

EL DÍA A DÍA EN EL 2086



“me interesa el futuro porque en el voy a pasar el resto de mi vida...”

Woody Allen

EL FUTURO.

El futuro se nos antoja inevitablemente lejano.

Para el hombre del presente, el mañana siempre arrastra una promesa de esperanza o una amenaza de pérdida si está acomodado... pero no es a ese futuro al que nos referimos. Es al Futuro, con mayúsculas, el que no vas a ver, el que no verán tus hijos, ni probablemente tus nietos. No podemos evitar hacer preguntas al aire sobre cómo será todo, nos agobia la pregunta de si estamos actuando bien en nuestra época, y quisiéramos que un viajero del tiempo viniera a decirnos “sí, lo hicisteis bien”. Pero no es así, y la pregunta sigue ahí, inmutable.

Con “El Día a Día en el 2086” intentaré acercar un futuro que no es tan lejano, que no nos es del todo desconocido, del que algo sabemos y más intuimos, y os daré mi visión de cómo son las pequeñas cosas del mañana en nuestro universo de CthulhuTech... me lo ha contado un viajero del tiempo.

Bienvenido a un Futuro no tan lejano.

Este objeto aprovecha la tecnología de los mecha y exoesqueletos para dotar a una única persona de un armazón que se adapta a sus brazos e incorpora dos Pilas-D (autonomía de 48 horas sin recarga) y que pasa por detrás de la espalda del sujeto recubriendo gran parte de su espalda, cuello, omóplatos y los brazos por completo. Son dos miembros totalmente funcionales que otorgan un bonus de +2 a la Fuerza (mientras se lleven puestos hay que recalcular la Dote de fuerza). Su uso está bastante enfocado a los trabajos manuales en factorías, a labores de rescate y trabajos en reductos donde no puede acceder maquinaria pesada. Normalmente lo poseen empresas de salvamento, construcción y explotación de recursos.

****Implante óptico: V-OB** (900 TER + intervención 500 TER. Se suele subvencionar la mitad de su valor.)

El Visor Optobiónico incorpora nanotecnología y conexiones PAN (Red de Área Pública pag. 107) para implantar en el ojo del usuario un visor que le permite visionar su PCPU directamente en una fracción de su visión periférica normal. Este chip óptico tiene usos domésticos, como visionar programas de TV, contactar con la agenda personal por videollamada o acceder de forma rápida y privada a cualquier PAN sin necesidad de una HIU (Unidad de Holointerfaz, pag 107), como uso militar, al poder visionar personalmente las imágenes transmitidas por todo un escuadrón de combate en tiempo real a cada soldado con Visor Optobiónico.



Mirar de cerca a alguien con un V-OB es un tanto inquietante, pues parece tener un punto brillante en el iris, que cambia de color cuando el V-OB está en funcionamiento.

NOTA: el visor optobiónico ya existe, se usa para mejorar la visión de pacientes con afecciones oculares y aumentar la calidad de visión.

****Munición: TMP ATK-BE** (50 disparos 100 TER, instalar disparador 200 TER)

Las ATK-BE (Back Explosive o Explosivo Trasero) son un tipo de explosivo retardado que puede detonarse desde la propia arma disparadora. El uso correcto de las ATK-BE es de daño indirecto, rociando una zona de impacto con ellas por la cual seguidamente sabemos o intuimos que pasará un enemigo. Las ATK se adhieren a multitud de superficies gracias a su cabeza de multi-aguja, y quedan activadas. Se pueden detonar en cualquier momento (y a una distancia de hasta 50 mts) posterior a su activación, creando una explosión con un daño exponencial al número de balas en la zona.

Poseen un daño de +1, y un alcance de explosión de 1 metro primario y 1 metro secundario. Actualmente solo están disponibles para las pistolas que usen munición de 15mm y para la escopeta de combate M-6.

Para impactar en la zona deseada habrá que realizar pruebas contra Blancos Estacionarios (pag. 120) modificando la dificultad por el tamaño del objetivo (pag. 124). Si la prueba se falla, la detonación se realizará a la mitad del daño.

EJEMPLO DE JUEGO: Juan interpreta a un Soldado del NGT llamado Bryan que está intentando huir de una instalación controlada por los Hijos del Caos. Posee una pistola "Enforcer" con munición ATK-BE. Escucha que un enemigo está a punto de salir por el rellano de escalera donde se encuentra parapetado, llamando además y dando la voz de alarma a más soldados de los Hijos del Caos. Apunta con su arma a la zona contigua a la puerta y realiza sus 2 disparos. Como es a distancia corta, tiene una dificultad base de 12. Supera la prueba por 6 y 7 respectivamente, dando además a las balas un +2 adicional por una buena colocación y las 2 balas

quedan alojadas correctamente. Bryan se cubre en el rellano a salvo del ángulo de la puerta, esperando oír que su enemigo la abre. Cuando este lo hace, Bryan activa el detonador de su "Enforcer" y su perseguidor recibe 2 dados de daño por el explosivo, +2 dados por la excelente colocación = 4 dados de daño que el desafortunado perseguidor puede cubrir con su armadura.

****Vestimenta y equipo vario**

Chaleco autoajustable refrigerado 40 Ter
 Top deportivo autoajustable refrigerado 30 Ter
 Pantalón deportivo autoajustable refrigerado 25 Ter
 Cinta cardio-medica de jogging 35 Ter
 Deportivas 30 Ter
 Top Alas de Ángel 55 Ter
 Braceras de IM (Interfaz Multimedia) 30 Ter
 Marca Explosión de Luz (para hombro, espalda o tocado) 7 Ter
 Marca Cadena de Luz (para pierna, cadera o espalda) 7 Ter
 Marca Cascada de Luz (para espalda, hombro o cadera) 5 Ter
 Pendientes Punto de Luz 1 Ter
 Piercing Punto de Luz 1 Ter
 Top fluorescente 50 Ter
 Túnica de moda (abalorios, pechera o alzacuellos especial, etc.) 180 Ter

Cofia 25 Ter

Tocado P-Leia desplegable 30 Ter

Sombrero de gala 60 Ter

Sombrero piramidal 70 Ter

Sombrero cúpula 55 Ter

Cintas fluorescentes (piernas o brazos, y algunos lo llevan en el torso) 5 Ter

Vestido de gala 160 Ter

Traje de gala 130 Ter

Zapatos de seguridad 45 Ter

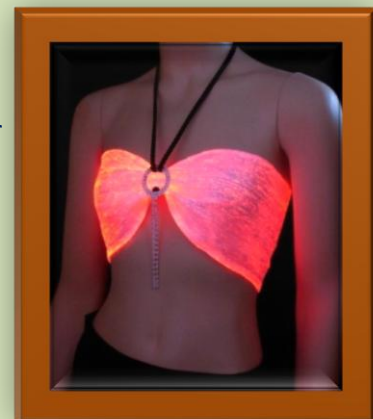
Botacas reforzadas 35 Ter



Las Marcas pueden prenderse de las zonas indicadas; son un elemento decorativo cada vez más a la moda. No son prendas en sí, si no especie de tocados muy vistosos. Las prendas de Luz y Fluorescentes están muy de moda, sobre todo para salir de noche, así como los tocados y abalorios desplegables. La ropa autoajustable refrigerada es lo único que se lleva para hacer deporte, tops, pantalones y camisetas con marcas fluorescentes, refrigeradas interiormente y ajustables al usuario. La bracería IM es muy usada por jóvenes, pudiendo desplegar una potencia de música y calidad de imagen buenísimas para su tamaño. Los zapatos de seguridad y las botacas reforzadas son usadas tanto por trabajadores como por ciudadanos de a pie, por su amplísima variedad de diseños y materiales.

Las túnicas son usadas por miembros selectos de la sociedad, teniendo una cantidad de modelos apabullante; llevar una túnica cara es señal de estar acomodado social y económicamente. El top Alas de Ángel está muy de moda, habiendo también una cantidad de modelos impresionante, que además incorporan diferencias en los accesorios de las "puntas de ala", puntos de luz, sonido de naturaleza, espejos y hasta cuchillas.

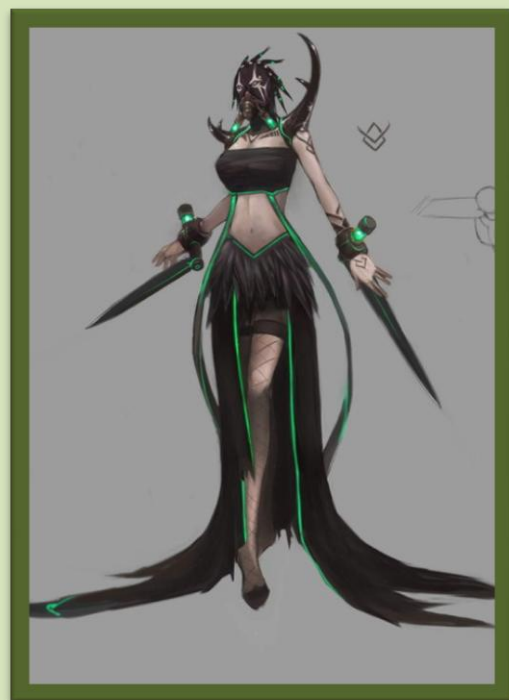
Los precios de la ropa están muy ajustados y, podemos decir, reducidos en el Evo Extraño, gracias a los procesos automatizados de su producción, a la



****Tribus urbanas: *Radikales***

Ver un radical con un tatuaje Shadow que le cruza el rostro, con un tocado de Empalado, guanteletes Zarpas del Clavos, con un traje de superviviente y respiratubos, y alguna que otra marca Ojo del Mal es una imagen que raya el tener que realizar una tirada de Locura. No están, lo que se dice, bien vistos por las clases altas de la sociedad ni son aceptados en ciertos recintos e instituciones. Sin embargo, el movimiento Radical no se puede ignorar, y hay todo un negocio a la sombra de música, e-books, prendas y garitos para esta interesante tribu urbana.

Máscara antigás 15 Ter
Mascara metálica grabada 10 Ter
Hombreras agresivas 20 Ter
Coderas agresivas 15 Ter
Rodilleras agresivas 15 Ter
Marca ojo del mal (pecho, hombro o espalda) 5 Ter
Marca cadenas (cadera, hombro o espalda) 7 TEr
Marca cuerno del mal (pecho, hombro o espalda) 5 a 10 Ter, depende tamaño.
Marca SY Radiación (pecho, hombro o antebrazo) 45 Ter
Marca Empalado (brazo, pierna o cuello) 10 Ter
Tocado empalado 15 Ter
Cintas Shadow (brazos, piernas o torso) 50 Ter
Piercing Shadow 35 Ter
Abalorios Shadow 45 Ter
Guantelete Zarpa de Clavos 20 Ter
Traje de superviviente (marcas de sangre incluidas) 50 Ter
Traje de guerrero superviviente (cadenas claveteadas incluidas) 90 Ter
Botacas claveteadas 20 Ter
Respiratubos (costillas o espalda, puede o no ir hasta un respirador o no)
Parche Shadow 40 Ter
Tunica Shadow 200 Ter
Tocado cresta metálica 40 Ter



Tocado claveteado 30 Ter
Respirador con cuernos 25 Ter
Tatuaje Shadow pequeño 70 Ter
Tatuaje Shadow grande 150 Ter

****Entorno urbano: Nexos**

La conectividad en el 2086 está a la orden del día, pero aun así hay gente que, al igual que en cualquier época, se aísla un poco de lo que le rodea o no quiere ir a favor de la corriente, y viven de otra forma. Para ellos, que ni llevan PCPU ni HIU ni prácticamente nada, se instalaron los Nexos. Son cabinas individuales donde se encuentra una interfaz de usuario que arranca con el C.I.P. (Chip de Identificación Personal), y tiene al alcance del ciudadano multitud de servicios, llamada, conexión PAN, agenda, referencias históricas, ambientales, regionales, visita guiada a la zona del nexo, recomendaciones, enlaces médicos y servicios de emergencias, etc... Dicen que los nexos poseen además unos códigos secretos que dan acceso a otras áreas más restringidas, pero es una información por verificar, ya que muy pocos son los que conocen la verdad y tendrían acceso a tal reserva de datos. Las fuerzas de seguridad pueden utilizarlos de algunas formas más con los códigos de identificación del F.O.P. En todo momento lo que ocurre en un Nexo está controlado por visores de seguridad; si un ciudadano salta la seguridad del Nexo e intenta acceder a áreas restringidas, la terminal se bloqueará tanto interna como externamente, y las fuerzas de seguridad son alertadas inmediatamente.



****Tribus urbanas: Ajenos**

Los Ajenos pretenden aislarse de todos y de todo; las cosas son como son y nada tiene solución, esa es su máxima. Desempeñan labores en la sociedad de escasa importancia, y si pueden, prácticamente ninguna. En épocas pasadas fue catalogada casi de religión o culto extraño, siendo investigada por el NGT para descartar una infiltración de las Sombras de la Muerte en las arcologías. Finalmente se decidió que era un movimiento apocalíptico que nada tenía que ver con lo oculto (o, al menos, poco)

Los miembros de esta tribu urbana suelen reunirse y verse por los estratos más bajos de la sociedad estructural de las arcologías, siendo aun peor mirados que los Radikales, que al menos pueden desempeñar alguna labor de utilidad para los demás. La marca característica de esta tribu es el Visor Cegado, una especie de gafa o casco que simula una venda o tela oscura que les cubre los ojos (visor) o la cabeza (casco) y al parecer les impide ver, cuya tecnología sin embargo les permite ver perfectamente. Hablar, o intentar hablar con un Ajeno equipado con un Visor Cegado es, de entrada, bastante incómodo. Por lo demás, suelen llevar ropa normal, tirando a colores neutros.

Precios y equipo variado:

Visor Cegado (ojos) 65 Ter
Casco Cegado (cabeza) 100 Ter

nota: se da rienda suelta e incluso se aconseja que los Ajenos sean en las historias informadores en las sombras, o grupos donde ocasionalmente los cultos se integran para destacar observadores dentro de las arcologías. Normalmente, los Ajenos están bastante bien informados de lo que ocurre en la parte baja de la ciudad, pero no les importa, o parece no importarles, y normalmente habrá que sobornarles ampliamente para que accedan a

hablar. Siempre que van a encontrarse con alguien de relevancia extraño a su grupo, van en grupo de no menos de 15 individuos, y ser un pasota de todo lo que ocurre alrededor no quiere decir que uno vaya desarmado.

****Facción: Los Príncipes de la Chatarra**

En los comienzos de la Guerra del Eón (2078) cientos de refugiados de la destruida Calgary (Canadá) se vieron masacrados poco a poco por los subsiguientes ataques Migou mientras huían desesperadamente hacia Vancouver. A los supervivientes de este grupo se les negó la entrada en la ciudad asediada por ataques Migou alegando que sufrían infiltraciones por parte las sectas (incipientes por aquel entonces) y fueron de nuevo expulsados. Red McGriff tomó el mando de



este grupo, negándose a seguir adelante e instalándose en la Reserva Nacional de Okanogan. En 3 semanas se unieron a ellos desahuciados de toda la región, llegando su grupo en poco tiempo al medio millar de personas. Así nacieron los Príncipes de la Chatarra. Hoy en día, sus miembros están por todas partes, ocultos tanto a ojos del enemigo como a los humanos de las arcologías, que en el pasado les cerraron las puertas.

Los desposeídos, los ignorados y excluidos, los vagabundos y rebeldes, a todos los que se les niega la entrada en las arcologías por una u otra razón, o han sido expulsados para no volver tienen una segunda opción uniéndose a los Príncipes de la Chatarra. Asesinos, escoria de todo tipo y condenados al destierro por delitos mayores también tienen cabida entre sus filas, pues la supervivencia es lo primero para ellos, y el número da la fuerza. Ahora sí, cometer un acto delictivo dentro de este grupo se castiga directamente con la muerte, o de nuevo con el destierro si es un delito menor.

Aprovechan todo lo que puede serles útil, construyen rudimentarios utensilios y se sirven de restos de tecnología que encuentran en las arrasadas regiones en que habitan. Desde hace bastante tiempo entre sus filas se encuentran también antiguos miembros destacados de la sociedad que pueden aportar todos sus conocimientos científicos o técnicos ahora que se han visto desplazados a formar parte de este grupo. Gracias a ellos, los Príncipes de la Chatarra se han visto mejor equipados en los últimos 5 años, y ya cuentan como una facción de pleno derecho dentro de la estructura y grupos que lidian en la Guerra del Eón.

****Vehículo de los Príncipes de la Chatarra: Plataforma Guardián**

La Plataforma Guardián es un mecanismo recuperado de este grupo, que aprovecha restos de mechas encontrados en los campos de batalla y los recicla (de una forma un tanto arcaica, contando con un reducido número de Generadores-D para ponerlos en funcionamiento) para formar un mecha "andador" con escaso o ningún parecido a sus primos del NGT.

Sobre 2, 3 e incluso 4 patas normales de mecha, los "chatarreros" acoplan una plataforma sobre la que pueden viajar hasta 8 personas, guarnecidas con parapetos metálicos y con algunas armas acopladas. Las Plataformas Guardian varían mucho de una región a otra. Lo que es común es su reducido número y su aspecto

de "mecha cortado por la mitad". Los Príncipes las usan principalmente para patrullar alrededor de su territorio (cuando están establecidos) o para viajar de un emplazamiento a otro.

Se puede decir que las Guardian son la élite en vehículos de combate de los *chatarreros*, y casi los únicos que utilizan arcanotecnología recuperada del NGT.

A continuación, algunos baremos para crear tu propia Plataforma Guardian: (escoger uno de los valores separados por "/" para cada categoría, excepto en la velocidad, que son metros/turno con acciones o dedicado solo a correr. De nada.)

Tipo: Vehículo recuperado,

Fabricante: Príncipes de la Chatarra,

Tamaño: pequeño 5m de altura, a medio 8m de altura,

Pasajeros: 4/8,

Capacidad de carga: 200 Kg por pasajero ausente,

Precio: evidentemente, 0.

Atributos: Maniobrabilidad -1/0, Sensores NA, Armazón 3/4,

Sistema multitarea 0/+1, Sistema de alarma 0/-1

Sistemas de sensores: (elegir uno) Altavoz, focos, audio de banda ancha.

Sistemas de apoyo: No poseen.

Movimiento: velocidad en tierra de 50 km/h (69/17 m/t) a 70 km/h (97/24 m/t)

Estructura: Integridad de entre 8 a 12, armadura 1/1 ó 0/1.

Sistemas de armas: las portadas por los pasajeros, no más de 2 armas en trípodes.

Notas: de dispararles a los pasajeros en lugar de al vehículo, aplicar un penalizador de -2 a -4 por cobertura (cada Plataforma Guardian proporciona uno distinto según la configuración de las placas de blindaje).



****Especie alienígena:** D'nakiin, siervos rastreadores

"....dominan la robótica y fabrican máquinas intrincadas. Han robado los secretos de la arcanotecnología y los han mejorado. Comprenden la vida de formas que nosotros sólo podemos imaginar: dominan la anatomía, la psiquiatría y la genética..."

los Migou, pág. 37.

Esta especie sirve a los Migou explorando en manadas en las zonas en las que son liberados. Una de las características de esta raza (creada especialmente para este fin) es que poseen una especie de telepatía que les permite comunicarse con sus amos a distancia media (300 m.), poseen una coraza metálica resultando una extraña mezcla de criatura y robot, con 6 delgadas patas metálicas pero flexibles, y un caparazón metálico del que sobresalen 3 ojos verdes sin pupila y algunos cilios inferiores que no dejan de moverse. Del tamaño de un perro pequeño, un solo rastreador no representa ningún problema para un humano; el problema es el número en el que son liberados, y el hecho de que si uno solo de ellos detecta un humano (o nazzadi) sus amos serán informados de su posición al instante. Además, poseen una neurotoxina que ralentiza el movimiento y adormece a sus víctimas. Por lo demás, los D'nakiin son desagradables, haciendo todo el rato un extraño sonido chasqueante seguido de varios pitidos agudos. No se sabe si es su propio lenguaje, o algún mecanismo insertado

por los Migou para comunicarse. Se asustan fácilmente del fuego, alejándose de fuentes de calor (que les causa el doble de daño) pero no cesarán de seguir a su víctima hasta que lleguen sus amos.

Filiación: Migou

Escala: Vitalidad

Tamaño: diminuto (50 cm)

Atributos: Agilidad 7, Fuerza 2, Intelecto 3, Percepción 6, Presencia 3, Tenacidad 4

Atributos secundarios: Acciones 2, Orgón 8, Reflejos 5

Habilidades: Atletismo 3, Observar 3, Sigilo 2, Supervivencia 4

Habilidades de combate: Esquivar 3, Pelea 2.

Armas: Patas delanteras (+0) de infligir daño, reduce la velocidad de la víctima a la mitad y reduce sus acciones en 1. Es acumulable. De ser inoculado más de 3 veces y no superar una prueba Increíblemente Difícil de Tenacidad, se queda totalmente paralizado durante 1D10 minutos.

Bonificador al daño: 0

Vitalidad: 3

Armadura: 1/1

Factor de Miedo: 9

Temperamento: Psicótico y desquiciado.

Sentidos: normales + visión nocturna.

Movimiento y velocidad: en tierra 25 km/h (35/9 m/t), salto 4/2 mts.

****Equipo:** Lectores de Campo (mercado negro: 1000 Ter)

La arcanotec se caracteriza por crear mecánicamente desgarrones dimensionales que generan una energía pura y de muy bajo coste... esta forma de energía está íntimamente relacionada con las fuerzas arcanas y el uso del Ruach. De hecho, en un lugar donde se está practicando un ritual y cerca de un motor-D en funcionamiento las lecturas son similares. Los Lectores de Campo son pequeños instrumentos imbuidos con un ritual de Escudriñamiento (no se detalla, pasa a un segundo plano) que ni más ni menos "detecta" la presencia de energías arcanas en una zona circundante al aparato (poco mayor que una pelota de béisbol) de unos 30 m de radio. Llevar un Lector de Campo encima puede resultar útil para revelar la presencia de magia en una zona, o para buscar la localización, por ejemplo, de una instalación subterránea, pero incorporando un dispositivo de enlace al aparato, comunica a distancia a su propietario (por medio de conexión PAN) la "activación de la alarma". Digamos que la forma de usar un Lector de Campo es dejarlo oculto en una dependencia... si en un futuro en esa inmediación se activan energías arcanas, la señal de alarma será activada. Por contrapartida, también puede saltar por la proximidad de un Motor-D, por lo que no son 100% fiables. El Lector de Campo tiene una duración activo de una semana, tras lo cual queda inservible.

****PEB- Programa Educativo Básico**

El gobierno del NGT tiene designado en la actualidad una reforma importante en la educación, debido a los importantes cambios que han supuesto para la humanidad la guerra del Eón y el conocimiento de cosas que nunca debieron saber... Actualmente, en cualquier arcológia, existen Centros PEB repartidos en diferentes niveles que ofrecen un programa educativo a los niños de 1 a 8 años basado en lo siguiente:

- nociones básicas de aprendizaje (leer, dibujar, escribir, etc...) en los primeros años, aclimatación al medio y aptitud física, relajación mental y autocontrol, defensa personal básica, arcológia (sistemas de alerta, puntos de evacuación, normas de actuación), civismo, orientación básica para el PEA.

Los Cuidadores designados para los PEB son psicólogos y analistas además de profesores, y están muy al tanto de cual niño destaca en una faceta determinada o cual da signos de algún problema, para dar parte a sus superiores de los organismos civiles.

Los Centros PEB están totalmente subvencionados y suelen ser de fácil acceso para los ciudadanos de las arcologías. El único problema en la actualidad es la admisión de gentes del exterior (forasteros), aunque tampoco hay demasiadas solicitudes por parte de ellos.

****PEA- Programa Educativo Avanzado**

Al igual que el PEB, el PEA ha sido una reforma sustanciosa de las antiguas universidades y diferentes carreras. Normalmente hay un Centro PEA en cada arcología, si bien son mucho más grandes que los Centros PEB. A ellos acuden los más aventajados de los programas Básicos, normalmente entre un 65% aproximadamente de un nivel a otro. En el PEA el alumno ya debe elegir (o ser designado en otros casos) a una carrera específica de las siguientes ramas:

- 1.- Rama Civil
- 2.- Rama Científica
- 3.- Rama del Orden
- 4.- Rama Militar
- 5.- Rama Gubernamental

Las especializaciones por Rama son extensas, así, cada alumno puede ocupar un puesto específico en la sociedad, para el que se les prepara concienzudamente hasta los (normalmente) 20 años. Aquí los Mentores (profesores) son individuos destacados de la sociedad en su Rama específica, y raramente no han sido miembros destacados de los Programas Especiales EA (ver más adelante).

Este nivel incluye también instrucción de combate con armas de fuego (no demasiado extensa para las carreras que no la incluyen de por sí) y psicología avanzada para enfrentarse al día a día en un mundo en guerra. Al terminar el PEA, el individuo ha desarrollado un sentido de lo que le ha tocado vivir bastante cercano a la realidad (o a la realidad que le interesa al NGT)

****Programa Especial EsAv**

Unos pocos elegidos de los Centros PEA son incluidos (con bastantes muestras de entusiasmo por parte de los Mentores) en el siguiente nivel: Especialización Avanzada. Los alumnos, por Rama, que trabajan en la EsAv, se codean con la flor y nata de la sociedad y suelen convertirse en miembros destacados en su entorno, alternando periodos de estudio e investigación con otros de desarrollo de la especialidad junto a otros miembros del EsAv y Mentores, así como de trabajo asociado a su especialidad. Al finalizar el periodo de EsAv, normalmente de entre 4 y 8 años, tienen 2 caminos, convertirse ellos mismos en Mentores o desempeñar un Cargo: los Cargos conllevan derechos y deberes, además de probablemente un Tipo A "Diamante", y los que los desarrollan dedican sus vidas por completo (o casi) a la labor específica, y seguro serán conocidos en su ámbito por su trabajo, conocimiento, labor, teorías, logros o renombre.



El NGT ha establecido un sistema de premiar a la gente por sus logros, méritos y servicios a la humanidad (o por otros factores que varían según la zona). Los Grados VIP se otorgan raramente, aunque alguien merecedor de ellos goza durante un tiempo de ciertas ventajas, como ser admitido en zonas restringidas de la ciudad, un aumento de salario, vacaciones remuneradas extensas, viajes de placer y estancias en Centros Vacacionales. El Grado VIP otorgado queda registrado en su CIP con fecha de caducidad, constando de qué tipo de beneficios goza el ciudadano. En cualquier momento que sea requerida la CIP por las fuerzas de seguridad, es fácilmente verificable.

Las malas lenguas dicen que tras los Grados VIP se oculta mucho más, que no es más que un medio de acallar voces molestas, una forma de quitarse de en medio discretamente a personas non-gratas para los fines del NGT (u organismo homólogo), y que si bien los Grados VIP a veces son otorgados fidedignamente (las menos), otras son otorgadas a personas cuya "ausencia" o "ventajas" convienen al Gobierno para uno u otro fin.

****Munición: TMP "Sleepy" (20 disparos = 50 Ter)**

Los laboratorios Cobatsko Inc, con sede en Europa Central, han desarrollado (diríase por puro milagro) una toxina que adormece a los dhoanoides. Curiosamente la toxina se vuelve mucho más activa cuando estos tienen su verdadera forma, volviéndose prácticamente ineficaz cuando mantienen su forma humana. La munición estándar de 15 mm puede ser sustituida por las cargas "Sleepy" (nombre dado después de ver su uso en el campo de batalla). El disparo se realiza de la forma normal, pero si causa daño (después de hacer las tiradas de armadura) inyecta la toxina sin hacer daño real. Cada impacto con éxito de una Sleepy sobre un dhoanode transformado induce a la criatura un penalizador de -1 a cada tirada de dados que realice. Cuando se han inyectado con éxito un número de cargas iguales a su Tenacidad, la criatura queda inconsciente durante un buen rato. Gracias a las Sleepy se han capturado un buen número de dhoanoides que se mantienen recluidos en la Base Archem, en Hotchzirl.

Aclaración: penalizador de -1 al total de la tirada, no -1 dado. Por ejemplo, un Zabut que tenga 3 cargas Sleepy en el cuerpo y tire para atacar, sacando un total de 17, quedará en 14 la tirada, pero tirará todos sus dados.

****Equipo de camuflaje: Multifunción Slind-07** (precio --- exorbitante, imposible adquirir, fase experimental, gubernamental)

Aunque en fase experimental, el equipo Slind-07 está dando muy buenos resultados en los campos de pruebas. Básicamente el traje genera una visión engañosa que simula otra forma alrededor del agente. Sin embargo esta visión engañosa es poco efectiva a menos de 10 metros (para darse cuenta Percepción + Observar nivel Medio a menos de 10 metros, o Difícil a más de 10 metros), por lo que se encuentra aún en fase de desarrollo. El Slind-07 cuenta también con un Bio-Scanner que analiza una forma humana (barriéndola con un haz de luz roja durante al menos 2 minutos) para



después reproducirla. Por ello, cuenta con una amplia gama de utilidades, al poder copiar, con tiempo, cualquier forma humanoide (ropa incluida). Los técnicos están intentando que sea más efectivo a menos distancia, para crear el equipo de infiltración definitivo. Además, el equipo Slind lleva incorporado en el casco un completo equipo de comunicaciones y grabación, incluyendo visión nocturna, infrarroja y el BioScanner en sí que funciona de forma parecida al Escáner del Sistema de Sensores de los Mecha (pag. 144). Por supuesto, ofrece protección 1/1 pues también se trata de una armadura ligera.

****Nueva profesión: Supervisor**

Cooperando con la GIA y otros órganos del NGT existe un cuerpo operativo de Fuerzas de Seguridad llamado los Supervisores. En los centros neurálgicos de cada arcología, rondando siempre los negocios truculentos, escuchando lo que se mueve en el Submundo Arcano y con una buena cantidad de informadores, los Supervisores son los ojos y oídos de diferentes organismos a pie de calle. Ex-miembros de otras fuerzas de seguridad, militares retirados de la vida activa, y vigilantes que consiguen la titulación y permisos necesarios forman las filas de este diseminado pero no reducido grupo. Los cabecillas de la GIA y otras agencias gubernamentales tienen un riguroso control de dónde se encuentran y quienes son los Supervisores activos en cada distrito, consultándoles de vez en cuando o encargándoles que tal o cual persona debe ser férreamente vigilada.



Atributos: Se recomienda Intelecto y Percepción por encima de la media.

Habilidades Sugeridas: Atletismo, Bajos Fondos, Conocimiento Regional, Delincuencia, Intimidar, Investigación, Labia, Observar, Persuasión, Seguridad, Sigilo.

Cualidades Requeridas: Contactos mínimo 2, Autoridad 1.

Equipo especial: CIP con código 2 para Nexo, Model 18, Fumigador 2000, Porra aturdidora, auricular de comunicación inalámbrica, bracer PCPU, Grabador de vídeo digital.

Legalidad: Un Supervisor NO está obligado a actuar en caso de flagrante delito, con el fin de no desvelar su identidad. SI está obligado a informar a la mayor brevedad posible a las Fuerzas de Seguridad locales. En caso de ataque, el Supervisor puede defenderse con superioridad (con su equipo) con el fin de inutilizar y retener al infractor y entregarlo a la mayor brevedad a las Fuerzas de Seguridad. En caso de ser requerido por un superior de la GIA u otro organismo homólogo, deberá atender el requerimiento con la mayor brevedad y diligencia posible... (y cosas por el estilo :P)



****Equipo: Visor-X (650 Ter)**

El Visor-X es un scanner enfocado y activo que muestra en una pantalla una visión de Rayos X de aquello que enfocamos. Es muy utilizado por las fuerzas de seguridad y, sobre todo, en las zonas de acceso importante de las arcologías. Aunque es raro ver a un civil con un Visor-X, existen algunos modelos más aparatosos y ya desfasados que si circulan en el mercado negro (por un precio similar o a veces superior). Además, el Visor-X cuenta con una interfaz IAL que identifica los objetos hallados con rayos X indicando de qué objeto se trata.

****Equipo: Equipo táctico TCE**

El equipo TCE consiste en una serie de complementos tácticos para el soldado del 2086. Desarrollado por la empresa Kattphract de New Anchorage, el TCE está diseñado para ser llevado en su conjunto, si bien las diferentes partes que lo componen funcionan muy bien por sí solas.

El TCE está diseñado para ser llevado con una armadura convencional, por lo que en sí mismo no protege los puntos vitales. Su finalidad es complementar todas las carencias que tienen las protecciones convencionales para que el soldado conozca su posición en tiempo real en el campo de batalla, y tenga además posibilidades de comunicación efectivas, localización de objetivos y un apoyo “in-situ” de asistencia médica de resultar herido. Digamos que con el TCE, un único soldado se vuelve una entidad independiente que puede operar por sí sola durante un largo periodo de tiempo.

→Casco TCE “*Alien*” (1100 Ter)

El Alien es un casco cerrado de material negro con dos visores alargados oblicuamente que brillan con una luz azulada que salen de la parte de la barbilla y casi se unen en la coronilla. El Casco “Alien” ofrece al usuario una visión compleja del entorno que le rodea, mostrando de forma efectiva casi 200° de visión periférica ante los ojos del soldado gracias a estos visores (obtiene +1Dado a las pruebas relacionadas con la detección visual). Además permite “marcar el blanco” a los demás miembros TCE del escuadrón, que verán el objetivo aunque para ellos esté oculto o en otra planta, obteniendo en todas las tiradas para impactar +1 Dado. Todos los miembros con un “Alien” tienen comunicación directa, además de poder visualizar lo que ve otro “Alien” del mismo equipo.

En un blindaje convencional que incluya casco, y este sea sustituido por el “Alien”, restar -2 de la tirada de armadura hecha por ese blindaje, ya que este TCE no está pensado para proteger.



→Espaldera TCE “*Tortuga*” (700 Ter+80 Ter por tobera desechable).

La Espaldera TCE es una pieza de apoyo acoplada a los omóplatos y hombros que cubre desde la mitad de la espalda hasta 15 ctms por encima de la cabeza del soldado. Tiene luz focal direccional de 50 metros de alcance, además tiene una protección adicional para el cuello que junto a la de la espalda reducirán en 1 dado todo daño recibido en una caída (por lo que es posible saltar 3 metros sin sufrir daño o 6 metros recibiendo solo 1

dado). Posee además una carga de un solo uso que permite, gracias a una explosión controlada de una tobera desechable, un vuelo de 6 metros en vertical.

→ **Bracera izquierda TCE “Látigo”** (800 Ter + 50 por gancho)

Látigo es una bracera que tiene un gancho de escalada de 25 metros de longitud. Cargarlo lleva 2 asaltos y puede ser disparado con precisión en otros 2. Ancla una cabeza metálica a una superficie dura con una fuerza tal que, tras la escalada, es imposible con medios normales extraer el gancho, por lo que se suelen llevar varios en la bracera. De ser utilizado como arma otorga un -4 a la tirada de impactar (Agilidad + Puntería) con un daño de +1 Dado.

→ **Bracera derecha TCE “Enlace”** (1500 Ter)

Enlace es la terminal de conexión por antonomasia. Posee múltiples conexiones PAN y varios programas autoejecutables de hackeo, además de un cable retractable con varias cabezas de conexión que permiten entrar en un ordenador a distancia, piratear una puerta de seguridad o colarse en un programa de comunicaciones sin ser detectado. Despliega una pantalla de RA para manejar el ordenador hackeado. Enlace ofrece un equivalente de Informática 3, Seguridad 3 y una INT de 5.

→ **Bio-suite TCE “Madre”** (2200 Ter)

Madre es el nombre que ha recibido con el tiempo esta pieza TCE por los soldados a los que ha salvado la vida. Es un equipo que se acopla a las caderas y parte posterior del muslo del soldado, que lleva un riguroso control (mediante micro-inyecciones y análisis cada 15 segundos, y por varios electrodos) de las constantes vitales del soldado. Por cada herida recibida, Madre libera una mezcla de endorfinas, estabilizantes y coagulantes. El efecto inmediato de esto es que cualquier hemorragia queda reducida a la mitad y los efectos reales de las heridas no se sentirán hasta pasados 10 minutos: durante todo este tiempo el soldado actuará como si tuviese la mitad de ese daño (a nivel de malus y efectos de heridas).

****Unidad de apoyo: Bot Policial VRSA** (600 Ter)

El ViRSA, como también es llamado, es un vehículo miniaturizado no tripulado utilizado por las (comúnmente) fuerzas del orden y por las distintas divisiones de la Oficina Federal de Seguridad (FSB). Posee 2 niveles de “salud” (5 niveles de herida) y una armadura de 1 pto (no 1 Dado). Con una velocidad superior a un humano corriendo (unos 25 km/h aproximadamente) es usado para otear las inmediaciones de una forma segura. El ViRSA posee una pila-D conectada a dos pequeños pero potentes turbohélices vectoriales que le dan una autonomía de 4 horas. Su único “ojo” envía una buena señal de visión y acústica hasta a 500 mts en ciudad o 2 Km con pocas interferencias. Además posee un altavoz para que el operario, cómodamente instalado en el puesto de mando, de instrucciones y hable con los agentes o sospechosos in-situ.



El LL-Combat para el VRSA amplía su autonomía a 12 horas y su capacidad de transmisión de datos a 15 Km en entorno urbano y hasta 50 Km en exteriores, reduciendo su velocidad a 15 Km/h. Con este módulo de ampliación el ViRSA comenzó a usarse en situaciones de combate y en operaciones a gran escala contra el enemigo, como unidad independiente de observación y espionaje.

****Evento: Carreras de Viper-BG (Viper Big-Gear)**

Los grandes encuentros de Viper-BG son un fenómeno sociológico y casi político en el 2086. Los estadios de V-BG son unas colosales construcciones circulares donde corren estos formidables vehículos que llegan a desarrollar 300 km/h. Los encuentros se desarrollan por equipos, normalmente con 5 equipos en pista. Cada equipo está compuesto de 5 Cazadores y 1 Corredor. El objetivo es derribar al Corredor de los equipos contrarios utilizando los acorazados Cazadores, mientras el propio Corredor del equipo puntúa cada vez que pasa por una de las disputadas Entradas de Marcaje.

Normalmente las reglas en este deporte son simples: no atacar a otros Cazadores (bajo pena de expulsión) y no atacar a un Corredor caído. Los Corredores caídos permanecen 3 minutos fuera del circuito, que a veces presenta inclinaciones dispares, zonas de curvas peligrosas e incluso pasos a diferente nivel. Por lo demás, no hay reglas. Los Viper-BG cuentan con unos sistemas de seguridad y soporte al piloto que en muy contadas ocasiones ha habido accidentes graves que lamentar. Un encuentro es todo un acontecimiento de 180 minutos de duración; en ocasiones las reglas incluyen una especie de Rey de la Colina, donde cada media hora sale el equipo que menos ha puntuado del terreno para que entre otro nuevo.

En una sociedad en guerra como lo es la Guerra del Eón, el que exista un deporte tan difundido, lucrativo y con unas aficiones tan fanáticas es todo un logro del espíritu humano. Los estadios tienen que estar por fuerza ocultos, y muchos de ellos tienen gran parte de su superficie en el subsuelo. Sin embargo nada de ello molesta a la afición que se desvive una vez al mes en los grandes encuentros de este multitudinario deporte.





Fuera de las arcologías aun existe un mundo civilizado... decadente, décrepito y abocado a la extinción, pero existe. Existen, digamos, tres tipos de “forasteros”: los “tramperos”, los “supervivientes” y los “chatarreros”. A continuación se explica cada uno de ellos, y por qué son conocidos por estos nombres en el interior de las arcologías.

→**Los Tramperos**: son personas que viven aisladas, en granjas, villas o comunidades apartadas del mundo, generalmente en mitad de una gran foresta o en mitad de un gran valle rodeado de montañas. Han preferido este tipo de vida a otro, ya que piensan que su supervivencia depende de pasar inadvertidos y de su propio ingenio. Bien sea porque la vida en la civilización les superó o porque este siempre ha sido su medio de vida, se niegan a abandonar su zona y modo de vida en pos de otros que creen tienen aun menos posibilidades en los tiempos que corren. Pueden habitar en una gran casa rodeada de campos, en una choza en mitad de un pantano, en un túnel de metro abandonado en una ciudad hace ya tiempo arrasada o en un faro aislado de todo y de todos, semiderruido y desvencijado. Se caracterizan más por aislarse del mundo y buscar su propio medio de vida que por otra cosa; no piden nada, no quieren visitas y les ha ido bien... por ahora.

→**Los Supervivientes**: no han tenido otra opción. Los Supervivientes sufrieron un ataque Migou o de la Tormenta, y fueron los únicos que quedaron vivos en su zona. Huyeron en mitad de la noche, tuvieron suerte y ahora están en mitad de ningún sitio, sin contacto con nadie más y sin muchas esperanzas de que, al menos en bastante tiempo, nadie sepa de ellos. Se instalan en los restos de la antigua civilización, en cualquier sitio que les de seguridad (al menos “cierta” seguridad) y viven arcaicamente con lo que encuentran, lo que han podido salvar o pidiendo asilo a otras comunidades. Los Príncipes de la Chatarra pertenecen a este grupo, digamos que son su mayor exponente.

→**Los Chatarreros**: viven alrededor de las arcologías. Bien salieron voluntariamente de ellas o nunca han llegado a entrar. Viven solapados con la forma de vivir de una arcología (sus mismos gustos, costumbres, necesidades...) pero viviendo justo en el extrarradio de estas. Los “arcos” les llaman despectivamente “chatarreros” porque aprovechan (o al menos muchos lo piensan) los productos que no se consumen en el interior de la urbe para subsistir. Muchas de estas personas tienen un nivel de vida medio-bajo aunque se procuran cierta protección estando cerca de la arcología y sus sistemas de defensa. Y muchos de ellos, más de los que los arcos están dispuestos a admitir, tienen vías de entrada y rutas ocultas para colarse dentro de la propia arcología... muchas veces proporcionadas por los propios arcos de menor nivel.

→**Vivir en el exterior**: pertenezcan al subtipo que sea de los “forasteros”, los que viven en el exterior de una arcología tienen un nivel de vida más bajo que los que permanecen dentro. No suelen tener un trabajo, no tienen salario ni derecho a muchas comodidades... digamos que se contentan con sobrevivir y hacerlo de la mejor forma que pueden. Forman por norma general comunidades en las que todos sus miembros se apoyan para desempeñar

múltiples tareas y garantizarse ciertas posibilidades ante la adversidad. Muchos de estos grupos desaparecen de la noche a la mañana... y lo triste es que, a veces, nadie les echa en falta.

****Equipo: Explosivo EMP-Arcan** (Granada:75 Ter. Bomba: 200 Ter. Cabeza explosiva: 1000 Ter)

Desarrollado por Timberline Inc., el explosivo arcanotécnico de pulsos electromagnéticos (E.M.P. Arcan) es una potente arma de anulación e inhibición de la nueva era. Basando su diseño en los antiguos EMP convencionales, los cuales permitían anular cualquier señal eléctrica y averiar (a veces en cortos lapsos de tiempo) los aparatos eléctricos, el EMP-Arcan amplía este concepto para llevarlo a la arcanotec. Cualquier instrumento o vehículo alimentado por energía arcanotec que se encuentre al alcance de deflagración de un explosivo EMP-Arcan quedará anulado por un período de tiempo relacionado con la potencia del artefacto. Timberline puso a disposición de los demandantes tres formas de EMP-Arcan: granadas, bombas y cabezas explosivas, cada cual con más potencia destructiva-anuladora. A continuación, los datos técnicos:

TIPO	EXPLOSIÓN	DAÑO	ANULACIÓN	LGL
Granada EMP-Arcan	25 mts	-	5/10/15/20/25 seg.	RA
Bomba EMP-Arcan	200 mts	-	0,5/1/1,5/2/2,5 min.	R
Cabeza explosiva EMP-Arcan	1500 mts	-	5/10/15/20/25 min.	R

Los explosivos Arcan no producen daño real. Todos los aparatos y vehículos que funcionen con arcanotec en su radio de EXPLOSION quedarán anulados durante el tiempo de ANULACION por cada éxito por encima de la dificultad en la tirada de ataque. Obteniendo 5 éxitos o más dan un efecto total.

Ejemplo: Liu-Benn lanza una granada EMP-Arcan a un vehículo modificado que se le acerca, y está a punto de doblar una esquina. Hace su tirada de Agilidad+Armas Arrojadizas contra una dif de 15 impuesta por el Guía. Consigue un resultado de 17, por lo que el vehículo queda dentro del radio de Anulación de la EMP-Arcan, lo bastante para estar kaputt durante 15 segundos. Viendo como el vehículo se viene abajo y queda inmóvil, Liu-Benn sale corriendo, aprovechando este escaso margen para salvar su vida.

Las granadas pueden ser lanzadas manualmente. Las bombas deben ser colocadas, ya que tienen un peso y tamaño considerables y no pueden ser manejadas con facilidad. Las cabezas explosivas deben ser instaladas sobre misiles, sustituyendo el daño de estos por el pulso EMP-Arcan.

****Especie alienígena: Ss'niks**

Este "insecto", parecido a una mantis pardo-grisacea con patas de arañade un tamaño poco mayor que la mano de un hombre, es llamado así por el sonido característico que emite. Es una especie de alimaña de Yuggot, donde pululan por los conductos de los Migou y las zonas ocultas de sus moradas. Vinieron en las naves de los Migou, y han encontrado en la tierra un entorno apropiado para reproducirse... y lo están haciendo.



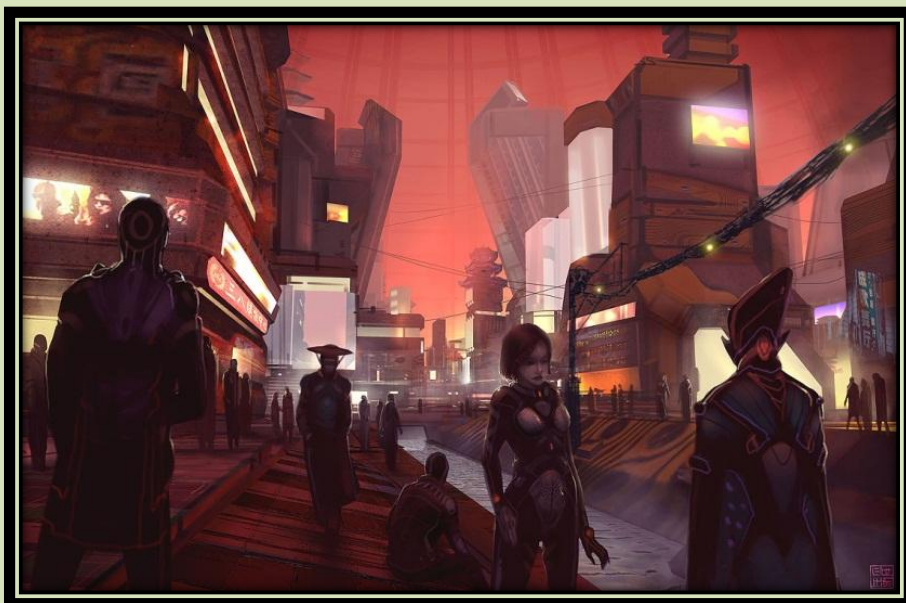
El Ss'niks es hermafrodita. Para reproducirse, suele atacar solo, subiendo a sus víctimas andando cuidadosamente mientras duermen (Percepción+Observar dif 20 para despertarse) para inocular un veneno POT 20 (dote de Tenacidad para resistirse) que de no resistirlo, deja

totalmente paralizada a la víctima durante una hora. El infeliz asiste, incapaz de moverse ni de avisar a nadie, a como el bicho pone sus huevos en alguna parte de su cuerpo y luego se va. Las larvas del Ss´niks no se pueden extraer de su cavidad, ya que de hacerlo inoculan un veneno que mata a la víctima (o lo deja con serios problemas de parálisis y delirios durante semanas). La única solución es dejarlos eclosionar, proceso que dura 1D2+2 días en los que la víctima tendrá -1 Dado a todas las pruebas que realice. Durante la eclosión de los pequeños Ss´niks, el capullo larval vuelve a inocular la misma neurotoxina a la víctima, que puede quedar de nuevo paralizada viendo como los pequeñines se van tan campantes.

Se ha atribuido más inteligencia a estos seres de la que parecen tener, ya que algunos ejemplares capturados demuestran capacidades inquietantes, pareciendo observar su entorno y a sus capturadores durante cierto tiempo antes de emprender un marco de acción para escapar. Además, las “conversaciones” entre dos Ss´niks son de lo más inquietantes, aunque se encuentren a varios metros de distancia y sin poder verse y se sabe que pueden llegar a desarrollar planes. Lo mejor nada más ver uno... un pisotón.

****Modos de vida: Ciudadanos Tipo**

En el Evo Extraño la guerra está a la orden del día... pero en el interior de las arcológicas hay que seguir viviendo. Los diferentes gobiernos y grupos burocráticos intentan mantener una apariencia de orden y control, más o menos alejada de la realidad según la zona, pero que ha generado una cierta tranquilidad (y los programas educativos y psicológicos de la Clínica Ashcroft tienen gran parte en ello) entre la población media. Por ello, el *modus vivendi* dentro de las arcológicas es perfectamente ordenado, con unas



reglas estrictas y férreas que deben seguir todos para mantener el *status quo*, y sigue un plan establecido como “Tipo” para una mayor organización en un mundo de por sí caótico.

Después de salir de los PEB y PEA, a cada ciudadano se le asigna un Tipo dependiendo del oficio que vaya a desempeñar y su nivel de responsabilidad, inteligencia, desarrollo y catalogación que haya obtenido en los programas educativos. El Tipo de ciudadanía está ligado a unos permisos y restricciones, habiendo niveles prohibidos para según que Tipos y otros que normalmente solo son habitados por los estratos más bajos de la sociedad. El Tipo es una especie de insignia ligada a una única C.I.P.; con un simple escaneo se puede comprobar que alguien porta su Tipo y no el de otro, y prácticamente es una forma rápida de comprobar que alguien está actuando acorde a quien es o no, o tiene derecho a ciertas cosas.

Algunos de los Tipos de ciudadanía del NGT son los siguientes:

TIPO A: El Tipo Aes el más alto que puede tener un ciudadano. Tienen acceso a toda la arcológica y el exterior, deben ser obedecidos en gran medida por los ciudadanos del Tipo B y C, incurriendo estos en faltas graves si no actúan con deferencia ante los ciudadanos del Tipo A. Tienen acceso a un vehículo propio y a un Operario Público para llevarlo donde requiera, y a

Tipo A “Diamante”

- Investigador / Arcanotécnico de renombre
- Alto Cargo
- Mentor (PEA y EsAv)
- Agente de Seguridad (Cargo Militar)
- Guardián del Conocimiento

los servicios del Tipo C y D sin coste alguno.

Los ciudadanos del Tipo A están orgullosos de haber llegado donde están, sea por el motivo que sea, y miran por encima del hombro a los demás Tipos, pues piensan que son inferiores al menos en rango y derechos a ellos, que han “sudado sangre” para alcanzar su status. Estén o no equivocados, se suele reconocer a un ciudadano Tipo A solo por su forma de comportarse en público.

TIPO B: La siguiente categoría es la de Tipo B, ocupado por miembros importantes de la sociedad pero que aún tienen un estrato por encima de ellos al que pueden acceder en un tiempo, si se andan con ojo. Los ciudadanos Diamante suelen mirar con celo a los Platino, ya que los consideran la única amenaza real para perder su prestigio. En algunos casos, se sufren atentados contra el renombre o escándalos públicos injustificados para impedir simplemente que un ciudadano Tipo B acceda a la escueta y acomodada “Clase Diamante”.

Tipo B “Platino”

- Cargo Medio
- Cuidador (PEB)
- Fuerzas y Cuerpos de Seguridad
- Operario Público
- Supervisor

El Tipo B tiene acceso a toda la arcología, excepto a las zonas restringidas al Tipo A -que por otra parte suelen ser residencias VIP, zonas acomodadas en varios locales de renombre y los mejores y más lujosos transportes públicos-, tienen un vehículo propio y acceso a las redes de recarga arcanotec de la ciudad sin coste alguno, y servicios de los Tipos B y C con coste reducido.

Tipo C “Oro”

- Técnico de mantenimiento
- Procurador
- Mensajero

TIPO C “Oro”: El Tipo C de insignia ciudadana permite acceder a una extensa zona de la arcología, generalmente el distrito donde vive el ciudadano, las zonas verdes circundantes y las zonas comerciales cercanas. Puede solicitar permisos para acceder a otras zonas, que normalmente le son expedidos sin problemas. No puede salir de la arcología salvo por motivos implícitos en su puesto de trabajo. No tiene ningún acceso a servicios pero puede ganar algunos costes reducidos en ciertos servicios de su misma clase y para algunos actos públicos. Aún tienen derecho a una vivienda acomodada, normalmente de no muy grandes dimensiones, pero bien situada.

Los ciudadanos “Oro” viven en una eterna clase media. Con un poder insuficiente para acceder a la insignia “Platino” pero a años luz de sus conciudadanos “Plata”, viven medianamente acomodados, pero en una monotonía gris perlada solo por momentos y bonus que cuesta mucho ganar.

TIPO D “Plata”: Arracimados en bloques de departamentos y en los distritos más oscuros y apartados, los ciudadanos del Tipo D ven pasar la vida en otros niveles. Tienen acceso a su distrito, a alguna zona verde pequeña, a zonas comerciales de baja categoría y estrictamente a su zona de trabajo, normalmente rotativa. Trabajando en largos turnos, raramente consiguen bonificaciones especiales o accesos a otras zonas si no tienen un buenísimo motivo. Pero muchos dicen que los ciudadanos Plata son los que mejor se lo montan en realidad, pues en los distritos Plata la falta de vigilancia y control es evidente, y pueden campar a sus anchas allí donde nadie quiere bajar. Las puertas del Submundo Arcano se vislumbran entre las sombras de los rincones de los distritos Plata, y muchas veces la falta de ingresos legales son sustituidos por fuentes menos fidedignas. También es verdad que de vez en cuando estas zonas suelen sufrir redadas organizadas e infiltraciones de las FOP.

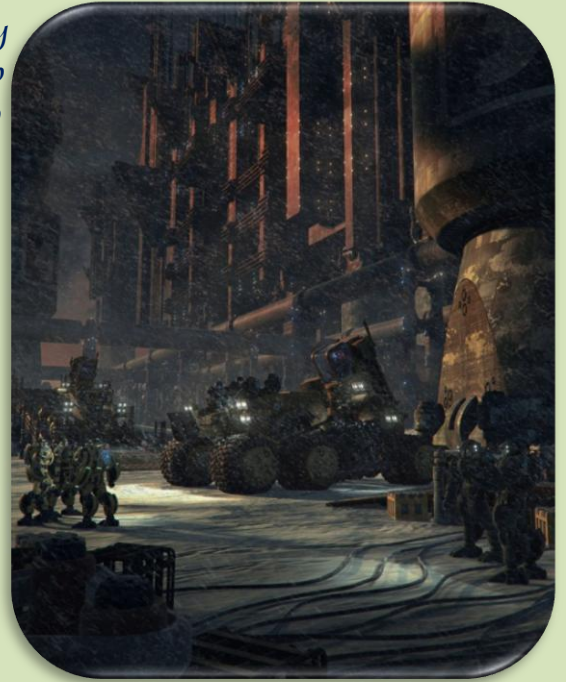
Tipo D “Plata”

- Servicios Comunitarios
- Limpiatubos
- Reciclador

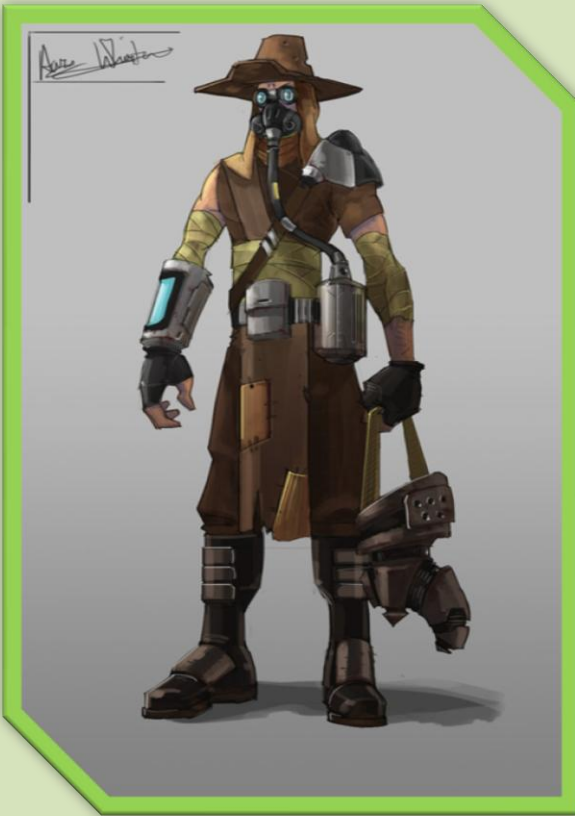
Tipo E “Bronce”

- Dependencia
- Excluido / Indigente
- Refugiado temporal

TIPO E “Bronce”: En los límites de los distritos Plata, en cualquier rincón y en zonas aún más bajas -a veces bajo el mismo nivel del suelo, e incluso lindando con zonas de desechos o depuración- los ciudadanos Tipo E ni siquiera se consideran ciudadanos. Son lo último que queda del mundo de arriba, lo que nadie mira, y muchos terminan siendo expulsados por diferentes motivos -a veces, excusas-. Nadie está a gusto con el Tipo E cerca, pues recoge a los excluidos, a los desamparados, que normalmente tienen que hacer un montón de solicitudes para conseguir sus “Bonos-AB” y tienen alguna ayuda expedida por el gobierno hace tiempo, y seguramente caducada. Radicales y Ajenos pueblan este sustrato de la sociedad, mirando hacia arriba entre los enrrejados y los canales de evacuación a los demás Tipos. Se dice que conocen todas las salidas secretas de la arcología y que pasan tanto tiempo dentro de esta como fuera, codeándose con “forasteros” y “chatarreros”.



****Nueva profesión: Procurador**



Por logros propios no han llegado demasiado alto en los Programas Educativos, pero un Procurador destaca en otras facetas. Ciudadanos de pleno derecho de una arcología, son designados como “Procuradores” aquellos que tienen habilidades innatas para la supervivencia, el sigilo y la observación. Pero ¿a qué se dedican? Simple y llanamente a salir al exterior de la arcología con distintos encargos de administraciones superiores, requerimientos gubernamentales o expediciones en grupo con algún fin concreto. Los Procuradores suelen vivir largas temporadas de vacaciones, con Pases VIP o permisos especiales, después de un encargo peliagudo: la paga es buena, pero el riesgo también.

Entre los encargos típicos para este cuerpo de astutos y grises exploradores, se suelen dar las reparaciones de sistemas exteriores de la arcología, la exploración de una zona, la constatación de datos para el Cuerpo de Investigación y otros encargos por el estilo... lo que está claro es que son los que se juegan el tipo. Ser Procurador es vivir al límite durante un mes, para luego poder disfrutar el seguir vivo durante cinco o seis, con

permisos especiales y una copa de champán en la mano.

Atributos: Se recomienda Agilidad y Percepción por encima de la media.

Habilidades Sugeridas: Atletismo, Conocimiento Regional, Intimidar, Investigación, Observar, Sigilo y sobre todo Supervivencia.

Cualidades Requeridas: Ninguna

Equipo especial: un arma de cintura y munición en abundancia, equipo de respiración y equipo de observación, 600 Ter para el equipo que precise (subvención), Vehículo y bonos de recarga: Akira ZX o Pioneer.

Las nuevas tecnologías han puesto a disposición del consumidor nuevos tipos de potenciadores e inhibidores que, después de pasar su período de pruebas en laboratorio, inevitablemente encuentran un uso militar. Mitigando los efectos negativos de ciertas drogas y potenciando sus efectos “interesantes” científicamente hablando, se consigue un producto más seguro de usar, con menos riesgo de dependencia y con unos resultados realmente sorprendentes. Aunque existen otras muchas en el tráfico de estupefacientes -que en el 2086 se desarrolla a otra escala- las que se describen a continuación son aquellas que han salido de su época oscura y han encontrado un uso más cotidiano y aceptado.

Consejo- Para que estas sustancias sean más interesantes en juego, no les digas a los PJs sus efectos de dependencia. Si te piden explicaciones, diles que están en fase experimental y aun no se conoce demasiado de ellas en ese aspecto.

-Egodrina

Tipo: Inhibidor del miedo.

Suministro: Inyector trasnuca.

Tiempo para efecto: 5 segundos.

Tiempo de efecto: 5 minutos.

Efecto: La *polimiasterasa adulterada E-4508*, más conocida como Egodrina, es un potente neuro-inhibidor que ataca a la sustancia gris periacueductal, responsable de los mecanismos de supervivencia de respuesta rápida, como el combate y la fuga. Inhibiendo la respuesta inconsciente de esta zona del cerebro se consigue que el usuario no tema lo que ve, aunque es totalmente capaz de percibir si la situación le reporta peligro y actuar consecuentemente. Durante el tiempo de efecto, no es necesario realizar tiradas de Miedo inferiores a un factor de Miedo 20 o menor.

Efecto secundario: Cuando se pasa el efecto, la zona afectada del cerebro reaccionará anormalmente durante al menos una hora, aumentando el factor de Miedo de todo lo que se vea en 4. A ojos vista, el consumidor estará anormalmente desinhibido, alterando su forma de actuar.

Dependencia: La Egodrina no provoca dependencia conocida.

Precio y Legalidad: 25 Ter por dosis. Legal. Diagnosticada en pacientes con ansiedad incontrolada y ataques de pánico.

-Trifase:

Tipo: Potenciador de la vista.

Suministro: Gotas oculares.

Tiempo para efecto: 2 minutos.

Tiempo de efecto: 1 hora.

Efecto: La *trinictaquerasa concentrada A-3502* o Trifase es una sustancia peculiar desarrollada hace poco puede decirse que por pura suerte. Inicialmente un intento de regeneración celular ocular, el error fortuito de un becario adulteró la fórmula dando como resultado la *trinictaquerasa concentrada*. El efecto más directo de esta sustancia es que el usuario puede ver en la oscuridad a una distancia de unos 50 metros, además de poder usar su visión



normal con un efecto parecido a mirar por unos prismáticos. Además, se pueden realizar 2 tiradas de observar por turno sin penalización, y repetir un dado de cada una de las tiradas.

Efecto secundario: Cuando se pasa el efecto, el consumidor debe permanecer al menos media hora en una oscuridad absoluta, o es muy posible que su visión se vea dañada permanentemente. Durante dos horas después de su uso, el consumidor tendrá un antinatural brillo azulado en la mirada.

Dependencia: El uso continuado de la Trifase (más dosis que valor de Tenacidad por semana) puede llevar a un empobrecimiento de la vista (-1 dado) durante el mismo tiempo de uso. Diagnosticada como tratamiento permanente en casos de empobrecimiento ocular degenerativo y administrada con una posología más espaciada en el tiempo (1 Trifase a la semana) puede llevar a un enriquecimiento de la capacidad visual.

Precio y Legalidad: 55 Ter por dosis. Legal, solo con prescripción médica.

Diseña tus propios potenciadores e inhibidores. Siguiendo los ejemplos anteriores, puedes diseñar el que más se adapte a tu campaña. Dejamos algunos ejemplos de nombres evocadores: **Maxi-Tempus, Crystal, Nega-Tempus, Plástico, Burbuja.

****Unidad de apoyo: Sphærex-C21 (400 Ter + 20 Ter cargarla)**



La pequeña Sphærex-C21 es una de las mejores unidades de apoyo para el soldado medio. Se trata de una pequeña esfera un poco más grande que una pelota de baseball con un recubrimiento policompuesto de alta resistencia (**armadura 3/2**) y un pequeño módulo de propulsión que le permite moverse lentamente por el aire durante cortos espacios de tiempo. La C21 tiene una autonomía de “vuelo” de 1 hora, manteniéndose siempre cerca de la unidad RCU (necesaria), con la cual se controla. La Sphærex tiene **20 cargas de autonomía**. Cada vez que se use para una de las siguientes tareas consume alguna de estas cargas. Luego debe ser recargada (4 horas de carga).

-Carga deslumbrante (1 carga): todo aquel que no esté prevenido debe hacer una prueba de dote de PER dif 16 para cerrar los ojos a tiempo, o sufrirá un penalizador de -4 a todas las tareas que emprenda durante los siguientes 1D6 turnos.

-Barrido (1 carga por turno de barrido): envía a la pantalla del RCU un modelo tridimensional de su entorno más inmediato (15 mts de radio) en tiempo real, por lo que los objetos que se muevan se verán reflejados con un retardo de 1,5 segundos.

-Activación de cámara (1 carga por minuto de grabación): la C21 está equipada con un equipo de filmación de muy buena calidad. Las imágenes se almacenan en la memoria interna del RCU.

-Conexión PAN (1 carga por minuto de conexión): permite utilizar Informática a distancia.

La pequeña Sphærex se mueve a una **velocidad de 20 mts por turno**, recibiendo la señal a un **máximo de 100 metros del RCU**. Utilizada por los cuerpos de seguridad como unidad de vigilancia remota, espionaje y exploración, el único problema que presenta hasta la fecha es su corta autonomía; aun así se muestra tremendamente útil y los cuerpos FOP de intervención cuentan siempre con dos C21 en su equipo base.

La unidad RCU (Unidad de Control Remoto) es todo un logro tecnológico si se mira su diseño original y se observa el resultado final. La RCU se adapta al antebrazo del usuario, desplegando una pantalla y un teclado virtuales, y se amolda a multitud de entornos, saliendo de su mera función de control remoto primigenia.

Aunque podemos vincular una “unidad de apoyo” a la RCU (por ejemplo la “Sphærex” o el “Bot Policial VRSA”) , con lo cual tendremos total control de esta como si estuviera siendo controlada desde un centro de mando, en lo que destaca la potente RCU es amoldándose a los dispositivos no vinculados a ella, afectándolos en mayor o menor medida según su complejidad. En concreto, la RCU permite controlar sistemas electrónicos y arcanotécnicos a distancia, con una **tirada de pirateo de 3D+3 contra una dif de 14 +1 por cada metro de distancia a la que se encuentre el aparato a afectar**. Sus principales funciones de pirateo son:

- Control de encender/apagar un motor.
- mover un vehículo hacia adelante o hacia atrás lentamente.
- abrir/cerrar una puerta electrónica sencilla.
- conectar/desconectar un elevador o cinta transportadora.
- otras tareas parecidas...

Es posible encontrar algunas de estas unidades restringidas en el mercado negro, nunca a un precio inferior a **3000 Ter**, pues por su amplitud de posibilidades se convierte en un instrumento muy útil para delinquir.

**Equipo: Visor Eye-180 (600 Ter)

El Eye-180 es un semicasco que cubre los ojos y parte frontal de la cara y conecta con el lóbulo occipital del usuario mediante dos conectores ultrasensibles, que estimulan los nervios de la visión en función de lo percibido por los sensores externos del Eye-180. Los sensores externos del Visor barren demográficamente la zona inmediata (unos 25 metros de alcance) cada 0,15 segundos, con lo que **el usuario del V-180 puede prácticamente ver en la oscuridad, con humo denso, niebla u otras condiciones parecidas como si no existieran**. Las actividades relacionadas con la visión se verán resentidas (**mod. -1 a todas las tiradas oportunas**); aun así, el usuario puede actuar muy por encima de las posibilidades de otras personas sin este equipo (**-4 a todas las tiradas, pag. 120**).

El Visor incorpora además la posibilidad de cambiar a un modo de visión térmica, con lo que se consigue **+2 dados a las pruebas relacionadas con la detección de formas de vida y fuentes de calor, siempre que difieran significativamente con el resto del entorno**.



Externamente, el aparato en funcionamiento emite unos chasquidos continuados mientras realiza los barridos demográficos, por lo que es fácilmente audible hasta a 15 mts. en silencio relativo. Otro inconveniente del Visor Eye es que para una mayor receptividad de los barridos se han tenido que utilizar en su construcción materiales polícompuestos de baja densidad, que para nada están pensados como blindaje, así que si es usado como parte de una armadura, esta tendrá un malus de -2 a su tirada final de protección.



****Nueva profesión: Mensajero**

Sin suficiente formación ni cualidades para entrar a formar parte del ejército, o requerido específicamente por sus cualidades existentes para esta profesión, los Mensajeros generalmente se la juegan menos que los procuradores, si bien su paga también es menor. Reciben algunos beneficios extra en la sociedad tras la consecución de un encargo: acceso a zonas privadas, permisos de viaje normalmente denegados, transporte en vehículos militares a zonas requeridas, escolta militar... Un Mensajero tiene una UPC donde van transcritos todos sus logros y méritos profesionales.

Cuando los canales normales de comunicación quedan cortados, las zonas de destinos son agrestes o alejadas de la civilización o, simplemente, un accidente o suceso catastrófico reciente ha destruido la infraestructura urbana se suele emplear a un Mensajero para hacer llegar comunicados a las zonas designadas... como se las ingenie éste para llevar a buen término su encargo es cosa suya.

Todos los miembros de esta profesión son adiestrados en los PEA en técnicas de supervivencia, rastreo, ocultación y sobre todo, orientación, pues el peor enemigo cuando se está en un medio ambiente hostil es no saber hallar la salida. Por esto, los Mensajeros son también asignados a veces como guías en grupos de exploración y reconocimiento del NGT.



Atributos: Se recomienda Agilidad y Percepción por encima de la media.

Habilidades Sugeridas: Atletismo, Conocimiento Regional, Observar, Pilotar, Sigilo y Supervivencia.

Cualidades Requeridas: Brújula Interna (1)

Equipo especial: equipo de transmisiones, PCPU, Visor Eye-180, 900 Ter para el equipo que precise (subvención), Vehículo y bonos de recarga: Sirenn.

NOTA: un Mensajero con un Sirenn asignado es responsable del mantenimiento y conservación de su vehículo. Hay largas colas para hacerse con uno de estos vehículos, y generalmente un Mensajero que pierde su Sirenn habrá caído poco más que en desgracia, pues le aguarda un trámite burocrático larguísimo para conseguir otro, mientras le descuentan de su sueldo mensualmente una parte proporcional de los daños sufridos por su anterior vehículo.

****Nueva Profesión:** Limpiatubos



"Alimañas"... así son conocidos despectivamente los Limpiatubos. Expresidarios, desposeídos, radicales reconvertidos, vagabundos que quieren ganarse un puesto en la sociedad... cualquiera que sea la razón para alistarse a este servicio (semi-voluntario, pues requiere de pocas aptitudes) es siempre desagradable. la UPC de un Limpiatubos suele terminar siendo de dos tipos: de los que mueren en servicio y de los que consiguen ascender a otro escalafón social; tristemente, hay muchos más Limpiatubos del primero que del segundo.

La tarea es sencilla: descender a las tripas de la arcológia, a lo más profundo, donde nadie se atreve a llegar, en el subsuelo, entre las ruinas de lo que hubiera allí antes y los barrios abandonados por plagas de monstruosidades (y a veces, solo el rumor de que están allí) u otras cosas desagradables. En otras ocasiones, teniendo suerte, el encargo solo recoge inundaciones o desprendimientos. La finalidad de los Limpiatubos es doble: eliminar una posible amenaza que atente contra la seguridad de los niveles superiores de la Arcológia e intentar, si es posible, recuperar la zona. Pero a veces se pone a tiro un encargo con una buena paga: recuperación de objetos o informes aislados en zonas de exclusión o enterradas, que son vitales para los de arriba y quedaron aislados por un motivo u otro en el dominio de los Limpiatubos. Quien no se quiere manchar las manos siempre manda a las "alimañas".

El NGT intenta controlar la situación, pretende enmascarar la situación real, y muchas veces ha tenido que dar una impresionante paga para comprar el silencio de un grupo de Limpiatubos que encontraron allá abajo más de lo que se cabría esperar. Son las llamadas Zonas Negras, clausuradas y sepultadas bajo toneladas de cemento... pero en la mente de los que lo vieron siguen siendo muy reales, esté a la profundidad que esté.

Atributos: Se recomienda Percepción por encima de la media.

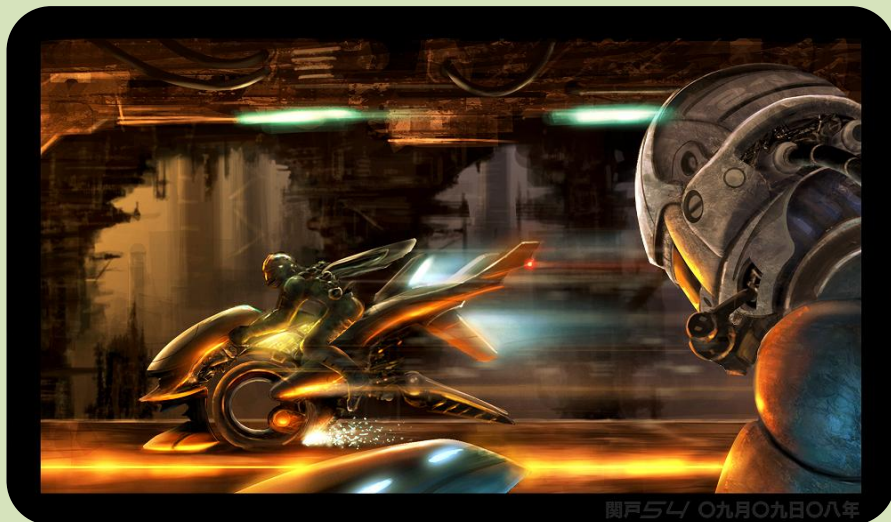
Habilidades Sugeridas: Ciencias de la Tierra, Comunicaciones, Demoliciones, Observar y Supervivencia.

Cualidades Requeridas: Agudeza Sensorial (2).

Equipo especial: Luz alógena, frontal, material de escalada, linterna, A.M.T. o lanzallamas (recogido tras cada encargo), permiso para uso de Cargas Satchel, otros permisos puntuales para explosivos según encargo, 400 Ter (subvención) para equipo variado.

****Vehículo profesional:** Sirenn

Asignados comunmente por su velocidad y maniobrabilidad al cuerpo de Mensajeros, los vehículos monoplaza Sirenn son innovadoramente versátiles. Montados sobre un eje articulado, el Sirenn tiene una "cola" con 3 ejes de rotación y aletas direccionales; esto permite que modifique su rumbo de una forma intuitiva y rápida gracias al ECEO. La parte delantera del vehículo incorpora un elevador de Módulo-A con carga para 4 saltos de unos 30 metros: gracias a este Módulo de funciones limitadas, el Sirenn puede salvar obstáculos donde otros vehículos se quedan sin opciones. Sin embargo, el Módulo-A permite sacrificar su capacidad más potente por una función extra: la posibilidad de planear a ras de la superficie sin tener que tocarla. Cada salto sacrificado para planear permite un uso de 30 minutos, por lo que podemos decir que el Sirenn tiene una autonomía de planeo de 1 hora. Incorpora además una completa holointerfaz de comunicaciones y conexión PAN; gracias a ella, el piloto puede ir permanentemente en comunicación con el centro de mando, que puede ir trazando una ruta en tiempo real a través de territorio desconocido. La capacidad del centro de mando para hacer esto, por supuesto, ya no depende del piloto. El morro del Sirenn guarda la última sorpresa: una batería de proyectores de luz multifaceta, capaces de dispersar sus haces para iluminar la zona inmediata alrededor del vehículo, en 360° y hasta 30 metros, o bien concentrar su potencia en un potente rayo direccional que ilumina hasta 250 metros. El resto de las características convencionales terminan de convencer al usuario del Sirenn de que se encuentra frente a una maravilla de la tecnología del siglo 21.



-Capacidad de carga: 100 litros

-Precio: 105000 Ter

-Autonomía: 6 horas.

Atributos

-Maniobrabilidad (Agilidad) +2

-Sensores (Percepción) +0

-Armazón (Fuerza) 1

-Sistemas multitarea (Acciones) 0

-Sistemas de alarma (Reflejos) +2

Movimiento

-Velocidad en tierra: 250 km/h (347/86 m/t)

-Código de aceleración: A [1/1]

Estructura

-Integridad 1

Características básicas

-Tipo: Moto aerodeslizable.

-Fabricante: Ionclaw TechLab

-Tamaño: Diminuto (3,05 mts)

-Pasajeros: 1

SIGLAS:

C.T.: Cthulhu Tech.

N.G.T.: Nuevo Gobierno Terrestre.

V.I.P.: Persona Muy Importante.

C.I.P.: Chip de Identificación Personal.

P.E.B.: Programa Educativo Básico.

P.E.A.: Programa Educativo Avanzado.

EsAv: Especialización Avanzada.

F.O.P.: Fuerzas del Orden Público.

A.M.T.: Armazón Mecanizado de Trabajo.

V-OB: Visor Optobiónico.

T.M.P.: Tipo de Munición Profesional.

V.R.S.A.: Vigilancia Remota Semi-Automatizada.

T.C.E.: Equipo de Combate Táctico.

U.P.C.: Unidad Profesional Cifrada

E.M.P.: Pulso Electro Magnético

Terminando

Bueno, espero que os haya gustado este documento de ambientación para nuestro CT. Me ha llevado confeccionarlo más de lo que esperaba, pero al final está terminado. Usadlo como mejor veáis, cambiar lo que queráis, está para eso, y veréis como Radikales, D'nakiin, Príncipes de la Chatarra, Supervisores, Ajenos, los Programas Educativos y demás cosas que pueblan este suplemento se introducen en vuestras partidas como si de un elemento más de CT se tratase. En mis partidas no desentonan nada nada; es más, he tenido alguna escena PJs vs D'nakiin inolvidable.

Espero sinceramente que lo disfrutéis JUGANDO.

