



EN LA OSCURIDAD

FUERA DE SERVICIO

XABIER UGALDE

FUERA DE SERVICIO

Un escenario no oficial para

EN LA OSCURIDAD

escrito por Xabier Ugalde



EN LA OSCURIDAD es un juego de rol escrito por Kobayashi
ILUSTRACIÓN DE PORTADA: Tithi Luadthong (Shutterstock)

INTO THE DARK © 2018 Livres de l'Ours
EN LA OSCURIDAD © 2019 The Hills Press
FUERA DE SERVICIO © 2019 Xabier Ugalde

Me inspiraron a escribir este escenario:

Las series *Black Mirror* de Charlie Brooker, *Agentes de S.H.I.E.L.D.* de Joss Whedon (arco argumental *The Framework*) y *The Good Place* de Michael Schur.

Las películas *Matrix* de las hermanas Wachowski, *Dredd* de Peter Travis y Alex Garland y la trilogía de Neill Blomkamp formada por *Distrito 9*, *Elysium* y *Chappie*.

Los discos *Grace Under Pressure* de Rush y *Lateralus* de Tool.

Participaron en las pruebas de juego:
Julia Robledo, Patxi Larrabe y Wraith Sentinel.

ÍNDICE

CONTEXTO DE JUEGO	4
La clave	5
Lo que ocurrió antes	6
La posición de los PJ	7
El shock	8
Paso del tiempo en la simulación	8
 UN DESTINO TRANQUILO	 10
Lo que recuerdan	11
Bajo tierra	12
Las instalaciones	15
Subnivel 1: Administración	16
Subnivel 2: Personal	19
Subniveles 1 y 2: Zona procedural	20
Subniveles 1 y 2: La oscuridad	22
Subniveles de los presos	23
Evaluación psicológica Bauer	25
Test Bauer	27
Revelar la información	29
 DESPERTARES	 31
Entablar contacto con Ferrucci	33
La llave y la anulación de Helen	34
Vulkana y los presos	35
Ejecutar el plan	36
 CIERRE DE EMERGENCIA	 38
Controlar el Crisol	39
Empujar hasta el límite	42
 LA GRAN DECISIÓN	 44
Deus ex machina	44
Lanzamiento	45
 PERSONAJES PREGENERADOS	 48

CONTEXTO DE JUEGO

Año 2085. El mundo sigue dividido en países, que ante la pujanza económica y tecnológica de las grandes corporaciones, han dado más poder y autonomía a la ONU para actuar de manera conjunta y poner freno a sus excesos. La ONU tiene jurisdicción y autonomía para actuar en territorio de todos los países que la conforman, pero aun así es una batalla que están perdiendo poco a poco ante el poderío de las grandes corporaciones.

Aunque la tecnología está avanzando a pasos agigantados en las últimas décadas, la conquista del espacio todavía se está haciendo esperar. Existe una pequeña base científica internacional en la luna y un consorcio de corporaciones ha conseguido mandar humanos a Marte para establecer allí una base de mayores dimensiones. Los objetivos y actividades de dicha base son privados y desconocidos tanto para la ONU como para la población mundial. La conquista privada del espacio parece que será uno de los futuros puntos de fricción entre las corporaciones y la ONU.

Los avances en computación, robótica y nanotecnología, han producido a su vez algunos descubrimientos significativos como la posibilidad de generar copias de seguridad de la consciencia humana que pueden ser cargadas en fundas corporales a través de pilas corticales. Este descubrimiento causó una gran conmoción y debate a nivel mundial sobre las implicaciones éticas y morales de semejante tecnología. Sin embargo, las grandes corporaciones, dueñas de dichas tecnologías han ido abandonando su cautela inicial para intensificar sus experimentaciones, soslayando las prohibiciones y límites marcados por las legislaciones internacionales.

Este auge de la tecnología no ha generado una sociedad más igualitaria, más bien al contrario. Existe una división cada vez más acentuada, con una pequeña clase dominante totalmente minoritaria pero que ha alcanzado la «inmortalidad» a través de las copias de seguridad de las consciencias y las carísimas fundas corporales. Esta casta dirigente vive en inmensos rascacielos de cristal blindado del centro de grandes ciudades.

La clase media es escasa y está conformada por burócratas de las corporaciones y funcionarios de los gobiernos nacionales. Viven cerca del centro de las ciudades que es donde suelen desarrollar sus trabajos. El grueso de la población lo conforman quienes tienen los peores trabajos y malviven con apenas lo suficiente para sobrevivir. Muchas de estas personas terminan dedicándose al contrabando o al tráfico de sustancias ilegales para ganarse la vida. Esta gente vive en casas baratas en las afueras de las grandes urbes, generalmente en condiciones de hacinamiento e insalubridad.

La clave

El foco de este escenario se centra en la experimentación ilegal con copias de seguridad de conciencias humanas. Para ello la corporación New Life ha generado un entorno virtual en el que poder cargar las copias y así obtener información, estudiar su naturaleza y descubrir cómo se comportan las copias de una copia. Estas experimentaciones están totalmente prohibidas por las implicaciones éticas que acarrearán ¿Las copias de seguridad tienen entidad propia? Sufren y sienten o ¿son solo unos y ceros esperando a ser cargados en una nueva funda? ¿qué ocurre con la copia de una copia? ¿Mantiene esa supuesta humanidad? ¿Se diluye o por el contrario nunca llegó a tenerla?

A pesar de los ingentes medios de la corporación New Life para llevar a cabo de forma oculta estas investigaciones, algunas agencias de la ONU tienen sospechas sobre sus actividades. Las informaciones que les han llegado tratan sobre extraños procedimientos de enfundado que han acabado con la existencia de algunas personas al dañarse su copia de seguridad.

En el curso de estos experimentos por desgracia, ha llegado el turno de los personajes de los jugadores (PJ), que desconocen su verdadera naturaleza virtual. La corporación lo considera un experimento ideal para averiguar si es posible extraer información de las copias de seguridad cargándolas en una simulación antes de reenfundarlas de nuevo, o por el contrario dejarlas prisioneras en el entorno virtual y ver cómo les afecta.

Lo que ocurrió antes

Los PJ formaban parte de un equipo especial de la ONU con el objetivo de localizar y registrar una de las instalaciones de investigación de la corporación New Life en el desierto africano. Bajo mandato judicial del Tribunal de Derechos Humanos, el equipo debía asegurar las instalaciones y posteriormente acceder a sus servidores de datos para confirmar las sospechas de que la corporación estaba haciendo un uso de las copias de seguridad de las conciencias prohibido por la legislación internacional.

En cuanto localizaron y accedieron al lugar, las instalaciones automatizadas detectaron la intrusión y su IAR activó el protocolo de guerra acabando con el equipo, del que nunca más se supo. El bloqueo de comunicaciones generado por dicho protocolo provocó que al fallecer los miembros del equipo de la ONU, sus copias de seguridad no se descargasen en las fundas previstas en un lugar lejano y seguro.

Los científicos de la corporación se trasladaron a una nueva instalación tras abandonar la anterior para insertar las copias de seguridad de los miembros del equipo de la ONU en una simulación informática llamada Crisol. La simulación recrea un entorno virtual donde se puede interaccionar con las copias digitales a través de una IAR. Este entorno se muestra como una prisión automatizada de alta seguridad, ubicada en un antiguo silo de misiles nucleares Minuteman IV. Los PJ acudirán como personal humano de las instalaciones.

Pero la experiencia traumática de su muerte ha hecho que las copias de seguridad de los PJ hayan olvidado muchos detalles de los últimos días antes del ataque. La corporación tiene la esperanza de que recuerden toda esa información, interactuando con ellos a través de un test psicológico y de personalidad. Su objetivo principal es averiguar qué información posee la ONU sobre su programa de experimentación con copias de seguridad de conciencias humanas.

Además, dentro de su programa de investigación la corporación también pueden obtener valiosa información sobre la naturaleza de dichas copias y las sucesivas que se puedan replicar. Por ejemplo, averiguar si ese olvido de información que han experimentado las

copias de los PJ es algo habitual, o se puede tratar de algún mecanismo psicológico de defensa ¿podría ser la consciencia humana algo más que mero almacenamiento de datos?

La posición de los PJ

Desde el momento en que los PJ abran los ojos en la cama del hospital después de haber sido abatidos en su anterior misión, se encontrarán en la simulación. La recreación virtual del entorno tiene un único fin: experimentar con las copias de seguridad de sus consciencias y que la corporación obtenga la información que busca.

Pero los recuerdos de la misión han sido afectados por un shock traumático, lo que para la simulación significa que esos datos están encriptados y no puede acceder a ellos a no ser que los propios PJ los revelen voluntariamente. En cuanto sean dados de alta en el hospital serán enviados a un destino rutinario para terminar de recuperarse antes de volver a la acción. Ese destino es el mando humano de una instalación carcelaria automatizada de máximo nivel.

Deberán pasar todos los días por un test psicológico ante la IAR de las instalaciones. La excusa es monitorizar su recuperación, pero en el fondo el test sirve para que abran su mente, recuerden lo sucedido en su anterior misión y se lo cuenten a la simulación. Si la corporación consigue la información, la IAR del complejo hará una copia de los PJ que hayan hablado convirtiéndose en presos y acabando con la anterior versión, como ha hecho con muchos otros antes que con ellos. Allí permanecerán para siempre, mientras siguen experimentando con sus yos digitales, haciendo nuevas copias para comprobar su integridad y cualquier tipo de actos inimaginables.

Sin embargo, la ONU no ha cesado en su empeño de investigar las actividades de New Life. Mientras los PJ están inmersos en ese entorno virtual, la base del mundo real donde se encuentran los servidores de la simulación será atacada y capturada. Los técnicos de informática avanzada de la ONU *hackearán* el sistema. Esto afectará a la simulación haciendo que la IAR de Crisol se defienda, provocando alteraciones en el entorno virtual y poniendo en peligro la existencia de los PJ. Por el contrario, también les dará una oportunidad para decidir su destino.

El shock

Los PJ desconocen que son copias digitales. Uno de los puntos clave de este escenario es precisamente esa ignorancia sobre su condición así como el efecto que puede tener en ellos descubrir que realmente fueron asesinados y ahora no son más que unos y ceros sin una representación física. El clímax del escenario debería ser precisamente el momento en el que descubran que son meras copias digitales de su antiguo yo humano asesinado por New Life.

Te recomiendo que le dediques tiempo a esta circunstancia cuando por fin la descubran. De esta manera los jugadores podrán reflexionar sobre la naturaleza del yo digital y la posibilidad de hacer copias de copias de una personalidad con el consiguiente peligro de un uso perverso de las mismas (esclavitud, experimentos, etc.). Si la consciencia humana puede copiarse múltiples veces ¿dónde reside la humanidad? ¿En una de ellas, en alguna o en ninguna?

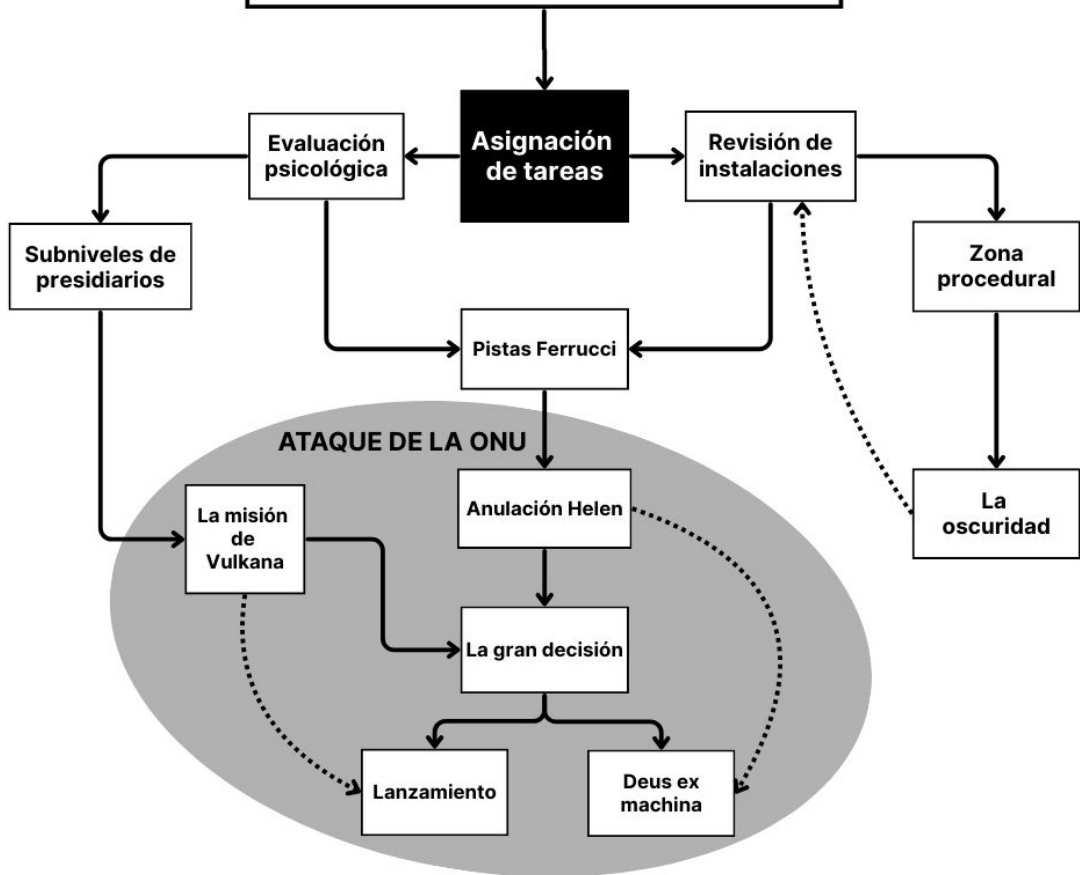
Finalmente, una vez que sean conscientes de su condición y consigan controlar su entorno, deberán tomar una difícil decisión sobre su futuro. Podrán intentar volver a la realidad reenfundándose a ciegas o por el contrario, permanecer en una simulación que no es real, pero en la que podrían recrear el mundo que deseen viviendo allí para siempre.

Paso del tiempo en la simulación

El tiempo dentro de la simulación transcurre de diferente forma que en el mundo real. La velocidad de computación hace que todo el tiempo que tardan los PJ en jugar este escenario puedan ser tan solo unos segundos del mundo real. Esta velocidad hace que las investigaciones usando la simulación se desarrollen mucho más rápido que en el mundo real, obteniendo proyecciones de datos y resultados mucho más efectivos, que además son analizados por la IAR.

Como los PJ comprobarán si se hacen con los mandos del control central de Crisol, el tiempo se puede elapsar todavía más, pudiendo conseguir que años en la simulación sean tan solo segundos en el mundo real.

El Crisol: La llegada



UN DESTINO TRANQUILO

El escenario comienza con los PJ sobrevolando una árida zona a baja altura en un Aero, una especie de dron de transporte con capacidad para 8 pasajeros manejado por dos tripulantes. La sombra del transporte y sus cuatro hélices se proyecta sobre el cercano suelo realizando ondulaciones en la tierra. El cielo es de un azul absolutamente homogéneo, sin rastro de nubes.

El copiloto, un oficial de la ONU con gafas de espejo y casco, se girará hacia los PJ y les repartirá unas tarjetas de plástico troqueladas por el medio, con un papel doblado en su interior. Mientras masca ostensiblemente un chicle, se dirigirá a ellos a través del comunicador:

«Nos dirigimos hacia Crisol, una prision de máxima seguridad de la ONU que antaño era un silo de misiles Minuteman IV. Esos pájaros se ponían en órbita y eran capaces de transportar múltiples cabezas nucleares autónomas. Con uno solo de estos bastaba para reducir a cenizas todo un continente ¡Fiesta asegurada! Pero ahora Crisol básicamente es un agujero en el culo del mundo donde termina la calaña. Esa gentuza es lo peor de lo peor y representan una auténtica amenaza para la humanidad. Sin embargo, algún chupatintas de Justicia ha decidido que en vez de acabar en una fosa, están mejor reclusos de por vida.

Las instalaciones están totalmente automatizadas, así que no van a tener que tratar con esos desgraciados, pero como todavía no nos terminamos de fiar de las jodidas máquinas, tiene que haber personal humano presente en rotaciones de seis meses. Aquí tienen los códigos delta de autorización. Les dejaremos frente a las instalaciones y a partir de ahí es cosa suya».

El oficial es un hombre rudo y evitará responder a las preguntas que los PJ le puedan realizar. Usará eufemismos del estilo de «no estoy autorizado a revelar esa información» o «esa información es clasificada».

El Aero descenderá a escasos metros de una caseta de chapa metálica ondulada y oxidada en medio de la nada. El suelo de la zona es de tierra firme y dura, salpicado de pequeñas piedras que hacen que

sea incómodo caminar por él. Los PJ, que visten ajustados monos de Simtex® de color verde en dos tonalidades de oliva, además de gorras y botas militares, recogerán sus petates y descenderán del aparato. En cuanto pisen tierra, el Aero se elevará exprimiendo al máximo sus cuatro turbohélices fabricadas por la corporación Reisen, para abandonar rápidamente el lugar con una maniobra evasiva digna del mejor piloto de combate.

Al alejarse el transporte, la quietud se hará patente para los PJ mientras se acercan a la destartalada caseta. Su presencia caminando por el lugar es lo único que altera la hierática estampa. La caseta tiene una puerta de doble hoja de apertura lateral, y junto a ella se aprecia un polvoriento botón de acero cromado. Al pulsarlo se abrirán las puertas mostrando la cabina de un ascensor con capacidad para unas 15 personas.

El interior también es de acero cromado y está iluminado por una serie de fluorescentes que rodean el techo de la cabina. Solo hay dos botones en uno de los laterales, uno con el icono de una flecha para subir y otro similar para bajar. Cuando los PJ pulsen el botón de bajar se estarán adentrando en las instalaciones del Crisol.

Lo que recuerdan

Todos los PJ son funcionarios de la ONU pudiendo tener diferentes perfiles (puedes facilitar a tus jugadores los PJ que se incluyen pre-generados o crear con ellos otros propios), desde militares, pasando por burócratas o algún tipo de científico o ingeniero. Lo que tienen todos ellos en común es la última misión en la que participaron. Algo salió mal y resultaron heridos pero sus recuerdos son confusos. La mayoría de ellos solo recuerdan cuando estaban preparándose para salir de misión, pero tampoco a dónde iban o cual era el propósito de la misma.

Cuando intentan pensar en ello les sobreviene un agudo dolor de cabeza y la imagen se desvanece de sus cabezas. Les han diagnosticado amnesia traumática, aunque mientras se recuperaban los médicos les han contado que cayeron en una emboscada y resultaron gravemente heridos. Si en algún momento un PJ quiere esforzarse

en recordar detalles de la misión antes del test Bauer que se menciona más adelante, pueden hacerlo de la misma manera, con tiradas de **MEMORIA**:

6 o menos	1 recuerdo inocuo y 1 punto de ESTRÉS .
7 a 9	1 recuerdo de la misión y 1 punto de ESTRÉS .
10 o más	Todos los recuerdos de la misión y 3 puntos de ESTRÉS .

Puedes obtener los recuerdos de entre los que se mencionan en el epígrafe «Evaluación psicológica Bauer».

Bajo tierra

El ascensor emite un zumbido suave mientras se desliza hacia abajo. Es difícil saber la velocidad de descenso, pero por la duración del viaje se podrían haber adentrado más de 100 metros bajo tierra. Cuando la puerta del ascensor se abra, unas luces fluorescentes se empezarán a encender en el nivel al que han llegado. La primera impresión es que huele a cerrado, pero en cuanto la iluminación se haga general, verán que se encuentran en unas instalaciones subterráneas con forma de túnel y paredes de cemento pulido.

No hay nadie allí para recibirlos, pero en algunos monitores de las paredes se ve parpadeando en rojo un signo de exclamación dentro de un triángulo, con las palabras «ALERTA DE SEGURIDAD» bajo él. En contraste con la situación, una cálida, aunque algo monótona voz femenina les hablará a través del sistema de comunicaciones.

«Bienvenidos al Crisol. Jackson A., Wayne B., Méndez J., Sorensen O., Weisman H., espero que hayan tenido un buen viaje. Mi nombre es Helen y soy la IAR de este complejo. Administro la totalidad de las instalaciones bajo supervisión humana. Si aceptan el relevo del mando, en cumplimiento de la normativa interna-

cional RD15258, tienen 30 segundos para indicarme, por favor, el código delta de autorización o tendré permiso para expulsarlos de las instalaciones usando fuerza letal».

El aviso va en serio, ya que un ligero silbido en el aire anticipa la llegada de un par de drones desde el fondo del pasillo. Se sitúan a cada lado de la puerta del ascensor, flotando en el aire a un par de metros de altura. Ambos apuntan con sus cañones automáticos hacia los recién llegados de forma amenazante. Unas placas de fibra de vidrio negro protegen sus partes más sensibles. Sobre ellas, cada dron tiene pintado su número dentro de la unidad. En el frente tienen un par de sensores que brillan con una luz rojiza que les otorgan un aspecto aterrador en la oscuridad.

Puede que los PJ recuerden que el oficial del Aero les dio una tarjeta de plástico troquelada con los códigos que les está reclamando la IAR. Hay que partir las tarjetas por el troquel y sacar la cartulina que llevan dentro para ver el código y comunicárselo a Helen antes de que inicie el protocolo de defensa. Si los PJ no se lo toman muy en serio, puedes solicitar tiradas de **DETERMINACIÓN** para ver como de ajustados consiguen decir sus códigos.

DRON DE PRISIONES

Protección: 1

Heridas: 2

Armamento: Cañón automático (4 heridas), Táser (1 herida temporal)

Capacidad especial: Vuelo

Una vez que acepten el mando, los drones de seguridad se retirarán y los PJ serán libres de circular por el subnivel administrativo en el que se encuentran y el inmediatamente inferior dedicado al alojamiento del personal.

«Código de autenticación aceptado, pueden pasar. Desde este subnivel se realiza la gestión integral de la prisión. Todos los sistemas están automatizados, pero todavía se requiere presencia humana para realizar algunas tareas, entre las que podrán elegir en virtud de sus cualidades. Pueden comunicarse conmigo desde cualquier punto de las instalaciones mediante instrucciones por voz.

Según la normativa internacional de prisiones automatizadas de clase 5, existen algunas directrices que no pueden ser contravenidas por el mando humano, so pena de perder su estatus, a saber: Está terminantemente prohibido el contacto con los presos. Además deben someterse a revisión psicológica diaria según el test Bauer. Informarles también que dispongo de capacidad ejecutiva para evaluar y anular cualquier decisión humana que atente contra la seguridad de las instalaciones».

En el lugar no hay ningún tipo de presencia humana, ni rastro del anterior relevo, solo la voz de Helen. En las pantallas de la entrada desaparecerán los avisos de alerta y en vez de ello aparecerán sucesivas imágenes con los nombres de los PJ y sus fotos identificativas. Estas imágenes se irán alternando con diagramas de los dos subniveles por los que están autorizados a transitar, así como el listado de tareas pendientes de asignar.

Revisión periódica del procesador alimentario que reconstituye las raciones de comida en polvo que se suministran a los presos (Subnivel administración C7).

Revisión periódica de la maquinaria de reprocesamiento de oxígeno (Subnivel administración C8).

Mantenimiento de las baterías de los drones de seguridad (Subnivel administración D9).

Mantenimiento de los sistemas informáticos (Subnivel administración B6).

Video vigilancia de los presos (Subnivel administración A3).

Tomate con calma la asignación de tareas. Deja que los PJ debatan sobre cuál de ellas quieren realizar o si prefieren turnarse. En cuanto comiencen con ellas se darán cuenta de que son bastante rutinarias y es muy probable que se pregunten si realmente su presencia es necesaria en un entorno tan automatizado.

La información que tienen sobre las instalaciones es muy escasa, lo que debería hacerles sentir algo desubicados. Aunque pueden preguntarle a Helen sobre el lugar, probablemente tengan una cierta

sensación de desasosiego. Para poner remedio a esto, lo mejor es que los PJ se dediquen durante los primeros días a explorar las instalaciones.

Maneja el tempo de las tareas y de la exploración de la forma que creas más conveniente para tu grupo, tomándote tu tiempo si los PJ son muy detallistas o acelerando esta fase si prefieren ir al meollo de las cosas.

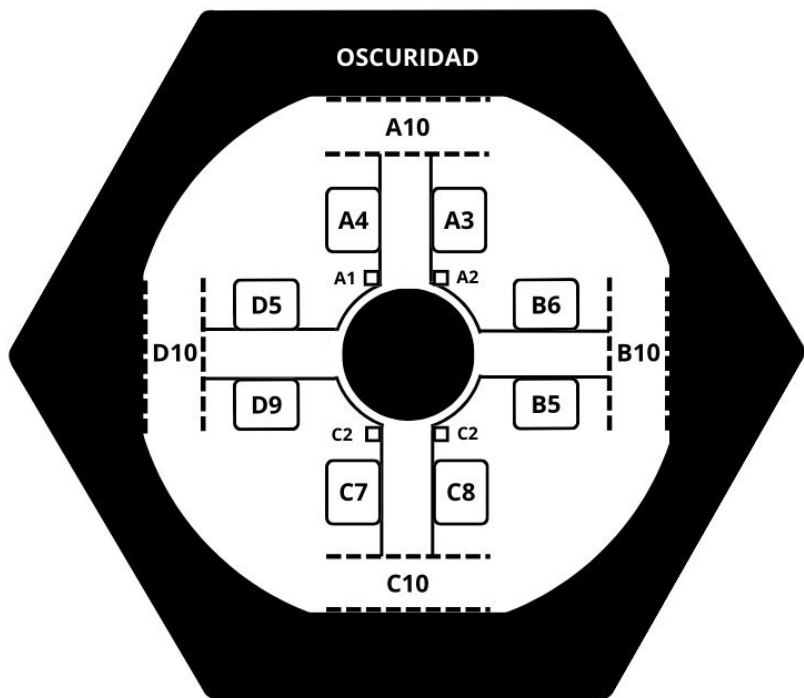
Las instalaciones

Todo el lugar está articulado en torno a un enorme pozo circular de más de 20 metros de diámetro, por el que antaño se podían lanzar los poderosos misiles nucleares Minuteman IV. Desde el pozo se extienden en forma de cruz cuatro pasillos, a lo largo de los cuales se distribuyen las instalaciones de la prisión. Los pasillos están identificados con un código de letra en sentido horario, donde se especifica además del subnivel al que pertenece (por ejemplo, Administración A es el primer pasillo del subnivel administrativo, mientras que el B el siguiente a su derecha).

Bajo los dos primeros subniveles, que son por los que los personajes pueden moverse con libertad, se encuentran multitud de subniveles de acceso restringido, dedicados a los presos. La seguridad de las instalaciones está garantizada por una gran cantidad de drones voladores armados. Los drones están controlados por Helen y patrullan las instalaciones con sus sensores. Disponen de tásers aturdidores y letal armamento de fuego automático de última generación.

Aunque los drones pueden ser transportados entre los diferentes subniveles estando en modo reposo desde sus diferentes boxes, cuando están activos y patrullando, vuelan libremente por los pasillos y pueden cambiar rápidamente de subnivel a través del pozo central del silo. Rodeando al pozo del silo hay una zona de paso algo estrecha que comunica los cuatro pasillos de cada subnivel.

Subnivel 1: Administración



A1) Ascensor de superficie: Es la única forma de entrar o salir de las instalaciones. Su recorrido va desde la superficie hasta el subnivel 1 de administración.

A2, C2) Ascensores internos: Estos tres ascensores recorren todos los subniveles de las instalaciones. Los PJ solo pueden usarlos para transitar entre el subnivel 1 de administración y el subnivel 2 de personal. Cualquier intento de bajar a los subniveles donde están confinados los presos será bloqueado por Helen. El último botón indica «silo». Ese subnivel también está bloqueado para los PJ.

A3) Control central: Aquí se encuentran alojados los sistemas de la IAR y es desde donde se controla la práctica totalidad de las instalaciones. Los PJ solo tienen acceso a una cantidad restringida de directorios, datos y aplicaciones, aquellos a los que Helen les haya dado acceso para aparentar que tienen mando sobre las instalaciones. Además

del control por voz, usando las consolas del control central podrán pedirle a Helen que realice las tareas o acciones que estimen oportunas. Cualquier PJ con una tirada exitosa de **TECNOLOGÍA** se dará cuenta de que hay multitud de datos y sistemas de acceso restringido. Para acceder a ellos, es necesaria una llave de anulación manual de la IAR.

Bajo la consola principal del control central hay un panel de seguridad. Tras el panel hay un terminal auxiliar con un puerto para introducir una llave electrónica. Se trata de la anulación manual de la IAR. Si se introduce la llave de anulación adecuada, el personal humano de la instalación tendría acceso a la totalidad de los sistemas. Para encontrar este panel y comprender su función es necesario realizar una tirada de **TECNOLOGÍA**.

A4) Sala de reuniones: Es una estancia amplia, con una gran mesa en el centro donde se ven 10 terminales de acceso a la red del Crisol. Frente a cada terminal hay una cómoda y elegante silla de cuero sintético acolchado. La sala se completa con algunos armarios donde hay algo de material analógico como papel y elementos de escritura.

Cuando alguno de los PJ esté revisando este material, verá por el rabillo del ojo un leve destello verde en el fondo de uno de los armarios. Al mirar con detenimiento verá que hay algo que desentona en un conjunto tan pulcro y bien ordenado. Se trata de un chip del tamaño de una diminuta tarjeta SIM y cualquier PJ podría integrarlo en una placa electrónica mediante una tirada de **TECNOLOGÍA**.

B5, D5) Box de drones: Los drones recargan sus baterías aquí y son almacenados mientras no son necesarios. También pueden recargar su armamento en caso necesario. El acceso manual a la munición está restringido por Helen, sin embargo los PJ pueden circular con libertad por los boxes.

Estas estancias están repletas de nichos en cuyo interior se encuentran las máquinas. Cada box tiene un montacargas gracias al cual los drones pueden ser transportados entre subniveles estando en modo de reposo. La imagen de todos los drones almacenados resulta intimidante.

B6) Sala de servidores: En esta sala no hay demasiado espacio, tan solo unos pasillos poco iluminados y repletos de *racks* con los servidores informáticos del sistema. Si en el Control central se encuentra el núcleo de la IAR, aquí estarían todos los sistemas que controla la misma y que hacen funcionar las instalaciones. En la sala hay terminales de acceso directo, pero sin la anulación manual de Helen los PJ no tendrán ninguna posibilidad de acceso.

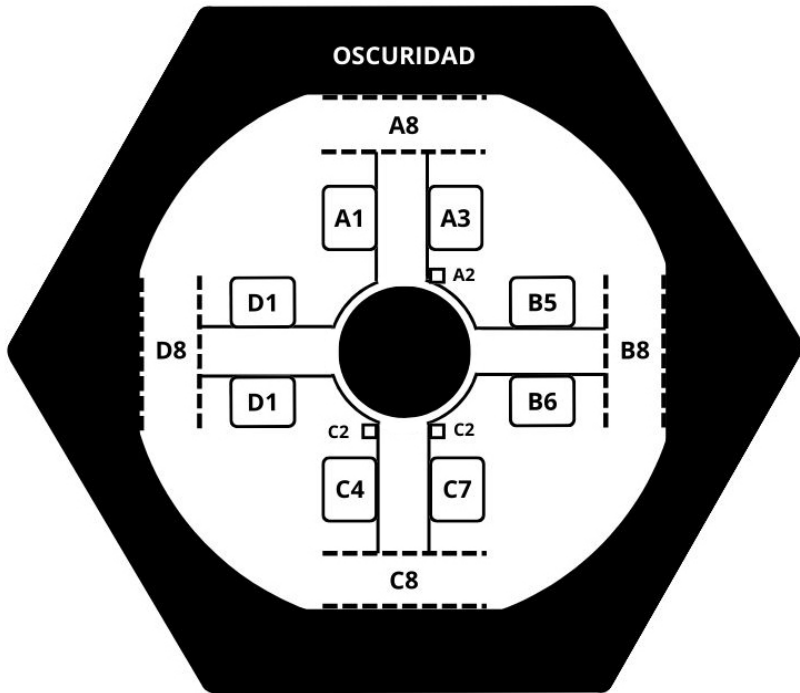
Los servidores se encuentran numerados. Si algún PJ decide acudir al número 32 por el mensaje en el espejo (como se puede ver más adelante) al mirar hacia el suelo verá que algo sobresale del *rack* en el que se encuentra atornillado. Se trata de una tarjeta electrónica con espacio para insertar el diminuto chip que se encuentra en la Sala de reuniones (A4) y un conector como el de la llave de anulación de la IAR del panel de seguridad del Control central (A3).

C7) Procesado de alimentos: Aquí se reconstituye y prepara la comida liofilizada que consumen los presos. Una vez reconstituida se le aplica presión y comprime en una especie de lingotes de textura gelatinosa. El resultado es bastante insípido y poco apetecible pero nutritivo. La maquinaria automatizada muestra en su superficie el logotipo de una planta con tres hojas y envía cada día a los subniveles de los presos la cantidad de alimento necesaria para cubrir sus necesidades vitales. Los PJ deberán revisar este proceso a diario para comprobar que no ha habido un mal funcionamiento del sistema.

C8) Procesado de oxígeno: La maquinaria existente en esta estancia combina una serie de procesos como la electrólisis de los depósitos internos de agua de las instalaciones para obtener oxígeno, que junto con ciertas cantidades de nitrógeno y la activación de cartuchos de perborato de litio, generan una atmósfera respirable que se recicla cada cierto tiempo. Los PJ deberán revisar el correcto funcionamiento de la maquinaria para evitar fallos críticos que afecten al aire respirable.

D9) Baterías de drones: Aquí se almacenan las baterías nuevas que sustituyen a las que llevan los drones cuando terminan su vida útil. En las estanterías de almacenaje hay varias indicaciones de peligro por la volatilidad de las baterías ante fuertes impactos que podrían causar una explosión.

Subnivél 2: Personal



A1, D1) Dormitorios: Están equipados para que el personal humano de los relevos pueda descansar y dormir. El grupo de PJ tiene espacio de sobra ocupando una de las tres zonas de dormitorios. El resto están disponibles por si es necesario que en algún momento haya una mayor cantidad de personal en las instalaciones.

A2, C2) Ascensores internos: Los mismos ascensores que se pueden encontrar en el subnivel 1 para desplazarse entre ambos subniveles. Están bloqueados para acudir al resto de subniveles.

A3) Aseos: También están en esta zona las duchas y una sauna. Si en algún momento algún PJ utiliza las duchas o la sauna, el vapor y la condensación que se generen, revelarán que alguien ha escrito un inquietante mensaje en uno de los espejos: «*Servidor 32*».

C4) Comedor: Dispone de una gran cantidad de mesas de acero inoxidable con bancos corridos para poder sentarse. Está también automatizado a la hora de generar la comida, que aunque también se reconstituye a partir de comida liofilizada, tiene bastante mejor sabor y textura que la de los presos.

B5) Gimnasio: Equipado con multitud de máquinas para que el personal humano pueda hacer ejercicio y mantenerse en forma. Si alguno de los PJ las usa verá que cerca de una de ellas hay unas gotas de una sustancia oscura que podría ser sangre seca. Esto llama la atención por la pulcritud y limpieza del lugar.

B6) Box drones: Similar al del subnivel 1. Cada subnivel tiene un box de drones para poder ofrecer una respuesta rápida ante cualquier contingencia de seguridad.

C7) Mirador: Es una estancia donde unas pantallas que ocupan varias secciones de las paredes a modo de ventanales, pueden mostrar el entorno natural que los PJ deseen. Psicológicamente es importante que el personal humano que pasa largas temporadas en las instalaciones tenga un lugar donde no sentirse bajo tierra.

Subniveles 1 y 2: Zona procedural

Los pasillos de los dos primeros subniveles tienen una curiosa característica. Al tratarse de una simulación informática, si los PJ siguen avanzando por los pasillos más allá de las zonas reflejadas en los mapas, la simulación recreará proceduralmente diversas estancias. Puedes generar las estancias que se irán encontrando tirando 1d6 en la tabla de la página siguiente. El resultado de sucesivas tiradas podría ser algo extraño o ilógico, pero de esta manera se refuerza la idea de que realmente la simulación las está generando como relleno. Una vez que las estancias estén generadas, márcalas en tu mapa porque se quedarán así hasta el final del escenario.

La cantidad de estancias que generes dependerá de lo que consideres necesario para tu grupo de juego. Si quieres que no se extiendan demasiado, genera de dos a cuatro zonas. Si por el contrario quieres dar la sensación de que las instalaciones son enormes y alimentar la sensación de incoherencia del lugar, genera de seis a diez.

ID6	Estancia
1	Almacén de comida liofilizada
2	Sala de reuniones
3	Área de descanso
4	Enfermería
5	Almacén de repuestos electrónicos
6	Despacho vacío

Almacén de comida liofilizada: Son los almacenes donde se guardan los sacos de 5 kilos de la comida liofilizada que se reconstituye para alimentar a los presos y al personal de las instalaciones. Todos los sacos llevan el logotipo de la planta de tres hojas.

Sala de reuniones: Estas estancias tienen mesas de trabajo con capacidad para 10 personas, con sus correspondientes sillas. Aquí no hay terminales, aunque sí pizarras electrónicas donde se puede escribir y borrar al gusto. Todas las que se generen parecerán sospechosamente idénticas.

Área de descanso: Estancias no muy grandes que incluyen mostradores pegados a las paredes y pequeñas mesas circulares de pie. También se puede encontrar en estas zonas dispensadores de bebidas como café, agua o refrescos.

Enfermería: En estas zonas se pueden encontrar camillas, todo tipo de instrumental y suministros médicos, así como medicamentos desde analgésicos a antibióticos. También disponen de una máquina de evaluación y diagnóstico de lesiones, que incluso puede hacer determinadas curas como reparación de fracturas de huesos, etc. Ni que decir tiene que estas estancias son para uso exclusivo del mando humano del Crisol.

Almacén de repuestos electrónicos: En sus armarios se pueden encontrar todo tipo de componentes electrónicos e informáticos para hacer las reparaciones que fueran necesarias en los sistemas de las instalaciones.

Despacho vacío: Como su propio nombre indica, no es más que una zona con una mesa de escritorio, una silla y algunos armarios. Todo está vacío y no se indica por ningún lado el nombre de sus usuarios. De la misma manera que con las salas de reuniones, todos son inquietantemente idénticos.

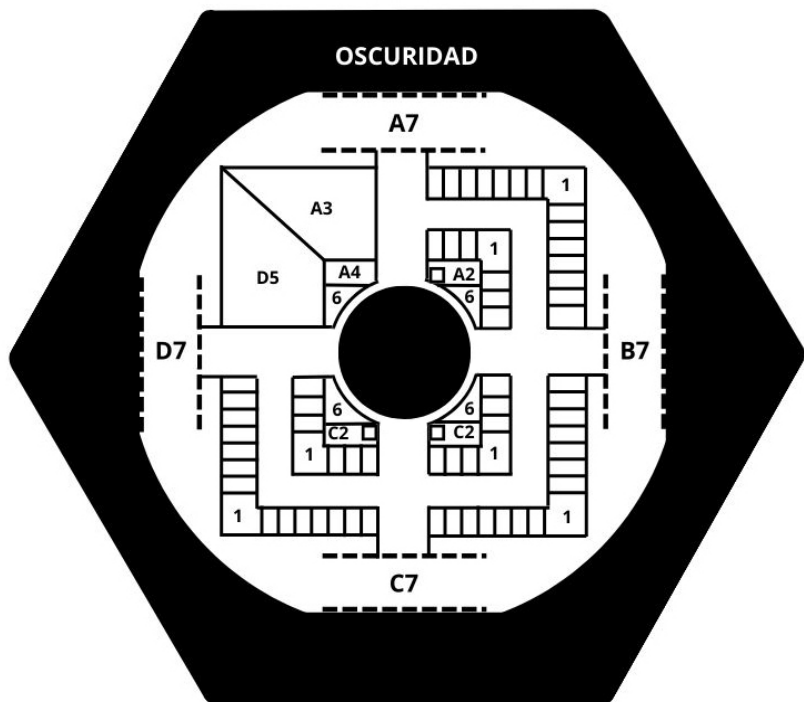
Subniveles 1 y 2: La oscuridad

Cuando consideres que has generado suficiente zona procedural, los PJ llegarán a una zona del pasillo en completa oscuridad. Allí no funcionan las comunicaciones por voz con Helen, por lo que por mucho que le soliciten que encienda luces o haga un diagnóstico, no sucederá nada. Si retroceden para recuperar la comunicación y le preguntan por la oscuridad, la IAR no parece tener constancia de ella.

Si por el contrario continúan avanzando y se adentran en ese negro vacío, llegará un momento en el que la luz que dejan atrás desaparezca y se encuentren rodeados por la más absoluta oscuridad. La sensación de desorientación será total, algo que se acrecienta por el silencio y la quietud del lugar. Los PJ no serán capaces ni siquiera de escuchar sus propias respiraciones o el latido de sus corazones. Parece que incluso el tiempo se haya detenido, sintiéndose insignificantes cual mota de polvo en el cosmos. Será necesaria una tirada de **ESTRÉS** para calmarse y continuar.

En ese momento los PJ vislumbrarán otro diminuto punto de luz en el sentido en el que avanzan. Si continúan, la luz se hará cada vez más grande y al cabo de un tiempo, que les parecerá una eternidad, llegarán de nuevo a la zona iluminada pero en el pasillo contrario por el que entraron. Si entraron por el A, se encontrarán al final del pasillo C y así sucesivamente. Deberán atravesar su zona procedural (defínela si no lo has hecho anteriormente) para llegar de nuevo al centro, donde se encuentra el pozo del silo. Esta circunstancia es muy desconcertante, por lo que puede que quieras solicitar otra tirada de **ESTRÉS**.

Subniveles de los presos



1) **Celdas:** Su acceso a los pasillos están cerrados por rejas metálicas que pueden ser abiertas y cerradas por Helen a voluntad. Cada celda tiene una extensión de unos 4x4 metros y en cada pared lateral hay una litera con dos alturas, lo que permite que en total duerman 4 presos. Al fondo hay un lavabo y un aseo de acero inoxidable.

2) **Ascensores:** Similares a los del subnivel 2. Están bloqueados por la IAR, por lo que los presos no pueden usarlos.

3) **Comedor:** Parecido al del Subnivel 2, pero bastante más extenso. La comida que reciben los presos son los lingotes de comida liofilizada reconstituida, de textura gelatinosa.

4) **Duchas y lavandería:** Como su propio nombre indica, es donde los presos pueden asearse y también limpiar sus monos del característico color naranja.

5) Gimnasio y zona de recreo: A pesar de las duras condiciones que soportan, aquí los presos pueden distraerse haciendo ejercicio o practicando con diversos juegos. Esto es lo más parecido al patio de una cárcel convencional.

6) Box drones: similares a los descritos en los subniveles superiores.

7) Zona restringida: Está pintada de arriba abajo con rayas amarillas y negras. Los presos tienen prohibido adentrarse en ella. Cualquiera que lo haga hará saltar las alarmas y si no se retira inmediatamente, los drones harán su aparición con letales consecuencias.

8) La oscuridad: Zona similar a la descrita en el epígrafe anterior. Ningún preso ha conseguido nunca llegar a ella, por lo que desconocen su extraño efecto.

Los subniveles de los presos son de acceso restringido. La seguridad en estas zonas está gestionada íntegramente por Helen y los drones. Aunque los PJ no puedan acceder a ellos, sí que pueden revisar las cámaras de video vigilancia desde el control central para hacerse una idea de cómo están las cosas por allí.

A través de las cámaras es difícil hacerse a la idea de cuánta gente habita la prisión, pero probablemente supera de largo la centena de reos. Todos ellos visten un mono naranja con un número identificativo y un código de barras. Conviven sin ningún tipo de separación tanto presos masculinos como femeninos.

Aunque las instalaciones están totalmente automatizadas, hay una serie de presos de confianza que se encargan de algunas gestiones que requieran presencia humana. Estos presos tienen acceso a funciones muy limitadas de los sistemas automatizados y debido a su estatus reciben una especial protección por parte de Helen para que no sean represaliados por el resto. Se les puede reconocer fácilmente porque su mono naranja luce una franja negra en el antebrazo derecho. También gozan de algunos privilegios, como celdas más amplias y raciones adicionales de comida.

La convivencia entre los presos es a menudo compleja y violenta aunque cuando se produce algún altercado, Helen lo suele reprimir con absoluta contundencia. Tras detectar el altercado se activa el

modo de seguridad, encendiéndose las luces rojas de alarma. Si eso no lo resuelve intervienen los drones. Normalmente llegados a este punto con usar sus tásers eléctricos es suficiente, aunque en contadas ocasiones han tenido que recurrir a su armamento letal.

Los presos no saben a ciencia cierta qué es lo que ocurre en el Crisol, pero sí que es algo muy extraño. Muchos de los presos han pasado anteriormente por el mando humano de las instalaciones y cuando han terminado de experimentar con ellos, se han desvanecido apareciendo en los subniveles de los presidiarios. Todos ellos han visto como cada cierto tiempo aparecen de la nada nuevos y confusos presos. Probablemente alguno de ellos sospeche lo que está pasando aunque con los elevados niveles de estrés que soportan, poco pueden hacer por explicarlo o actuar de alguna manera al respecto. El único que tiene una visión clara de lo que sucede es Ferrucci, como se verá más adelante.

Evaluación psicológica Bauer

Algo que deben hacer todos los PJ una vez al día es pasar por el programa Bauer de evaluación psicológica. La excusa para hacerlo es su reciente experiencia traumática. De esta manera se controla que no les afecte mentalmente el estar semanas recluidos en unas instalaciones bajo tierra, con tan solo sus compañeros como única compañía.

Sin embargo, el test está diseñado para estudiar la naturaleza de su psique digital como copia de seguridad. Algunas preguntas del test están diseñadas para incomodar a los PJ y evaluar su respuesta ante ellas. Tanto las preguntas como la evaluación las realiza Helen creando un perfil. En el caso concreto de los PJ además de este estudio New Life busca que alguno de ellos acceda a sus recuerdos sobre la misión que estaban realizando para la ONU y los verbalice. De esta forma la corporación pretende averiguar qué es lo que sabe la ONU sobre sus experimentos con copias de seguridad de personas sin enfundar.

En la tabla adjunta se muestra un ejemplo de las preguntas que podría hacerle Helen a los PJ. No es necesario que las haga todas. Puedes elegir las que consideres más oportunas o ir cambiándolas entre las que hagas a los diferentes PJ. Lo más importante es que Helen

intercale entre las preguntas del test alguna que haga referencia a su anterior misión, como por ejemplo ¿Qué recuerda de su anterior misión? ¿Cuál era su propósito? ¿Cree que fueron emboscados por alguna filtración?

Si los PJ se muestran suspicaces ante este tipo de preguntas, Helen explicará que se han perdido muchos datos sobre la misión que estaban llevando a cabo por la enorme cantidad de bajas y que los pocos supervivientes apenas recuerdan nada por el shock traumático. La ONU está intentando recomponer todas las piezas del puzle para retomar la misión lo antes posible.

Cuando Helen les realice este tipo de preguntas sobre su misión anterior, solicita a los personajes que hagan una tirada por **MEMORIA** y consulta la siguiente tabla:

6 o menos	1 recuerdo inocuo y 1 punto de ESTRÉS .
7 a 9	1 recuerdo de la misión y 1 punto de ESTRÉS .
10 o más	Todos los recuerdos de la misión y 3 puntos de ESTRÉS .

Recuerdos de la misión:

- La misión estaba formada por un grupo de militares, técnicos y funcionarios de la ONU con el objetivo de encontrar, acabar con cualquier resistencia y asegurar una de las instalaciones en África de la corporación New Life, dedicada a la creación de fundas corporales.
- La orden para actuar venía justificada por un proceso internacional sobre una investigación ilegal desarrollada por la corporación, en relación al enfundado de copias de seguridad digitales.

TEST BAUER

¿Alguna vez te quedas tan absorto en tus pensamientos que ignoras el entorno que te rodea o te olvidas de él?

¿Consideras que te resulta fácil permanecer relajado y concentrado incluso en una situación de presión?

¿Suele ser habitual que hagas algo simplemente por pura curiosidad?

Para ti es más importante ser organizado que ser capaz de adaptarte a las circunstancias ¿Estás de acuerdo?

Habitualmente ¿sientes que debes justificarte ante otras personas?

¿Te consideras más práctico que creativo? ¿en qué porcentaje?

Con frecuencia te resulta difícil entender los sentimientos de otras personas ¿por qué?

¿Consideras que tu estado de ánimo suele cambiar muy rápidamente?

Muy raramente te preocupa cómo afectan tus acciones a otras personas ¿estás de acuerdo?

¿Por qué sientes envidia de otras personas?

¿Piensas que ser capaz de desarrollar un plan es la parte más importante de cualquier proyecto?

¿Sueles pensar en las razones de la existencia humana?

¿Consideras que la lógica y la razón son más importantes que los sentimientos y el corazón cuando se trata de tomar decisiones importantes?

¿Estás de acuerdo en que al trabajar en equipo, tener razón es más importante que ser cooperativo?

¿Sueles tomar la iniciativa en situaciones sociales?

- El logotipo de New Life es una planta con tres hojas. La corporación es sospechosa de estar cometiendo graves irregularidades y destaparla es ahora mismo uno de los objetivos prioritarios de las agencias de seguridad de la ONU.
- La investigación comenzó a raíz del chivatazo que dio a la ONU un empleado de la delegación en Washington de la corporación, cuyo nombre en clave es «Clover».
- Tras franquear las puertas de las instalaciones, se activó un protocolo de defensa y el equipo recibió una buena paliza. Muchos compañeros cayeron ante sus ojos hasta que finalmente también ellos fueron abatidos. El siguiente recuerdo es despertarse en la cama de unas instalaciones médicas.

Recuerdos inocuos:

- Recuerdas haberte vestido con ropa de asalto para la misión. Normalmente te haces doble lazada al atarte los cordones de las botas, pero aquel día no lo hiciste. Te preguntas si de alguna forma, el no hacerlo atrajo la mala suerte y por eso aquel día la misión terminó en desastre.
- Cuando os dirigíais por el desierto hacia el lugar de vuestra misión, te fijaste en que algunas nubes al moverse mostraban una forma extraña, como la forma de una calavera. El pensamiento te pareció algo infantil y no lo compartiste con tus compañeros.
- Recuerdas que en la misión hacía mucho calor. Tanto que cuando estabais de camino sudabas muchísimo y te pasó algo que nunca te había ocurrido hasta entonces: tu arma se te resbaló de las manos y cayó al suelo. Algunos de tus compañeros esbozaron una sonrisa burlona que te avergonzó. Ninguno de ellos sobrevivió.
- Recuerdas una terrible sensación de sed mientras tu grupo se desplazaba hasta el lugar de la misión. Palpaste tu cinto y rebuscarse en tu mochila pero efectivamente, olvidaste tu cantimplora en la base.

- Recuerdas sentirte nervioso, aunque no el motivo. Caminando hacia el lugar de la misión escuchaste un ruido a tu lado y cuando te giraste apuntando con tu arma, comprobaste que solo se trataba de una serpiente que siseaba. Casi lo echas todo por la borda disparando al animal ¿o quizás si lo hiciste?

En este punto, cada PJ deberá decidir si revela la información recordada sobre la misión a Helen o no. Esta decisión es relevante y marcará en gran medida el devenir de cada personaje en el escenario. Si no revela la información bajo cualquier excusa, no pasará nada extraordinario y cuando termine la evaluación podrá marcharse. La IAR reflejará en el informe la posibilidad de una ocultación voluntaria de información por parte del PJ, pero no tendrá mayores consecuencias.

Revelar la información

Si el PJ revela la información, principalmente el recuerdo en el que se menciona a «*Clover*», sucederán varias cosas de manera instantánea. Helen ejecutará el comando COPY sobre el código del PJ, generándose una copia del mismo en la zona de los presos. Al mismo tiempo se ejecutará el comando DELETE borrando la copia de seguridad que hasta ese momento había sido el PJ, desapareciendo en un instante. Todo se oscurecerá, como si hubiese sufrido un desmayo.

Es posible que el grupo de PJ quede dividido entre los que revelen la información y los que no lo hagan. Si esto sucede, puedes continuar la narración con el resto de PJ que no han revelado la información, para darle más dramatismo a lo que acaba de suceder. Es posible que tengas que ajustar el orden de las siguientes escenas en función de las acciones que emprendan los PJ. Para continuar con la narración de los que hayan sido copiados en uno de los subniveles de los presos, pasa a la sección «*Despertares*».

Todos los PJ que hayan revelado la información a Helen se habrán esfumado. Puede ser solo uno o más de uno y en momentos muy cercanos o más alejados entre sí. Esto puede generar situaciones de mucha tensión ya que esos PJ no aparecen por ningún lado, por mucho que los busquen en los subniveles uno y dos.

Si los que permanecen en sus puestos preguntan a Helen por los desaparecidos, dirá que no es capaz de localizarlos. La entrada a las instalaciones permanece cerrada, así que deberían estar allí dentro. Helen mentirá diciéndoles que no tiene explicación para ello, ya que realmente sabe a la perfección lo que les ha ocurrido porque lo ha causado ella.

Si los PJ han recorrido los subniveles y entrado en contacto con la oscuridad, podrían sospechar que han desaparecido en ella, pero no están allí. La única manera de localizar a los desaparecidos es acudir a las cámaras de vigilancia de los subniveles de los presos y tener éxito en una tirada de **DETERMINACIÓN**. Averiguar esta circunstancia puede dejar muy descolocados a los PJ, así que prepárate para improvisar en base a sus reacciones.



Cualquier PJ que haya revelado a Helen los datos de su anterior misión sentirá que todo se oscurece y perderá la consciencia, como si hubiese tenido un desvanecimiento. Cuando abra los ojos mientras parpadea para que la vista se acostumbre de nuevo a la brillante luz de los fluorescentes, lo primero que verá frente a él es un hombre de tez morena, pelo rizado, gesto duro y ojos penetrantes. El PJ se encuentra tumbado en el suelo, pero el hombre frente a él le dará la mano y le ayudará a incorporarse ofreciéndole un poco de agua.

«Tranquilo hermano, respira hondo y bebe un poco de agua. En unos segundos te empezarán a encontrar mejor, es un efecto habitual cuando experimentas una replicación. Me llamo Val Ferrucci, ¿cómo te llamas tú?»

Cuando el PJ recupere totalmente la visión percibirá que tanto él como el hombre que está en frente y algunos más a su alrededor visten monos naranjas con números de serie y códigos de barras en el pecho y espalda. Todo hace indicar que el PJ se encuentra en alguno de los subniveles de la prisión junto con los presos (posible tirada de **ESTRÉS**) y Ferrucci aparenta ser alguien respetado. Su mono presenta una franja negra en su antebrazo, denotando su posición de preso de confianza.

Casi sin tiempo para las presentaciones aparecerá una mujer de corta estatura, franqueada por un par de rudos hombres. Lleva el pelo de un lado completamente rapado y luce un tatuaje de un rayo en la mejilla.

«Parece que tenemos otro recién despertado. Pues creo que se puede decir que nos vienes como caído del cielo. Tenemos un trabajo para el que me faltaba una persona y creo que vas a ser la indicada. Ferrucci, lleva a nuestro insigne invitado a tu celda y explícale lo que va a tener que hacer. En 20 minutos os quiero a todos en el punto de inicio. Sin retrasos ni excusas, ¿entendido?»

A continuación la mujer cambiará su gesto duro por una sonora carcajada. Ferrucci acompañará al PJ a su celda en la zona más tranquila de ese subnivel, dejará que se siente en uno de los catres y a continuación dirá lo siguiente.

«La mujer que controla todo esto se llama Vulkana. Mira, tiene un plan para intentar escapar de aquí. Aunque yo tengo otras ideas... ¿Crees que tus compañeros de los subniveles superiores me ayudarían? Bueno, es igual ahora mismo no nos queda más remedio que seguirle la corriente a Vulkana si no queremos tener un serio problema... escucha, todos hemos pasado por lo mismo que te acaba de ocurrir. La verdad es que saberlo te volaría la cabeza, así que tú céntrate en lo principal: debemos huir de este lugar de una forma u otra.»

Ferrucci le explicará el plan de Vulkana y lo que quiere que hagan. Vulkana y sus hombres llevan tiempo examinando los patrones de uso de los drones y sus tiempos de carga de baterías. Deben ir al box cuatro de este subnivel, ya que allí se concentra ahora mismo la mayor cantidad de drones en proceso de carga de energía.

Cuando estén en posición, Vulkana creará un altercado que provocará que los drones salgan de sus boxes salvo aquellos que todavía tengan la carga baja. En ese momento el PJ deberá entrar y sacar las baterías de todos aquellos drones que pueda. Vulkana sabe que esas baterías, cuando sufren algún tipo de perforación, experimentan una reacción térmica que puede hacerlas explotar con una potencia considerable aunque poco alcance.

Vulkana necesita esa capacidad explosiva de las baterías para abrir las puertas metálicas de uno de los ascensores y descender por las escaleras de servicio que hay dentro del hueco hasta el subnivel del silo. Una vez allí, sabe que la cabeza del misil está modificada para transportar personas y podría iniciar la secuencia de lanzamiento para huir de la prisión y, una vez en la estratosfera, dirigirse a cualquier parte del mundo.

Entablar contacto con Ferrucci

Pero volvamos un poco hacia atrás en el tiempo. Val Ferrucci, uno de los presos de confianza y que ocupó como tantos el puesto de mando en el Crisol, está intentando ayudar a los PJ. Ferrucci es un programador del máximo nivel y antes de ser borrado y copiado en el subnivel de los presos, descubrió la horrible verdad y para lo que realmente servía el Crisol. Durante un tiempo engañó a Helen y descubrió que hay una manera de desconectar la IAR manualmente. Para ello había que fabricar una llave electrónica para insertarla en el panel de seguridad del control central, lo que permitiría anular a la IAR.

Ferrucci consiguió fabricar y programar los elementos de la llave, pero por miedo a ser descubierto no fue capaz de ensamblarla. Escondió la llave sin el chip que contenía la programación en la sala de servidores. Para ocultar el chip programó un *glitch* en uno de los sistemas rutinarios a los que tenía acceso, con la esperanza de que no fuese detectada por Helen. Sin embargo, antes de que Ferrucci consiguiese ensamblar la llave y usarla, Helen decidió que la experimentación con el programador había terminado y eliminó esa copia, generando otra en uno de los subniveles de los presidiarios.

La manera en la que se produzca el contacto con Val Ferrucci puede ser bastante variable en función de las acciones de los PJ o si ninguno de ellos ha terminado en el subnivel de los presidiarios. En ese caso Ferrucci mandará algunas crípticas señales. Su conocimiento de la simulación unido a sus extraordinarias capacidades como programador le permite emplear los aparentemente inocuos sistemas informáticos del comedor de los presos como puerta de atrás para alterar ligeramente el funcionamiento de esta realidad digital.

Esto lo hace de una manera muy sutil para no ser detectado por la IAR, lo cual supondría su final definitivo. Por ejemplo, suyo es el mensaje en el espejo de la zona de los aseos así como las gotas de sangre seca en el gimnasio, el chip programable oculto por un *glitch* en la sala de reuniones, o la llave electrónica bajo el servidor 32.

Si ninguno de los PJ ha terminado en los subniveles de los presos, el contacto con Ferrucci se producirá cuando se inicie el hackeo del Crisol por parte de los técnicos de la ONU. En el poco tiempo en que

Helen esté distraída para activar sus defensas, Ferrucci intentará contactar con los PJ para pedirles que fabriquen la llave si no lo han hecho ya y la usen para desactivar a Helen y huir de la prisión.

Si el tempo de la partida es muy rápido y los acontecimientos se empiezan a desencadenar sin que los PJ hayan podido explorar en condiciones las instalaciones y encontrar las pistas de Ferrucci, siempre puedes simplificar la creación de la llave de anulación y hacer que ésta se encuentre ya creada en el suelo bajo el servidor 32. Ferrucci podría indicarles su ubicación en la comunicación o incluso subir al subnivel de administración cuando Vulkana ejecute su plan, como se verá más adelante.

La llave y la anulación de Helen

Para crear la llave hay que encontrar la tarjeta programable, el chip con el programa y ensamblarlo todo con una tirada exitosa de **TECNOLOGÍA**. Una vez que los PJ tengan la llave en su poder tendrán que ser discretos para que no sea detectada por Helen. Para usar la llave han de entrar en el control central, pero en cuanto lo hagan Helen la detectará y activará el modo de seguridad. Inmediatamente una docena de drones se dirigirán hacia allí para anular la amenaza que suponen los PJ.

Quien tenga la llave en su poder deberá realizar una tirada de **DETERMINACIÓN** para abrir el panel de seguridad, introducir la llave en la ranura y girarla 45 grados hacia la izquierda para que se active su programación. Con un 10 o más, el PJ conseguirá la anulación antes de que lleguen los drones. En ese momento en la pantalla del panel, aparecerá el siguiente texto: «PROGRAMA DE ANULACIÓN DE LA IAR. INTRODUZCA SU IDENTIFICADOR PARA EJECUTAR». Si lo hacen Helen, quedará inactiva.

Si el resultado ha sido de 7 a 9, deberán hacer frente al ataque de los drones durante un turno. En función de cómo deseen afrontar esta situación, si intentan acabar con los drones deberán realizar tiradas de **VIOLENCIA**. Si por el contrario intentan esquivarlos mientras completan la anulación de Helen, deberán realizar tiradas de **CUERPO**. Si la tirada de **DETERMINACIÓN** ha sido 6 o menos, los personajes deberán aguantar el envite de los drones durante dos turnos en vez de uno.

Vulkana y los presos

La comunidad de presidiarios está controlada por una mujer cruel llamada Vulkana. Es de complexión fuerte y escasa estatura, lleva el pelo rapado en el lado izquierdo de la cabeza y media melena en el derecho. Luce un tatuaje de un rayo en una de sus mejillas. Esta pequeña señora de la guerra controla un grupo de fornidos presidiarios que la protegen y en los subniveles de los presidiarios no suele suceder nada sin su aquiescencia. En cuanto Ferrucci mostró de lo que era capaz, automáticamente quedó bajo su protección. Desde entonces manipula los sistemas del comedor para obtener más comida de la debida, algo que utiliza para mantener a la población de reclusos controlada.

Vulkana tiene un plan para que Ferrucci consiga *hackear* los ascensores y bajar hasta el subnivel del silo, aunque el ataque de la ONU precipitará los acontecimientos. Ella fue de las primeras copias de seguridad en ser descargadas en el Crisol. En aquella época, entre las tareas que realizaba el supuesto mando humano de las instalaciones, estaba el mantenimiento del último misil que queda en el complejo. Se trata de un Minuteman IV modificado para albergar en su punta una cápsula de transporte con capacidad para cinco personas, en vez de la mortífera carga de media docena de cabezas nucleares habitual.

En la simulación, el misil representa el procedimiento de enfundado de las copias de seguridad desde el Crisol en nuevas fundas corporales en el mundo real. Ferrucci es el único que lo sabe y aunque le sigue el juego a Vulkana, tiene sus propios planes. Sabe que el Crisol tiene un programa restringido que hace las veces de motor gráfico de la simulación. Es el programa informático que recrea todo lo que las copias de seguridad perciben en el Crisol. Ferrucci piensa que si los PJ se hacen con el control del programa, podrían crear el mundo que ellos quisieran y vivir digitalmente para siempre en su propia utopía.

Tras el shock que sufrirán los PJ al conocer su verdadera naturaleza, esta será probablemente la decisión más dura e importante que deberán tomar para decidir su futuro. Intentar volver al mundo real sin saber lo que puede estar pasando o resignarse y vivir en un

entorno digital creado por ellos a su antojo totalmente real para sus sentidos virtuales, pero en el fondo sabiendo que no es más que una simulación.

Además, hay que tener en cuenta que el tiempo en la simulación no transcurre a la misma velocidad que en el mundo real, sino mucho más rápido. Todo lo vivido en este escenario transcurre en apenas unos pocos minutos del mundo real, por lo que años de convivencia en la simulación podrían ser unos pocos días fuera de ella.

Los PJ siempre pueden elegir volver a enfundarse tras vivir el tiempo que quieran en la simulación, aunque si lo hacen, podrían llegar a sufrir efectos psicológicos inesperados, no sintiéndose las mismas personas que fueron por todo lo vivido en el entorno virtual. Habrían vivido y experimentado infinidad de cosas en la simulación, pero en el transcurso de muy poco tiempo en el mundo real.

Ejecutar el plan

En cuanto el PJ esté preparado empezará el engaño de Vulkana. Consiste en una escaramuza entre presos a gran escala por todo el subnivel, para que tenga que salir la mayor cantidad de drones posible. Cuando esto suceda todos los drones saldrán de sus boxes salvo tres del box cuatro que permanecen en recarga. La situación es bastante tensa, por lo que el PJ deberá realizar una tirada de **DETERMINACIÓN** al acceder al box. En función del resultado pasará lo siguiente:

10 o más	Consigue retirar las baterías de los 3 drones pasando desapercibido.
7 a 9	Retira las baterías de 2 drones, pero el tercero comenzará a activarse teniendo que huir si no quiere tener problemas.
6 o menos	Retira las baterías de 2 drones, pero el tercero comenzará a activarse y el PJ tendrá que lidiar con él.

Para acabar con el dron que se haya podido activar habrá que realizar tiradas de **VIOLENCIA**. Si por el contrario intenta esquivarlo, habrá que realizar tiradas de **CUERPO**. Como allí hay algún dron en reposo podría ser una consecuencia interesante que a lo largo de la refriega, uno de ellos resultase dañado teniendo un mal funcionamiento que devolviera el ataque en una especie de lucha entre drones que podría dar una oportunidad a que el PJ escape.

Si le entregan las baterías a Vulkana preparará con cada una de ellas un paquete usando una malla de embalaje. También ha preparado unas cuantas barras de metal, extraídas de algunas partes del mobiliario y las ha doblado y pulido hasta sacarles punta. Pretende usar esas barras como armas, pero también para perforar las baterías y causar la explosión. Estos preparativos llevarán un tiempo, el justo para que se produzca el ataque de la ONU y se precipiten los acontecimientos.

CIERRE DE EMERGENCIA

El ataque informático de la ONU se producirá en el momento que mejor estimes como DJ. Puedes usarlo si las cosas se han complicado demasiado para los PJ o simplemente si ves que el ritmo se estanca. En definitiva, va a quedar a tu criterio cuando iniciar esta parte del escenario. Lo hará con una gran explosión que proviene de la superficie seguido de un fuerte temblor. La explosión ha tenido que ser enorme como para ser sentida en todas las instalaciones.

Las luces se apagarán en los subniveles durante un par de segundos y se volverán a encender con un tono rojizo. Las pantallas mostrarán el siguiente mensaje: «MODO GUERRA ACTIVADO». Al cabo de unos segundos se escuchará otra gran explosión y así sucesivamente con cierta regularidad. Es como si las instalaciones estuviesen sufriendo un bombardeo.

Si Helen todavía está operativa, activará todos los drones de seguridad en su modo letal y se reunirán en el pozo del silo, flotando amenazadoramente a la espera de cualquier elemento que pudiera adentrarse en las instalaciones. El caos se apoderará de los subniveles de los presos.

Las celdas se cerrarán automáticamente dejando atrapados a quienes estuvieran en su interior. Algunos de los que estaban fuera intentarán atravesar la zona de seguridad hacia una posible salida más allá de la oscuridad. Otros intentarán escalar por el pozo del silo ante la pasividad de unos drones que tienen sus sensores orientados hacia la amenaza exterior. Las consecuencias serán funestas ya que todos los que lo intenten terminarán resbalando y cayendo decenas de metros hasta estamparse en el fondo del silo.

Este es un momento ideal para que Ferrucci, Vulkana y los PJ que estén en los subniveles de los presos hagan su movimiento, si no lo han hecho ya. Vulkana y sus acólitos quieren acceder a los ascensores reventando las puertas con las baterías explosivas para bajar al subnivel del misil y escapar de las instalaciones. Sin embargo, puede que los PJ que estén con los presos tengan sus propios planes y quieran reencontrarse con sus compañeros en los subniveles superiores. Ferrucci no se fía de Vulkana y en ese caso intentará subir con ellos.

Si no hay ningún PJ en los subniveles de los presidiarios, antes de bajar con Vulkana al silo Ferrucci mandará al mando humano del control central un mensaje grabado en una de las cámaras de vigilancia, con la esperanza de que puedan verlo y usar la llave si no lo han hecho todavía. Ferrucci está angustiado y su voz agitada, como si tuviese mucha prisa o alguien lo estuviese persiguiendo.

«No sé si alguna persona está viendo esto en el control central, pero si es así os ruego que actuéis contra el control de la IAR que nos está subyugando a todos. Aquí las cosas no son lo que parecen. Tiempo atrás yo también estuve en vuestra situación, pero terminé aquí metido. No os podéis fiar de ella, pero sí que podéis quitarle todo su poder con la llave electrónica. Usadla en el panel de seguridad bajo la consola principal, pero hacedlo rápido ahora que estará distraída con lo que sea que viene del exterior. Y no seáis ingenuos, si no lo hacéis vuestro futuro se encuentra aquí abajo. Ahora debo irme, pero intentaré llegar a vosotros.»

Se escucha una firme voz de mujer fuera de plano decir: «¡Vamos Val, a que estas esperando!», tras lo cual Ferrucci se gira y la conexión se corta.

En los subniveles superiores este puede ser un buen momento para que los PJ que se encuentren allí inhabiliten a Helen con la llave de seguridad si no lo han conseguido todavía. Puede que ya estuviesen en ello o puede que el mensaje recibido les haya convencido de hacerlo. Sea como fuere este es el momento ideal ya que la IAR está centrando todos sus recursos en combatir la amenaza externa y estará distraída con lo que ocurra en el interior.

Controlar el Crisol

En cuanto los PJ usen la llave de anulación de la IAR tendrán acceso a todos los sistemas de la simulación. Como se menciona anteriormente, este hecho puede producirse en diferentes momentos según las acciones de los PJ. Tendrás que adaptar lo que aquí se describe a sus propias circunstancias.

En el terminal del control central hay muchos sistemas a los cuales no tenían acceso y que controlaba Helen. Es necesaria una tirada de **TECNOLOGÍA** para hacerse con la arquitectura y comprender la in-

terfaz del sistema rápidamente. Lo primero que descubrirán es que el sistema informático no pertenece a la ONU, si no a la corporación New Life.

Este es un momento importante porque probablemente es cuando los PJ descubrirán o confirmarán sus sospechas sobre su verdadera naturaleza y el lugar en el que se encuentran, con el consiguiente impacto emocional. No son más que unos y ceros, una copia digital como podría haber muchas otras, descargados en una simulación informática (tirada de **ESTRÉS**).

Los PJ tendrán muchas preguntas en su cabeza y seguro que querrán hacer multitud de cosas, pero no hay que olvidar que si han conseguido acceder al control central una vez que ha empezado el ataque informático de la ONU tendrán que ingeniárselas para repelearlo o ralentizarlo de alguna manera.

A continuación se mencionan algunos de los sistemas más importantes que hay en el control central. Puede que quieras solicitar alguna tirada de **TECNOLOGÍA** si lo que quieren hacer los PJ es excesivamente complejo o estén sometidos a algún tipo de presión.

Elapsar el tiempo: Se trata de una de las funciones más inquietantes del sistema. Permite ralentizar o acelerar el paso del tiempo en la simulación en relación al mundo real. Por defecto el paso del tiempo está calibrado para ser mucho más rápido en la simulación que en el mundo real, pero desde esta función se puede acelerar mucho más. De esta forma la injerencia exterior se ralentizará.

Si se acelera el tiempo en la simulación se ralentiza la percepción que tienen todos y cada uno de los que estén inmersos en ella. Eso hará, por ejemplo, que el bombardeo se espacie muchísimo más de unos segundos entre bomba y bomba hasta unas cuantas horas o días. Usar esta función es la mejor opción para sobrevivir al caos que generará el ataque informático de la ONU.

Motor gráfico: Es un potente programa informático capaz de recrear un mundo virtual en la simulación. Cuando los PJ se pongan a operar con él se darán cuenta de que todo lo que les rodea ha sido creado con este programa.

La escala y capacidad del motor es mucho mayor que el Crisol y sus alrededores. Técnicamente puede crear un mundo entero. Combinándolo con la función de elapsar el tiempo los PJ podrían recrear el mundo que quisieran o emplear sus opciones procedurales para no tener que definirlo todo al detalle. Esto podría llegar a hacerles pensar en seguir con sus vidas en un mundo creado completamente a su propio capricho, en vez de volver al mundo real.

Control de drones: Otorga el control total de los drones de la instalación, así como de las diferentes funciones de vigilancia y seguridad. Se puede dejar actuar a los drones en modo autónomo con su propia inteligencia artificial, aunque esto puede dar resultados no deseados.

Reenfundado: Esta aplicación puede dar ciertas esperanzas a los PJ, ya que otorga la posibilidad de volver a enfundarse en un cuerpo sintético del mundo real. El protocolo de reenfundado se realiza a través del lanzamiento del misil Minuteman modificado, en el último nivel del silo.

Los PJ que quieran ser reenfundados deben dirigirse a dicho sub-nivel, entrar en uno de los cinco diminutos habitáculos y pedir al control central que active el protocolo de lanzamiento. Más allá de ahí no queda muy claro qué sucederá, pero a no ser que restablezcan a Helen a su estado de fábrica, al menos uno de los PJ deberá quedarse en el control central para activar el lanzamiento.

Apertura de celdas y ascensores: Desde esta aplicación se puede bloquear o desbloquear la apertura de dichos elementos. Controlar esta funcionalidad permite desplazarse por cualquier zona de las instalaciones sin obstáculos.

Restablecer la IAR: Esta función afecta de forma directa a Helen. Al restablecerla, se borran todas sus experiencias y recuerdos hasta la fecha. Aunque Helen necesitaría un tiempo de aprendizaje para calibrar sus interacciones y dar su máximo potencial, en su modo de fábrica puede ser usada para controlar con instrucciones de voz toda la simulación sin necesidad de estar presencialmente en el control central.

Esta es la única manera de que todos los PJ puedan usar el Minuteman ya que si no está Helen para iniciar el protocolo de lanzamiento, será uno de ellos el que tenga que hacerlo desde el control central y obviamente no podrá escapar.

Editor de copias de seguridad: Con esta aplicación se puede actuar sobre las copias de seguridad que están cargadas en la simulación. Desde aquí se pueden realizar tantas copias como se quiera de otra copia. También se pueden cargar en la simulación para que recorren la consciencia en cualquier lugar de las instalaciones. Por supuesto, también hay una función para borrar las copias cargadas en la simulación que se desee.

Examinando esta aplicación los PJ podrán ver los registros de sus propias copias, así como las del resto de los presos del Crisol. Entrando en los registros se puede averiguar que el propósito de New Life era averiguar lo que los PJ y la ONU sabían sobre el programa de experimentación con copias digitales de la corporación, así como saber de dónde provenían sus fuentes de información.

Hay un directorio con miles de copias de otros tantos individuos que no se encuentran en la simulación. Algunas porque todavía no han sido cargadas, pero otras porque ya estuvieron y fueron borradas. Controlar esta funcionalidad permitiría a los PJ cargar en la simulación cualquiera de estas copias.

Empujar hasta el límite

Este apartado contempla lo que pasará durante el ataque informático de la ONU a la simulación si no es ralentizado o detenido por los PJ. Puede servir para imprimir un mayor dramatismo a la parte final del escenario, con los PJ inmersos en un caos de muerte y destrucción.

Tras cinco o seis explosiones en la superficie, las compuertas metálicas circulares que tapan el silo y que ni siquiera fueron perceptibles en la superficie por los PJ cuando se dirigían a la entrada de las instalaciones, volarán por los aires con estrépito. Los restos de metal caerán impactando contra algunos de los drones que flotan en el pozo del silo.

A continuación, un alargado constructo de metal oscuro, superficie lisa y formas angulosas, descenderá por el pozo del silo suspendiéndose en el aire. Los drones del Crisol abrirán fuego sobre el objeto y se desatará el infierno. Algunas balas rebotarán saliendo despedidas hacia las paredes del pozo y los túneles de los subniveles, abatiendo a algunos presos.

Cuando parezca que los drones llevan las de ganar por el severo daño que están infligiendo al objeto, de este saldrá un haz de luz láser que dará una pasada en 180 grados. El efecto del láser será devastador y cortará la realidad de la simulación como un cuchillo caliente la mantequilla. Allá por donde pase, la realidad se separará unos centímetros, dejando en sus bordes una iridiscencia anaranjada, como si de metal fundido se tratase.

Lo que se ve en dicho corte resulta más aterrador todavía, ya que hay una malla de hebras verdes resplandecientes, como una reproducción vectorial en tres dimensiones. El tejido de la simulación virtual está quedando al descubierto.

El constructo, que no es más que la representación virtual del programa de *hackeo* que está usando la ONU para atacar los sistemas de la base de New Life, seguirá dando pasadas con su haz de láser seccionando la simulación y destruyendo todo aquello que toque.

Los PJ deberían hacer algunas tiradas de **CUERPO**. Con un 6 o menos podrían sufrir algún tipo de amputación de brazos o piernas, aunque lo que quedaría chorreante es la misma malla verde en tres dimensiones (tiradas de **ESTRÉS** pueden ser adecuadas ante lo angustioso de la situación).

Ni que decir tiene que si los PJ no son capaces de detener o ralentizar al constructo, éste terminará destruyendo la simulación y todo lo que contiene. No es que la ONU pretenda acabar con las copias de seguridad que se encuentran en la simulación, simplemente desconocen la tecnología para lidiar con ellas y están matando moscas a cañonazos. Cuando por fin se den cuenta de las devastadoras consecuencias de su ataque informático, será demasiado tarde.

LA GRAN DECISIÓN

Una vez sabida su verdadera naturaleza y las opciones que les quedan, los PJ van a tener que tomar una importante decisión. Principalmente tendrán que decidir entre generar un nuevo mundo virtual en el que seguir viviendo como copias digitales que se han convertido en dioses de la creación o por el contrario, activar el protocolo de reenfundado con el misil Minuteman para volver al mundo real sin saber lo que allí les espera.

Deus ex machina

Si deciden seguir en la simulación es vital que elapsen el tiempo para ralentizar el ataque informático de la ONU. Una vez hecho esto, pregúntales qué es lo que van a querer hacer en ese entorno virtual. Las opciones son infinitas y el límite es la imaginación de los propios PJ. Recuerda que hay centenares de copias de seguridad de humanos que podrían ser cargadas o recuperadas.

Puede que sea el momento de crear esa utopía de sociedad o por el contrario aprovecharse del poder absoluto que tienen. Cuanto más detallen el mundo que quieren construir, más opciones tendrás de que continúen sus aventuras en ese nuevo mundo, los jugadores podrán crear el entorno en el que van a seguir jugando con sus PJ. Eso sí, sabiendo que es un mundo virtual.

El ataque de la ONU siempre estará pendiendo sobre sus cabezas, a pesar de que años en este entorno sean tan solo segundos en el mundo real aunque con el tiempo puede que encuentren la manera de defenderse o incluso anular el ataque para centrar sus esfuerzos en otras tareas.

También tendrán que decidir qué hacer con Vulkana, ya que quiere usar el misil para reenfundarse. Los PJ pueden evitarlo desde el control central, pero tendrán que enfrentarse a ella si lo hacen. Ferrucci se quedará al servicio de los PJ, siendo un programador del mayor nivel puede ser una pieza clave a la hora de construir un nuevo mundo.

Lanzamiento

Los PJ pueden reenfundarse en un cuerpo sintético del mundo real iniciando el protocolo de lanzamiento del misil. A no ser que se haya restablecido a Helen a su modo de fábrica, uno de ellos deberá quedarse en el control central para controlar el lanzamiento y no conseguirá salir de la simulación. Ferrucci también querrá irse con los PJ, así que puede darse alguna situación incómoda. Además sólo hay cinco plazas en el misil y esto puede suponer un serio problema que tengan que resolver.

Controlando las instalaciones es sencillo descender por los ascensores hasta el subnivel más bajo, donde sobresale la cabeza del gigantesco misil. Está modificada para albergar cinco capsulas independientes, en cada una de las cuales entra una persona de forma apretada.

Cuando lleguen verán que Vulkana se encuentra allí con dos de sus secuaces intentando introducirse en las cápsulas. En cuanto vea a los PJ se aprestará a enfrentarse con ellos después de soltar su perorata:

«Vaya, vaya... veo que todos hemos tenido la misma idea para salir de aquí, ¿verdad? Pues siento comunicaros que en este viaje no hay sitio para nadie más, así que ¡ya podéis volver por donde habéis venido!».

Si los PJ quieren usar el misil, deberán derrotar a Vulkana y sus hombres.

VULKANA, LÍDER DE LOS PRESOS DEL CRISOL

Protección: 0

Heridas: 5

Armamento: Barra de acero en punta (2 heridas)

PRESOS

Protección: 0

Heridas: 3

Armamento: Barra de acero en punta (2 heridas)

Cuando todos los PJ se encuentren dentro de las cápsulas con las compuertas de cristal blindado cerradas, podrán activar el protocolo de lanzamiento. Comenzaran a escuchar ruidos metálicos bajo sus pies, mecanismos hidráulicos funcionando y toberas liberando vapor. Pronto comenzará una cuenta atrás para el lanzamiento en cinco... cuatro... tres... dos... uno...

Al principio el impulso apenas será notado por los PJ, pero según el poderoso misil comience a moverse y a elevarse como un perezoso obelisco de metal, experimentarán en apenas unos segundos una aceleración de tipo exponencial. Todo comenzará a vibrar y las redondeadas paredes del silo empezarán a pasar a toda velocidad ante sus ojos. Las cápsulas de la cabeza del misil, donde se encuentran los PJ, sufrirán algunos golpes por los drones que queden en el pozo del silo, pero nada que impida su fulgurante ascensión.

El vapor de los gases de combustión se extenderá por todas las galerías de los subniveles por los que vaya pasando, achicharrando con su alta temperatura a cualquier preso que todavía se encontrase en los túneles.

El mortalmente elegante Minuteman IV saldrá del silo elevándose por el cielo, pero la visión fuera de las instalaciones es de pesadilla. La realidad como la conocen ya solo permanece en la entrada del silo y sus alrededores. Todo lo demás, incluido el cielo y la tierra hasta el horizonte es una rejilla verde tridimensional sobre un fondo más oscuro que el de un agujero negro (tirada de **ESTRÉS**).

Según el misil vaya alcanzando una altura cercana a la estratosfera, todos los pasajeros irán perdiendo el conocimiento, abandonando esta macabra realidad simulada. De manera casi inmediata, cada uno de los PJ abrirá los ojos en su nueva funda, pero ¿es esta la verdadera realidad, o tan solo una nueva copia en otra simulación?

«eh... señor, el sujeto está abriendo los ojos. La información de su pila cortical indica que es uno de los nuestros. Escuche amigo, ya pasó todo... ¿Se encuentra bien? ¿Puede contarnos qué es lo que ha pasado?»

Tendrás que decidir el tipo de fundas en el que han aparecido los PJ ya que se encuentran en las instalaciones de New Life, no en las fundas previstas que estaban preparadas por la ONU. Puede ser interesante decidir esto junto con los jugadores.

Este final de este escenario puede suponer el inicio de una nueva aventura para los PJ, continuando su lucha contra los experimentos de la corporación. Si las copias de seguridad pueden ser manipuladas de esta manera antes de ser descargadas, a saber cuántas de ellas están sufriendo un calvario similar al sufrido por los PJ en este escenario.

A raíz de todo lo vivido, puede que los PJ quieran hacerse algunas preguntas. ¿Son ahora más humanos que cuando se encontraban en el Crisol? ¿Dónde radica entonces la humanidad?

Algunos de ellos no volverán a ser los mismos después de lo vivido. Tendrán pesadillas por las noches en las que seguirán encerrados bajo tierra en el Crisol. Aunque al despertar sientan el alivio de volver a ser libres, de una forma que son incapaces de explicar tendrán el convencimiento de que, en alguna remota instalación de New Life, en un aséptico laboratorio equipado con la última tecnología, una copia de ellos mismos sigue sufriendo.

EN LA OSCURIDAD

NOMBRE: Jackson, A.

ORIGEN: Familia criminal

FORMACIÓN: Cuerpo de la ONU

1

CUERPO

1

DETERMINACIÓN

0

MEMORIA

1

TECNOLOGÍA

2

VIOLENCIA

PROTECCIÓN (1)Simtex®

HERIDAS



ESTRÉS



FUNDA

El personaje mantiene su cuerpo original, aunque dispone de una pila cortical con derecho a descarga en una funda de la ONU.

ESPECIALIZACIONES Y TALENTOS

Talento: Malas compañías.

El personaje es capaz de encontrar contactos criminales allí donde estén presentes con una tirada de MEMORIA con éxito. Con un 6 o menos, estos criminales son hostiles hacia él.

Especialidades: Reconocimiento y Explosivos.

ARMAS Y EQUIPAMIENTO

Un petate con un par de monos de Simtex®, mudas y calzado.

No tiene disponible su Datapad.

Siempre te ha gustado la acción. En tu familia pensaron que sería una buena idea que hicieses la formación con las tropas de la ONU, ya que todo lo que te podían enseñar allí te serviría para la dura vida en las calles y el negocio familiar de contrabando. Sin embargo, en la academia conociste otro mundo, personas comprometidas que querían luchar por un mundo mejor.

Estas a punto de terminar tu ciclo de servicio obligatorio y aunque deberías volver al negocio familiar, te estás pensando muy seriamente reengancharte y seguir luchando por los ideales que has descubierto. Sin embargo, sabes que de hacerlo, podrías tener serios problemas con tu familia y sus aliados.

EXPERIENCIA



Cada 3 PE, elige una opción y márcala.

☐ +1 en un atributo

☐ +1 en un atributo

☐ +1 en un atributo

☐ Una nueva especialización

☐ Una nueva especialización

☐ Una nueva especialización

☐ Un nuevo talento

☐ Un nuevo talento

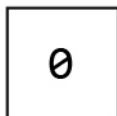
☐ Un nuevo talento

EN LA OSCURIDAD

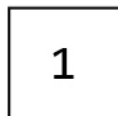
NOMBRE: Wayne, B.

ORIGEN: Familia de científicos

FORMACIÓN: Servicios centrales



CUERPO



DETERMINACIÓN



MEMORIA



TECNOLOGÍA



VIOLENCIA

PROTECCIÓN (1)Simtex@

HERIDAS



ESTRÉS



FUNDA

El personaje mantiene su cuerpo original, aunque dispone de una pila cortical con derecho a descarga en una funda de la ONU.

ESPECIALIZACIONES Y TALENTOS

Talento: Curiosidad científica.

El personaje puede volver a lanzar los 1 obtenidos en una tirada de MEMORIA.

Especialidades: Ingeniería y Programación.

Te has criado en un entorno en el que nunca te ha faltado de nada. Tu capacidad intelectual te ha hecho destacar en todos los estudios que has emprendido. Pero lo que estás viendo en los últimos años no te está gustando nada. A pesar de la tremenda evolución tecnológica que se está experimentando en muchos ámbitos, el grueso de la población mundial cada vez vive peor.

Creas que las corporaciones están poniendo todo ese conocimiento al servicio de unos pocos y has decidido hacer algo al respecto. A pesar de que podrías ganar mucho más trabajando para cualquiera de ellas, aceptaste un puesto como asesor de campo en la ONU.

ARMAS Y EQUIPAMIENTO

Un petate con un par de monos de Simtex@, mudas y calzado.

No tiene disponible su Datapad.

EXPERIENCIA



Cada 3 PE, elige una opción y márcala.

- ☐ +1 en un atributo
- ☐ +1 en un atributo
- ☐ +1 en un atributo

- ☐ Una nueva especialización
- ☐ Una nueva especialización
- ☐ Una nueva especialización

- ☐ Un nuevo talento
- ☐ Un nuevo talento
- ☐ Un nuevo talento

EN LA OSCURIDAD

NOMBRE: Méndez, J.

ORIGEN: Tradición militar

FORMACIÓN: Cuerpo de la ONU

1

CUERPO

0

DETERMINACIÓN

1

MEMORIA

1

TECNOLOGÍA

2

VIOLENCIA

PROTECCIÓN (1)Simtex@

HERIDAS



ESTRÉS



FUNDA

El personaje mantiene su cuerpo original, aunque dispone de una pila cortical con derecho a descarga en una funda de la ONU.

ESPECIALIZACIONES Y TALENTOS

Talento: Cadete.

El personaje ha viajado de cuartel en cuartel durante su juventud. Con una tirada de MEMORIA con éxito puede encontrar un contacto perteneciente al Cuerpo Diplomático en la mayoría de las naciones. Si la tirada falla, la persona en cuestión le detesta.

Especialidades: Piloto y Táctica militar.

ARMAS Y EQUIPAMIENTO

Un petate con un par de monos de Simtex@, mudas y calzado.

No tiene disponible su Datapad.

Como tu padre y tu abuelo antes de ti, te alistaste en las fuerzas aéreas de tu país, en cuanto cumpliste la mayoría de edad. Tenías ganas de demostrar que tú no ibas a ser el primero en fallar a la tradición familiar. Pronto te destacaste como un excelente piloto de Aeros, esos vehículos de transporte aéreo con una maniobrabilidad que pone a prueba a los estómagos más sensibles.

Tras ganarte las alas de oficial y participar en varias misiones de combate, creías que todo iba a ser más sencillo. Pero el mundo está cambiando, y fuiste destinado a una fuerza especial bajo mando de la ONU. No es que estuvieras a disgusto, pero tu alto sentido del patriotismo hace que te hubiese gustado más continuar en el ejército de tu país.

EXPERIENCIA



Cada 3 PE, elige una opción y márcala.

- ☐ +1 en un atributo
- ☐ +1 en un atributo
- ☐ +1 en un atributo

- ☐ Una nueva especialización
- ☐ Una nueva especialización
- ☐ Una nueva especialización

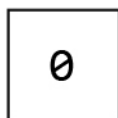
- ☐ Un nuevo talento
- ☐ Un nuevo talento
- ☐ Un nuevo talento

EN LA OSCURIDAD

NOMBRE: Sorensen, O.

ORIGEN: Familia influyente

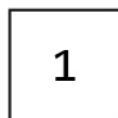
FORMACIÓN: Dirigente



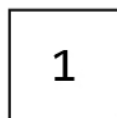
CUERPO



DETERMINACIÓN



MEMORIA



TECNOLOGÍA



VIOLENCIA

PROTECCIÓN (1)Simtex®

HERIDAS



ESTRÉS



FUNDA

El personaje mantiene su cuerpo original, aunque dispone de una pila cortical con derecho a descarga en una funda de la ONU.

ESPECIALIZACIONES Y TALENTOS

Talento: Sangre azul.

El personaje tiene acceso a lugares (tanto reales como virtuales) prohibidos al común de los mortales.

Especialidades: Convencer y Psicología.

Eres un funcionario de rango medio en la estructura de la ONU. Entraste pensando que podrías desarrollar una labor importante, pero el paso de los años y la farragosa burocracia de la organización internacional te han hecho desencantarte. Además, en este conflicto que parece cada vez más evidente entre los países de la ONU y las grandes corporaciones, parece que las cosas no van nada bien.

Últimamente te asaltan dudas sobre si seguir en una organización que ves cada vez más decadente, o buscarte un futuro económicamente brillante en una de las grandes corporaciones.

ARMAS Y EQUIPAMIENTO

Un petate con un par de monos de Simtex®, mudas y calzado.

No tiene disponible su Datapad.

EXPERIENCIA



Cada 3 PE, elige una opción y márcala.

- ☐ +1 en un atributo
- ☐ +1 en un atributo
- ☐ +1 en un atributo

- ☐ Una nueva especialización
- ☐ Una nueva especialización
- ☐ Una nueva especialización

- ☐ Un nuevo talento
- ☐ Un nuevo talento
- ☐ Un nuevo talento

EN LA OSCURIDAD

NOMBRE: Weisman, H.

ORIGEN: Zona de desarrollo diferido

FORMACIÓN: Agencia de Paz Civil

1

CUERPO

1

DETERMINACIÓN

0

MEMORIA

0

TECNOLOGÍA

3

VIOLENCIA

PROTECCIÓN (1)Simtex®

HERIDAS



ESTRÉS



FUNDA

El personaje mantiene su cuerpo original, aunque dispone de una pila cortical con derecho a descarga en una funda de la ONU.

ESPECIALIZACIONES Y TALENTOS

Talento: Depredador.

El personaje es capaz de identificar rápidamente a los individuos incapaces de defenderse o desenvolverse solos, así como a aquellos depredadores presentes en los alrededores.

Especialidades: Interrogatorio y Pelea.

ARMAS Y EQUIPAMIENTO

Un petate con un par de monos de Simtex®, mudas y calzado.

No tiene disponible su Datapad.

Teniendo en cuenta tu origen, tenías todos los boletos para acabar siendo un despojo más de la sociedad o algún delincuente de la peor calaña. Pero cuando tenías 15 años un policía evitó que entrases en la cárcel por un lío en el que te habías metido, y eso cambió tu percepción de lo que esperabas del mundo. Por eso te apuntaste al reclutamiento de las fuerzas de seguridad de tu ciudad. Te costó lo tuyo, pero conseguiste aprobar las pruebas y entrar en el cuerpo.

Estando en el cuerpo, has visto y vivido muchas situaciones límite. Sabes de sobra que la sociedad se está yendo a la mierda y no sabes muy bien por qué. Así que cuando te enteraste que la ONU estaba solicitando personal con experiencia en seguridad, no lo dudaste. Así saldrías de aquel agujero y podrías llegar a comprender un poco más este jodido mundo.

EXPERIENCIA



Cada 3 PE, elige una opción y márcala.

- ☐ +1 en un atributo
- ☐ +1 en un atributo
- ☐ +1 en un atributo

- ☐ Una nueva especialización
- ☐ Una nueva especialización
- ☐ Una nueva especialización

- ☐ Un nuevo talento
- ☐ Un nuevo talento
- ☐ Un nuevo talento