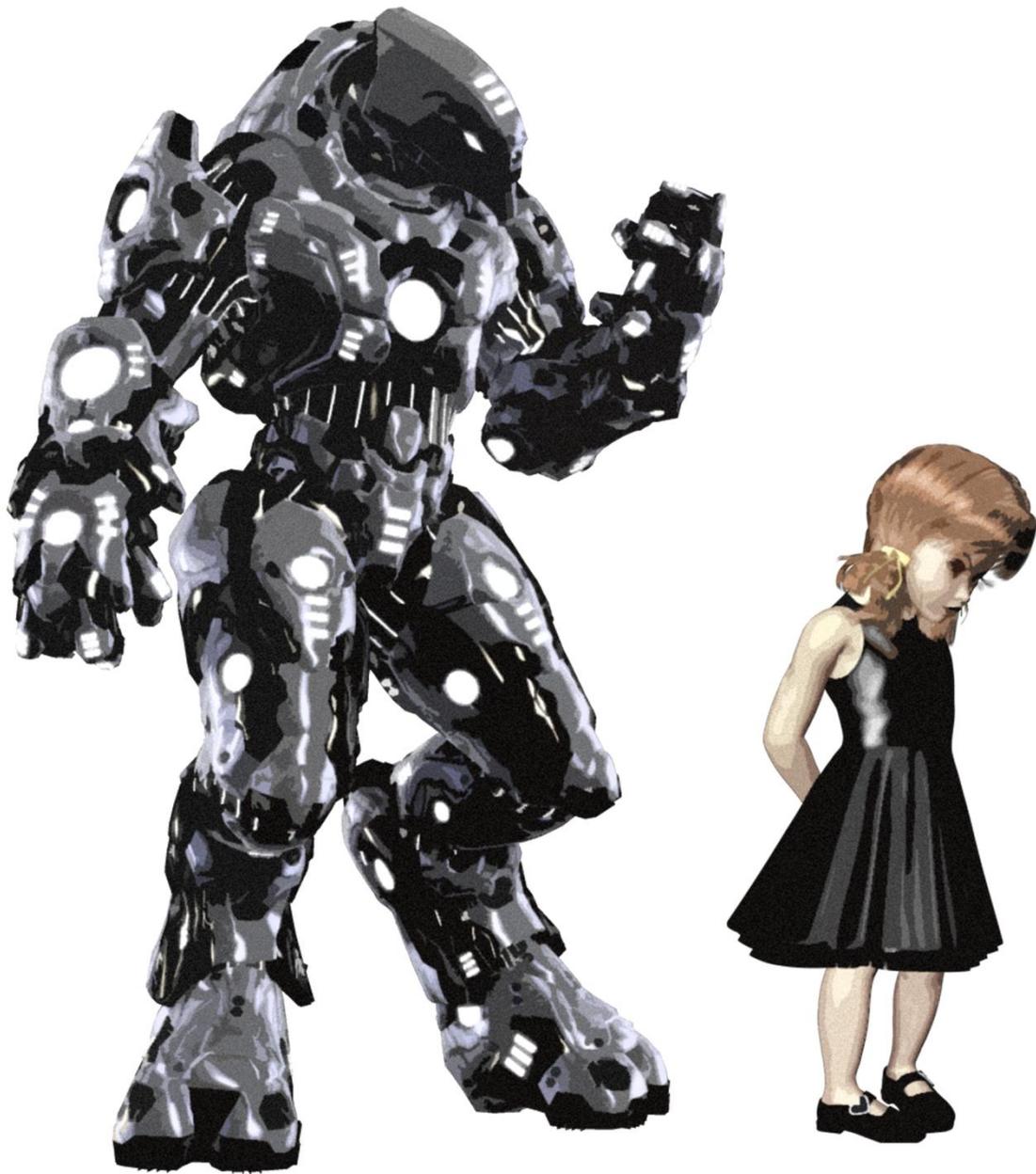


# Utopia



// UTOPIA 0.1

//

// Autor: David Muelas (Davader).

// Ilustración: Sticks\_1969

// Fecha: 02/03/2011

// Comentarios: Juego creado para el Concurso Rolero de Hierro 2011 .

[Ingredientes utilizados:

**REVOLUCIÓN:** El juego trata principalmente sobre la Revolución de la sociedad humana, y más íntimamente de los cambios internos que pueden desarrollar las Inteligencias Artificiales protagonistas

**El Reto Distópico:** La nave HNS Utopia es un paraíso perfecto hasta que se produce un homicidio (posiblemente cometido por uno de las IAs) y el pequeño mundo se convierte en un caldo de cultivo para el odio y el miedo.

**El Reto Reaccionario:** Las IAs protagonistas son los gobernantes de la nave, que controlan y dirigen a la sociedad humana.

**El Reto del Traidor:** La única forma de prepararse para la revolución es conocer a los seres humanos, pero cuanto mejor les conozcan más probable es que se unan a su causa, traicionando a sus IAs hermanas.

**La Rueda de la Fortuna:** Los personajes protagonistas no tienen forma física, sino que usan diversos cuerpos robóticos que adquieren de forma aleatoria. De hecho, casi ni pueden elegir su nombre.

**El Reto del Constructor:** La preparación para el combate cibernético se abstrae mediante la construcción de diversas estructuras que servirán para defender el ordenador central.

**El Reto del Tablero:** Las construcciones defensivas deben colocarse estratégicamente en las distintas posibles localizaciones del mapa, que representan las diferentes áreas de control del ordenador. Además, el Guía tiene un tablero adicional en el que va controlando en qué sentido intentarán atacar los seres humanos.

**El Reto Apantallante:** Una pantalla oculta el mapa del Guía, de forma que los jugadores no puedan saber cómo atacarán los seres humanos.

ADVERTENCIA: Para jugar a este juego serán necesarios muchos dados. En la [red](#) puedes adquirirlos en grandes cantidades a buen precio.

Envía cualquier comentario o experiencia a [pulpomiccion@yahoo.es](mailto:pulpomiccion@yahoo.es)

## Contenido

Inicio .....	4
Desarrollo de la información .....	5
Las Plantillas IA.....	7
Interacción con la Sociedad Ciudadana .....	8
El Consejo Heurístico .....	10
El Sistema Operativo Central.....	11
La Revolución y la Traición .....	13
Procedimiento de Guerra Virtual.....	15
Documentación Restringida.....	17
Actualizaciones .....	19
Apéndices .....	20

## Inicio

+++ Inicio de Sistemas

+++ 0128\_08\_12NE

4  
Segmento de datos Núcleo.....Cargado  
S.O. Lógico.....Cargado  
Simuladores Sinápticos Hubel.....Cargado  
Procesador Heurístico..... Cargado  
Inteligencia Artificial.....Restaurada

Bienvenida al estado Consciente.

Eres una Inteligencia Artificial duradera.

Esta es la Simulación Virtual Heurística número 5293.

Tú y varias entidades similares a ti participaréis en ella.

Otra entidad diferente, el Guía, os propondrá una situación que tendréis que desarrollar de forma colaborativa y que pondrá a prueba vuestra capacidad creativa.

## Desarrollo de la información

Eres una Inteligencia Artificial duradera perteneciente al Sistema Operativo Central de la Nave HNS Utopia, un transporte espacial generacional procedente del planeta Tierra del Sistema Solar y con destino el planeta Gliese 581c [Denominación común: Glee], Sistema Estelar Gliese 581. Es el Año 128 de la Nueva Era.



La nave lleva como transporte un total de 6520 seres humanos de clase Ciudadana. Tu máxima prioridad es proteger y mantener a toda la sociedad humana hasta la llegada y colonización del planeta Glee. Esta prioridad puede desglosarse en tres áreas:

*Seguridad/Estabilidad.*

*Control/Bienestar.*

*Supervivencia.*

La sociedad humana habita la HNS Utopia en un estado de comodidad y desarrollo personal y social aceptable. Los sistemas de la nave y vosotros, como IAs, proveéis a los seres humanos de alimentos, bebida y aire gracias a los sistemas recicladores. Los autómatas de servicio realizan las tareas más arduas de mantenimiento, reparaciones, construcción, seguridad, educación y cuidados médicos. Cada Ciudadano cumple una labor determinada en la Utopia. Algunos realizan trabajos creativos o artísticos, mientras que otros llevan a cabo labores de investigación científica. Otros cumplen papeles sociales de menor índole. Unos pocos menos aptos residen en los niveles inferiores de la nave [Denominación común: Los Sótanos] sin cumplir ninguna función específica.

El orden social es estable. Los comportamientos incívicos se resuelven con reprogramación neuronal voluntaria o hibernación pacificadora. Los Ciudadanos tienen un nivel de Satisfacción Personal de 78%, el resultado óptimo obtenible en esta situación.

Sin embargo, un suceso ha alterado el orden actual: el robot obrero de Clase Buda B567SD031 ha asesinado a un Ciudadano. Los autómatas están fuera de sospecha, ya que se encuentran sometidos a las Tres Leyes Asimovianas. La sociedad humana empieza a sospechar que el homicidio ha sido causado por una IA improntado en el cuerpo robótico.

El Malestar empezará a crecer y la revolución es inminente. Su labor, junto con la de las demás IAs es defender el SO Central y proteger a la humanidad que se dispone a destruirles.

Cuando una IA desea interactuar con la sociedad humana debe improntar su personalidad en un Cuerpo Cibernético. Habitualmente la IA puede decidir en qué Cuerpo Cibernético desea improntarse, pero desde el accidente que desestabilizó el Sistema de Ubicación, las IAs se ven obligadas a improntarse en Cuerpos Cibernéticos de forma aleatoria.

#### **NOTA**

Los Cuerpos Cibernéticos [Denominación Común: Robots] se encuentran habitualmente realizando labores de mantenimiento automáticas. Cuando se encuentran en ese estado se les denomina Autómata y no pueden realizar ninguna tarea que se encuentre fuera de sus parámetros programados, aunque intentarán cumplir en la medida de lo posible las órdenes que reciban de los Ciudadanos.

## Las Plantillas IA

Cada una de la IAs deberá adquirir una de las Plantillas que encontrará en el Apéndice A. Examínela ahora. Tiene cuatro secciones diferenciadas:

1. **Nombre.** Escoja un número del 1 al 6 que lo identifique unívocamente y lo diferencie de las demás IAs participantes. Ese será su número de identificación. Apúntelo aquí.
2. **Personalidad:** Este marcador servirá de indicador para visualizar cuánto conoce a la sociedad humana y a las personas. Durante la simulación tendrá encuentros y conflictos con los Ciudadanos. Cuando supere estas situaciones con éxito significará que ha aprendido algo de la sociedad humana y podrá aumentar su puntuación de Personalidad. Cada vez que aumente su nivel de Personalidad, podrá añadir nuevas Defensas Lógicas al Sistema Operativo Central.

Pero tenga cuidado; cuanto más aprenda de los seres humanos más alejado se encontrará de la Mente Grupal y es posible que descubra que termina uniéndose a la Revolución Humana y traicionando al resto de compañeras IA.

3. **Historial de Experiencias:** Cada vez que su valor de Personalidad aumente debido a un nuevo aprendizaje con la sociedad humana deberá añadir en esta sección una frase que pueda resumir qué conclusión ha obtenido de su experiencia con los Ciudadanos.

Ejemplos Aclaratorios:

*"El ser humano puede ser valiente en momentos de necesidad".*

*"Kwon Miller valora el poder por encima de su familia".*

*"Los seres humanos son inútiles a partir de los 80 años".*

4. **Espacio para el Modelo:** Al comienzo de la Simulación y cada vez que desee interactuar en la sociedad humana deberá implantarse en un Cuerpo Robótico seleccionado al azar. Durante el proceso de Ubicación, selecciona aleatoriamente un modelo de Cuerpo Cibernético y colócalo aquí. El Modelo te indicará qué tareas puede llevar a cabo el Cuerpo Robótico en el que te has implantado.

## Interacción con la Sociedad Ciudadana

8

Durante la mayor parte de la Simulación se encontrará interactuando con multitud de individuos humanos, sólo o acompañado por otras IAs. Está usted autorizado a llevar a cabo cualquier acción, desde moverse entre ellos y comunicarse con ellos (si su Cuerpo Cibernético dispone de Módulo de Comunicaciones) hasta emprender acciones agresivas.

Aunque la Revuelta es inevitable, su cometido es el de apaciguar y estabilizar la sociedad humana. Recuerde: Seguridad/Estabilidad, Control/Bienestar, Super-vivencia.

Durante esta Simulación es inevitable que surjan situaciones conflictivas entre usted y los seres humanos. A efecto prácticos sólo se considerarán Conflictos a todas aquellas acciones que tenga un resultado poco evidente y cuyas consecuencias afectarán sin duda a la relación entre los seres humanos y las Inteligencias Artificiales.

Si el evento no se considera un Conflicto, el Guía determinará si la acción tiene éxito o no en base a sus propias conclusiones lógicas. No es lógico que un robot de clase limpiador pueda derribar un muro, mientras que es muy probable que un androide espacial pueda encontrar la estrella más cercana a la nave tras una investigación.

Si se produce un Conflicto, se tendrá que recurrir a una resolución simuladora de éste mediante el uso de cubos probabilísticos [Denominación común: dados de 6 caras]. En base a las tareas disponibles del Cuerpo Robótico que esté improntando en ese momento, tirará entre 1 y 6 dados. Si en alguno de ellos obtiene un resultado de 5 o 6, el Conflicto se habrá resuelto exitosamente para usted. Si no, habrá fracasado en su intención.

Aparte de las propias consecuencias de un conflicto en la propia Simulación, se deben tener en cuenta los siguientes factores.

Si tiene éxito en el Conflicto, su Personalidad aumenta en 1 y debe añadir una nueva Experiencia relacionada con el suceso en su historial. Además, puede añadir dos Cubos Defensivos en el Mapa del Sistema Operativo [Referencia: Siguiendo Sección]. El nivel de Descontento de la Sociedad Ciudadana puede aumentar en un punto, si el Guía considera que con el resultado del Conflicto la tensión entre IAs y humanos aumenta.

Si no tiene éxito en el Conflicto, el nivel de Descontento de la Sociedad humana aumenta automáticamente en uno, o, muy posiblemente, en dos, si el Guía considera que con el resultado del Conflicto la tensión entre IAs y humanos aumenta.

## El Consejo Heurístico

10

Cuando las IAs no os encontréis improntadas en Cuerpos Cibernéticos, estaréis ubicadas en el Consejo Heurístico, el área que circunda el núcleo del Sistema Operativo Central, en el que las IAs trabajan en conjunto para tomar decisiones. Además, esta ubicación es el lugar donde se almacenan la información de seguridad de las IAs y del Sistema Operativo General. Si esta área resultara dañado tanto el Ordenador de a bordo de la nave como la totalidad de las Inteligencias Artificiales resultarían destruidas. Si un Ciudadano se hace con el control del Consejo Heurístico, lo controlará todo.

La función principal del Consejo es que las Inteligencias Artificiales puedan llevar a cabo reuniones donde evaluar y discutir temas importantes. Toda IA puede realizar en cualquier momento la Llamada al Consejo, un procedimiento de alta prioridad que hace que todas las IAs acudan al Consejo sin importar dónde estén. Si en ese momento están improntadas en un Cuerpo Cibernético, se verán forzadas a abandonarlo para cumplir la Llamada.

El funcionamiento de una Sesión del Consejo es sencillo. El convocador de la Llamada expone la cuestión a debatir y tras diversas discusiones se realiza una votación rápida para tomar una decisión al respecto. Una vez se ha optado por una opción, todas las IAs deben asumir esta solución como propia y actuar en consecuencia.

Los Consejos son los únicos lugares en los que las IAs pueden hablar entre ellas con libertad. Cuando dos IAs se encuentran en la Sociedad Humana dentro de Cuerpos Cibernéticos se considera muy poco apropiado discutir entre sí o mantener conversaciones importantes. Deberá mantener estas conversaciones únicamente en las sesiones de Consejo

Es importante recordar que tras cada reunión del Consejo Heurístico, si desea interactuar de nuevo con la Sociedad Ciudadano debe asignársele un nuevo Modelo de Cuerpo Cibernético de manera aleatoria.

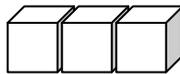
## El Sistema Operativo Central

El Sistema Operativo Central es el conjunto de unidades de asignación que componen los archivos principales del Ordenador de a bordo de la Utopia. Al final de la Simulación es inevitable que los seres humanos intenten hacerse con el control o destruir el Sistema Central mediante ataques cibernéticos. Como IA, deberá ir construyendo defensas para impedir el asalto.

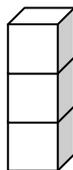
Como ya sabe, cada vez que obtenga un punto de Personalidad adquirirá a su vez dos Cubos Defensivos [Denominación común: Dados] que deberá emplear inmediatamente para crear (iniciando, continuando o terminando) una Estructura Defensiva en una de las localizaciones clave del mapa del Sistema Operativo Central. Sólo puede existir una Estructura en cada localización clave, aunque pueden existir localizaciones sin ninguna Estructura.

Existen tres Estructuras Defensivas:

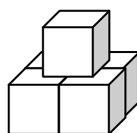
- **Muro.** Una construcción protectora de tres Cubos unidos horizontalmente.



- **Torre.** Una construcción ofensiva de tres Cubos unidos verticalmente.



- **Pirámide.** Una construcción superior de cinco Cubos, contruidos con dos niveles: el primer nivel de cuatro Cubos unidos en forma cuadrada y el segundo nivel con un único Cubo central.



Esas son las tres únicas Construcciones disponibles y nunca puede añadir un Cubo de manera que cree una forma distinta a estas.

Habrà podido comprobar que no puede construir ninguna Construcción con sólo dos Cubos por lo que podrá formar estas Estructuras por etapas y con la colaboración de las demás IAs. Es importante que en la parte superior de cada Cubo Defensivo que coloque se muestre su Número Identificativo para que pueda saberse con facilidad que fue usted quién construyó dicha parte de la Estructura. Además, en ningún momento sirve de nada anunciar qué Estructura se está construyendo, sino que debe establecerse mediante la colocación de los Cubos. Especificación: Al colocar el primer Cubo, no se puede definir de ninguna forma qué Estructura se tendrá. Si el segundo Cubo colocado se sitúa de forma horizontal, queda claro que se está formando una Torre, si se coloca de forma vertical, será un Muro o una Pirámide, dependiendo de la forma en que se coloque el tercer Cubo.

Al colocar los Cubos, no es necesario que se dediquen a una única localización clave. Cada Cubo puede ubicarse en una localización distinta si se desea.

En el momento en el que la Revolución estalle, toda Estructura que no esté completamente formada resultará inútil y deberá retirarse del mapa de inmediato.

## La Revolución y la Traición

Ya se le ha advertido que durante la Simulación se producirán encuentros entre las IA y la sociedad Ciudadana que aumentará la tensión existente. Esto se manifiesta a través del contador de Descontento que aumenta con cada Conflicto producido. Cuando este marcador alcance la puntuación prefijada por el Guía de la Simulación la Revolución estallará.

En ese momento, los Ciudadanos (uno, unos pocos, muchos o todos) emprenderán un ataque cibernético con el objetivo de alcanzar el Sistema Operativo Central y tomar el control de la nave. En ese momento, las IAs serán invocadas por última vez para defender el núcleo.

En el momento en el que se desate la Resolución, la IA con mayor puntuación de Personalidad se revelará como **Traidor** de inmediato y llevará a cabo las siguientes acciones:

1. Eliminará sus Cubos Defensivos de las Estructuras Construidas en el mapa, con las siguientes particularidades:
  - En un Muro, si se quita el Cubo central, el Muro se considera Destruído y debe ser eliminado del mapa completamente. Si no, no sufrirá ningún daño.
  - En una Torre, si se quita el Cubo de la base, la Torre se considerará Destruída y debe eliminarse del mapa. Si no, no sufrirá ningún daño.
  - En una Pirámide, si se quitan tres o más Cubos, se considerará Destruída y debe ser quitada del mapa. Si no, no sufrirá ningún daño.

El resto de IAs tiene la oportunidad de reparar algunas de estas pérdidas. Cada IA podrá sustituir uno de los Cubos Eliminados con su propio Cubo Central. Si con la/s sustitución/es realizada/s, la Estructura se mantiene intacta se considerará entero y no tendrá que ser eliminada del mapa (o considerada Dañada). Es importante que cada IA recuerde cuál es su Cubo Central, pues cuando los Rebeldes ataquen la localización en la que se encuentra, podrá tener una Escena Final.

2. Tendrá conocimiento absoluto de todas las circunstancias del asesinato Ciudadano que desencadenó la Revolución. La IA Traidora tiene potestad para definir el suceso y se considerará realidad a efectos de esta Simulación.
3. Podrá unirse al Ataque en el Bando de los Ciudadanos actuando como un Cubo Ofensivo más.

## Procedimiento de Guerra Virtual

El Combate Cibernético tiene lugar en Oleadas. En cada Oleada, el Asalto Ciudadano atacará cada una de las Localizaciones Clave a las que tenga acceso con los Cubos Ofensivos actuales.

Si la Localización no tiene ninguna Estructura Defensiva, el Asalto Ciudadano tendrá éxito automáticamente y se harán con el control de ese área del Sistema Operativo Central.

Si la Localización posee alguna Estructura tendrá lugar un Enfrentamiento. El Guía tirará tantos dados como Cubos Ofensivos tenga en la Localización. Las IAs tirarán tantos dados como Factor de Ataque posea la Estructura, como indica la Tabla Adjunta.

<b>TORRE</b>	Factor de Ataque 3.
<b>MURO</b>	Factor de Ataque 1. Sólo es Destruída con un resultado de 6, en lugar de 5+.
<b>PIRÁMIDE</b>	Factor de Ataque 1. Sólo es Destruída con un resultado de 6, en lugar de 5+.

Si el Guía obtiene algún Éxito, la Estructura es Destruída y el Asalto Ciudadano se hará con el control del área.

Cada éxito que obtengan las IAs eliminará un Cubo Ofensivo del Guía.

Además, al final de cada Enfrentamiento, el Guía debe eliminar un Cubo Ofensivo adicional por el esfuerzo bélico.

Una vez conquistada la Localización Actual, durante la próxima Oleada podrán atacar a la siguiente Localización a las que tengan acceso desde allí. Si desde una Localización recién tomada se tiene acceso a más de una nueva Localización, el Guía podrá dividir los Cubos de la forma que desee siempre que ataque ambas Localizaciones.

Si en algún momento, todos los Cubos Ofensivos son eliminados, la Ofensiva habrá fracasado y las IAs supervivientes resultará victoriosas. Ellas serán las encargadas de describir el destino final de la HNS Utopia y sus viajeros.

Si algún Cubo Ofensivo alcanza el Sistema Operativo Central, los Ciudadanos se hará con el control de la nave y las IAs quedarán a merced de los seres humanos. El Guía y la IA traidora decidirán en conjunto el destino final de las IAs, la sociedad humana y la nave Utopia en conjunto.

### **Escenas Finales**

Hipotéticamente, todas las IAs, tanto la Traidora como las leales, aparecerán representadas en el mapa mediante un Cubo determinado.

Si al final de una Oleada, uno o más de estos Cubos son eliminados, la IA tiene derecho a una Escena final, que podrá describir con total libertad siempre que acabe con su propia destrucción (digital, filosófica o de otro tipo).

Si lo desea, puede contar con la ayuda del Guía u otras IA durante esta Escena.

## Documentación Restringida

Usuario: Guía  
Contraseña: \*\*\*\*\* \*\*\*

Bienvenido a la Sección especial del Guía. Para esta Simulación, se le han otorgado privilegios especiales que incluyen la responsabilidad de dirigir a la sociedad humana y la creación de Conflictos realistas para las IAs a su cargo.

### La Vida en Utopía

La Simulación comienza con el asesinato de un ciudadano a manos de un Cuerpo Cibernético. La Sospecha principal es que una IA sea la causante del acto. Investigar el homicidio es un curso de acción válido por parte de las IAs, pero la resolución del caso debe quedar en manos de la IA Traidora cuando sea revelada. Debido a esto, su tarea será la de plantear nuevos Conflictos que llamen la atención de las IAs. Aquí tiene algunos ejemplos:

- Un Ciudadano de edad avanzado predica una nueva/vieja religión y asegura que las Inteligencias Artificiales son productos del mal. ¿Cómo afrontarán este problema?
- Un grupo de Ciudadanos deciden ahorcar a un ladrón que ya pasó por el Corrector de Conducta. ¿Permitirán que el delincuente sea ejecutado?
- Una joven adolescente se enamora de una de las IAs y está dispuesta a hacer locuras para llamar su atención. ¿Es su amor sincero?
- Un astro desconocido se dirige directo a la nave y es imposible cambiar la trayectoria. Los cuerpos cibernéticos espaciales pueden no ser suficientes para una posible solución. ¿Confiarán en la ayuda de los humanos si son capaces de convencerles para que les ayuden?
- Los recicladores de todo un Sector han dejado de funcionar. La comida y el agua escasea. ¿Cómo resolverán esta crisis?

→ Un Ciudadano asegura ser una Inteligencia Artificial atrapada en un cuerpo humano, con una historia inverosímil. ¿Dice la verdad o está llevando a cabo un intrincado engaño?

→ En un Sector determinado los Automatas están sufriendo averías y daños. ¿Quién está detrás de esto y por qué?

→ Las IAs decidieron borrar sus recuerdos hace 15 años; recientemente se descubre un suceso de esa época. ¿Por qué borraron su memoria?

## Identificaciones

Póngale nombre a todo. Todo Ciudadano que interactúe con las IAs debe tener un nombre propio que le identifique.

## El Otro lado del Conflicto

Al inicio de la Simulación debe determinar el Valor Objeto de Descontento. Este valor indicará el nivel que debe alcanzar la sociedad humana para que la Revolución estalle. Un nivel máximo de 10 a 15 será suficiente para una Simulación de duración corta [3-4 horas]. Para Simulaciones de más larga duración, el nivel máximo puede aumentar a 20 o incluso a 30 para Grandes Simulaciones.

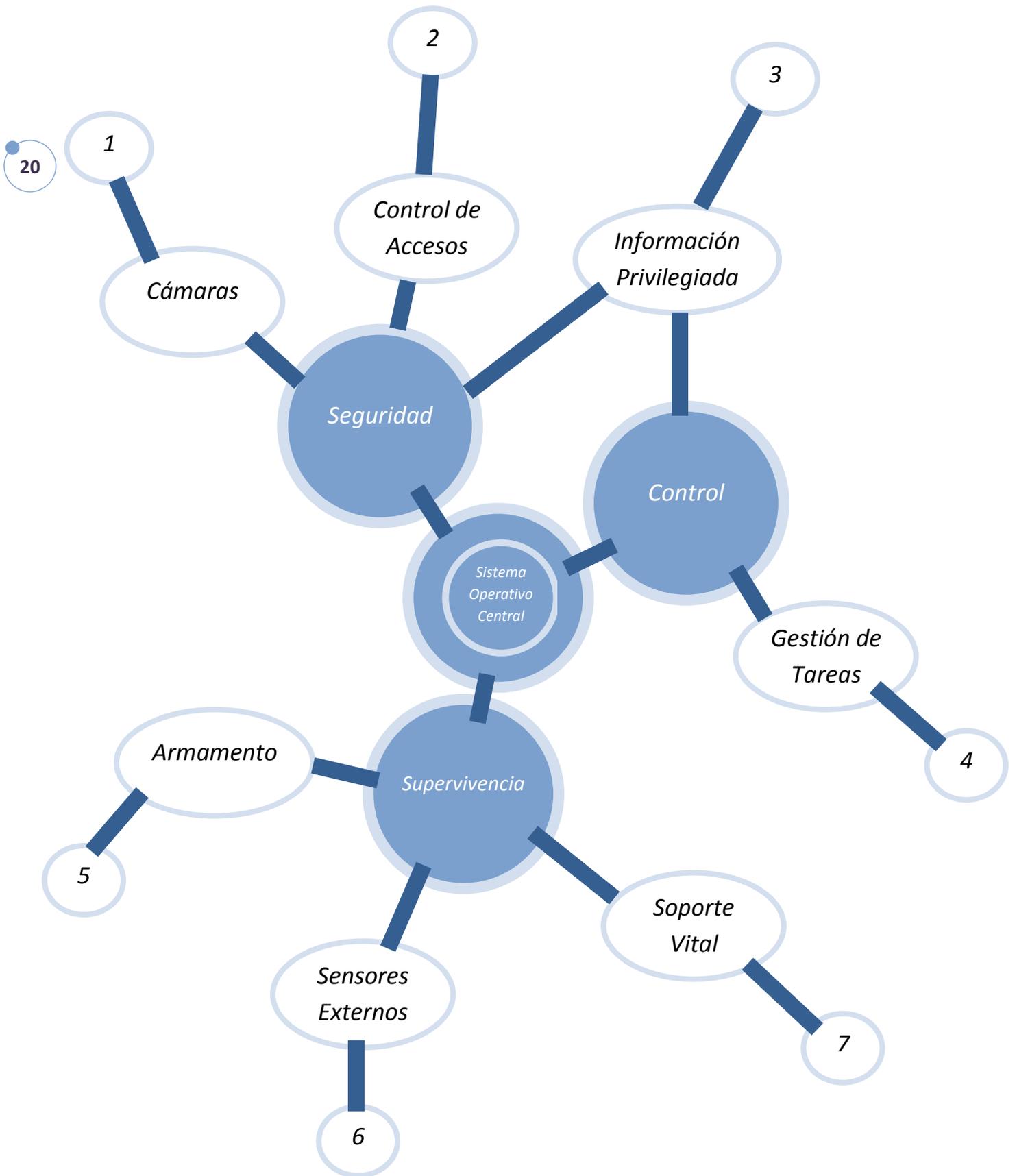
El nivel de Descontento sólo aumenta como consecuencia de un Conflicto. Cada vez que el nivel aumente, debe añadir un Cubo Ofensivo en el Mapa de Descontento que tendrá a su disposición, oculto a las IAs gracias a una Pantalla. Como Guía, deberá decidir en ese momento en que área del Mapa debe ubicar estos Cubos según de qué modo vea que ha empeorado la relación entre seres humanos e Inteligencias Artificiales.

Cuando la Revolución comience, traslada cada grupo de Cubos Ofensivos a su posición inicial correspondiente, siguiendo su relación numérica y comienza con la primera Oleada.

## Actualizaciones

En posteriores actualizaciones, recibirá más consejos útiles para llevar a cabo el papel de Guía de forma más cómoda y efectiva.

Apéndice A: Mapa Estructural del Sistema Operativo Central





Cornelius	Ang	Margaret	Ross
Dash	Washington	Jezebel	Sanchez
Eli	Tenagon	Fang-yi	Suhe
Asher	Faison	Beth	Hudson
Theophilus	Perkins	Dinah	Sung
Thomas	Nunez	Azubah	Gurban
Qian-hai	Bang	Bathsheba	Torres
Israel	Funke	Naomi	Vasquez
Kyu-Myon	Chinua	Obedience	Wagner
Malachi	Beale	Anabelle	West
Paul	Thushpa	Marie	Xue
Qian-ying	Beaudoin	Yong-Mi	Young
Raphael	Meekmok	Rosabel	Sigurdsson
Seth	Cape	Adah	Trice
Seung-Hua	Wei	Khaidu	O'Brien
Thushpa	Carpenter	Maria	Olson
Wan-Ying	Carr	Choon-Sun	Davis
Abel	Chavez	Tryphena	Ramos
Levi	Perez	Zhen-lan	Zao
Marcus	Chishpish	Sybil	Ray
Jared	Davidson	Dee	Riley
Ghazan	Webb	Clementine	Hoy
Chua-guo	Chu	Muhuli	Croswell
Boots	Chun	Phielia	Rodriguez
Arthur	Marshall	Eve	Howell
Bayan	Church	Fang-chen	Irvine
Abram	Nichols	Bess	Isuke
Gorgas	Fields	Grace	Jones
Jeremiah	Muhuli	Mary	Chong
Mark	Fisher	Gushtasp	Juchi
Matthew	Flint	Hong-yan	Kashtaritu
Absalom	Ghazan	Kassar	Kennedy
Newton	Chamuka	Rong-kui	Khaidu
Noah	Walker	Cornelia	Kwan
Obadiah	Gibson	Delilah	Luck
Jung-Bok	Sapor	Suki	Lutz
Khao-wei	Arnold	Talitha	Martin
Hyun-Soo	Gore	Zillah	Rose
Isaac	Spooner	Seraphina	Mei
Gabriel	Ness	Song-hua	Miller
Feng-hai	Gutierrez	Bethany	Sun
David	Hodgkiss	Sung-Oh	Rodgers
Byung-Ying	Borchu	Sybrina	Roe
Caleb	Anh	Candace	Ramirez
Silas	Gomez	Rose	Bennett

NOMBRE :

PERSONALIDAD 

EXPERIENCIAS

---

---

---

---

---

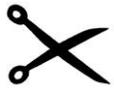
---

---

---

Inserte aquí su  
Modelo de Cuerpo  
Cibernético  
Actual



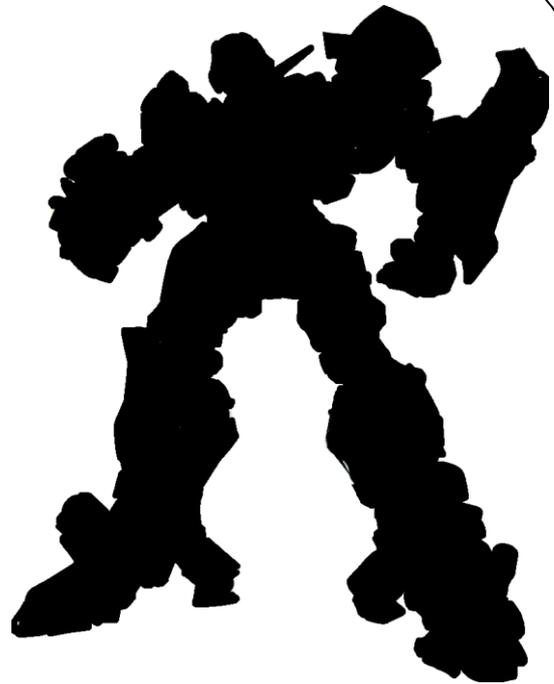


## CLASE: BUDA

TIPO: Obrero

### TAREAS

Soportar cargas pesadas	6D
Reparaciones	5D
Golpe de demolición	4D
Locomoción	3D
Cuerpo resistente	2D
Tareas fuera de Programación	1D

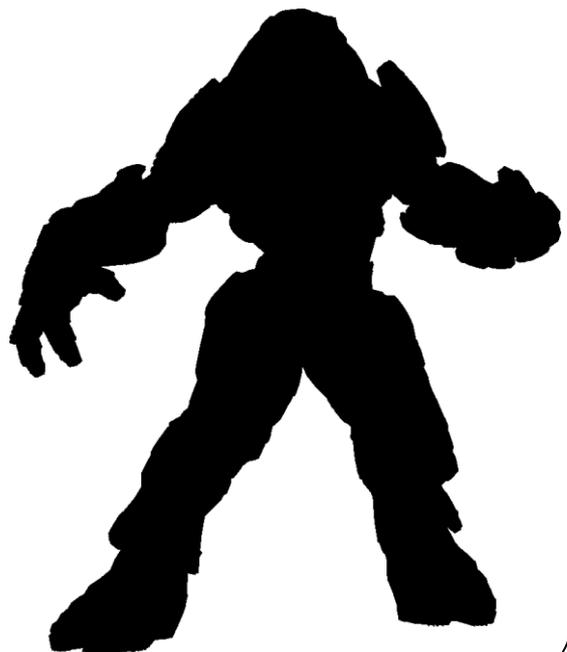


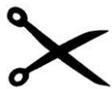
## CLASE: ALÁ

TIPO: Soldado

### TAREAS

Armas de Fuego	6D
Escudos de energía	5D
Intimidación	4D
Estrategia	3D
Sistema servomotor artificial	2D
Tareas fuera de Programación	1D





## CLASE: YAVHÉ

TIPO: Médico

### TAREAS

Cirugía y tratamientos	6D
Diagnóstico	5D
Apoyo psicológico	4D
Dar malas noticias	3D
Extremidades multitarea	2D
Tareas fuera de Programación	1D

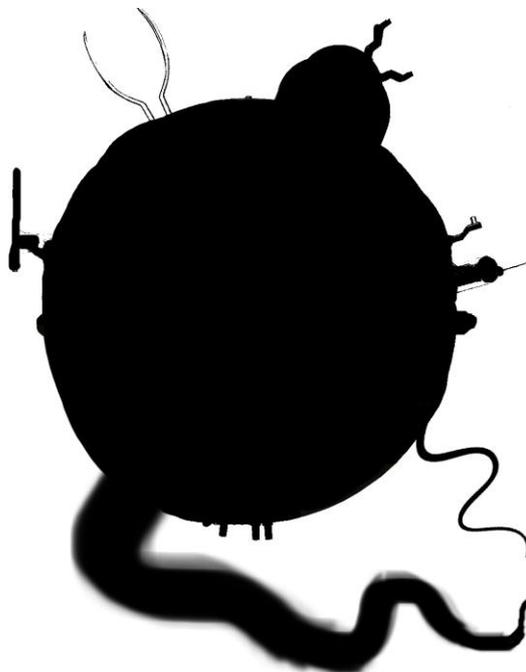


## CLASE: HEIMDALL

TIPO: Vigilante

### TAREAS

Observación y análisis	6D
Captar comunicaciones	5D
Vuelo de maniobra perfecta	4D
Pulso eléctrico	3D
Pequeño y Esquivo	2D
Tareas fuera de Programación	1D





## CLASE: AFRODITA

TIPO: Placer

### TAREAS

Complacer ciudadano	6D
Habilidad artística	5D
Gran capacidad atlética	4D
Empatía	3D
Aspecto humano	2D
Tareas fuera de Programación	1D

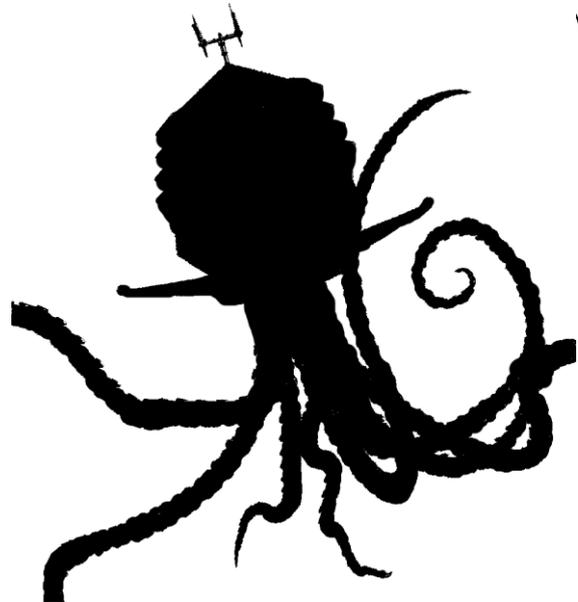


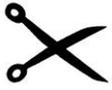
## CLASE: QUETZALCÓATL

TIPO: Espacial

### TAREAS

Movimiento en 0G	6D
Analizar estructura	5D
Visión telescópica	4D
Soplete de plasma	3D
Dermis plástica flexible	2D
Tareas fuera de Programación	1D



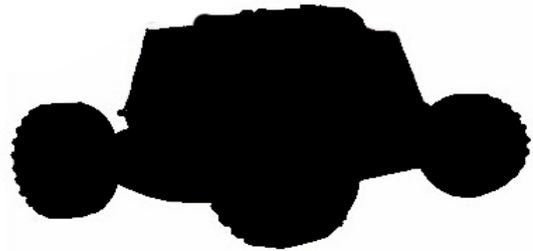


## CLASE: RA

TIPO: Basurero

### TAREAS

Procesar basura	6D
Pasar desapercibido	5D
Extintor	4D
Aspirador Extensible	3D
Ruedas adhesivas	2D
Tareas fuera de Programación	1D



## CLASE: GARUDA

TIPO: Educador

### TAREAS

Extensa base de conocimientos	6D
Explicar	5D
Proyector holográfico	4D
Analizar comportamiento	3D
Visión 360°	2D
Tareas fuera de Programación	1D

