

MODIFICACIONES AL SISTEMA DE JUEGO DE LA RED

Algo de léxico interesante:

Ganado: (corderos, corderillos)
Usuarios legales de la red.

Lobos, fieras:
Usuarios ilegales de la red, piratas informáticos. Netrunners o hackers.

Lobo disfrazado de cordero:
Incurción en la red con un ciberterminal legal realizada como reconocimiento para una incurción ilegal posterior.

Cobarde:
Netrunner que no conecta su cibermodem a su cerebro directamente, si no que lo hace mediante una serie de electrodos.

Zona caliente:
Sistema informático sometido a un ataque de Hackers.

Zambullida, vuelo, incurción, cacería:
Una conexión a la red de carácter ilegal.

Contraseña, código, clave de acceso:
Las "llaves" de un nodo o fortaleza de datos restringida.

Nodo:
Cualquier lugar de la red. Suele ser un sistema informático o una realidad virtual. Hay varios tipos.

Fortaleza de datos:
Nodo propiedad de una corporación, usado para la gestión administrativa de la corporación.

BBS, CHAT:
Nodos de la red que se usan para la conversación y lo que venga después (comercio, intercambio, acuerdos, etc...) las hay abiertas a todo el mundo, que cobran cuota por acceder, dedicadas a un tipo de clientela como por ejemplo Mercenarios, Hackers, técnicos, etc...

Las BBS pueden ser totalmente inocentes dedicadas para el ocio y la conversación, o ser tugurios dedicados a la organización de crímenes de todo tipo de calibre. Las BBS utilizadas por el ganado son sistemas grises, pero los que están destinados a cierto círculo de usuarios, como por ejemplo científicos, mercenarios o incluso Hackers, son de niveles de seguridad altos, cobran cuota por acceder a ellos y suelen estar ocultos.

Escaparate:
Nodo de la red propiedad de una corporación que tiene como fin dar publicidad a la corporación y a sus productos. Desde allí, a veces se pueden comprar dichos productos. Los escaparates no tienen nada que ver con las fortalezas de datos, aunque a veces en un mismo nodo coinciden las mismas funciones para abaratar costes, pero lo que conviene a una corporación es que el escaparate este separado de la fortaleza de datos y no de ninguna pista de la localización de esta.

Nodo de entretenimiento, o más vulgarmente, Prostibulo:

Nodo de la red dedicado al placer virtual a través de las danzas cerebrales y las realidades virtuales. No todas están dedicadas al sexo. Todo lo contrario, los nodos dedicados al sexo virtual son menos numerosos (aunque no menos populares) que los nodos dedicados al ocio y al placer desde otro punto de vista. En un prostibulo de la red puedes tener una conversación con Elvis Presley, cazar leones en África, o visitar un planeta alienígena, además de montártelo con tres rubias de aúpa, siendo tu un demonio con tres pollas. La mayoría de los prostibulos cobran, aunque se usa una política de marketing basada en las demos. Te dan a catar un poco y si te gusta compras el resto.

Icono:
Representación conceptual de cualquier cosa o ente que exista en la red. Algo no existe en la red hasta que no es conectado a ella.

Avatar:
Icono que representa a una persona del mundo físico que se ha conectado a la red. Es el alter ego de una persona que se conecta a la red. Mediante los programas adecuado o pagando, el avatar puede tener la forma que su poseedor quiera. Los usuarios legales reciben su avatar de la corporación a la que ha comprado el cibermodem y de netwatch. Estas crean series de avatares que parezcan atractivos a los ojos de los usuarios para aumentar las ventas.

Mainframe:
Ordenador de gran potencia, normalmente un servidor de la red.

Partida de caza:
Grupo de Hackers que van a colaborar para realizar una incurción.

Etica de los ordenadores:
código moral que rige el tráfico de información en la red. Según dictamina, la información debe estar restringida para evitar la anarquía y el caos. Los hackers, rebeldes e individualistas, creen que el tráfico de información debería ser de todos (público) y violan esta regla continuamente. Fue determinada por Ihara y Grubb, bajo influencia de las corporaciones.

Entes de la red:
Iconos cuyo origen es desconocido, pero que usualmente poseen IA. No tienen amo, y vagan por la red siguiendo los oscuros designios de su programación (que algunos dicen que no tienen). Las leyendas entre los Hackers les atribuyen diversos y disparatados orígenes: por ejemplo, extraterrestres. Sin embargo, lo

más probable es que sean programas erróneos abandonados por sus creadores o subproductos producidos por errores en la red. Algunos entes de la red creen estar vivos, pero otros sienten gran intriga por el mundo real.

MCD (Mini Compact Disc); CO (Chips Opticos):

El equivalente a los disquetes actuales. Son sistemas digitales de almacenamiento de datos.

Tortuga:

Usuario de la red con un ciberterminal anticuado, que suele ser muy lento.

Netwatch:

La policía virtual. Grupo de Hackers "legales" que se dedican a cazar a otros Hackers "ilegales". Son empleados a sueldo y se les considera oficiales de policía (los Netcops). La creación de Netwatch fue a partir de un acuerdo bilateral de la ONU con las corporaciones; una medida que pretendía disminuir el creciente número de crímenes informáticos.

Pirateados:

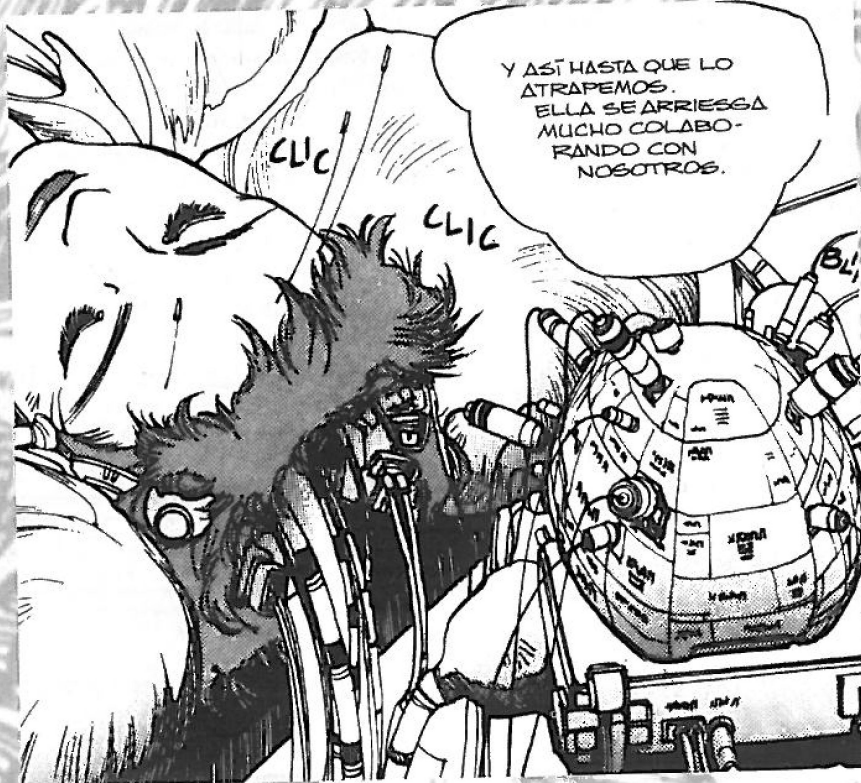
Usuarios Humanos de la red que han sufrido la alteración de sus recuerdos y/o personalidad para hacerles creer que son otras personas, o para llevarles a realizar ciertos actos. Esto es posible al estar el cerebro parcialmente cibernetizado y conectado a la red, pero es totalmente ilegal.

Tipos de ordenadores:

Existen cuatro tipos de ordenadores: Los servidores, los ordenadores de sobremesa, los cibermodems y las consolas de videojuegos virtuales.

* Los servidores

Son ordenadores de altas prestaciones usados para soportar una I.A. y fortaleza de datos. Normalmente tienen un número variable de estaciones de trabajo (terminales tontas u ordenadores de sobremesa). Se usan para la gestión de las corporaciones y/o la generación de nodos o fortalezas de datos. A los servidores y ordenadores de sobremesa mas potentes se les suele llamar **mainframes**.



* Los ordenadores de sobremesa

Son similares a los actuales solo que sus prestaciones son 20 veces superiores. Los ordenadores de sobremesa y los servidores son bastante parecidos. A veces los ordenadores de sobremesa se usan como terminales de los servidores, pero también existen terminales tontas sin capacidad proceso. Pueden usarse para navegar por Internet como se hace actualmente, como apoyo a un ciberterminal (ver chromebook 3), o para otra función especializada relacionada con la edición de archivos o los computomods (ver chromebook 2).

* Los ciberterminales

Son ordenadores especializados en la navegación a través de Internet en ambientes simulados hiperrealistas de realidad virtual.

* Las consolas de videojuegos

Usan simulaciones virtuales, siendo rv bastante limitadas. Los juegos suceden en la mente del usuario a través de conexión Interface o electrodos. En las realidades virtuales en la red los juegos son mas potentes y reales.

Libro sobre la metodología del buen netrunner (unos cuantos consejos...):

Como infiltrarse en todo tipo de sistemas informáticos. Empezar por

personas descuidadas que se aíslan del sistema a piratear de vez en cuando. Una infiltración puede hacerse de dos maneras: Por la fuerza o del modo sigiloso: Por la fuerza el netrunner lleva las de perder, pues las fortalezas de datos de las corporaciones suelen estar bien defendidas con muchos programas. Para tener una sola oportunidad deberían juntarse por lo menos 10 piratas con programas de ataque especializados y cibermodems de asalto. Esto solo se hace durante las guerras corporativas. El netrunner de la calle suele actuar solo y con sigilo, preparando cada incursión con esmero y precisión durante semanas o meses. A la intrusión final a la fortaleza de datos siempre suelen preceder incursiones de reconocimiento para preparar el terreno o para piratear cerebros de empleados en busca de códigos y passwords. Esto solo es así si busca información clasificada que pueda arder como la pólvora. Si lo que quieres es dinero fácil piratea al primer niño rico jugando a ser netrunner con el juguetito de papa o al primer colgado de las realidades virtuales y las danzas cerebrales con el que te encuentres, y hazle creer que tiene una deuda contigo o que tiene que comprarte algo imaginario. Nunca se dará cuenta y conseguirás los europavos fácilmente. En la red la información es lo importante, las mentes no están a salvo y los netrunners montan las putadas más enrevesadas y espectaculares para conseguir la información que

buscan o el encargo que se les ha hecho.

Las fortalezas de datos de las corporaciones suelen estar ocultas y solo conocer su ubicación es una información valiosa. Algunas fortalezas son conocidas, pero suelen ser solo lugares sin importancia o estar muy bien protegidas. Las grandes fortalezas de datos de las corporaciones se ocultan todo lo que pueden (programas de invisibilidad o parecen otra cosa como una interferencia o un nodo sin interés) y suelen estar cargadas de programas anti intrusos hasta las cejas. Además siempre suele haber varios SysOp trabajando en el sistema o en alerta para conectarse ante cualquier señal de ataque. Y además está el Netwatch, que suele ser avisado por las corporaciones en cuanto tienen problemas.



Modificaciones a las reglas sobre la red:

Con este nuevo sistema se intenta acentuar la dificultad de asaltar una fortaleza de datos, para evitar que un solo netrunner se haga dios en un par de fortalezas. Se trata de potenciar el que los jugadores usen mas su inteligencia, las tretas, los trucos sucios, y la colaboración con otros netrunners.

Primera modificación:

Acerca de la iniciativa, de los usuarios de la red, y de las Inteligencias artificiales. Las I.A. de las fortalezas de datos también tienen característica de velocidad. Se evita así la descompensa-

ción. Por otro lado la habilidad especial de interface se suma a la iniciativa. Todo el mundo es capaz de conectarse a la red, solo que los netrunners son mejores y más rápidos. Es decir, cualquier pj o pnj que posea un cibermodem y programas se puede meter en la red. Así se intenta evitar el que el netrunner del grupo deje colgado al resto durante una hora o más. La tirada de iniciativa queda:

Int+interface+vel I.A.+1d10 contra Ref+interface+vel cibermodem +1d10. La velocidad de una I.A. es igual al numero de cpu que posea. Se puede comprar velocidad adicional para la I.A. por 2000 euros cada +1 con un máximo de +5.

Usuario humano: reflejos + interface+ velocidad cibermodem + 1d10

Inteligencia artificial: inteligencia + interface + velocidad I.A. + 1d10

Segunda modificación:

Las I.A. de las fortalezas de datos no tienen un nivel automático de Interface de +10. Solo por ser un programa de ordenador hiperinteligente no quiere decir que lo sepa todo a cerca de lo que ocurre en la red o de los últimos programas ilegales. La habilidad de Interface de una I.A. es de +2 por cada cpu instalada. Esto iguala algo mas las cosas. La habilidad de Interface no puede pasar por encima de 10. Pueden comprarse niveles adicionales de interface para la I.A. a razón de 10000 euros por cada +1.

Tercera modificación:

Toda tirada en la red, sea netrunner vs. netrunner, I.A. vs. netrunner o ya. vs I.A. , se realizara con INT+Interface+1d10+fue del programa utilizado. Se compara el resultado con el del oponente y el mayor será el ganador. Cada ataque y defensa gasta una acción. Los netrunners solo pueden realizar una acción a menos que usen el programa multitarea (ver chromebook 3), sin embargo las I.A. pueden realizar varias acciones. (ver ciberpunk pg 152). Esto altera drásticamente el funcionamiento del sistema de juego de la red. No hace falta estar consultando el libro cada dos por tres para ver que formula es la apropiada. Solo hay que tener en cuenta que tipos de programas se oponen a que tipo de programas y que a veces en vez de fue del programa lo que hay que añadir es

fue del muro de datos del defensor. (En las intrusiones, Antisistema, y descodificadores). Algo que es obvio pero que no se comenta en las reglas básicas es lo siguiente: los programas de protección solo se pueden usar para proteger al netrunner de los ataques Antipersonales, y que la fue del muro de datos se usa para proteger el terminal de los ataques Antisistema.

Cuarta modificación:

Rastreo a través de la red y el engaño a las compañías telefónicas. Usar las cld sin pagar tiene el siguiente mecanismo: se suman todos los valores de seguridad de las cld por las que se pasen y se hace una única tirada de int+interface+1d10+fue programa sigilo/evasión usado. Si no igualas o superas la dificultad dada por la suma de los valores de seguridad, te han pillado. El rastreo funciona de forma similar. Se suma los valores de rastreo de las cld por los que ha pasado el netrunner y se usa este numero como dificultad para rastrear su llamada contra int+interface+1d10+fue del programa de detección.

Quinta modificación:

Fuera los mapas cuadriculados. El que quiera cuadros que juegue al ajedrez. Recomendando a los dj que dibujen sus propios planos como harían con una localización normal, y que luego asignen un objeto a cada elemento de la fortaleza de datos de forma análoga a lo que hacen (Memorias: un montón de libros; un fichero de tipo texto tiene el icono de un libro de una biblioteca, o grabados o jeroglíficos, unos controladores de una planta de ensamblaje sería una explotación minera, una obra, o una maquina. Un controlador de monitor sería una bola de cristal o algo parecido.... El s.o. identifica automáticamente lo que es cada icono. Se trata de potenciar el aspecto de realidad virtual de la red. La red, el cyberspacio, Internet, o como quieras llamarla, tiene para su interacción con los usuarios de cibermodems, una realidad virtual gigante. Coño, la red es una realidad virtual. Así puedes plantear una fortaleza de datos como un castillo o edificio con un aspecto o personalidad que refleje la de sus dueños. Al quitar los mapas cuadriculados, quitamos lo del movimiento 5. En la red si puedes ver algo, puedes atacarlo. Es que viajas a la velocidad del pensamiento. Solo con



pensarlo estas allí. Por ese motivo las distancias no tienen importancia, solo la línea de visión. Y lo único que puede impedir la línea de visión en la red es o un muro de datos, otro icono, o un programa de evasión/sigilo.

Séptima modificación:

sistemas operativos. No se habla en ningún momento de sistemas operativos en el sistema de juego. Así pues incluyo esta pequeña modificación, que según el sistema operativo utilizado y para el tipo de máquina que fue diseñado, incluye un modificador a la velocidad y la fue del muro de datos. Además los sistemas operativos usan espacio en um. Este tipo de modificación al sistema de juego solo se puede usar con máquinas que interactúen con el ciberespacio. Las I.A. no tienen sistemas operativos. ¡La propia Inteligencia artificial es el sistema operativo!

MS-VNOS: Microsoft Virtua Net Operative System.

Este sistema operativo es el más cutre del mercado y hay más versiones piratas de él que putas en las calles de Tokio Chiba. No se caracteriza por su genialidad, pues es una burda copia del eco espejismo IG. Además es poco fiable y suele colgarse con facilidad. Vel: sin md. Fue muro de datos: -1.UM:1. Precio: gratis. Esta por todos lados, pero todo el mundo lo rehuye como la peste. Es lo que traen de salida muchos cibermodems.

EEIG: Eco Espejismo de Ihara Grubb.

Las últimas versiones de este veterano, han demostrado ser fieles a los viejos principios de fiabilidad y dureza. Lo suelen usar las corporaciones para sus netrunners. Es el so que usa netwatch. Vel: sin md. Fue muro de datos: +1 UM:2. Precio: 1000 ed.

Super Linux de Luxe 2020.

Este es el so de los piratas que se precian. Rápido y fiable, pero difícil

de encontrar y caro además. Este sistema operativo es de extrema sencillez pero de máxima efectividad. Sus programadores (miles de netrunners de todo el mundo trabajando en un esfuerzo común por encontrar el so perfecto) lo han creado como continuación de una vieja tradición del siglo xx. Vel: +1 Fue muro de datos: Sin Md. UM:2. Precio: 4500 ed.

Microtech Virtua Enviroment System 7.0 (MVES).

El SO operativo estándar para los usuarios aficionados. No destaca en ningún aspecto, pero lo bueno que tiene es su facilidad de manejo, y cierta robustez. Puede conseguirse gratis en cualquier BBS. Vel: +0 Fue muro de datos: Sin Md. UM:0 Precio: gratis.

Nuevos programas:

Con esta serie de nuevos programas intento llenar algunos huecos que deja el sistema de juego, y adaptar un poco el trasfondo de la red inspirándome en "Ghost in the shell", los cómics originales del dios del manga y profeta del CyberPunk, Masamune Shirow. La red pasa a ser un instrumento de control mental muy potente lo que puede dar un toque de intriga a las partidas.

Virtua Ensamblador Pro 7.2

Clase: Utilidad.

Fuerza: 10

Um:8.

Coste: 6500 ed.

Se trata de un entorno de programación/compilador para crear cualquier tipo de programa. Es necesario para poder escribir cualquier programa de la manera explicada en las reglas.

Sin Icono.

The IconMaster o Mr. Icon

Clase: Utilidad

Fuerza: 5

Um: 1

Coste: 300 ed.

Este programa permite cambiar el icono de cualquier programa que este cargado en el mismo cibermodem que el. Así se pueden personalizar los programas dándoles el aspecto que uno desee. No se pueden cambiar los iconos de los programas de otro netrunner ni de una fortaleza de datos ajena.

Icono: una paleta de pintor llena de colores con un pincel dorado que esparce polvos mágicos sobre el icono a cambiar.

Data Fortress Manager ver 6.1:

Clase: utilidad.

Fuerza: 6

UM: 5

Coste: 3200 ed.

Se trata de una simulación para cibermódems de una fortaleza de datos. A través del uso de este programa, el netrunner podrá crear su propia fortaleza de datos, usando como base las características del cibermódem. Es decir los muros tienen la misma función que los del cibermódem, la velocidad es la misma, pero el pj debe hacer el papel de la I.A. Además solo cuenta con el espacio en un cibermódem para incluir programas de defensa, por lo que muchos amplían la memoria o usan un cibermódem secundario para crear su fortaleza. La fortaleza puede tener rv dentro de sí misma si el netrunner las crea o compra, y el cibermódem las admite. Como todas las fortalezas de datos, esta tiene una dirección en la red, que puede ser divulgada o no, y solo aparece en la red mientras el cibermódem este encendido. Las puertas de código y los muros de datos deben ser comprados o programados.

(ver chromebook 3 pg 73).

Icono: una fortaleza de datos.

Dios de dioses.

(El creador ver 3.0)

Clase: Utilidad.

Fuerza: 10

Um: 7

Coste: 6500 ed

Esta versión revisada y mejorada del creador, incorpora un nuevo guía para la creación de mundos virtuales, con lo que es mucho más fácil aprender los métodos de programación relacionados con las rv. Además añade un par de mundos de prueba para visitar, así como 3.500 nuevos objetos y personajes para tus mundos virtuales. A efectos de juego reduce la dificultad para crear realidades virtuales en 5.

Sin icono.

Sargento

Clase: Antipersonal, antisistema, controlador.

Fuerza: 8

Um: 10

Coste: 14500 ed

Este programa contiene las funciones Antipersonal, Antisistema y controlador. Tiene la opción de icono superrealista, y una fuerza de 8. Todo esto en total le da una dificultad para escribirlo de 58. Se tardan 348 horas en escribirlo. Este pro-

grama funciona como un Antisistema similar a pegamento, que una vez hecho con Éxito, deja al netrunner blanco quieto en el sitio durante 1d6 turnos. A la vez anula cualquier funcionamiento de la cpu del terminal del blanco, dejándola en un estado de reposo o espera, pero sin echarlo de la red. Acto seguido, el programa modifica la psique del netrunner víctima haciendo uso de un complejo algoritmo de alteración de voluntad basado en liche, pero aun más terrorífico. El resultado es que se implanta una sugestión u orden simple (una frase) en la mente de la víctima. Una vez se implanta la orden, el netrunner víctima es expulsado de la red. La víctima al salir de la red, cree haber tenido algún tipo de fallo al intentar conectarse. Sus recuerdos han sido modificados para olvidar la incursión en la que el sargento le dio la orden, así que vuelve a conectarse para hacer lo que iba a hacer realmente. Luego tiempo después, incluso años, la víctima se encontrara en una situación, o se cumplirá cierta condición, o escuchara cierta palabra. Entonces la orden del sargento es ejecutada por la víctima, que pierde el control de sí mismo, pero que sabe en todo momento lo que hace. Realmente maquiavélico. El sargento no puede hacer cambiar la ideología o personalidad de la víctima, solo hacer que haga una cosa. Es casi imposible eliminar una sugestión del sargento, y la orden se ejecutara tantas veces como se de la situación. Pueden acumularse varias ordenes en una misma víctima mediante sucesivos usos de sargento. Solo puede implantarse una orden como resultado de un combate en la red.

Icono: un fornido militar de la vieja escuela, lleno de medallas, en traje de gala y con cara de pocos amigos. Se acerca a la víctima y empieza a gritarle la orden.

Mr. Sandman

("Experiencia simulada")

Clase: Antipersonal, Antisistema, controlador.

Fuerza: 8

UM: 11

Coste: 15500 ed.

Funciones: Antipersonal, Antisistema, controlador (45). Opciones: Icono superrealista (5). Esto más la fuerza da una dificultad total de 58. Se tardan 348 horas en escribirlo. Mr. Sandman es una versión más avanzada de Sargento, que permite sondear, borrar y suplantar recuerdos de la desafortunada víctima.

Pueden realizarse las tres acciones en una sola ejecución del programa, pero el netrunner que ejecuto el programa puede decidir solo sondear los recuerdos de la víctima. Los recuerdos implantados o experiencias simuladas pueden modelar los recuerdos existentes o suplantarlos con unos nuevos totalmente artificiales. En cualquier caso, crear unos recuerdos nuevos para un determinado momento, machacan los recuerdos de esa persona para aquel momento. Esto puede modificar la personalidad y comportamiento de la víctima de una forma muy sutil. Los recuerdos son igual de nítidos y creíbles que los auténticos. La víctima los considera los suyos propios y es muy difícil hacerle creer lo contrario. Por lo demás el funcionamiento del programa es igual a Sargento. Paraliza al Netrunner 1d6 turnos, paraliza la cpu, introduce la fantasía, y luego expulsa al Netrunner de la red. Cuando este se despierta de la conmoción por expulsión, todo recuerdo de que se ha usado Mr. Sandman sobre él, desaparece. Cree que la conexión ha sido fallida, y vuelve a intentarlo.

Icono: Un amable viejecito de 80 años trajeado y con bastón que se acerca a la víctima y le narra un bonito cuento de hadas mientras que la víctima se va quedando dormida.

Amnesia

("Robo de recuerdos")

Clase: Antipersonal, Antisistema, controlador.

Fuerza: 8

UM: 8

Coste: 13900 ed

El programa cuenta con la opción de icono superrealista. Se tardan 348 horas en escribirlo. Su dificultad es de 58. Los efectos son similares a Sargento y Mr. Sandman, a excepción de que este programa solo permite el sondeo y borrado selectivo de recuerdos. La víctima olvida algo referente a un periodo concreto de su vida, un dato sin importancia, o toda su vida. La amplitud del borrado de recuerdos puede hacer olvidar toda su vida a la víctima, exceptuando sus capacidades motoras, lingüísticas y habilidades.

Icono: Una pequeña hada de cuento de varios cm de altura que brilla y vuela con sus pequeñas alas de mariposa. Se introduce por un oído de la víctima, se come los recuerdos, y cuando sale, parece henchida por haberse hartado de zampar.