema Puntería Inteligente. **Amplificador sensorial Nevsko:** +2 al d20 detectar.

**Armas:** Ametralladora (-, 3d10, 5d8). **Opción 1:** Munición Letal / **Opción 2:** Munición Gelatinosa.

**Blindaje:** Aleación Ligera (equivalente a Chaleco Antibalas).

Esta unidad esta fuera de control. Los personajes pueden hacer tres cosas: huir, destruirla o desactivarla.

1. **Huir:** Deben obtener un mejor resultado que la tirada de PER del oponente.
2. **Atacar:** Deben reducir sus PV a 0.
3. **Desactivarla:** Un Data puede hacerlo si se conecta a la CPU de la USC mediante la conexión remota y activa los protocolos de desactivación. **CD - 17 en Cyber.** Para lograrlo debe estar muy cerca del robot y este detectara la intrusión, así que el personaje debería tener apoyo y cobertura.

Hagan lo que hagan, deben superarlo para acceder al piso de Elsa.

Una vez lleguen al edificio, la situación no es mucho mejor. Las puertas automáticas no sue abren, hay gente tirada en el suelo, parece que se activo el sistema antincendios de Halón del edificio y a la vez se cerraron las puertas, asfixiando a todas las personas de la planta baja. Forzar la puerta de acceso requiere superar un **CD – 15 en FUE** o bien pueden acceder por una de las puertas de emergencia forzando el cierre electrónico **CD – 14 en Hardware**. Una vez dentro, deberán subir por las escaleras a menos que confíen en los ascensores, que pueden fallar en cualquier momento. El apartamento de Elsa se encuentra en la planta 23. Durante el camino vivirán un caos de gente bajando, gritando, humo que cubre la totalidad de algunas plantas, el sistema de alarma activado, etcétera. No les pongas muchas pegas a menos que desees incrementar la tensión de la situación.

El apartamento de Elsa esta abierto y la profesora se encuentra tumbada en el suelo con una herida en la cabeza. Parece que durante el caos alguien accedió al apartamento a robar y la profesora se defendió, hasta que la dejaron inconsciente.

En los canales de noticias, **Anke Schulz**, la Relaciones Públicas de la administración, llama a la calma a los ciudadanos de Berlín. Al parecer un virus ha afectado a todos los sistemas de la ciudad, así como a las máquinas controladas. Esta noticia pone muy nervioso al profesor Lindenberg, que apremiará a los personajes para que los saquen de la ciudad y los lleven, si es posible, a un lugar aislado y sin acceso a la Red.



Lindenberg sugiere salir de Berlín y llegar hasta **Teufelsberg**, una colina artificial de 115 metros de alto con pasado oscuro. La colina fue creada a finales de los 50 para ocultar una escuela de adoctrinamiento nazi, la **Wehrtechnische Fakultät**. Poco después, los americanos y británicos, construyeron un puesto de escucha capaz de captar ondas de radio del bloque comunista, así como la capacidad de controlar satélites espía.

Es un buen lugar donde esconderse. Cuando lleguen a la colina, deberán abrir las puertas por la fuerza, ya sea mediante el uso de explosivos **CD – 12 Hardware**, forzando el cierre de seguridad **CD – 15 Hardware** o manualmente con fuerza bruta, **CD – 20 Fuerza**.

Una vez en el interior, los dos profesores se miraran aliviados y empezarán a conectar los antiguos ordenadores y redirigir las potentes antenas hacia los satélites que hay alrededor de la Tierra. Si les preguntan que hacen, estos no reaccionaran y se centraran en su tarea. En ese momento, la señorita Schulz hará acto de presencia, celebrando que los personajes encontraran a sus profesores desaparecidos y agradeciéndoles que los protegieran de los soldados enviados por **Chang Corp.**, para eliminarlos. Y es que amigos, tanto los dos profesores, como la relaciones públicas son sintéticos controlados por la IA creada por **Chang Corp.**, la cual intentaba desactivarlos y controlarlos. Los tres profesores existieron realmente, pero llevan muertos varias horas y fueron reemplazados por las unidades sintéticas. Su misión principal era llegar hasta la base, pero no podían arriesgarse a ser descubiertos, además la IA **EBWE** necesitaba una prueba de campo para poder constatar que sus unidades son indetectables. Ahora que ha comprobado sus unidades replicantes en el campo, puede iniciar el proceso de asimilación completa de Berlín y desde allí extenderse por el mundo.

Esta información la pueden desvelar los sintéticos. Además de hacerlo, atacaran a los personajes si estos intentan impedir la unificación de las antenas para aumentar la señal y ampliar el radio de control de la IA **EBWE**.

### Sintético

**“Yo he visto cosas que vosotros no creeríais...”**

**PV: 16 / ATQ: +3 / DEF: 16**

**Talentos:** Músculos de acero.

#### Implantes:

- Esqueleto sintético. +2 DEF.
- Bladetech™ / Hoja implantada 1d6+3
- Potenciador de reflejos ReflexImpulse™.  
+2 a iniciativa

Una vez los hayan derrotado podrán intentar regresar a Berlín para intentar desactivar a **EBWE**. Pero eso será en la siguiente parte del módulo.

Ahora es momento de repartir 3 PE por terminar el módulo.

